

## **Q+A zum Bericht «e-Sport Bericht und Haltung des BASPO»**

### **Was ist e-Sport?**

Der Begriff e-Sport bezeichnet das wettbewerbsmässige Spielen von Computer- oder Videospielen. Es erfordert sowohl physische als auch psychische Fähigkeiten und Fertigkeiten. Die Spieler trainieren und messen sich Einzeln oder im Team in internationale Ligen und Nationalteams. E-Sport ist ein Teil von «e-Gamen», welches das Spielen von Computerspielen auf verschiedenen Geräten (PC, Handy, Konsole, etc.) allgemein bezeichnet.

### **Welche Risiken birgt E-Sport?**

- E-Sport und insbesondere War-Games entsprechen nicht den ethischen Grundwerten des heutigen Sportverständnisses. Dadurch besteht ein Reputationsrisiko für den Sport.
- 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. 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 Prinzipien.
- 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.
- 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 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.

### **Warum befasst sich der Bund (BASPO) mit e-Sport?**

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. Darum ist das BASPO diese Thematik proaktiv angegangen, hat die aktuellen Chancen und Risiken evaluiert und eine Haltung zum e-Sport entwickelt.

Zudem fördert die Kulturstiftung Pro Helvetia die Game-Industrie in der Schweiz seit 2010. Games haben sich zu einem globalen soziokulturellen Phänomen entwickelt und eine eigentliche Game Kultur begründet. E-Sport ist Teil dieser Game-Kultur.

### **Warum will e-Sport als Sportart in der Schweiz anerkannt werden?**

Die Anerkennung des e-Sport als Sportart wird aus vier Gründen angestrebt:

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

### **Welche Länder haben bereits e-Sport als Sport anerkannt?**

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.

### **Welche Rolle spielt Swiss Olympic im Zusammenhang mit e-Sport?**

Ein formeller Aufnahmeantrag des schweizerischen e-Sport Verbandes ist bei 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.

### **Wird e-Sport olympisch?**

An den Asienspielen Ende August / Anfang September 2018 stand 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.

### **Warum unterstützt der Bund e-Sport nicht mit Sportfördergeldern?**

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.

Andere Bereiche der Sportförderung des Bundes (Verbandsförderung, Infrastruktur, Grossanlässe, etc.) mussten bislang noch nicht direkt Stellung in Bezug auf eine mögliche Unterstützung nehmen. Festzuhalten ist aber, dass es fraglich ist ob e-Sport mithelfen kann, die heute determinierten Ziele der Sportförderung des Bundes zu unterstützen, da e-Sport kaum mithilft 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. Insofern ist eine Unterstützung durch die Sportförderung des Bundes nicht notwendig.

### **Wer unterstützt bereits e-Sport in der Schweiz?**

Die Unterstützung in der Schweiz erfolgt hauptsächlich von der Game-Industrie selbst. 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.

Zudem gibt es die Swiss e-Sports Federation (SeSF), die sich für die Belange und die Anerkennung des e-Sport in der Schweiz einsetzt. Die SeSF besteht seit 2008 und hat 37 Mitgliedervereine (SeSF-Homepage, 2018). Drei davon sind e-Sport Abteilungen von Fussballvereinen, die teilweise professionelle Spieler unter Vertrag haben.

Auf öffentlich-rechtlicher Seite unterstützen einzelne Kantone und Gemeinden e-Sport Veranstaltungen. Zudem fördert die Kulturstiftung Pro Helvetia seit 2010 die Game-Industrie in der Schweiz, nicht jedoch den e-Sport.