



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement für Verteidigung,
Bevölkerungsschutz und Sport VBS

Bundesamt für Sport BASPO
Sportpolitik

17. Dezember 2018

e-Sport – Bericht und Haltung des BASPO

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Ausgangslage	3
2.1	Definition und Abgrenzung.....	3
2.2	Internationale Entwicklung	4
2.3	Aktueller Stand in der Schweiz.....	6
2.3.1	Rolle von Pro Helvetia	7
2.3.2	Rolle der Sportförderung durch den Bund	7
3	Begriffliche und inhaltliche Diskussion.....	8
3.1	Theoretischer Ansatz	8
3.2	Politischer Ansatz.....	9
4	Chancen und Risiken im traditionellen Sportverständnis	10
4.1	Chancen.....	10
4.2	Risiken	10
5	Folgerungen	11
5.1	Aktuelle Haltung des BASPO.....	11
5.2	Auswirkungen und Konsequenzen dieser Haltung auf die Sportförderfelder des Bundes	12
	Anhang.....	13
	Literatur	13

1 Einleitung

Der vorliegende Bericht beschreibt und beurteilt die aktuelle Situation und Entwicklung des e-Sport in der Schweiz und weltweit. Er evaluiert seine Chancen und Risiken für die Sportförderung allgemein und für die Sportförderung des Bundes im Besonderen. Im Fokus steht auch der Einfluss des e-Sport auf die verschiedenen Förderbereiche des BASPO aktuell und in Zukunft. Ziel ist es, eine Entscheidungsgrundlage für die politisch-strategische Diskussion zu schaffen und ggf. spezifische Massnahmen des BASPO im Bereich e-Sport abzuleiten.

Angesichts der vielschichtigen Thematik der Problemstellungen wird der Bericht als Projekt bearbeitet. Entsprechend ergibt sich folgende Projektorganisation:

Projektauftraggeber	Direktor BASPO
Projektleiter	Adrian Bürgi, Sportpolitik
Steuerungsgremium	Geschäftsleitung BASPO
Projektgruppe	Ruedi Zesiger, Sportpolitik, JES; Michael Mrkonjic, EHSM
Interne Expertengruppe	Willi Rauch, Recht; Markus Feller, Sportpolitik; Peter Moser, Sportpolitik; Sandra Felix, Sportpolitik; Andreas Steinegger, JES; Domenic Dannenberger, JES

Aufgrund der Lesefreundlichkeit wird im folgenden Text ausschliesslich die maskuline Wortform verwendet. Diese schliesst jedoch die feminine Wortform immer mit ein.

2 Ausgangslage

E-Sport wächst rasant und sucht den Anschluss an die traditionelle Sportwelt. Diese Situation bietet Chancen wie auch Risiken für den konventionellen Sport. Der öffentlich-rechtliche Sport sowie die privatrechtlichen Sport-Akteure der Schweiz verfügen noch über keine konsolidierte Haltung gegenüber einer möglichen Einordnung, Anerkennung oder Unterstützung des e-Sport durch das Sportsystem. Das BASPO will die aktuelle Situation und die zukünftige Entwicklung proaktiv angehen, die aktuellen Chancen und Risiken evaluieren und eine Haltung zum e-Sport entwickeln.

2.1 Definition und Abgrenzung

Der Begriff e-Sport bezeichnet das wettbewerbsmässige Spielen von Computer- oder Videospielen im Einzel- oder Mehrspielermodus. Es erfordert sowohl physische Komponenten der sportlichen Leistung (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit), als auch psychische (strategisches und taktisches Verständnis sowie Spielübersicht). Die Spieler trainieren und es gibt internationale Ligen und Nationalteams.¹ Damit ist e-Sport Teil von «e-Gamen», welches das Spielen von Computerspielen auf verschiedenen Geräten (PC, Handy, Konsole, etc.) allgemein bezeichnet.

Gegenstand des Berichtes ist e-Sport im Sinne der obenstehenden Definition. Das Thema der Digitalisierung des klassischen Sports durch virtuelle Trainingswerkzeuge, Analysetools oder Themen wie Smart Data, Geräte zur Bewegungssteuerung von Sport-Games (wii U oder dergleichen), etc. stehen nicht im Fokus der Betrachtung. Sie sind Hilfsmittel zur Ausübung und Leistungsoptimierung konventioneller Sportarten, die im Rahmen der Möglichkeiten der aktuellen Sportförderung bereits unterstützt werden.

¹ Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? Medien + Erziehung, 102–112.

2.2 Internationale Entwicklung

E-Sport entstand in den achtziger Jahren. Das amerikanische Unterhaltungselektronikunternehmen Atari veranstaltete damals bereits einen Videospielewettbewerb mit mehr als 10.000 Teilnehmern. Die zunehmende Verbreitung des Internets und der gleichzeitige Anstieg der Leistungsfähigkeit von Computern führte in den 90er Jahren dazu, dass es immer mehr Spielern möglich wurde, über lokale Netzwerke und im Internet gegeneinander zu spielen. An sogenannten LAN-Partys massen sich in großen Hallen gegenseitig bis zu 2000 Spieler. Örtliche Begrenzungen wurden erst mit der Verbreitung von Internetanschlüssen aufgehoben, was globale Wettkämpfe ermöglichte.

E-Sportler selber sind meist in sogenannten Clans organisiert. Diese verfügen über unterschiedliche Teams für unterschiedliche Spiele. Diese Organisationsform ermöglicht ihnen an mehreren Turnieren und Ligen gleichzeitig anzutreten. Die Turniere, die meist in grossen Zuschauerarenen ausgetragen und zusätzlich live über das Internet gestreamt werden, werden meist im K.O.-System ausgetragen. **Dabei treten die Spielehersteller oft selbst als Wettkampforganisatoren auf, weil diese die Rechte des geistigen Eigentums an jedem ihrer Spiele halten. Dies verleiht ihnen eine zentrale Position im e-Sport – auch weil sie die Regeln innerhalb des Spieles bestimmen.** In diesen Punkten unterscheidet sich der e-Sport stark vom traditionellen Sport, wo eine Sportart grundsätzlich unabhängig von einem «Produzenten» ausgeübt werden kann.

Die Qualität und Aufmachung der Übertragungen der e-Sport Veranstaltungen sind längst mit der Berichterstattung in klassischen Sportarten vergleichbar und über Onlineportale zeit- und ortsunabhängig verfügbar. Zu den erfolgreichsten Anbietern zählen das zu Amazon gehörende Portal twitch.tv sowie der zu IBM gehörende Anbieter Ustream. Auch das klassische Fernsehen interessiert sich zunehmend für e-Sport. So übertragen internationale Pay-TV-Sender viele Wettkämpfe live. Insgesamt zählte der e-Sport 2017 weltweit insgesamt rund 335 Millionen Zuschauer.² Dabei setzt sich das Publikum zu jeweils rund 50 % aus Fans und Gelegenheitszuschauern zusammen. Vergleichsweise dazu hatte die Fussballweltmeisterschaft 2014 3.5 Milliarden Zuschauer und die Olympischen Sommerspiele in London 2012 2 Milliarden Zuschauer.³ Weltweit fanden 2017 588 e-Sport Gross-Events mit einer Gesamt-Preisgeldsumme von 112 Mio. Dollar statt.⁴ Das niederländische Marktforschungsunternehmen Newzoo prognostiziert in seiner Studie, dass das weltweite Publikum bis 2021 auf 557 Millionen Zuschauer anwachsen wird. Das entspricht einem jährlichen Durchschnittswachstum von 16.5 %. Beliefen sich 2017 die Einnahmen weltweit noch auf 655 Millionen US\$, so prognostiziert Newzoo für 2021 Einnahmen von 1.65 Milliarden US\$, was einem jährlichen Wachstum von 37.8 % entspricht.

Gemessen an den Zuschauerzahlen liegen Sportspiele wie FIFA 17 respektive FIFA 18 auf Rang 17 bzw. Rang 21 in den Top 50 Spielen mit weltweit total 90 Mio. Zuschauer-Stunden. Spitzenreiter ist «League of Legends» mit 742 Mio. Zuschauer-Stunden. **Eigentliche Sportspiele spielen somit im e-Sport nur eine untergeordnete Rolle – Rollen- oder Kampfspiele wie League of Legends oder Counter-Strike, in denen das virtuelle Zerstören, Erobern oder Töten zentral ist, bestimmen weitgehend die Szene.**

Eine Sonderrolle im internationalen e-Sport kommt Südkorea zu, wo dieser weit verbreitet und professionell organisiert ist. Gemeinsam mit Sponsoren organisiert die Korean e-Sports Association (KeSPA) eine Vielzahl von Ligen und Turnieren. Dazu zählten 2014 auch die *League of Legends* World Finals, die in jenem Jahr in Seoul ausgetragen wurden. Rund 45.000 Zuschauer verfolgten damals den Wettkampf live vor Ort.

In Südkorea förderte die öffentliche Hand mittels einer gut ausgebauten Breitbandinfrastruktur die Einrichtung sogenannter PC Bangs (=Cafés zum Spielen von PC- und Videospiele). Zudem unterstützte

² Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report, S 21.

³ Huffingtonpost (2018) Link: <https://www.huffingtonpost.co.za/2018/02/21/10-most-watched-sport-events-in-the-history-of-television-a-23367211/> (letzter Zugriff 14.9.2018).

⁴ Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report, S. 30.

der Staat den Bau des weltweit ersten, eigens für e-Sport errichteten Stadions. Die koreanische Politik hat ihre Förderung in den vergangenen Jahren allerdings etwas zurückgefahren. Sie reagierte damit auf Kritik, wonach die Spielsucht bei den Computer- und Videospiele immer weiter zunähme.

In Asien ist die rasante Entwicklung jedoch längst nicht mehr auf Südkorea beschränkt. Die asiatisch-pazifische Region wird 2018 mehr als die Hälfte aller Erlöse weltweit generieren.⁵ China, Japan und Südkorea gehören zu den Top-5 Ländern des e-Game- und e-Sport-Marktes.⁶ Bei den World Electronic Sports Games 2017 in China nahmen rund 60.000 Spieler vor Ort teil. In den USA, die nach China über den zweitgrössten e-Sport und Game-Markt verfügen, reichen die Einschaltquoten inzwischen an einige der wichtigsten globalen Sportereignisse in den USA heran. So sahen 2016 mehr Menschen die *League of Legends* World Championship Finals (43 Mio.) als das entscheidende siebte Finalspiel der US-Basketball-Liga National Basketball Association (31 Mio.).

Durch den hohen Standard der Netzwerkinfrastruktur bedingt, ist e-Sport auch in Dänemark weit verbreitet. Seit 2015 gibt es dort auch eine e-Sport Akademie, wo rund 200 Schüler in e-Sport unterrichtet werden und trainieren. Das Kulturministerium, zu dem auch der Sport gehört, unterstützt den e-Sport mit 200'000 Euro über die nächsten drei Jahre, um bessere Strukturen im e-Sport aufzubauen.⁷ Grassroots-esports ist ein Programm, mit dem Ziel des Aufbaus von e-Sport Vereinen und e-Sport-Abteilungen in Sportvereinen, welches vom Staat unterstützt wird.

In Deutschland boomt der e-Sport ebenfalls und ist auf Rang fünf des Länder-Rankings des Game- und e-Sport-Marktes.⁸ Die Electronic Sports League (ESL) existiert seit 2000 und zählt heute weltweit rund 7.4 Millionen Mitglieder. Zwei Organisationen, die Vereinigung eSports.BIU und der eSport Verband Deutschland, setzen sich für eine Anerkennung des e-Sport als Sportart in Deutschland ein. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) unterscheidet in seiner Positionierung zum e-Sport vom Oktober 2018 zwischen sogenannten virtuellen Sportarten⁹ und e-Gaming, welches alle Spiel- und Wettkampfformen umfasst, die sich nicht an analogen Sportarten orientieren. Der DOSB anerkennt die Bedeutung virtueller Sportarten für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an. Er empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden. Es obliegt jedoch den Verbänden und Vereinen, eigenverantwortlich zu entscheiden, inwieweit Aktivitäten in diesem Bereich entwickelt werden.¹⁰ E-Gaming hingegen sieht der DOSB zwar als Teil der Jugend- und Alltagskultur, aber nicht als eigenständige sportliche Aktivität.

Der aktuelle Koalitionsvertrag der CDU, CSU und SPD sieht allerdings vor, e-Sport in Deutschland zukünftig als Sport zu anerkennen.¹¹ Die politische Diskussion dazu ist aktuell im Gang.

Im e-Sport gibt es keinen übergreifenden Weltverband. Stattdessen existieren verschiedene nationale und internationale Verbände nebeneinander. Die bekannteste internationale Organisation ist die 2008 gegründete International e-Sports Federation (IeSF), bei der auch der Schweizer e-Sport Verband - die Swiss e-Sports Federation (SESF) - Mitglied ist. Die IeSF zählt rund 50 Mitgliedsländer aus fünf Kontinenten. 2009 trug die IeSF die erste inoffizielle Weltmeisterschaft im e-Sport aus. Neben der

⁵ Newzoo (2018) Free 2018 Global games market report, S 13.

⁶ a.a.o. S 16.

⁷ <https://www.redbull.com/sg-en/copenhagen-denmark-esports-academy-tricked>.

⁸ a.a.o. S 16.

⁹ Virtuelle Sportarten sind digitale Simulationen von Sportarten aus der realen Welt (Quelle:DOSB Positionspapier «Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, S.1, DOSB Oktober 2018.

¹⁰ a.a.o. S.3.

¹¹ «Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.» Koalitionsvertrag CDU, CSU und SPD vom 12.3.2018.

leSF gibt es seit 2016 mit der World ESports Association (WESA) einen weiteren internationalen e-Sport-Verband. Die WESA wurde von der E-Sport Ligue (ESL) und acht internationalen e-Sport-Clans gegründet.

Die wirtschaftliche und finanzielle Bedeutung und Entwicklung des Phänomens e-Sport führt dazu, dass er in verschiedenen Ländern auf der Sportagenda ist. Weltweit ist e-Sport bereits in mehr als 60 Ländern als offizielle Sportart anerkannt. Dazu gehört neben China und Südkorea auch die USA. In Frankreich gelten für e-Sportler seit 2016 ähnliche arbeitsrechtliche und aufenthaltsrechtliche Regeln wie für „normale“ Profisportler. Zudem wurde der e-Sport deutlich vom Glücksspiel abgegrenzt. Gleichwohl wird in Frankreich der e-Sport auch weiterhin explizit nicht offiziell als Sport anerkannt.

An den Asienspielen Ende August / Anfang September 2018 steht e-Sport als Demonstrationssportart auf dem Programm. Ob e-Sport dereinst auch zum Programm der Olympischen Spiele gehört, ist derzeit jedoch offen. Anlässlich eines Treffens zwischen dem IOC und Vertretern der e-Sport Szene Ende Juli 2018 in Lausanne, bekräftigte das IOC, dass noch zu viele Fragen offen sind, um über eine Aufnahme von e-Sport in das olympische Programm zu sprechen.

Fazit:

- E-Sport entwickelte sich seit den achtziger Jahren.
- Starke Wachstumsbranche, die vorwiegend von der Game-Industrie getrieben ist.
- Spielehersteller haben eine zentrale Position im e-Sport. Verbände spielen eine untergeordnete Rolle und sind sowohl national als auch international noch relativ schwach positioniert und organisiert.
- Sport e-Games spielen eine eher untergeordnete Rolle. Rollenspiele und War-Games machen den Hauptteil des e-Sports aus.
- E-Sport ist bereits in mehr als 60 Ländern weltweit als Sport anerkannt.
- Das IOC hat den Entscheid, ob e-Sport in das olympische Programm zu integrieren ist, verschoben, da noch zu viele Fragen offen sind.

2.3 Aktueller Stand in der Schweiz

Die e-Sport Entwicklung in der Schweiz ist im Vergleich mit Deutschland noch relativ bescheiden. Die Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) schätzt die Zahl der aktiven Spielenden in der Schweiz (Gelegenheitsspieler bis e-Sportler) auf 1.5 Millionen. Gemäss den Zahlen des Bundesamtes für Statistik spielen 55 % der Bevölkerung gelegentlich und 30 % mindestens einmal pro Woche e-Games.¹² Der typische e-Gamer ist im Durchschnitt 30 Jahre alt und spielt 5-6 Stunden pro Woche.

Auch in der Schweiz ist die Entwicklung vorwiegend von der Game-Industrie getrieben. Dabei engagieren sich auch grosse Kommunikations- oder Medienunternehmen wie beispielsweise UPC oder Blick stark. Seit 2018 gibt es auch in der Schweiz eine Swiss eSport Ligue (SESL), die erfolgreich angelaufen ist. Postfinance engagiert sich seit Juli 2018 als erstes Finanzunternehmen im e-Sport und finanziert ein eigenes Team. Die Spieler erhalten nicht nur einen Lohn, sondern auch Unterkunft und Coaching.

In der Stadt Genf ist e-Sport bereits auf der Liste der Sportarten¹³ zu finden, was faktisch einer lokalen Anerkennung des e-Sport als Sportart gleichkommt.

Ein nationaler Verband – die Swiss e-Sports Federation (SeSF) – besteht bereits seit 2008 und hat 37

¹² <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/kultur-medien-informationsgesellschaft-sport/kultur/kulturverhalten/freizeitaktivitaeten.html>.

¹³ <http://www.ville-geneve.ch/themes/sport/index-disciplines-sportives/sport/>.

Mitgliedervereine (SeSF-Homepage, 2018). Drei davon sind e-Sport Abteilungen von Fussballvereinen, die teilweise professionelle Spieler unter Vertrag haben.

Wie in anderen Ländern strebt die SeSF als nationaler Verband in der Schweiz die Anerkennung des e-Sport als Sport an. Vier Gründe sind dafür massgebend:

1. eine bessere gesellschaftliche Akzeptanz, Legitimations- und Imagegewinn
2. die Aussicht auf staatliche Förderung durch den Sport
3. eine Verbesserung der Rahmenbedingungen für die Akteure im e-Sport in der Schweiz
4. die Einbindung und Nutzung in die Strukturen und Organisation des Sports

Ein formeller Aufnahmeantrag ist beim Dachverband der Schweizer Sportverbände Swiss Olympic noch nicht erfolgt. Es wurde jedoch bereits eine Absichtserklärung eingereicht. Gemäss Statuten von Swiss Olympic wäre eine Aufnahme unter Vorbehalt der Gewährleistung der ethischen Werte und dem Nachweis, dass e-Sport eine motorische Eigenaktivität darstellt, grundsätzlich nicht ausgeschlossen.

2.3.1 Rolle von Pro Helvetia

Seit 2010 fördert die Kulturstiftung Pro Helvetia die Game-Industrie in der Schweiz. Games sind nach deren Auffassung Kulturgüter, da in der Game-Produktion eine ähnliche Vielfalt von Inhalten besteht wie im Film oder in der Literatur. So wurde die einheimische Game-Produktion zwischen 2010 und 2016 über zwei Programme mit insgesamt 3.8 Mio. CHF unterstützt. Seit 2017 wird ein Förderkonzept für Design und interaktive Medien realisiert, in welchem jeder der beiden Bereiche über ein Gesamtbudget von 3.75 Mio. CHF über 5 Jahre verfügt. Ziel ist es, in diesem Bereich die Zusammenarbeit zwischen Kultur-, Wirtschafts- und Innovationsförderung zu verbessern, um alle wichtigen Schritte der Wertschöpfungskette von der Idee bis zum verbreiteten Produkt einzubeziehen.

2015 reichte Jaqueline Fehr ein Postulat (15.3114) ein mit dem Auftrag an den Bundesrat, einen Bericht über das Potenzial der Schweizer Game-Industrie für Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft zu erstellen. Der Bericht¹⁴ wurde am 21.3.2018 vom Bundestrat verabschiedet. **Auch nach Ansicht des Bundesrates sind Games nicht nur Träger neuer Formen des kreativen und des technologischen Schaffens, sondern digitale Kulturgüter, die über ein grosses Innovationspotenzial, sowohl in kultureller als auch in wirtschaftlicher Hinsicht verfügen. Games haben sich zu einem globalen soziokulturellen Phänomen entwickelt und eine eigentliche Game Kultur begründet. E-Sport wird zwar in diesem Kontext erwähnt, es wird aber nicht näher darauf eingegangen.**

Als Massnahmen schlägt der Bundesrat im Bericht die Stärkung und Verbesserung der Kompetenzen der Game-Entwicklerinnen und -Entwickler, ihre Integration in die Industrie sowie die Aufwertung und breitere Information über die Besonderheiten der intersektoriellen Förderung vor.

2.3.2 Rolle der Sportförderung durch den Bund

Eine erste vorläufige Haltung gegenüber dem e-Sport hat das Programm Jugend und Sport formuliert. Eine Aufnahme von e-Sport in das Programm J+S ist aktuell nicht möglich, da e-Sport die in den rechtlichen und programmatischen Grundlagen von J+S beschriebenen Anforderungen bezüglich der Förderung der physischen Leistungsfähigkeit nicht erfüllt.

¹⁴ Games. Ein aufstrebender Bereich des Kulturschaffens; Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulats 15.3114 Jaqueline Fehr vom 12.03.2015.

Die aktuellen rechtlichen Vorgaben beinhalten Nachfolgendes:

- In Art. 1 Abs. 1 lit. a. des Sportförderungsgesetzes¹⁵ wird ausgeführt, dass die Sportförderung die Steigerung der Sport- und Bewegungsaktivitäten zum Ziel hat.
- In Art. 6 Abs. 1 der Sportförderungsverordnung¹⁶ wird vorgegeben, dass eine Sportart nur dann als J+S-Sportart aufgenommen werden kann, wenn bei ihrer Ausübung die physische Leistungsfähigkeit gefördert wird.
- Im bisher umgesetzten Leitbild von J+S unter dem Titel „J+S-Sportverständnis“ wird beschrieben, dass Sport einen hohen Anteil an aktiver körperlicher Bewegung erfordert.

Selbst eine Aufnahme bei Swiss Olympic würde nicht bedeuten, dass e-Sport automatisch zu einer J+S-Sportart wird. Das wäre nur dann möglich, wenn die heute geltende J+S-Rechtsgrundlage und damit auch das J+S-Sportverständnis entsprechend modifiziert und angepasst würde.

Andere Bereiche der Sportförderung des Bundes (Verbandsförderung, Infrastruktur, Grossanlässe, etc.) mussten bislang noch nicht Stellung in Bezug auf eine mögliche Unterstützung nehmen.

Fazit:

- Im Vergleich mit anderen europäischen Ländern ist e-Sport in der Schweiz noch relativ bescheiden entwickelt.
- Der nationale Verband – die Swiss e-Sports Federation (SeSF) – besteht seit 2008 und strebt eine Anerkennung des e-Sport als Sport an.
- Seit 2010 fördert die Kulturstiftung Pro Helvetia die Game-Industrie in der Schweiz.
- In seinem Bericht zum Postulat Fehr (15.3114) anerkennt der Bundesrat, dass Games nicht nur Träger neuer Formen des kreativen und des technologischen Schaffens, sondern digitale Kulturgüter sind, die über ein grosses Innovationspotenzial, sowohl in kultureller als auch in wirtschaftlicher Hinsicht verfügen. Games und Gaming haben sich zu einem globalen sozio-kulturellen Phänomen entwickelt und eine eigentliche Game Kultur begründet.
- Der e-Sport wird durch die Sportförderung des Bundes – insbesondere Jugend und Sport – aktuell nicht unterstützt, da dies aufgrund der aktuellen Rechtsgrundlagen nicht möglich ist.
- Die Rolle weiterer öffentlich-rechtlicher Akteure (BAG, Jugendförderung, Wirtschaft, Kantone, etc.) wurde nicht erhoben und muss ggf. geklärt werden.

3 Begriffliche und inhaltliche Diskussion

3.1 Theoretischer Ansatz

Zweifellos gibt es zwischen e-Sport und dem klassischen Sport Ähnlichkeiten. So lehnt sich auch die breit anerkannte Definition für e-Sport von Müller-Liezkov (2006)¹⁷ an den klassischen Sportbegriff an. Kritiker, die e-Sport nicht als Sport betrachten, argumentieren, dass Sport eine stark körperbetonte Aktivität beinhaltet, die im e-Sport nicht ausreichend vorhanden sei. Doch nicht jede Sportart ist durch das gleiche Ausmass an Körperlichkeit gekennzeichnet, wie der Vergleich Radsport vs. Schiessen zeigt. Alle anerkannten Sportarten befinden sich auf einem Kontinuum der körperlichen Aktivität, in

¹⁵ Bundesgesetz über die Förderung von Sport und Bewegung (Sportförderungsgesetz, SpoFöG; SR 415.0).

¹⁶ Verordnung über die Förderung von Sport und Bewegung (Sportförderungsverordnung, SpoFöV; SR 415.01).

¹⁷ Der Begriff e-Sport bezeichnet das wettbewerbsmässige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. Es erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit), als auch strategisches und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis). Die Spieler trainieren und es gibt internationale Ligen und Nationalteams.

welchem sich der e-Sport einreihen müsste. Diese Argumentation suggeriert, dass ein einheitliches und allgemeingültiges Verständnis oder eine Definition von Sport existiert, unter dem alle bisherigen Erscheinungsformen und Sportarten subsumiert werden könnten und definiert ist, wieviel körperliche Aktivität notwendig ist, um als Sport zu gelten.¹⁸ Röthig (1992) stellt dazu fest: „Seit Beginn des 20. Jahrhunderts hat sich Sport zu einem umgangssprachlichen, weltweit gebrauchten Begriff entwickelt. Eine präzise oder gar eindeutige begriffliche Abgrenzung lässt sich deshalb nicht vornehmen. Was im Allgemeinen unter Sport verstanden wird, ist weniger eine Frage wissenschaftlicher Dimensionsanalysen, sondern wird weit mehr vom alltagstheoretischen Gebrauch sowie von den historisch gewachsenen und tradierten Einbindungen in soziale, ökonomische, politische und rechtliche Gegebenheiten bestimmt. Darüber hinaus verändert, erweitert und differenziert das faktische Geschehen des Sporttreibens selbst das Begriffsverständnis von Sport.“¹⁹

Der Ansatz über eine Sport-Definition zu klären, ob e-Sport Sport ist, erscheint schwierig. Was Sport ist, definiert sich also vielmehr durch das, was die Gesellschaft dem Sport zuordnet und was nicht. Gemäss einer Befragung von Price Waterhouse Coopers²⁰ von rund 1000 Personen zwischen 14 und 35 Jahren in Deutschland, sehen nur gerade 16.2 % der Befragten den e-Sport und den klassischen Sport als gleichwertig an, während 40.1 % meinen, dass e-Sport kein klassischer Sport sei und eher mit Schach oder Motorsport vergleichbar sei. 43.8 % meinten, dass e-Sport gar nichts mit dem klassischen Sport zu tun habe. Gemäss diesen Aussagen anerkennt die Gesellschaft – zumindest in Deutschland – e-Sport (noch) nicht als Sport.

Anlehnend an die Definition von Stichweh (1990)²¹ wird zudem davon ausgegangen, dass eine Handlung nur dann Sport ist, wenn diese durch eine sportartbestimmende, motorische Aktivität gekennzeichnet ist. Demnach hat e-Sport mit der Bedienung einer Tastatur zwar eine körperbezogene Handlung, diese ist aber entkoppelt vom eigentlichen Spielgeschehen. Denn nicht das Klicken auf der Tastatur ist im Fokus, sondern das Spiel am Bildschirm. Sport ist bislang gekennzeichnet durch unmittelbares, körperbezogenes, authentisches Handeln und einer motorischen Aktivität, die der sportlichen Handlung entspricht. Die Integration wettkampfmässiger Computerspiele würde diese Einheit des Sportes aufheben.²² E-Sport ist zudem auch nicht mit den meisten gängigen Sportarten vergleichbar, da keine Primärerfahrungen in direktem Kontakt mit Mitmenschen und der Umwelt gemacht werden, sondern das Erlebnis im virtuell gestalteten Raum stattfindet.

3.2 Politischer Ansatz

Ein zweiter Ansatz zu klären, ob e-Sport tatsächlich Sport ist, erfolgt aus einer sportpolitischen Optik. Hier stellt sich einerseits die Frage, ob e-Sport mithelfen kann, die heute determinierten Ziele der Sportförderung des Bundes zu unterstützen und andererseits, welche anderen Institutionen des Bundes bereits eine Haltung zum e-Sport entwickelt haben oder diesen entsprechend unterstützen.

Das Sportförderungsgesetz strebt gemäss Art.1 im Interesse der körperlichen Leistungsfähigkeit und der Gesundheit der Bevölkerung, der ganzheitlichen Bildung und des gesellschaftlichen Zusammenhalts unter anderem folgende Ziele an:

- a. Steigerung der Sport- und Bewegungsaktivitäten auf allen Altersstufen;
- b. Erhöhung des Stellenwerts des Sports und der Bewegung in Erziehung und Ausbildung;
- c. Schaffung geeigneter Rahmenbedingungen zur Förderung des leistungsorientierten Nach-

¹⁸ Adamus Tanja; e-Sport, Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und digitaler Jugendkultur; in: Ganguin, Sonja/ Hoffmann, Bernward; Digitale Spielkultur; München (2010), S. 203-214.

¹⁹ Peter Röthig (Hrsg.): Sportwissenschaftliches Lexikon. Hofmann, Schorndorf 1992.

²⁰ Price Waterhouse Coopers (2017) Digital Trend Outlook 2017: eSport – der Sport, der keiner sein darf?

²¹ Stichweh, R. (1990). Sport – Ausdifferenzierung, Funktion, Code. Sportwissenschaft, 20, 373–389.

²² Borggreffe Carmen; eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports; in: German Journal of Exercise and Sport Research; Published online 26. Juli 2018.

- wuchssports und des Spitzensports;
- d. Förderung von Verhaltensweisen, mit denen die positiven Werte des Sports in der Gesellschaft verankert und unerwünschte Begleiterscheinungen bekämpft werden;
 - e. Verhinderung von Unfällen bei Sport und Bewegung.

Es ist fraglich, ob e-Sport tatsächlich mithilfe die Sport- und Bewegungsaktivitäten zu steigern. Zudem tragen insbesondere War-Games, die einen grossen Teil von e-Sport ausmachen, kaum dazu bei, Verhaltensweisen, mit denen die positiven Werte des Sports in der Gesellschaft verankert und unerwünschte Begleiterscheinungen bekämpft werden, zu fördern. Unter diesen Gesichtspunkten leistet e-Sport also kaum einen Beitrag, die Ziele der Sportförderung in der Schweiz zu unterstützen.

Wie in Kapitel 2.3.1 erwähnt, wird die Gameindustrie seit 2010 durch die Stiftung des Bundes Pro Helvetia unterstützt, weil mit der Produktion und insbesondere mit der Kreation von Games – nach Ansicht des Bundes – digitale Kulturgüter geschaffen werden, die über ein grosses Innovationspotenzial, sowohl in kultureller als auch in wirtschaftlicher Hinsicht verfügen. Games haben sich zu einem globalen soziokulturellen Phänomen entwickelt und eine eigentliche Game Kultur begründet. E-Sport ist Teil dieser Kultur und kann damit als soziokulturelle Aktivität sowie als besondere Form einer digitalen Spielkultur betrachtet werden.

Fazit:

- Zwischen e-Sport und dem klassischen Sport gibt es Ähnlichkeiten.
- Über eine Sport-Definition zu klären, ob e-Sport eine Sportart oder ganz allgemein dem Sport zugeordnet werden kann, ist wenig zielführend, da keine einheitliche und anerkannte Definition von Sport existiert, die eine Einordnung des e-Sport erlauben würde.
- Aus heutiger Sicht der Gesetzgebung leistet der e-Sport kaum einen Beitrag zur Umsetzung der Sportförderziele des Bundes in der Schweiz.
- Die Stiftung Pro Helvetia des Bundes unterstützt die Schweizer Game-Industrie mit Beiträgen, weil mit der Produktion von Games nach Ansicht des Bundes digitale Kulturgüter geschaffen werden. Der Schluss liegt deshalb nahe, dass e-Sport auch als ein soziokulturelles Phänomen und eine besondere Form der digitalen Spielkultur betrachtet werden kann.

4 Chancen und Risiken im traditionellen Sportverständnis

4.1 Chancen

- E-Sport bringt Innovation und neues Know-how in die traditionelle Sportwelt.
- E-Sport kann im Bereich Eventorganisation, -Inszenierung und -Vermarktung Impulse in die traditionelle Sportwelt bringen.
- E-Sport-Abteilungen in Sportvereinen bringen neue Zielgruppen und Mitglieder in den organisierten Sport.
- E-Sport kann kognitive und insbesondere strategische Fähigkeiten und Kompetenzen fördern und entwickeln.

4.2 Risiken

- E-Sport und insbesondere War-Games entsprechen nicht den ethischen Grundwerten des heutigen Sportverständnisses (Reputationsrisiko für den Sport).

- E-Sport weist durch seine extrem hohe Technologisierung ein besonderes Betrugs- und Manipulationsrisiko auf. Während staatliche Behörden, Wettanbieter und Sportorganisationen verpflichtet und auch kompetent sind, Massnahmen gegen Wettkampfmanipulation im Sport zu ergreifen, sind sie dazu im Bereich von elektronischen Spielen aus verschiedenen Gründen, namentlich auch, weil ihnen keine Eigentumsrechte über die Spiele zukommen, nicht in der Lage.
- E-Sport ist stark von den Publishern der Spiele abhängig, die deren Urheberrechte besitzen und die Regeln des Spiels bestimmen. Regeländerungen sind durch sie mit jedem neuen Spielrelease möglich, ohne dass Spieler oder Verbände dazu Stellung nehmen können. Dies im Gegensatz zum traditionellen Sport; hier wird eine Sportart grundsätzlich unabhängig von einem Produzenten ausgeübt. Da die Publisher letztendlich immer ein wirtschaftliches Interesse verfolgen, dürften im e-sport monetäre Ziele im Vordergrund stehen und nicht die dem traditionellen Sport zugrundeliegende Prinzipien²³.
- Der nationale und internationale Verband haben sich auf keine Disziplinen (Spiele/Games) festgelegt. Der Eventveranstalter und nicht die Sportwelt bestimmt die Disziplinen (Spiele/Games) an den Turnieren.
- Es besteht die Gefahr, dass die Aufnahme von e-Sport in die Sportwelt zu einer Verfälschung des Sportbegriffs führt. Es besteht zudem das Risiko, dass e-Sport-Abteilungen in Sportvereinen die Identität des Sportvereins beeinflussen und sich eine interne Konkurrenz zum traditionellen Sport etabliert.
- Die gesundheitlichen Auswirkungen von täglichen 6–8 Stunden Training am Bildschirm, bzw. von Wettkämpfen, die sich über Stunden ziehen, sind nicht hinreichend geklärt. Die World Health Organization (WHO) hat bereits den Begriff „Onlinesucht“ eingeführt, bei dem eine problematische Nutzung des Internets vorliegt (wenn kaum noch Zeit für Schlafen, Essen oder Schule bleibt und die virtuelle Welt zum Lebensmittelpunkt wird).
- Die vorwiegend sitzende Lebensweise wird durch e-Gaming verstärkt – das Risiko von Zivilisationskrankheiten erhöht sich. E-Sport in der Sportwelt kann damit zu einer Abschwächung der Bedeutung des Sports im Hinblick auf die gesundheitspräventiven Wirkungen führen.

5 Folgerungen

5.1 Aktuelle Haltung des BASPO

E-Sport ist eine digitalisierte, virtuelle Spielkultur, aber keine Sportart.

Aus heutiger Sicht betrachtet das BASPO e-Sport als eine Spielkultur (Gaming), die sich im Zuge der Digitalisierung entwickelt hat. Diese Spielkultur erfordert spezielle Voraussetzungen und wird in Form von Wettkämpfen, Ligen und Turnieren ausgetragen. E-Sport ist nicht mit herkömmlichen Sportarten vergleichbar, da keine Primärerfahrungen in direktem Kontakt mit Mitmenschen und der Umwelt gemacht werden, sondern das Erlebnis im virtuell gestalteten Raum stattfindet. E-Sport erfüllt aufgrund der oft von Gewalt geprägten Inhalte der Spiele die rechtlichen und ethischen Anforderungen des Kinder- und Jugendsports nicht.

Der traditionelle Sport und der e-Sport, bzw. die dahinterstehenden Vereine können voneinander profitieren, wenn sie gezielt spezifisches Know-how austauschen und sich gegenseitig Technologie (z.B. Simulationen) und Infrastruktur zur Verfügung stellen. Auch wenn der traditionelle Sport und der e-Sport Ähnlichkeiten aufweisen, sind sie klarerweise voneinander abzugrenzen. Der sportpolitische Gedanke und die damit einhergehenden gesetzlichen Grundlagen der Sportförderung verfolgen an Bewegung gekoppelte und gesundheitsorientierte Ziele. Dementsprechend werden öffentliche Gelder für die För-

²³ Vgl. <https://www.swissolympic.ch/verbaende/werte-ethik/ethik-charta.html>.

derung des Sports nur für Sportarten im traditionellen Verständnis verwendet, welche diese Ziele verfolgen.

Da die schweizerische Gaming-Industrie soziokulturell und wirtschaftlich Potenzial hat, ist es nachvollziehbar, dass die Politik ein Interesse daran hat, gute Rahmenbedingungen für die Forschung und Entwicklung digitaler und ihrer angeschlossener Industriezweige zu schaffen.

Aus der heutigen Optik des BASPO sprechen folgende Punkte gegen eine Unterstützung von e-Sport mit Geldern, die für die Sportförderung des Bundes zur Verfügung stehen:

- **Physisches Aktivitätsniveau:** Games und die damit verbundenen Erlebnisse im virtuell gestalteten Raum steigern aus heutiger Sicht in keiner Weise die gesundheitsfördernden Bewegungsaktivitäten auf allen Altersstufen. E-Sport in der Sportwelt kann damit zu einer Abschwächung der Bedeutung des Sports im Hinblick auf die gesundheitspräventiven Wirkungen führen. Zudem sind die gesundheitlichen Auswirkungen (Suchtgefahr, etc.) von mehrstündigen täglichem Training am Bildschirm, bzw. von Wettkämpfen, die sich über Stunden ziehen, nicht hinreichend geklärt.
- **Festlegung der Disziplinen bzw. Sportarten:** Der nationale und internationale Verband haben sich auf keine Disziplinen (Spiele/Games) festgelegt. Der Eventveranstalter bestimmt die Disziplinen (Spiele/Games) an den Turnieren.
- **Ethische Korrektheit:** Kriegsspiele widersprechen der Ethik-Charta von BASPO und Swiss Olympic.
- Hohe **Abhängigkeit** der e-Sport Welt von den Herstellern der Games.
- Die **Manipulationsfähigkeit** des e-Sports (technisches Doping) ist nicht geklärt. Zudem würden dem Staat die Mittel und Möglichkeiten fehlen, um für Fairness und Sicherheit im e-Sport zu sorgen.
- Die Frage und der **Nachweis der Gemeinnützigkeit des e-Sport** ist nicht hinreichend geklärt.

5.2 Auswirkungen und Konsequenzen dieser Haltung auf die Sportförderfelder des Bundes

Mit dieser Haltung sind momentan keine direkten finanziellen oder anderweitigen Auswirkungen auf die Sportförderfelder des Bundes absehbar.

Der Sportbegriff ist aber dynamisch und wird letztendlich auch durch die Gesellschaft definiert. Da sich der e-Sport permanent entwickelt, können sich auch Annahmen und Rahmenbedingungen ändern. Die Organisation und Inszenierung des e-Sport unterscheidet sich deutlich von derjenigen des traditionellen Sports. Das BASPO wird die Entwicklung aufmerksam verfolgen, bei Bedarf neu beurteilen und allenfalls weitere betroffene Kreise und/oder Akteure einbeziehen.

Anhang

Literatur

Adamus Tanja; e-Sport, Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und digitaler Jugendkultur; in: Ganguin, Sonja/ Hoffmann, Bernward; Digitale Spielkultur; München (2010)

Borggrefe Carmen; eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports; in: German Journal of Exercise and Sport Research; Published online 26. Juli 2018

Deutscher Olympischer Sportbund; DOSB Positionspapier «Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“; DOSB Oktober 2018

Games. Ein aufstrebender Bereich des Kulturschaffens; Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulats 15.3114 Jaqueline Fehr vom 12.03.2015

Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? *Medien + Erziehung*, 102–112

Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>

Price Waterhouse Coopers (2017) Digital Trend Outlook 2017: eSport – der Sport, der keiner sein darf?; www.pwc.de/eSport