



# Positionspapier eSport

## Inhaltsverzeichnis

Positionspapier eSport.....	1
Einführung.....	2
Begriffsdefinition.....	2
Forderung.....	2

## Einführung

Viele Sportarten haben mal klein angefangen gewinnen an Polularität und verschwinden manchmal wieder aus der Allgemeinheit. Beim eSport ist bereits seit Jahrzehnten ein stetiges Wachstum zu beobachten und der Begriff und die Sportart sind heute dennoch primär nur der jüngeren Generation bekannt. eSport wird von Politik und Wirtschaft aktuell noch stark unterschätzt, denn eSport hat ein riesiges Potential, Junge zu mobilisieren und zu aktivieren. Ausserdem spielt eSport auch international eine zunehmend wichtige Rolle.

**Deshalb ist die Anerkennung und Förderung von eSport ein wichtiges Ziel der Piratenpartei.**

Weltweit werden mit eSport heute Milliardenumsätze erzielt, mit Werbung, Tickets, Premium-Inhalten oder Merchandising. Die Top-Verdiener unter den eSportlern haben bereits Millionensaläre. Insofern unterscheidet sich eSport kaum noch von Tennis oder Golf. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis eSport zu den wichtigsten Sportarten der Welt gehört.

In der Schweiz sind aktuell mehrere Tausend eSportler aktiv, einige davon trainieren und arbeiten bereits in einem professionellen Umfeld. Die eSport Umsätze bewegen sich bereits in 2-stelligen Millionenbereich, diverse Grossfirmen und Sportvereine haben eSport-Abteilungen eröffnet oder bearbeiten den Markt mit Sponsoring und anderer Unterstützung. Es ist wichtig, dass die Schweiz den Anschluss nicht verliert und die Schweizer eSportler die Anerkennung und Aufmerksamkeit erhalten, die sie verdienen.

## Begriffsdefinition

Beim eSport spielen Menschen alleine oder in Teams mithilfe von Computerprogrammen gegen andere Menschen oder Teams. Da je nach Computerspiel Bedingungen und Disziplinen ändern, sind auch die Wettkampfregeln auf das jeweilige Spiel angepasst und einer laufenden Weiterentwicklung unterworfen. Es wird (heute) primär unterschieden zwischen Sportsimulationen, Ego-Shootern und Strategiespielen.

Der Begriff Sport wird umgangssprachlich sehr unterschiedlich eingesetzt und ist unklar definiert: Wo die Einen Schach oder Golf als Sportart anerkennen, sagen die Anderen, ohne Schweiß kein Preis und massive körperliche Anstrengung sei schon notwendig. Der eSport bedingt genau diese Kombination von geistigen und motorischen Fähigkeiten sowie unglaublich viel Training um die Gewinner zu ermitteln, analog zu vielen anderen bekannten Sportarten. Somit ist unseres Erachtens eSport definitiv eine anerkennungswürdige Sportart.

## Forderung

Die Piratenpartei leitet daraus nur eine einzige Forderung ab:

**eSport soll offiziell und umfassend als Sportart anerkannt und gefördert werden.**

