

# **eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute**

Diplomlehrgang «Associated Manager of Sports»

Kandidat: Victor Reginato

Experte: Goran Smitran

Erstelldatum: Januar 2021

### **Danksagung**

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Verantwortlichen des ZKS und des Sportamtes der Stadt Zürich für ihre Unterstützung und die Möglichkeit diese Arbeit zu schreiben bedanken. Auch einen grossen Dank meiner ganzen Familie, besonders meinem Bruder Daniel. Ferner bin ich meinem Kollegen Marco dankbar für seinen Beitrag. Der grösste Dank geht an meinen Experten Goran Smitran, sein Verständnis und Unterstützung zu Zeiten der Corona Pandemie waren essentiell für das Gelingen dieser Arbeit.

### **Bestätigung**

Hiermit bestätige ich, dass diese Diplomarbeit selbstständig erstellt und noch nie anderweitig eingesetzt oder veröffentlicht wurde.

Ich möchte darauf hinweisen, dass in dieser Arbeit bei der Bezeichnung verschiedener Personengruppen teilweise nur ein Geschlecht genannt wird. Gemeint sind immer sowohl die männlichen wie auch die weiblichen Personen.

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>3</b>
<b>1 Management Summary</b> .....	<b>5</b>
<b>2 Gewonnene Erkenntnisse</b> .....	<b>6</b>
<b>3 Einleitung</b> .....	<b>7</b>
3.1 Problemstellung.....	7
3.2 Ziel .....	7
3.3 Abgrenzung .....	7
<b>4 Was ist eSports?</b> .....	<b>8</b>
4.1 Definition des Begriffes eSports.....	8
4.2 Geschichte und der Aufstieg von eSports .....	8
4.3 Ist eSports ein Sport?.....	10
4.4 Videospielesucht .....	11
<b>5 eSports Spitzen- oder Breitensport?</b> .....	<b>12</b>
5.1 Spitzensport.....	12
5.2 Breitensport .....	13
5.3 Unterhaltung .....	13
5.4 Kann man als eSports Profi bereits Geld verdienen? .....	14
<b>6 eSports Landschaft Schweiz</b> .....	<b>15</b>
6.1 Wahrnehmung von eSports in der Gesellschaft.....	15
6.2 eSportler .....	16
6.2.1 Einzelspieler .....	16
6.2.2 Teams .....	16
6.3 Verbände & Strukturen.....	16
6.3.1 Verbände.....	16
6.3.2 Wettbewerbe .....	17
6.4 Wirtschaft & Medien .....	18
6.4.1 Wirtschaft .....	18
6.4.2 Medien.....	19

6.5	Gesellschaft & Politik.....	20
6.6	SWOT Analyse.....	21
<b>7</b>	<b>Wegleitung.....</b>	<b>22</b>
7.1	eSportler.....	22
7.2	Verbände & Strukturen.....	22
7.3	Wirtschaft & Medien.....	23
7.4	Gesellschaft & Politik.....	24
<b>8</b>	<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>25</b>
<b>9</b>	<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>27</b>
<b>10</b>	<b>Glossar.....</b>	<b>27</b>
<b>ANHANG.....</b>		<b>29</b>
<b>1</b>	<b>Business Model Canvas.....</b>	<b>29</b>
<b>2</b>	<b>Details zur SESF (Ziele, Grundwerte und Organisation).....</b>	<b>30</b>

## **1 Management Summary**

Durch mein persönliches Interesse an der Thematik des eSports und dem Wunsch des Aufbaus eines eSports Teams haben mich zum Schreiben dieser Arbeit bewogen. Die Arbeit soll anderen auf ihrem Weg unterstützen, die ähnliches Interesse an eSports haben oder sich allgemein mit eSports auseinandersetzen wollen.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit eSports und dessen, vor allem bei Jugendlichen, steigenden Popularität. Das Ziel der folgenden Arbeit ist es eSports verständlich zu definieren, eine Übersicht der aktuellen eSports Landschaft in der Schweiz zu geben und die verschiedenen Interessengruppen und deren zusammenhängenden Konflikte aufzuzeigen. Die Strukturen der eSports Community in der Schweiz, sowie von Verbänden, Ligen und Wettbewerbe werden durchleuchtet. Auch das Interesse der Wirtschaft und den Medien wird in der Arbeit analysiert.

Es wird auf die Geschichte und dem Aufstieg von eSports eingegangen, sowie mit der Frage auseinandergesetzt, ob eSports als Sport angesehen werden kann. Weiter wird auf eSports als Spitzen- oder Breitensport eingegangen und ob sich als eSports Profi Geld verdienen lässt. Die Thematik der Videospiele sucht wird kurz, jedoch nicht tiefgründig angesprochen.

Zum Schluss werden erste Vorschläge an die eSports Community, den Verbänden, der Wirtschaft, den Medien sowie der Gesellschaft und Politik gemacht, für die Wegleitung zur Strukturierung und Aufklärung von eSports als Spitzen- oder Breitensport in der Schweiz, anhand des Status Quo.

## **2 Gewonnene Erkenntnisse**

Früher hätte man den Schritt nicht gewagt, geschweige die Eltern einem erlaubt, den Weg als «professioneller Gamer» zu beschreiten. Durch die zunehmende Digitalisierung hat sich der Sport auf digitale Plattformen ausgeweitet. Es hat sich in einem so grossem Masse entwickelt, dass sich Interessenvertreter von Sport dieses Momentum nicht verpassen dürfen und aktiv engagieren müssen, damit es sich nicht nur in die Richtung der Interessen der profitorientierten Gesellschaften bewegt, sondern sich im Sinne von «Sport für alle» entwickelt. Diese Arbeit sollte ein Schritt sein, einen guten Einblick in die Thematik des eSports zu geben, für alle die sich sehr wenig bis gar nicht mit eSports beschäftigen.

Bei der Ausarbeitung der Arbeit, wurde bewusst auf die Erstellung eines Business Planes verzichtet, da dieses zu spezifisch für eine Interessensgruppe wäre und die Erarbeitung eines Planes für jede Partei würde den Rahmen dieser Arbeit überschreiten. Die Absicht dieser Arbeit ist, für alle tangierenden Stakeholder einen grundlegenden Konsens über die eSports Landschaft der Schweiz zu etablieren. Letzteres wird als wichtiger gegenüber eines Business Planes priorisiert. Die Erstellung eines Business Planes wird jedem empfohlen, der sich sowohl als Einzelsportler, als auch als Team im eSports versuchen will. Es gibt bereits Handbücher und Wegleitungen um einen Business Plan zu erstellen und diese Arbeit kann als erste Wegleitung und Informationsquelle für die eSports Landschaft in der Schweiz dienen.

Ich fühle mich nun besser gewappnet ein eSports Team ins Leben zu rufen.

### **3 Einleitung**

#### **3.1 Problemstellung**

Die Wichtigkeit und Visibilität von eSports in der Gesellschaft, vor allem bei jüngeren Generationen, ist stetig am Wachsen. Es gibt grundlegende soziodemographische Diskrepanzen, insbesondere macht sich die Unerfahrenheit, bzw. die vollständige Unkenntnis über die Existenz von eSports zwischen den Alterskategorien. Ebenfalls gibt es grosse Unterschiede bei der Auslegung, wie mit dem Wachstum dieser noch jungen «Sportart» zu handhaben ist. Die Wirtschaft und die Medien nutzen bereits gekonnt, mit Marketingmassnahmen, das Interesse am eSports aus. Die Gesellschaft, Eltern, Politik, Bildungsinstitutionen, Verbände und Sportsverbände in der Schweiz scheinen den Trend nicht im erforderlichen Tempo anzugehen. Zudem sind die Strukturen, welche dem eSports Akzeptanz und Stabilität als professionelle Sportart geben würden, noch nicht ausgereift. Trotzdem bietet eSports bereits heute einen Karriereweg und -chancen an.

#### **3.2 Ziel**

In der folgenden Arbeit wird eine Definition von eSports erarbeitet, eine Übersicht der aktuellen eSports Landschaft in der Schweiz gegeben und die verschiedenen Interessengruppen und deren zusammenhängenden Konflikte aufgezeigt. Abschliessend werden mögliche Vorgehensweisen für eine Strukturierung und zur Aufklärung der verschiedenen Interessensvertreter nahegelegt. Ziel dieser Anregungen ist, dass eSports in der Schweiz als Spitzen- oder Breitensport ausgeübt werden kann.

#### **3.3 Abgrenzung**

Der Fokus dieser Diplomarbeit wurde räumlich auf den eSports in der Schweiz begrenzt, auf allfällige Entwicklungen im Ausland und grössere Vergleiche wurde bewusst verzichtet. Die Lösungsvorschläge dienen als Wegleitung an die verschiedenen Interessengruppen und wurden anhand des Status Quo zur Zeit der Erstellung der Arbeit getroffen. Einflüsse, welche die laufende Corona Pandemie auf den eSports haben könnte, wurden nicht explizit berücksichtigt. Je nach Perspektive und Ziel sind andere Lösungsvorschläge empfehlenswert. Weiter wurde im Verlauf der Arbeit der Fokus bewusst auf die grösseren und bekannteren Spiele gelegt, da diese eine viel grössere Ansprechgruppe haben. Im Zusammenhang mit eSports sind auch Konflikte mit Gewalt und Sucht bei Videospiele gekoppelt, sowie die Diskriminierung und Belästigung von weiblichen Spielerinnen. Obwohl diese Themen wichtig und nicht zu vernachlässigen sind, hätte es den Rahmen dieser Arbeit übertroffen, wenn diese analysiert und diskutiert würden.

## **4 Was ist eSports?**

Viele Menschen können sich nicht vorstellen, dass es möglich ist, seinen Lebensunterhalt mit dem Spielen von Videospiele zu verdienen. In den letzten Jahren hat eSports ein exponentielles Wachstum erfahren, das mit anderen Sportarten nicht vergleichbar ist.

### **4.1 Definition des Begriffes eSports**

Der Begriff eSports setzt sich aus den Begriffen «Elektronik» und «Sport» (engl. electronic sports) zusammen. Elektronik bedeutet in diesem Fall, dass ein Computer oder eine Videospielekonsole als eSports Spielgerät verwendet wird, auf dem das jeweilige Videospiele gespielt wird. Er wird meist die Pluralform eSports verwendet. Die meisten eSports-Spiele werden generell in den Kategorien unterteilt:

- Echtzeitstrategie
- First-Person-Shooter (FPS)
- Sportsimulation
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
- Fighting
- Kartenspiel

Grundsätzlich kann jedes Videospiele, dass gespielt wird und in einer kompetitiven Art gemessen werden kann, als eSports bezeichnet werden. Umgekehrt heisst es nicht, dass man eSports betreibt, wenn man Videospiele spielt. Als Analogie kann z.B. ein Ball kicken nicht ausschliesslich als Fussball spielen (als Sportart) definiert werden.

### **4.2 Geschichte und der Aufstieg von eSports**

Damit man sich mit eSports beschäftigt, sollte man zuerst die Geschichte von Videospiele anschauen und die Zusammenhänge, welche den Aufstieg vom konventionellen Spielen von Videospiele zu eSports ermöglicht haben. Der Begriff Videospiele bezieht sich auf digitale Spiele, welche sowohl auf einer Konsole, sowie auf dem Computer gespielt werden (Pfeiffer & Wochenalt, 2011).

Die Anfänge findet man in den Universitäten in den 1950er und 1960er Jahre, wo unter anderem die Vorgänger der heute noch bekannten Spiele «Pong» und «Spacewar» entwickelt wurden. Die 1970er Jahre gelten als die Geburtsstunde der Subkultur der Videospiele, den nebst den Arcade-Automaten kamen die ersten Heimkonsolen auf den



Markt. Neben der Schaffung von prozessorientierten Spielen und der «Hauptfigur» eines Spiels, wie beim «Pac-Man», dem erfolgreichsten Arcade Spiel der Zeit, fand in den 1980er Jahren der erste grosse Absturz in der Geschichte der Videospiele statt. Die Hauptgründe für diesen Absturz waren die Unmenge an Hersteller von Konsolen und eine Flut von schlechten Spielen (Nielsen, Smith, & Tosca, 2008).

In den 1990er Jahren wurde der PC ein immer wichtigeres Endgerät für Videospiele. Die ersten First-Person-Spiele wurden in den 1990er Jahren veröffentlicht. Aus der Sicht des eSports ist «Doom» interessant, da es bereits für LAN gemacht war und damit gleichzeitig mehrere Personen sich gegenseitig herausfordern konnten. Noch interessanter für den heutigen eSports ist das Echtzeit-Strategiespiel «Warcraft», das 1994 auf den Markt kam. Ebenfalls von Blizzard wurde 1998 «StarCraft» auf den Markt gebracht. «StarCraft» wird im auch noch im Jahr 2021 als eSports Wettbewerb gespielt, vor allem in Süd-Korea (Pfeiffer & Wochenalt, 2011).

In den 2000er schufen das Internet und verschiedene Software-Tools, insbesondere Adobe Flash, einen spezifischen Markt für unabhängige Spiele, die nicht nur auf dem PC, sondern auch auf Konsolen gespielt werden konnten. Die Konsolenhersteller blühten in diesem Jahrzehnt finanziell auf, was zu einer bemerkenswert schnellen Entwicklung der Hardware-Möglichkeiten führte und zu einem Verdrängen des PC als Spielgerät. Nur bei den Massive-Multiplayer-Online-Role-Playing Games (MMORPG) konnte der PC seine Marktführerschaft noch halten, wobei die Spiele des Entwicklers Blizzards eine wesentliche Rolle spielten. Blizzard organisiert eigene Turniere und ist heute einer der Hauptakteure in der Ära des eSports (Pfeiffer & Wochenalt, 2011).

Das zunehmende Interesse der Big Player an der Hard- und Softwareentwicklung kennzeichnet die 2010er und die heutige Zeit, in der wir uns befinden. Während Sony mit den Playstation Konsolen und Microsoft mit den X-Box Konsolen in direkter Konkurrenz stehen (aktuell Playstation 5 und X-Box X/S Series), hat Nintendo eine andere Zielgruppe, nämlich Personen, die sich nicht als Gamer bezeichnen, sondern sich als Gelegenheitsspieler oder sogar Familiengamer identifizieren. Der PC ist wieder in den Rängen der Endgeräte zu finden und hat eine wesentliche Rolle bei eSports Spielen (Keith Stuart, 2021).

Heutzutage ist eSports vor allem bei jungen Menschen so beliebt, weil der Zugang zum Internet über Smartphones, Tablets, Computer, Smart-TVs oder eine Konsole immer zugänglicher und bequemer gemacht wird. Junge Menschen identifizieren sich viel mehr mit professionellen Gamern (Pro-Gamern), als mit anderen Sport-Stars. Es besteht die Möglichkeit, dass Zuschauer die gleiche Perspektive wie die Spieler einnehmen können

eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute

und somit die Aktionen, während dem Spiel nachverfolgen können. Das Preisvolumen und die Anzahl der Zuschauer können mittlerweile mit globalen Veranstaltungen verglichen werden. Eines der grössten Turniere war bis vor kurzem «The International», worin mehrere Millionen Menschen zuschauten und die jährlichen Preisgelder circa 25 Millionen US-Dollar betragen. Es wird erwartet, dass in Zukunft einzelne eSports-Wettbewerbe bis zu 100 Millionen US-Dollar als Preisgeld ausschütten werden (SRF Digital, 2021).

### 4.3 Ist eSports ein Sport?

Die Frage, ob eSports als Sport gilt, wird oft diskutiert. Es gibt verschiedene Ansätze, eSports zu definieren. Den treffendsten Ansatz liefert der Wissenschaftler Müller-Lietzkow, der speziell auf den Wettbewerbscharakter von eSports eingeht. *«Der Begriff eSports bezeichnet das wettbewerbsorientierte Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSports wird in Anlehnung an den klassischen Sportbegriff verstanden und erfordert sowohl spielerische Fähigkeiten (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis)»*, (Lietzkow, Bouncken, & Seufert, 2006)

eSports kann mit anderen Sportarten verglichen werden; nur wer bereit ist, hart zu arbeiten, diszipliniert ist, eine positive Einstellung hat und sich im richtigen Umfeld befindet, kann an der Spitze mitspielen. Zum richtigen Umfeld gehören Bildung, Professionalität sowie geistige und körperliche Fitness.

Das Internationale Olympische Komitee (IOC) erwägt, eSports in Zukunft anzuerkennen und einzubeziehen, wenn es Institutionen und Strukturen zur Verfügung stellen kann. Es wird diskutiert, ob eSports in den kommenden Olympischen Spielen (Paris 2024 oder Los Angeles 2028) als Demonstrationssportart gezeigt werden könnte. (Digel, 2021).

Einige Bundesligavereine wie Schalke, Leverkusen und neuerdings der BVB bringen bereits den realen und virtuellen Fussball zusammen. Sie haben eSports Teams gebildet und Spieler unter Vertrag gestellt. Diese treten an Turnieren unter dem Namen des jeweiligen Fussballvereins an. Gerade der Fussball könnte für den eSports von grosser Bedeutung sein, da er weltweit die wohl populärste Sportart ist und damit dank der Federation Internationale de Football Association (FIFA) sehr grosse gesellschaftliche Akzeptanz genießt. Das Interesse am Sport ist enorm und der Zuschauer kann dem Spiel ohne grosse Schwierigkeiten folgen, da die Regeln des Spiels bekannt sind und niemanden vor grössere Schwierigkeiten stellen, wie es bei komplexeren Spielen wie «League of Legends» der Fall ist (Werdenich, 2016).

#### **4.4 Videospielesucht**

Als Herausforderung für die zukünftige Entwicklung von eSports gilt das Thema der Videospielesucht, welche die Weltgesundheitsorganisation (WHO) kürzlich die in ihren Katalog der psychischen Krankheiten aufgenommen hat. In manchen Videospielen geht es um Gewalt und aggressive Situationen, sei es das Schüren von Krieg oder das Stehlen von Fahrzeugen. Dadurch entsteht oft der Eindruck, dass das eSports gewalttätig ist, was dem Sport negative Kritiken und Medienberichte beschert (wbr/dpa, 2021).

## 5 eSports Spitzen- oder Breitensport?

Ähnlich wie in anderen Sportarten, lässt sich auch eSports in Spitzensport und Breitensport unterteilen, wobei aber der Übergang fließend ist. Zudem gibt es eine dritte Einordnung und zwar die der Unterhaltung, einem Mix zwischen Spitzensport, Breitensport und moderner Unterhaltung der jüngeren Generationen.

Die ESL (Electronic Sports League), dem grössten Anbieter und Organisator von eSports Wettbewerben ist zum Beispiel in verschiedene Ebenen unterteilt. Der Ebene «ESL Play» für den Breitensport und der Ebene «ESL Pro» für eSports-Athleten.

### 5.1 Spitzensport

Wie es im Spitzensport üblich ist, sind die eSports Profis, Pro-Gamer genannt, die besten in ihrer Disziplin, respektive ihres Spiels. Selten findet man Pro-Gamer, die gleichzeitig in verschiedenen eSports Spielen professionell antreten. In der untenstehenden Tabelle sind die wichtigsten Spiele aufgeführt, für die es eSports Wettbewerbe gibt.

<u>Spielname</u>	<u>Abkürzung</u>	<u>Kategorie</u>
League of Legends	LOL	MOBA
Counter Strike Global Offensive	CS:GO	FPS
Call of Duty	COD	FPS
FIFA	FIFA	Sportsimulation
Dota 2	Dota	MOBA
Hearth Stone	HS	Kartenspiel
Player Unknown's Battlegrounds	PUBG	Echtzeitstrategie
Fortnite	-	Echtzeitstrategie
Rainbow Six Siege	R6	FPS
Rocket League	RL	Sportsimulation
Overwatch	OW	FPS
World of Warcraft	WOW	Echtzeitstrategie
eFormula 1	eF1	Sportsimulation
Gran Turismo	GT	Sportsimulation
Street Fighter	-	Fighting
Tekken	-	Fighting
Super Smash Bros. Melee	-	Fighting

In der Schweiz sind die Pro-Gamer weitgehend auf sich selber angewiesen, denn es existiert nur eine beschränkte Infrastruktur, welche eine Karriere in eSports vereinfachen oder unterstützen würden. Gegensätzlich hat sich Asien entwickelt. Spezifisch ausgerichtete Bildungsstätte ermöglichen eSportler eine Ausbildung und eine adäquate Professionalisierung, um sich in eSports mit anderen Messen zu können. Sie erhalten mentales, psychologisches und physiologisches Coaching. Sie lernen Spielstrategien und erhalten gleichzeitig eine schulische Grundausbildung. In den Vereinigten Staaten gibt es eine High-School-übergreifende eSports-Organisation. Durch diese können eSportler Stipendien für Universitäten erhalten.

Die Talentförderung für den Spitzensport ist in der Schweiz ebenfalls nur bedingt vorhanden, bzw. befindet sich in den Kinderschuhen. Eine Art Trainingslager, sogenannte «Bootcamps» werden angeboten, um sich in einzelnen Spielen oder Spielkategorien zu verbessern. Diese Camps werden unter anderen von Pro-Gamern geleitet.

## **5.2 Breitensport**

Wie in anderen Sportarten, macht der Breitensport den grössten Teil der eSportler aus. Auch das Angebot von Wettbewerben richten sich bereits an diese Gruppe und sind nicht nur ausschliesslich auf den Spitzensport fokussiert.

Der Breitensport ist unter anderem definiert als Leistung und Fitness, sowie Spiel und Gemeinschaft. Breitensport umfasst Wettkämpfe, Leistungsvergleiche und Mitmachangebote für Interessierte aus allen Bevölkerungsgruppen und Altersklassen. Es werden grundlegende Werte des gesellschaftlichen Miteinanders und Zusammenlebens vermittelt: Toleranz und Respekt gegenüber anderen, Kameradschaft, Fairness, Hilfsbereitschaft, das Akzeptieren und Einhalten von Regeln (Sportlic, 2021).

## **5.3 Unterhaltung**

Eine Besonderheit beim eSports ist, dass eSports und moderne Unterhaltung, sprich Live-Streaming und soziale Medien, Hand in Hand gehen. Die Zuschauer wollen nicht nur den Profis beim Spielen zuschauen, sondern sind auch sehr daran interessiert denen zuzuschauen, die das Spiel als Amateure spielen oder sogar nur zum Vergnügen respektive der bewussten Unterhaltung der Zuschauer (Influencer oder YouTuber) spielen. Diese Art von Unterhaltung ist vor allem auf den Streaming Plattformen wie Twitch oder YouTube zu finden.

eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute

#### **5.4 Kann man als eSports Profi bereits Geld verdienen?**

Die Antwort auf diese Frage kann man nicht abschliessend geben. In der Schweiz dürfte es sich als äusserst schwer erweisen, als eSports Profi genügend Geld nur mit dem Erspielen von Preisgeldern zu verdienen. Meistens setzen sich die Einnahmen aus dem Marketing und Sponsoring zusammen, welche über das Auftreten in sozialen Medien und dem Aufbau einer Influencer Persönlichkeit zustande kommen.

Die PostFinance bot 2019 eine Anstellung für fünf «League of Legends»-Spieler, die sich zu 100 Prozent dem Strategiespiel widmeten. Nebst Unterkunft und Verpflegung sollen sie ein monatliches Gehalt erhalten (tob, 2021)

## 6 eSports Landschaft Schweiz

### 6.1 Wahrnehmung von eSports in der Gesellschaft

Laut einer Studie der ZHAW wissen 30.6% der Befragten genau was eSports ist, dabei kennen 29.7% zwar den Begriff, sind sich seiner Bedeutung nicht ganz sicher, respektive 15.7% wissen nicht, was «eSports» bedeutet. 24% haben noch nie etwas von eSports gehört. Man kann darauf schliessen, dass eine ähnliche Struktur der Wahrnehmung für die ganze Schweizer Bevölkerung gilt (Abbildung 1). Vor allem die jüngere Bevölkerung weiss, wofür der Begriff eSports steht. Dabei wissen 44.4% der 16- bis 29-Jährigen und 40.4% der 30- bis 44-Jährigen genau wofür der Begriff steht.

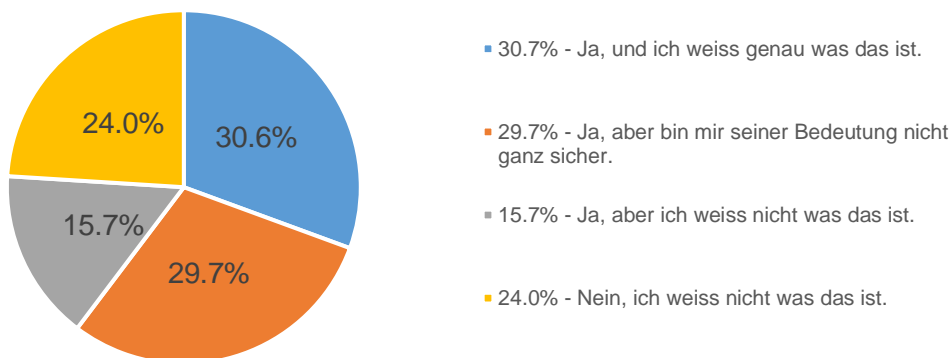


Abbildung 1 Wahrnehmung des Begriffes «eSports» in der Schweiz (Hüttermann, 2019)

Die Studie der ZHAW hat sich ebenfalls mit der Frage auseinandergesetzt, ob eSports als Sport anerkannt wird. Dabei anerkennt 27.6% der Schweizer Bevölkerung eSports bereits als Sport (Abbildung 2).

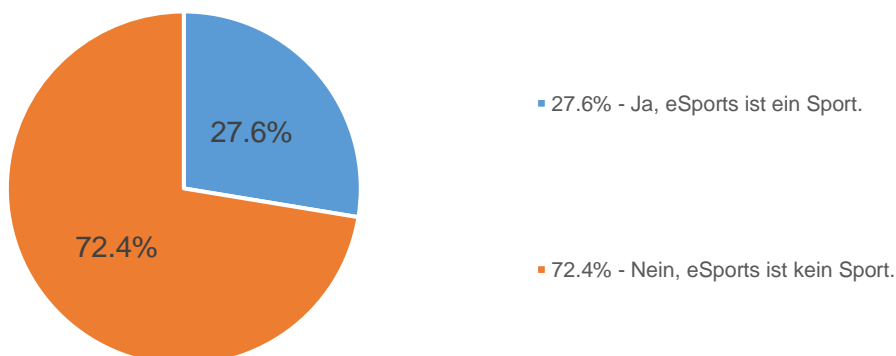


Abbildung 2 Ist eSports ein Sport? (Hüttermann, 2019)

## **6.2 eSportler**

### 6.2.1 Einzelspieler

Pro-Gamer ist die Kurzform für professionelle Gamer, also eSports Sportler, die professionell Videospiele spielen und oft ihren Lebensunterhalt damit verdienen. Ein Pro-Gamer gilt als talentiert, mit grossen Gaming-Fähigkeiten. Wie bei jedem anderen Sportler auch, ist es wichtig, die Fähigkeiten zu entwickeln und zu trainieren. Einige Pro-Gamer erhalten sogar ein vertraglich vereinbartes Gehalt, das meiste Geld verdienen sie jedoch durch Preise aus Turnieren, Sponsoring und Werbung. In Europa ist die Mehrheit der Profispieler auf Sponsorengelder als Einnahmequelle angewiesen und muss sich daher aktiv vermarkten. Es gibt keine offiziellen Zahlen über Pro-Gamern in der Schweiz und wie viele von ihnen von eSports leben können (Geisler, 2009).

### 6.2.2 Teams

Die eSports Teams in denen Spieler gruppiert sind werden «Clans» genannt. Es gibt Amateur- und Proficlans in unterschiedlichen Grössen. In Clans organisierte Spieler müssen nicht zwingend miteinander in Mehrspielerspielen aktiv sein. Durch den Gewinn von Turnieren machen sich die Clans für Sponsoren attraktiver. Clans treten an kleinen und grossen Turnieren gegen andere Clans an und bereiten sich intensiv auf diese Wettkämpfe vor. Trainingslager, sogenannte Bootcamps, werden in der eSports-Szene immer beliebter (Geisler, 2009).

Der SEFS nennt auf seiner Website 17 eSports-Teams als offiziell registrierte Mitglieder des Verbandes (SESF, 2021). Auf der Webseite von Swiss Gaming sind weitere 17 Teams aufgelistet (Swiss Gaming, 2021).

## **6.3 Verbände & Strukturen**

### 6.3.1 Verbände

Der SESF (Swiss eSports Federation) gilt als der schweizerischer eSports Verband und ist neben 97 anderen Ländern dem IESF (International eSports Federation) angehängt. Der IESF ist dabei nicht der einzige Weltdachverband von eSports Spielen und nicht alle Spiele, Ligen oder Teams in der Schweiz sind dem SESF angeschlossen.

Die WESA (World eSports Association) in Zusammenarbeit mit der ESL (Electronic Sports League), spielt ebenfalls eine wesentliche Rolle bei eSports.

Die Weltdachverbände versuchen dem eSports Strukturen, wie Wettkampfbestimmungen, Reglement für die Punktevergabe, Anti-Doping-Reglemente, Spielbetriebsordnungen, oder



Zertifizierungen von Turnieren zu geben. Zudem sind nicht alle Spiele und deren Wettbewerbe diesen Strukturen untergeordnet, denn viele eSports Spiele werden von den Spielehersteller selber koordiniert. So zum Beispiel die Spiele «Overwatch» und «World of Warcraft» von Blizzard, wo die Turniere und Weltmeisterschaften direkt von Blizzard organisiert und koordiniert werden.

### 6.3.2 Wettbewerbe

Die meisten Wettbewerbe sind nicht national, sondern international organisiert. Die wichtigsten eSports Ligen und Turniere in der Schweiz, zu Beginn des Jahres 2021, sind in der untenstehenden Tabelle zusammengefasst.

Name	Spiele
ESL - Swisscom Hero League	CS:GO, League of Legends, PUBG, Clash Royal, Dota 2, FIFA, Rainbow Six Siege
Brack - Swiss Esports League (SEL)	CS:GO, Rocket League, Rainbow Six Siege, Hearth Stone, COD, Overwatch
TCS - Rocket League	Rocket League
Credit Suisse - eArena (SFV)	FIFA, PES
Digitec - Playground 3 <sup>rd</sup> Edition	Call of Duty - Black Ops III (COD)
Postfinance Gaming Cup	League of Legends, Brawl Stars, NHL
Swiss Power Ranking*	Rocket League, Hearth Stone, Overwatch, League of Legends, CS:GO

\* Das Swiss Power Ranking von eSports.ch (powered by UPC), erfasst lediglich die Ergebnisse von den anderen Wettbewerben, ähnlich wie das ATP Ranking im Tennis.

Auffällig ist, dass dieselben Spiele in mehreren Ligen vertreten sind. Das liegt daran, dass die Spiele meistens auf internationaler Ebene offiziell koordiniert werden und es eigentlich jedem «frei» zusteht Turniere zu organisieren und diese auch Liga zu nennen.

Als Beispiel dient der Telekomanbieter Swisscom. Dieser organisiert seit 2018 im Auftrag der ESL unter dem Namen «ESL - Swisscom Hero League» Wettbewerbe. Als direkte Konkurrenz dazu entstand die Brack.ch - Swiss Esports League (SEL), welche von der SEFS zertifiziert ist. Interessant ist, dass die Swisscom auch den SEFS als Partner unterstützt. Der Schweizer Pannendienst TCS organisiert seit 2018 ebenfalls ein eSports Wettbewerb unter dem Namen «TCS Esports League» eine Liga für das Spiel Rocket

League. Sie stehen jedoch nicht unter der Aufsicht der ESL, noch der SEFS (TCS, 2021). Die Postfinance hat nach ihrem ersten Engagement 2019 im Bereich eSports 2020 den «Postfinance Gaming Cup» ins Leben gerufen und ist Hauptpartnerin bei «mYinsanity», dem grössten eSports Clan der Schweiz, eingestiegen (Postfinance, 2021). Die eArena der Credit Suisse für eSports Fussballsimulationen, ist die erste Liga, welche mit einem offiziellen Partner, der nicht aus der eSports Branche stammt zusammenarbeitet, namentlich dem Schweizerischen Fussball Verband (SFV).

## **6.4 Wirtschaft & Medien**

### 6.4.1 Wirtschaft

Während eSports im Jahr 2017 weltweit einen Umsatz von fast 500 Millionen US-Dollar erwirtschaftete, lag es 2019 bereits bei mehr als dem doppeltem - 1.1 Milliarden US Dollar (IESF, 2021). Das Preisvolumen und die Anzahl der Publikumszuschauer sind mit globalen Events vergleichbar. Eines der grössten Turniere ist «The International», indem mehrere Millionen Menschen zuschauen und jährliche Preisgelder von fast 25 Millionen US-Dollar ausgeschüttet werden. Es wird erwartet, dass in Zukunft weitere eSports-Wettbewerbe bis zu 100 Millionen US-Dollar als Preisgeld ausschütten werden (SRF Digital, 2021).

Grössere Unternehmen in der Schweiz haben bereits begonnen, neben traditionellen Sportlern auch eSports-Athleten und Teams zu sponsern und zu vermarkten. Werbung und Sponsoring nehmen in der eSports-Branche rasant zu. Einer der Gründe dafür ist die riesige Menge an unterschiedlichen neuen Werbemöglichkeiten. Trotz diverser Vorteile und des enormen Wachstumspotenzials ist Werbung und Sponsoring im eSports im Vergleich zum traditionellen Sport noch relativ günstig und der Impact grösser.

Wie in der Übersicht zur Wettbewerbslandschaft in der Schweiz (6.3.2) ersichtlich ist, werden praktisch alle Wettbewerbe nicht nur von grösseren Unternehmen gesponsert, sondern direkt von ihnen organisiert und vermarktet. Zum Teil konkurrenzieren sich die Wettbewerbe. Diese Kommerzialisierung ist mit Vorsicht zu beobachten.

Im Vergleich zum klassischen Sponsoring, indem es eine Wechselwirkung zwischen dem *Sponsoringgeber* und dem *Sponsoringnehmer* gibt, zur Förderung von Personen oder Organisationen in Bereichen Sport, Kultur, Soziales, Umwelt oder Medien, nehmen diese Unternehmen zum Teil eine Doppelrolle ein.

## eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute

Laut einer ausgiebigen Studie von PwC zu eSports gibt es sieben Schlüsselgruppen, die einen grossen Einfluss auf das eSports-Ökosystem haben und sie beschreibt die wichtigsten Trends und Entwicklungen sowie die grössten Herausforderungen und attraktivsten Chancen in diesem wachsenden Markt:

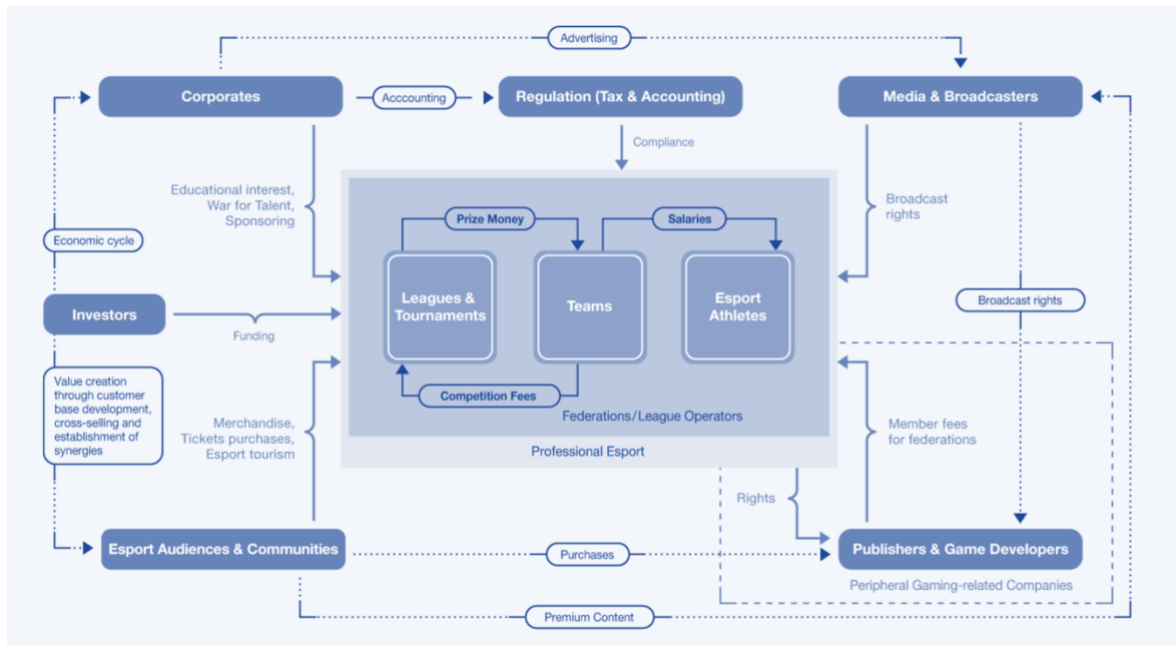


Abbildung 3 PwC „Das Ökosystem von eSports“ engl. (Vitale & Anil, 2020)

- Teams & eSports-Athleten
- Ligen & Turniere
- eSports-Publikum & Gemeinschaften
- Anbieter und Spieleentwickler
- Medien & Veranstalter
- Unternehmen
- Investoren

### 6.4.2 Medien

Viele Medien nehmen eSports noch nicht wahr und nur wenige berichten über eSports Ereignisse in gleicher Weise wie über traditionelle Sportereignisse. In der Schweiz hat UPC mit der Plattform «eSports.ch» 2017 den Anfang gemacht und sich mittlerweile als Leader in der schweizerischen Berichterstattung zu eSports etabliert. Am Anfang der Corona Pandemie 2020 war eSports auf SRF zu sehen, wohl dazu gedrungen, da alle anderen Sportarten aufgrund von der Corona Pandemie zu dieser Zeit komplett aussetzen mussten.

eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute

Auf dem Sport Sender von UPC, mySport gibt es zu gewissen Sendezeiten eSports live im Free-TV zu sehen und das schon seit 2018 (eSports.ch, 2021).

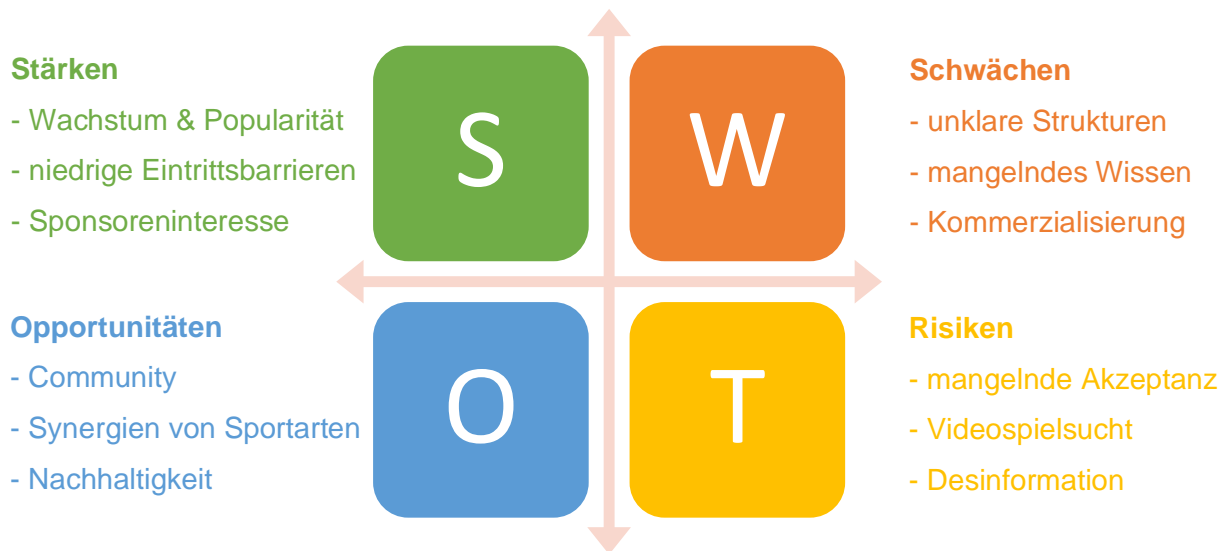
Das Hauptmedium für eSports sind die Streaming-Plattformen wie Twitch (Amazon) und YouTube (Google), die den Fans eine direkte Verbindung zu Teams, Spielern (und Influencer) ermöglichen. Die wichtigste Zielgruppe von eSports, nämlich die jüngeren Generationen widmen sich kaum mehr den traditionellen Medien wie TV oder (online) Zeitungen. Ein wichtiger Vorteil der Streaming-Plattformen ist ihre Flexibilität. Sie können auf fast jedem Gerät zuhause, unterwegs oder in einem anderen Land angesehen werden. Der wichtigste Faktor für Streaming-Plattformen ist jedoch der soziale Aspekt. Fans können sich in Chatrooms austauschen und ihre Gedanken über das austauschen, was in diesem Moment im Spiel passiert. Während bei den «League of Legends World Championship Finals» in China beeindruckende 40.000 Zuschauer anwesend waren, verfolgten etwa 100 Millionen das Spiel von zuhause aus (Advani, 2021).

## **6.5 Gesellschaft & Politik**

Das eSports-Publikum wächst, und es wird erwartet, dass sich dieser Trend in der Gesellschaft fortsetzen wird. Die einfache Zugänglichkeit von eSports-Inhalten ist der Haupttreiber dieser Entwicklung und wird auch in Zukunft einen wichtigen Aspekt spielen. Jedoch ist das Thema eSports noch nicht in der Politik angekommen, obschon es immer mehr jüngere Menschen anspricht und Unternehmen dieses Interesse an eSports erkannt haben. Auch ältere Generationen sind in der Entwicklung von eSports nicht involviert, obwohl unter ihnen zum Teil als Eltern von Kindern, die sich in der eSports Welt bewegen, befinden. Diese würden von mehr Verständnis, Information und allenfalls Regulierungen gegenüber eSports profitieren.

## 6.6 SWOT Analyse

In Anbetracht der eSports Landschaft Schweiz wurde eine SWOT Analyse erstellt um die wichtigen Punkte der Wegleitung zur Entwicklung von eSports zu eruieren.



Zu den Stärken von eSports gehört das Wachstum von eSports und dessen Popularität bei den jüngeren Personen. Auch die niedrigen Eintrittsbarrieren, sprich jeder der eine Konsole, PC oder Mobilgerät besitzt, kann eSports betreiben. Das grosse Interesse von Grossunternehmen an eSports und dessen Netzwerke runden die Stärken für eine Entwicklung von eSports ab.

Zu den Schwächen von eSports gehören die unklare Koordination und Verbandsstrukturen, das mangelnde Wissen der Schweizer Bevölkerung zum Thema eSports, sowie die Kommerzialisierung respektive die Vormachtstellung, welche die Unternehmen bei Vermarktung der einzelnen eSports Spiele haben, die den unabhängigen Wachstum und Förderung stören.

Zu den Opportunitäten gehören die Organisation der Spieler und Zuschauer in Communities, welche zu Netzwerkeffekten führen können. Zudem gibt es Ähnlichkeiten und Zusammenhänge zu anderen Sportarten, wobei Synergien zwischen den existierenden Strukturen zunutze gemacht werden könnten. Dadurch das eSports von Natur weg virtuell und digital ist, bringt es eine Grundlage nachhaltigere Konzepte zu entwickeln.

Zu den Risiken gehört die mangelnde Akzeptanz von eSports als Sport, der Gefahr der Videospielesucht und der Desinformation respektive dem mangelnden Wissen zu eSports.

## **7 Wegleitung**

Für die erfolgreiche Entwicklung von eSports in der Schweiz wurden die einzelnen Interessengruppen analysiert und eine SWOT Analyse (Kapitel 6.6) erstellt. In diesem Kapitel sind erste Vorschläge für die Interessengruppen erstellt worden. Sie wurden anhand des Status Quo's Anfang 2021 gemacht. Da die eSports Branche sehr schnell und stark am fortschreitet, sollte man den Ausgangspunkt stets im Blick haben. Es kann sein, dass Vorschläge in der Zwischenzeit bereits umgesetzt wurden oder sich als unpassend erweisen.

### **7.1 eSportler**

Es ist unabdingbar, dass eSportler und Teams eine Professionalisierung erfahren, damit sich das volle Talent und Potenzial entfalten kann. Einerseits müssen die psychologische und physiologische Fitness gestärkt werden und andererseits müssen eSportler wirtschaftlich denken und handeln. Ersteres können durch Coaching und Trainings innerhalb und ausserhalb des Spiels verbessert werden. Regelmässige körperliche Aktivität mit einem ausgebildeten Trainer ist z.B. ein bevorzugtes Mittel für ein physiologisches Coaching. Des weiteren muss ein eSportler oder ein Team die wirtschaftlichen Prinzipien befolgen. Als Analogie können Spitzenteams, wie z.B. der FC Zürich im Fussball genannt werden. Es müssen unter anderem Marketing Aktionen geplant werden, Sponsorenverträge eingegangen werden und Versicherungen abgeschlossen werden. Viele Inputs können von der Sportwelt als Anhaltspunkt genommen werden, für die eSportler adaptiert werden und eingesetzt werden. Business Pläne müssen zu Beginn nicht komplex sein, sondern skalierbar und ressourcenschonend konzipiert werden. Als praktischer Vorschlag kann der angehängte «Canvas Business Model» genutzt werden.

### **7.2 Verbände & Strukturen**

Wie in Kapitel 6.3.1 beschrieben, gibt es bereits den SESF Dachverband in der Schweiz. Dieser sollte verstärkt als Koordinations- und Organisationsstelle aller eSports Spiele fungieren und das Bindeglied zwischen diesen und den internationalen Organisationen, wie beispielsweise den Weltdachverbänden von eSports WESA und ESL darstellen.

Hier kann Leichtathletik als Vorbild genommen werden. Verschiedenste Disziplinen können im eSports als die diversen Spiele angesehen werden. Diese werden unter einem gemeinsamen Dachverband, dem Swiss Athletics, welcher den Spitzensport, die Nachwuchsarbeit und die Breitenentwicklung als Hauptziel hat (Swiss Athletics, 2021). Diese Strukturen (und weitere Strukturen von Sportverbänden können als Grundlage zur

Vereinheitlichung und Zentralisierung genutzt werden. Ausserdem ist die Empfehlung, dass die Strukturen zur Nachwuchsförderung nachhaltig aufgebaut werden und die Verbände für die eSportler als Ansprechpartner dienen.

Eine weitere Empfehlung ist, dass die Verbände Synergien anstreben sollen, wie zum Beispiel der Zusammenarbeit mit dem Bundesamt für Sport (BASPO), Swiss Olympics, Kantonalen Sportverbänden, wie z.B. dem ZKS oder regionalen Sportämter, und der Politik zu suchen. Durch solche Synergien können Aufklärungskampagnen zum Thema eSports durchgeführt werden und das Wissen und die Akzeptanz gesteigert werden.

### **7.3 Wirtschaft & Medien**

Auf der wirtschaftlichen Seite ist es für Profit-Unternehmen sehr lohnenswert in eSports zu investieren und Präsenz zu zeigen. Da die Zielgruppe insbesondere jüngere Personen sind, müssen unter anderem auch die Unternehmen eine soziale Verantwortung übernehmen. Dies kann in verschiedenen Formen geschehen, da sich Aufbau noch in der Anfangsphase befindet. Nennenswert sind die Förderung der Strukturen, wie in Kapitel 7.2 genannt oder Aufklärungsarbeiten für die Breitenentwicklung in der Gesellschaft. Das Engagement der Firmen sollte sich nicht auf diese zwei Beispiele begrenzen. Da finanzielle Mittel von den Firmen gegeben werden kann, können diese an vielen weiteren Stellen allokiert werden. Nennenswert ist ebenfalls das klassische Sponsoring. Wechselwirkungen zwischen dem *Sponsoringgeber* und dem *Sponsoringnehmer* sollten gekonnt genutzt werden, um eSportler oder Organisationen zu fördern. Beachtet werden sollte jedoch, dass eine Doppelrolle vermieden werden sollte. Wie in der Übersicht zur Wettbewerbslandschaft in der Schweiz (Kapitel 6.3.2) ersichtlich, werden praktisch alle Wettbewerbe nicht nur von grösseren Unternehmen gesponsert, sondern direkt von ihnen organisiert und vermarktet. Zum Teil konkurrenzieren sich die Wettbewerbe sogar, anstatt den Wachstum der entsprechenden eSports Disziplin im Vordergrund zu haben.

Medial sollte eSports mehr Präsenz erhalten. Dies führt zur Förderung des Verständnisses über eSports und dessen Akzeptanz in der Bevölkerung.

Als Vergleich kann wiederum der Sport als Ganzes genommen werden. In allen Medien erhält diese einen eigenen Abschnitt und es ist heute in keiner Zeitung wegzudenken. Es ist nicht zwingend notwendig, dass eSports einen eigenen mehrseitigen Abschnitt erhält, sondern viel mehr zu Beginn auf qualitativ hochwertige aufklärende Berichterstattung gesetzt wird, i.S.v. Qualität vor Quantität.

#### **7.4 Gesellschaft & Politik**

Die Politik sollte sich der Thematik von eSports widmen, denn für einen nicht zu vernachlässigbarer Teil der Gesellschaft spielt eSports eine grosse Rolle. Sie sollten etwas unternehmen um das Wissen über eSports auch über diese Gruppe hinaus zu tragen. Zum Beispiel könnten Sportverbände (BASPO, Swiss Olympics, ZKS, Sportämter) damit beauftragt werden, den eSports beim Aufbau von Strukturen zu unterstützen und dies dabei finanziell zu fördern.

Der Gesellschaft und vor allem Eltern von angehenden eSports Talenten sollten offizielle Informationsquellen und Anlaufstellen geboten werden, in denen sie ihr Wissen zu eSports erweitern können. Viele junge Menschen, die sich für eine Karriere in eSports interessieren, sind in einem Alter, in dem die Ausbildung im Vordergrund steht und die Eltern Entscheide für die Kinder treffen.

Das Schweizer Bildungssystem bietet keine besonderen Bedingungen, die diesen jungen Menschen die Möglichkeit geben würden, eine Ausbildung zu absolvieren und parallel dazu eine Karriere in eSports zu entwickeln, so wie es in anderen Sportarten möglich ist. Vorausschauende Innovation könnte bedeuten, dass mehr Kurse angeboten werden, wie z.B. Informatik, eSports oder in einem anderen Thema, das potentiellen Nutzen für die Gesellschaft hat. Ebenso kann ein Ansatz im bereits existierenden Bildungsweg eine Möglichkeit darstellen. Ähnlich wie bei Sport, Tanz, Ballett, Musik und bildnerischem Gestalten gibt es besondere Ausbildungswege, die es Kinder und Jugendlichen mit herausragendem Talent die Möglichkeit geben, «...neben dem intensiven Training in ihrem Verband (oder ggf. auch in der Schule) einen regulären Schulabschluss zu erlangen. So geht Leistungssport oder Kunst nicht auf Kosten der Allgemeinbildung – oder umgekehrt» (Das Schweizer Bildungsportal, 2021).



## 8 Literaturverzeichnis

- Advani, D. (20. 01 2021). Von Media & Broadcasters: The golden link in esports in the digital era: <https://www.pwc.de/en/technology-media-and-telecommunication/digital-trend-outlook-esport-2020/media-broadcasts.html> abgerufen
- Axter, F. (2009). *Mediensport. Strategien der Grenzziehung*. München: Fink.
- Breuer, M. (2017). *E-Sport - Perspektive aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Das Schweizer Bildungsportal. (31. 01 2021). *Ausbildung-Weiterbildungen*. Von <https://www.ausbildung-weiterbildung.ch/talentfoerderung-bildungsweg-schule-sport-musik> abgerufen
- Digel, H. (12. 01 2021). *Sport Quergedacht*. Von Sport Quergedacht: [http://sport-quergedacht.de/wiss\\_beitrag/soll-e-sport-olympisch-werden/](http://sport-quergedacht.de/wiss_beitrag/soll-e-sport-olympisch-werden/) abgerufen
- ESL Gaming. (04. 01 2021). *ESL*. Von ESL Gaming: <https://pro.eslgaming.com/> abgerufen
- eSports.ch. (14. 01 2021). *eSports.ch*. Von eSports.ch: <https://www.esports.ch/sew-2098/> abgerufen
- Geisler, M. (2009). *Clans, Gilden und Gamefamilies*. München: Juventa.
- Hüttermann, M. (2019). *eSports Schweiz 2019*. Winterthur: ZHAW.
- IESF. (20. 01 2021). *IESF*. Von IESF: <https://ie-sf.org/esports> abgerufen
- Keith Stuart. (13. 01 2021). *The Guardian*. Von The Guardian: <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/19/best-video-games-console-christmas-2018-playstation-4-xbox-one-nintendo-switch> abgerufen
- Lietzkow, Bouncken, & Seufert. (2006). *Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospielindustrie in Deutschland*. Entertainment Media.
- Lofgren, K. (April 2017). *BigFishGames*. Abgerufen am 2018 von <https://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/>
- Newzoo. (05. 01 2021). *Newzoo*. Von Newzoo: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2017-light/> abgerufen
- Nielsen Sports. (07. 01 2021). Von Nielsen Sports: <https://niensensports.com/de/sponsor-trend-2017/> abgerufen
- Nielsen, Smith, & Tosca. (2008). *understanding video games*. Routledge Verlag.
- Pfeiffer, A., & Wochenalt, A. (2011). *eSport - eine Analyse von kompetitiven digitalen Spielen*. unknown: novum eco.

## eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute

- Postfinance. (20. 01 2021). *Esports Engagement Unterstützung im schweizerischen Esports*. Von Esports Engagement Unterstützung im schweizerischen Esports: <https://www.postfinance.ch/de/ueber-uns/engagements/esports.html> abgerufen
- Redaktion Tamedia. (06. 01 2021). *Tagesanzeiger*. Von Tagesanzeiger: <https://www.tagesanzeiger.ch/wirtschaft/standardder-nerd-der-nerd-geblieben-ist/story/18067786> abgerufen
- SESF. (12. 01 2021). *Swiss Esports Federation*. Von Swiss Esports Federation: <https://sesf.ch/about-the-federation/> abgerufen
- SESF. (15. 01 2021). *Swiss Esports Federation*. Von Swiss Esports Federation: <https://sesf.ch/members/> abgerufen
- Sportclic. (20. 01 2021). *Sportclic*. Von Sportclic: [https://www.sportclic.ch/Large/Kernprozesse/Breitensport/tabid/92/language/de-CH/Default.aspx?mid=460&dnnprintmode=true&SkinSrc=%5BG%5DSkins%2F\\_default%2FNo+Skin&ContainerSrc=%5BG%5DContainers%2F\\_default%2FNo+Container](https://www.sportclic.ch/Large/Kernprozesse/Breitensport/tabid/92/language/de-CH/Default.aspx?mid=460&dnnprintmode=true&SkinSrc=%5BG%5DSkins%2F_default%2FNo+Skin&ContainerSrc=%5BG%5DContainers%2F_default%2FNo+Container) abgerufen
- SRF Digital. (15. 01 2021). *www.srf.ch*. Von SRF: <https://www.srf.ch/sport/mehr-sport/esport-preisgeld-rekorde-im-e-sport-woher-kommt-das-geld> abgerufen
- Swiss Athletics. (31. 01 2021). *Swiss Athletics*. Von Swiss Athletics: <https://www.swiss-athletics.ch/de/verband/facts-figures/> abgerufen
- Swiss Gaming. (20. 01 2021). *Members Swiss Gaming*. Von Swiss Gaming: <https://swissgaming.org/esport-teams/> abgerufen
- TCS. (01. 01 2021). *Touring Club Schweiz*. Von TCS: <https://www.tcs.ch/de/der-tcs/esports-league.php> abgerufen
- tob. (12. 01 2021). *20min*. Von 20min: <https://www.20min.ch/digital/games/story/Gamer-aufgepasst--hier-gibts-ein-Jahr-lang-Cash-20355081> abgerufen
- Twitch. (12. 01 2021). *Twitch*. Von Twitch: <https://www.twitch.tv/p/about/press-releases/2017/> abgerufen
- Vitale , G., & Anil, K. (2020). *Esport Audiences and Communities: The love and the ownership*. Online: PwC.
- wbr/dpa. (20. 01 2021). *Spiegel*. Von <https://www.spiegel.de/gesundheit/psychologie/gaming-disorder-who-erklaert-videospielsucht-zu-einer-offiziellen-krankheit-a-1192306.html> abgerufen
- Werdenich, G. (2016). *PC bang, E-Sport und der Zauber von Starcraft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsebusch.
- WESA. (02. 01 2021). *WESA*. Von WESA: <http://www.wesa.gg/> abgerufen

eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute

Wimmer, J. (2013). *Massenphänomen Computerspiele*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft .

## 9 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Wahrnehmung des Begriffes «eSports» in der Schweiz (Hüttermann, 2019)	15
Abbildung 2 Ist eSports ein Sport? (Hüttermann, 2019) .....	15
Abbildung 3 PwC „Das Ökosystem von eSports“ engl. (Vitale & Anil, 2020).....	19

## 10 Glossar

Amazon	<i>Börsennotierter amerikanischer Onlineversandhändler</i>
AMS	<i>Associated Manager of Sports</i>
Arcade-Automaten	<i>Maschinen auf denen Videospiele gespielt werden</i>
ATP Ranking	<i>Association of Tennis Professionals Ranking</i>
BASPO	<i>Bundesamt für Sport</i>
Blizzard	<i>Amerikanischer Videospiele Entwickler</i>
Bootcamp	<i>Eine Art Gruppen-Trainingsprogramm</i>
BVB	<i>Ballspiel-Verein Borussia (Dortmund)</i>
Call of Duty	<i>Videospiel</i>
Clan / Clans	<i>Teams von Videospielern</i>
COD	<i>Call of Duty</i>
CS:GO	<i>Counter Strike Global Offensive</i>
Dota 2	<i>Videospiel</i>
eFormula 1	<i>Videospiel</i>
ESL	<i>Electronic Sports League</i>
FIFA (Fussballweltverband)	<i>Fédération Internationale de Football Association</i>
Fortnite	<i>Videospiel</i>
FPS	<i>First-Person-Shooter</i>
Free-TV	<i>Kostenfreies Fernsehen</i>
Google	<i>Amerikanisches Technologieunternehmen</i>
Gran Turismo	<i>Videospiel</i>
GT	<i>Gran Turismo</i>
Hearth Stone	<i>Videospiel</i>
HS	<i>Hearth Stone</i>
IESF	<i>International Esports Federeation</i>

## eSports – Spitzen- oder Breitensport der Zukunft, schon heute

Influencer	<i>Personen, die durch Präsenz und Ansehens in sozialen Netzwerken als Werbeträger und Vermarkter eingesetzt werden</i>
IOC	<i>Internationale Olympische Komitee</i>
LAN	<i>Local Area Network</i>
League of Legends	<i>Videospiel</i>
LOL	<i>League of Legends</i>
MMORPG	<i>Multiplayer Online Role-Playing Games</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
mYinsanity	<i>eSports Team</i>
Overwatch	<i>Videospiel</i>
PUBG	<i>Player Unknown's Battlegrounds</i>
R6	<i>Rainbow Six Siege</i>
Rainbow Six Siege	<i>Videospiel</i>
RL	<i>Rocket League</i>
Rocket League	<i>Videospiel</i>
SEL	<i>Swiss Esports League</i>
SESF	<i>Swiss Esports Federation</i>
SFV	<i>Schweizerischer Fussball Verband</i>
Street Fighter	<i>Videospiel</i>
Super Smash Bros. Melee	<i>Videospiel</i>
Swiss Olympics	<i>Olympischer Verband Schweiz</i>
TCS	<i>Touring Club Schweiz</i>
Tekken	<i>Videospiel</i>
The International	<i>eSports Turnier</i>
Twitch	<i>Live-Streaming-Videoportal</i>
WESA	<i>World eSports Association</i>
WHO	<i>Welt Gesundheit Organisation</i>
World of Warcraft	<i>Videospiel</i>
WOW	<i>World of Warcraft</i>
YouTuber	<i>Person, die regelmässige Videos auf YouTube erstellt</i>
ZHAW	<i>Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften</i>
ZKS	<i>Zürcher Kantonalverband für Sport</i>



## 2 Details zur SESF (Ziele, Grundwerte und Organisation)

### OBJECTIVES



#### CONNECT THE COMMUNITY

With our community services we're providing convenient ways for members to connect and converse with each other. It's the fastest way to get to know the Swiss community.



#### OFFICIAL NATIONAL CHAMPIONSHIPS

Establishing regular official national championships or endorse 3rd parties to run them on behalf of the SeSF, and to support the operations.



#### PROMOTE ESPORTS

Be it tournaments, talks, consulting or providing services – all we do is done with the goal to get esports in Switzerland to the next level.



#### INCORPORATE REGULATIONS

We want to provide clear structures and standards that the esports scene can orient itself by.



#### FOSTER PROFESSIONALIZATION

It's essential for the growth of esports to establish certain standards.

This serves new organizers and teams as guidance while also establishing a level of certainty for both established members of the scene and viewers equally.

Be that via administrative details like tournament rules, referees or mediation between organizations but also the public appearance of organizations and teams.



#### ESTABLISH ESPORTS AS SPORT

In the long run it's a necessity to get esports known in the broad public and respected political level.

### OUR CORE VALUES



#### NON-PROFIT, ALL PASSION

Esports is the passion of every member in the SeSF.

The time and dedication invested in the federation comes from our shared vision of what esports in Switzerland might become in the future.



#### NON-DISCRIMINATION

The SeSF is against discrimination based on race, color, national or ethnic origin, ancestry, age, religion, disability, gender, gender identity, sexual orientation, genetic information or any other characteristic.

The only thing that matters is your passion for esports!



#### POWER TO THE PLAYERS

Each individual player represents the smallest wheels in the giant clockwork which the esports industry has become.

But taken together they decide over success and failure.



#### FAIR PLAY

We will always make a stand for fairness and transparency in esports.

This is not limited for ingame sportsmanship but also protecting organizations, teams, players and their efforts from being exploited.

### ORGANISATION



#### FOUNDATION

January 1, 2008



#### MEMBERS

- ordinary
- extraordinary
- honorary



#### INTERNATIONAL ESPORTS FEDERATION (IESF)

The Swiss Esports Federation is a member of the International Esports Federation (IESF). In fact, Switzerland is one of the founding members. The IESF was created in 2008 and is based in Korea.



#### STRUCTURE

- General Meeting
- Revision Board
- Control Commission
- Board

[View Members](#)