

B. Der Begriff „E-Sport“

I. Definition

Eine verbindliche Definition des Begriffs „E-Sport“ gibt es nicht.¹⁸ Weder der BFH noch die Finanzgerichte haben sich bisher mit dem Begriff „E-Sport“ auseinandergesetzt. Entsprechend vielfältig sind die Definitionsansätze der Praxis.

E-Sport im direkten Wortsinn ist eine Abkürzung aus der Verbindung von „elektronisch“ (englisch: electronic) und „Sport“ (englisch: sports).¹⁹

Der eSport-Bund Deutschland e. V.²⁰, der als Fachsportverband bundesweit den organisierten E-Sport und seine E-Sportler repräsentiert,²¹ versteht unter E-Sport den „unmittelbare[n] Wettkampf zwischen menschlichen Spielern und Spielerinnen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln“²². Der Wettkampf an sich ist demnach maßgebliches Unterscheidungskriterium zwischen E-Sport und E-Gaming; nach Spielinhalten wird nicht differenziert.²³

Der Deutsche Olympische Sportbund²⁴ übernimmt die vom ESBD vorgeschlagene Definition ausdrücklich nicht, sondern verzichtet auf die Bezeichnung E-Sport und unterscheidet stattdessen zwischen E-Gaming und elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten).²⁵ Den Begriff der elektronischen Sportartensimulationen verwendet der DOSB immer dann, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist.²⁶ Als E-Gaming werden alle übrigen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen bezeichnet.²⁷

Im Koalitionsvertrag der aktuellen Legislaturperiode findet sich zum E-Sport folgende Passage: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der

18 Gersch, AO-STB 2020, 22 (22); Jagnow/Baumann, MMR – Beilage 2018, 12 (13).

19 Vgl. Jagnow/Baumann, MMR – Beilage 2018, 12 (13).

20 Im Folgenden ESBD.

21 <https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020).

22 ESBD, Satzung des ESBD, 01.12.2019, § 3 Nr. 1; zur Erläuterung der einzelnen Definitionmerkmale – allerdings im Zusammenhang mit der leicht abweichenden E-Sport-Definition nach § 2 Abs. 1 Satz 2 der Satzung des ESBD in der Fassung vom 15.01.2018 – Jagnow/Baumann, MMR – Beilage 2018, 12 (13 f.).

23 Pusch, npoR 2019, 53 (54).

24 Im Folgenden DOSB.

25 DOSB, Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, Positionierung von DOSB-Präsidentium und -Vorstand, 04.12.2018, 2.

26 DOSB, Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, Positionierung von DOSB-Präsidentium und -Vorstand, 04.12.2018, 2.

27 DOSB, Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, Positionierung von DOSB-Präsidentium und -Vorstand, 04.12.2018, 2.

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“.²⁸ Hieraus kann lediglich eine Handlungsabsicht der Regierungskoalition abgeleitet werden, nicht aber, was diese unter dem Begriff E-Sport versteht.²⁹ Die Antworten der Bundesregierung auf Anfragen der Parlamentarier lassen eher vermuten, dass jene der vom DOSB vertretenen Differenzierung zwischen virtuellen Sportsimulationen und E-Gaming folgen wird:³⁰ „Die Bundesregierung definiert weder die Bezeichnung von Sportarten noch deren Abgrenzung zu anderen Begriffen. Sie orientiert sich am Begriffsverständnis der organisier-ten Sportverbände“.³¹

Dagegen folgt die Sportwissenschaft dem vom ESBD vertretenen Ansatz, indem sie zwischen dem virtuellen Spielen (als Teil der Kultur des Spie- lens) und E-Sport (als dessen wettkampfmäßige Ausformung) unterschei- det.³²

In der Literatur wird – soweit ersichtlich – ebenfalls der Wettkampfchar-akter als maßgebliches Differenzierungskriterium zwischen E-Sport und E- Gaming angesehen. So bezeichnet der Begriff „E-Sport“ nach *Fischer* „den Wettkampf zwischen Menschen im Mehrspielermodus mit Hilfe von Com-puterspielen, der von Wettkampfveranstaltern ausgetragen wird, wohl aus- schließlich auf der Grundlage von Spieleverlagen [...] angebotener Spiele“.³³ *Müller-Lietzkow* formuliert noch knapper: „Der Begriff E-Sport bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospielen im Ein- zel- oder Mehrspielmodus“.³⁴ *Schmidt/Heil/Fleischer/Woll* betonen, dass E-Sport sowohl professionell als auch freizeitmäßig betrieben werden kann: „eSport bezeichnet den zur Freizeitgestaltung oder professionell betriebe- nen Wettkampf zwischen Spielern in Computer- und Videospielen“.³⁵ Für *Holzhäuser/Bagger/Schenk* ist E-Sport der „Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computer- oder Videospielen unterschiedlicher Genres (vor-

28 CDU/CSU/SPD, Koalitionsvertrag 19. Legislaturperiode, Ein neuer Aufbruch für Europa – Eine neue Dynamik für Deutschland – Ein neuer Zusammenhalt für unser Land, 12.03.2018, Rn. 2168 f.

29 *Pusch*, npoR 2019, 53 (54).

30 *Pusch*, npoR 2019, 53 (54).

31 BT-Drs. 19/4060, 2.

32 *Breuer/Döhring/Heck/Meyer/Pusch/Schmidt/Schürmann/Stoll/Wendeborn/Wiemeyer*, „eSport als Herausforderung für die Sportwissenschaft“, Positionspapier der Deutschen Verei- nigung für Sportwissenschaft (dvs), 12.09.2019, 1.

33 *Fischer*, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig, 10.08.2019, 17.

34 *Müller-Lietzkow*, merz 2006–6, 102 (102).

35 *Schmidt/Heil/Fleischer/Woll*, Positionspapier zum eSport in Deutschland: Diskussionsstand, Herausforderungen und Forschungsdesiderate, 2019, S. 2.

wiegend Echtzeitstrategie, Ego-Shooter und Sportsimulation)³⁶ und *Ritter* versteht unter E-Sport den „professionellen Wettstreit in Videospielen aller Art“³⁷.

Die Unterscheidung des DOSB zwischen E-Gaming einerseits und elektronischen Sportsimulationen andererseits überzeugt nicht.³⁸ Der Grund für diese Differenzierung des DOSB besteht allein darin, dass dieser sich dafür einsetzt, die virtuellen Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen, während er sich ausdrücklich gegen eine Aufnahme des E-Gaming in den Katalog gemeinnütziger Zwecke positioniert.³⁹ Ob es sich bei den virtuellen Sportarten um Sportsimulationen mit oder ohne Bewegung handelt, ist laut DOSB für die Frage der Gemeinnützigkeit nicht von Bedeutung.⁴⁰ Damit übergeht der DOSB – ohne nähere Begründung –, dass sich eine Tätigkeit nur dann unter den Sportbegriff des Gemeinnützigkeitsrechts subsumieren lässt, wenn diese das Merkmal der körperlichen Ertüchtigung aufweist.⁴¹ Vor diesem Hintergrund wird die vom DOSB vorgeschlagene Differenzierung zwischen E-Gaming und elektronischen Sportsimulationen nicht übernommen. Vielmehr wird dieser Arbeit die Definition des ESBD zugrunde gelegt. Zwar besitzt der ESBD als privater Zusammenschluss prinzipiell keine über den eigenen Organisationsbereich hinausgehende verbindliche Definitionskompetenz.⁴² Es bleibt ihm jedoch unbenommen, als Ausfluss seiner Vereinigungsfreiheit, Art. 9 Abs. 1 Grundgesetz⁴³, einen (eigenen) E-Sport-Begriff zu definieren und dadurch die Grenzen seiner Zuständigkeit zu ziehen.⁴⁴ Darüber hinaus ist angesichts des Selbstverständnisses als bundesweit den organisierten E-Sport und seine E-Sportler repräsentierender Fachsportverband⁴⁵ die faktische Einflussmöglichkeit des ESBD auf die Wahrnehmung und die Entwicklung des E-Sport-Begriffs nicht zu unterschätzen.⁴⁶ Der E-Sport-Begriff des ESBD entspricht zudem im Wesentlichen den definitorischen Ansätzen in der Literatur.

Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird unter E-Sport demnach der „unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spielern und Spielerinnen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an ver-

36 *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94 (94).

37 *Ritter*, NWB 2019, 1012 (1012).

38 *Fischer*, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig, 10.08.2019, 11.

39 Vgl. DOSB, Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, Positionierung von DOSB-Präsident und -Vorstand, 04.12.2018, 4.

40 Vgl. Deutscher Bundestag Sportausschuss, Wortprotokoll 19. Wahlperiode, 20. Sitzung, 20.02.2019, 20 (Rücker (DOSB)).

41 Dazu unter D.IV.4.a).

42 *Bagger von Grafenstein/Feldgen*, DStZ 2019, 326 (327).

43 Im Folgenden GG.

44 *Bagger von Grafenstein/Feldgen*, DStZ 2019, 326 (327).

45 <https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020).

46 *Bagger von Grafenstein/Feldgen*, DStZ 2019, 326 (327).

schiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln⁴⁷ verstanden.

Die soeben gefundene Definition umgrenzt und konkretisiert den Gegenstand der Arbeit. Für eine fundierte und sachgerechte Auseinandersetzung mit den rechtlich relevanten Fragestellungen reicht diese pauschale Beschreibung jedoch nicht aus. Vielmehr muss weiter differenziert werden. Es existieren verschiedene E-Sport-Genres, die im Hinblick auf deren Spielinhalte sowie die körperlichen und geistigen Anforderungen, die mit dem Spielen der jeweiligen Titel verbunden sind, zum Teil erhebliche Unterschiede aufweisen. Die derzeit relevanten E-Sport-Genres werden im Folgenden überblicksartig vorgestellt.

II. Übersicht über die verschiedenen E-Sport-Genres

1. Echtzeit-Strategiespiele

Echtzeit-Strategiespiele zeichnen sich dadurch aus, dass die Handlungen und Züge aller Spieler gleichzeitig ausgeführt werden.⁴⁸ Die Spieler müssen bei diesem E-Sport-Genre ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen,⁴⁹ weil die Spielaktionen aufeinander aufbauen und regelmäßig ein langfristiger Plan verfolgt wird. Klassischerweise müssen die Spieler Armeen aufbauen und verwalten, an die jeweilige Spielsituation angepasste Entscheidungen über die Verteilung der Ressourcen treffen, Angriffe auf die gegnerischen Truppen planen und ausführen sowie die eigene Basis gegen den Gegner verteidigen.⁵⁰ Dabei ergeben sich ständig neue Spielsituationen, auf welche die E-Sportler in Echtzeit reagieren müssen.⁵¹ Bei den Titeln dieses Genres kann nur gewinnen, wer die richtigen Maßnahmen zur richtigen Zeit am richtigen Ort ergreift.⁵² Das klassische Spielziel von Echtzeit-Strategiespielen besteht in der Vernichtung aller oder eines Großteils der gegnerischen Einheiten.⁵³ Im E-Sport werden Echtzeit-Strategiespiele typischerweise im Eins-gegen-Eins-Modus und aus der Vogelperspektive gespielt.⁵⁴

⁴⁷ *ESBD*, Satzung des *ESBD*, 01.12.2019, § 3 Nr. 1; zur Erläuterung der einzelnen Definitionssmerkmale – allerdings im Zusammenhang mit der leicht abweichenden E-Sport-Definition nach § 2 Abs. 1 Satz 2 der Satzung des *ESBD* in der Fassung vom 15.01.2018 – *Jagnow/Baumann*, *MMR* – Beilage 2018, 12 (13 f.).

⁴⁸ *Schöber*, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 85.

⁴⁹ *Görlich/Breuer* in: *Breuer/Görlich*, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (10).

⁵⁰ *Görlich/Breuer* in: *Breuer/Görlich*, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (10); <https://www.competitive-esport.de/esport-games/> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020).

⁵¹ <https://www.competitive-esport.de/esport-games/> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020).

⁵² Vgl. *Schöber*, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 85.

⁵³ Vgl. *Müller-Lietzkow/Bouncken/Seufert*, Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospielindustrie in Deutschland, 68; *Fahrner* in: *Burk/Fahrner*, Sportwissenschaft – Themenfelder, Theorien und Methoden, 39.

⁵⁴ *Schöber*, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 85.

Zu den im E-Sport bekannten Echtzeit-Strategiespielen gehören *Warcraft* und *StarCraft*.⁵⁵

2. MOBA-Spiele

Die sogenannten MOBAs (Multiplayer Online Battle Arenas) haben gegenüber Echtzeit-Strategiespielen in der Regel einen arcade-lastigeren⁵⁶ Charakter. Die Spieler steuern einzelne Charaktere, sind aber – anders als bei den klassischen Echtzeit-Strategiespielen – typischerweise Mitglieder eines Teams.⁵⁷ MOBAs werden klassischerweise im Fünf-gegen-Fünf-Modus aus der Vogelperspektive gespielt.⁵⁸ Es existieren jedoch auch MOBA-Spiele, die in anderen Modi, beispielsweise im Drei-gegen-Drei-Modus,⁵⁹ oder aus der Third-Person-Perspektive⁶⁰ gespielt werden. Die Schauplätze sind üblicherweise weitgehend symmetrische Karten, die als Arenen bezeichnet werden.⁶¹ Die gegnerischen Teams besitzen je eine Basis, die es zu beschützen gilt. Das Ziel jedes Teams besteht darin, das gegnerische Hauptgebäude einzunehmen und zu zerstören bzw. das gegnerische Team auszuschalten.⁶² Im Unterschied zu klassischen Echtzeit-Strategiespielen kommen MOBAs ohne Anteile einer Aufbausimulation aus, d. h. die Basen müssen nicht erst aufgebaut werden, indem Ressourcen gesammelt, Technologien erforscht oder Einheiten gebaut werden.⁶³ Aufgrund der im Übrigen bestehenden inhaltlichen Vergleichbarkeit mit den Echtzeit-Strategiespielen werden MOBA-

55 *ESBD, eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen*, 24.08.2018, 4.

56 Mit dem Begriff „Arcade“ wurden in den 70er-Jahren Spielhallenspiele, die auf großen, münzbetriebenen Spielautomaten gespielt wurden, bezeichnet. Aufgrund der damals begrenzten technischen Möglichkeiten waren diese Spiele sehr einfach aufgebaut. Heute werden deshalb solche Titel als Arcade-Spiele bezeichnet, deren Darstellung vergleichsweise unrealistisch ist und die eine eher geringe Komplexität aufweisen, vgl. *Stegemann, Spielregeln für virtuelle Welten – Über die Faszination von Computerspielen und ihre möglichen Wirkungen*, 18.

57 Vgl. *Görlich/Breuer* in: Breuer/Görlich, *eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale*, 1 (11).

58 *Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports*, 76, 81.

59 *Schöber, eSports Leitfaden 2020 – Grundlagenwissen für jedermann*, 15.

60 Die Third-Person-Perspektive ist eine Schulter- bzw. Verfolgerperspektive; die Kamera befindet sich hinter dem Rücken der Spielfigur und hält sich zu dieser in einem festgelegten Abstand, sodass die Spielfigur selbst im Spielausschnitt zu sehen ist, vgl. *Wendt, Raumdarstellung und Perspektive in der Spieleanthropologie*, 3.

61 Vgl. *Görlich/Breuer* in: Breuer/Görlich, *eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale*, 1 (11).

62 *Fahrenbach, Multiplayer Online Battle Arena: Für ein paar Minuten aufs Schlachtfeld*, 12.12.2013, abrufbar unter: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-12/erfolg-des-moba-genres/komplettansicht> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020); *Schöber, eSports Leitfaden 2020 – Grundlagenwissen für jedermann*, 16.

63 Vgl. *Görlich/Breuer* in: Breuer/Görlich, *eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale*, 1 (11).

Spiele häufig auch als Untergenre der Echtzeit-Strategiespiele eingeordnet.⁶⁴

Für den E-Sport relevante MOBA-Titel sind *Defence of the Ancients 2 (DotA 2)*, *League of Legends (LoL)* und *Smite*.⁶⁵

3. MMORPG-Spiele

Bei den sogenannten MMORPGs (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games) handelt es sich um ausschließlich über das Internet spielbare Rollenspiele, deren beliebteste Vertreter mehrere Millionen aktive Spieler haben.⁶⁶ Rollenspiele weichen vor allem auf narrativer Ebene von den Echtzeit-Strategie- und den MOBA-Spielen ab; sie wollen dem Spieler in erster Linie eine Geschichte erzählen bzw. den Spieler zu einem Teil der Geschichte machen.⁶⁷ Die Spieler spielen – zum Teil mit mehreren Charakteren – in einer persistenten virtuellen Welt, welche also auch dann weiterexistiert und weitersimuliert wird, wenn die Spieler offline sind.⁶⁸ Innerhalb dieser Welten bilden sich Gruppen von Spielenden, die auch gemeinsam in Schlachten gegen andere Gruppierungen ziehen.⁶⁹ Grundsätzlich sind bei den MMORPGs im Vergleich zu den Echtzeit-Strategie- und den MOBA-Spielen weniger klar definierte Zielstellungen anzutreffen, weshalb sie für E-Sport-Turniere weniger geeignet sind.⁷⁰ Aus diesem Grund ist nur eine sehr begrenzte Auswahl der MMORPG-Spiele für den E-Sport von Bedeutung, darunter insbesondere das Spiel *World of Warcraft (WoW)*. Im Arena-Modus dieses Spiels kämpfen jeweils drei Spieler pro Seite um den Sieg.⁷¹ Die E-Sportler erstellen zu Beginn des Spiels einen Charakter mit individuellen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Sodann beginnt die Vorbereitung auf den Kampf. Die Teams befinden sich in einem Vorräum zum Schlachtfeld und haben 60 Sekunden Zeit, die angezeigten Fähigkeiten der Gegner zu besprechen und eine Strategie zu entwickeln. Dann öffnen sich die Tore, die Figuren reiten in die Arena und der Kampf beginnt. Es gewinnt das Team, das zuerst alle gegnerischen Spieler ausgeschaltet hat. Hat nach

64 So z. B. *Lorber*, eSport: Die Disziplinen, 08.08.2015, abrufbar unter: <https://spielkultur.ea.de/themen/gaming-und-communities/disziplinen-im-esport/> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020); *Schöber*, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 84; auch im weiteren Verlauf dieser Arbeit werden Echtzeit-Strategie- und MOBA-Spiele jeweils zusammen behandelt.

65 *ESBD*, eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen, 24.08.2018, 4.

66 *Görlich/Breuer* in: Breuer/Görlich, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (11).

67 *Busch/Lorch* in: Vorbohle/Schank/Quandt, Unternehmensverantwortung und Medien, 70.

68 *Görlich/Breuer* in: Breuer/Görlich, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (2).

69 *Görlich/Breuer* in: Breuer/Görlich, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (11).

70 *Görlich/Breuer* in: Breuer/Görlich, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (11).

71 *Gries*, World of Warcraft – Drei Deutsche kämpfen in WoW um Weltmeistertitel und 300.000 Dollar, 31.10.2019, abrufbar unter: <https://www.esports.com/dota-underlords-valve-enthuellt-auto-chess-spiel-3311> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020).

25 Minuten noch keine Mannschaft den Kampf für sich entschieden, endet das Spiel in einem Unentschieden.⁷²

4. Shooter: Ego-Shooter, Battle Royale-Spiele

Bei dem E-Sport-Genre der Shooter ist die Kernspielmechanik das Schießen. Im E-Sport werden Ego-Shooter und Battle Royale-Spiele unterschieden.

In Ego-Shootern erlebt der E-Sportler die virtuelle Welt – anders als in Echtzeit-Strategie- und MOBA-Spielen – durch die Augen seiner Spielfigur.⁷³ Der Spieler erhält dadurch den Eindruck, tatsächlich in das Spielgeschehen eingebunden zu sein, sodass das Spielerlebnis realer und unmittelbarer wirkt.⁷⁴ Während Echtzeit-Strategie- und MOBA-Spiele primär von strategischen Entscheidungen geprägt sind, handelt es sich bei den Ego-Shootern um Geschicklichkeitsspiele. Denn bei Letzteren müssen E-Sportler durch schnelle Reaktionen und geschicktes Drücken unterschiedlicher Tasten zum richtigen Zeitpunkt vom Spiel bereitgestellte Aufgaben bewältigen.⁷⁵ Ego-Shooter werden typischerweise in einer Art Arena gespielt, in der zwei Spieler im Eins-gegen-Eins-Modus gegeneinander antreten.⁷⁶ Das Spielziel besteht üblicherweise in der Eliminierung des Gegners.⁷⁷

Klassische Ego-Shooter im E-Sport-Bereich sind die Titel bzw. Reihen *Counter-Strike*, *Halo*, *Battlefield*, *Overwatch* und *Call of Duty*.⁷⁸

Auch bei den Battle Royale-Spielen kommt es primär auf die Geschicklichkeit der Spieler an. Anders als Ego-Shooter werden Battle Royale-Spiele aus der Third-Person-Perspektive⁷⁹ gespielt. Gegenüber den Spielen der bisher dargestellten Genres weisen Battle Royale-Spiele deutlich größere Spielerzahlen auf. So treten regelmäßig bis zu 100 Spieler – jeder gegen jeden – an.⁸⁰ Der Spielbereich wird im Verlauf des Spiels zunehmend kleiner.⁸¹ Ziel des Spiels ist es, letzter Überlebender zu sein, wobei gegnerische Spieler durch Waffengewalt oder Verdrängen aus dem Spielbereich vernichtet werden.⁸²

72 Zu alldem Noxxey, World of Warcraft – Das Stiefkind des eSports, 19.01.2016, abrufbar unter: <https://www.bonjwa.gg/archiv/stories/world-of-warcraft-das-stiefkind-des-esports> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020).

73 Vgl. Görlich/Breuer in: Breuer/Görlich, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (11).

74 Jöckel, Computerspiele – Nutzung, Wirkung und Bedeutung, 134.

75 Busch/Lorch in: Vorbohle/Schank/Quandt, Unternehmensverantwortung und Medien, 70.

76 Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 117.

77 Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 118.

78 ESBD, eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen, 24.08.2018, 4.

79 Zum Begriff „Third-Person-Perspektive“ unter B.II.2.

80 Vgl. Görlich/Breuer in: Breuer/Görlich, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (11).

81 Breiner/Kolibius, Computerspiele – Grundlagen, Psychologie und Anwendungen, 53 f.

82 Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 134.

Im E-Sport werden vor allem die Battle Royale-Spiele *Fortnite* und *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* gespielt.⁸³

5. Kampfspiele

Bei den Kampfspielen (auch Prügelspiele) stehen sich typischerweise zwei E-Sportler als Kämpfer in einer Arena gegenüber.⁸⁴ Gewinner ist, wer den Kontrahenten – oft über eine bestimmte, vorher festgelegte Rundenzahl hinweg – besiegt.⁸⁵ Dazu versuchen die Spieler in jeder Runde den Gesundheitsbalken des Gegners innerhalb einer bestimmten Zeit (Kampfzeit) auf null zu reduzieren. Im Unterschied zu den Echtzeit-Strategie-, den MOBA-, den MMORPG-Spielen und den Shootern besteht das Spielziel bei Kampfspielen nicht in der Eliminierung des Gegners, sondern dieser ist „nur“ k.o. zu setzen.⁸⁶ Anders als bei den Shootern werden dazu üblicherweise keine Schusswaffen eingesetzt. Kampfspielen sind vielmehr auf Nahkämpfe ausgelegt. Neben einfachen Attacken wie Tritten und Schlägen können die E-Sportler oft auch Spezialangriffe ausführen. Diese sind von Titel zu Titel sehr unterschiedlich und reichen von einfachen Wurftechniken bis hin zu übernatürlichen Spezialfähigkeiten.⁸⁷

Bekannte Vertreter des Kampfspielgenres sind im E-Sport-Bereich die Reihen *Street Fighter*, *Super Smash Bros.* und *Tekken*.⁸⁸

6. Sportsimulationen

Sportsimulationen ermöglichen es den E-Sportlern, eine Sportart virtuell auszuüben.⁸⁹ Sportsimulationen werden im E-Sport-Bereich im Fall von Einzelsportarten im Eins-gegen-Eins-Modus, im Fall von Mannschaftssportarten im Teammodus gespielt.⁹⁰

Zu unterscheiden ist zwischen Sportsimulationen mit und ohne Bewegung.

a) Mit Bewegung

Bei Sportsimulationen mit Bewegung wird körperliche Bewegung in das Spiel integriert bzw. durch Zubehör ermöglicht.⁹¹ Der E-Sportler beteiligt

⁸³ ESBD, eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen, 24.08.2018, 4.

⁸⁴ Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 127 f.

⁸⁵ Görlich/Breuer in: Breuer/Görlich, eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, 1 (10).

⁸⁶ Vgl. von Au, Play – Das Leben als Pro-Gamer, 26.

⁸⁷ Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 129.

⁸⁸ ESBD, eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen, 24.08.2018, 4.

⁸⁹ Breiner/Kolibius, Computerspiele – Grundlagen, Psychologie und Anwendungen, 44.

⁹⁰ Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 108.

⁹¹ Breuer, eSport – eine Markt- und ordnungökonomische Analyse, 139.

sich – beispielsweise mittels speziell entwickelter Controller, die Handbewegungen registrieren und Spielbewegungen umsetzen – physisch am Spielgeschehen, indem er die für die jeweilige Sportart charakteristischen Bewegungsabläufe ausführt.⁹² So gibt es beispielsweise für die Spielkonsole *Wii* von Nintendo Sportsimulationen, bei denen der Spieler den Controller wie einen Tennisschläger oder ein Ruder führen muss.⁹³ Neben *Nintendo Wii Sports* ist im E-Sport-Bereich der Titel *Zwift* relevant, der virtuellen Radsport ermöglicht.⁹⁴ Bei den Sportsimulationen mit Bewegung handelt es sich nur um einen sehr kleinen Teil des E-Sport-Marktes.⁹⁵ Beim klassischen E-Sport wird im Sitzen mittels Maus, Tastatur oder Controller gespielt.

b) Ohne Bewegung

Sportsimulationen ohne Bewegung simulieren Sportarten in der Regel als Konsolenspiel. Der E-Sportler gibt über den Controller oder ein anderes Eingabegerät Befehle ein, welche die Spielfigur ausführt. Er ahmt jedoch nicht selbst die reale Bewegung nach. Zu unterscheiden sind insbesondere Ballsportsimulationen, Rennsimulationen und Rennspiele.

Bei den Ballsport- und den Rennsimulationen folgen Spielphysik und Spielregeln regelmäßig den Vorgaben in der realen Welt. Bei den Ballsportsimulationen übernimmt der Spieler die Rolle des Trainers, des Managers und/oder der Spieler. So gehört es zu seinen Aufgaben, die Mannschaft zusammenzustellen, die taktische Aufstellung festzulegen, sich um Ein- und Auswechslungen sowie verletzte Spieler zu kümmern und vor allem, die Spieler auf dem Spielfeld zu steuern. Hierbei kann der E-Sportler immer nur eine Spielfigur ansteuern. Die übrigen Spieler sind währenddessen computergesteuert. Der E-Sportler kann zwischen den verschiedenen Spielfiguren hin- und herwechseln und muss dabei alle Aufgaben, die auch ein realer Sportler auf dem Spielfeld zu bewältigen hätte, übernehmen. So wird zum Beispiel beim virtuellen Fußball gepasst, gedribbelt, geflankt und geschossen. Erschwerend kommt hinzu, dass der E-Sportler dabei auch immer die Rolle des Ballempfängers übernehmen und sodann weiterspielen muss.⁹⁶ Bei den Rennsimulationen und -spielen geht es darum, als Erster die Ziellinie zu überqueren. Während bei den Rennsimulationen der E-Sportler in der Rolle des Fahrers ein möglichst wirklichkeitsgetreu simuliertes Fort-

92 Vgl. Wirtz, Medien- und Internetmanagement, 610 f.

93 Breuer, eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse, 139.

94 Vgl. Nowak, News: Zwift und UCI planen erste E-Sports WM, 01.10.2019, abrufbar unter: <https://www.velomotion.de/magazin/2019/10/zwift-und-uci-planen-erste-e-sports-wm/> (zuletzt abgerufen am 29.08.2020).

95 Vgl. Jagnow/Baumann, MMR – Beilage 2018, 12 (14).

96 Zu alldem Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 107 ff., 473.

bewegungsmittel steuert, besitzen Rennspiele äußerst variable Inhalte.⁹⁷ So ähnelt beispielsweise das Spielprinzip des Rennspiels *Rocket League* einem Autoballspiel, in dem die Spieler versuchen, einen riesigen Ball mit Hilfe von Autos in das gegnerische Tor zu befördern.⁹⁸

Zu den wichtigsten E-Sport-Titeln gehören in der Kategorie Ballsimulationen die Spielereihen *FIFA* (Fußball), *NBA 2K* (Basketball) und *Madden NFL* (American Football), in der Kategorie Rennsimulationen die Reihen *Gran Turismo* und *Forza Motorsport* (jeweils Motorsport) und in der Kategorie Rennspiele der dargestellte Titel *Rocket League*.⁹⁹

7. Sammelkartenspiele

Sammelkartenspiele kombinieren strategisches Geschick mit der Aufgabe, Karten zu sammeln. Denn für die E-Sportler ist es wichtig, ihre individuell erstellten Kartendecks kontinuierlich zu erweitern. Gespielt wird im Eins-gegen-Eins-Modus. Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten und versucht, die Lebenspunkte des Gegners durch Ausspielen ausgewählter eigener Karten auf null zu reduzieren.¹⁰⁰

In der E-Sport-Szene ist vor allem das Sammelkartenspiel *Hearthstone* von Bedeutung.¹⁰¹

8. Sonstige Spiele

Der Großteil der E-Sport-Titel lässt sich den genannten fünf Genres zuordnen. Daneben gibt es einige sonstige Spiele.

a) Tetris

Auch das Puzzle-Spiel *Tetris* ist Teil der E-Sport-Szene.¹⁰² Dabei müssen vom oberen Rand des rechteckigen Spielfelds herunterfallende Steine so verschoben und gedreht werden, dass sie am unteren Rand horizontale, möglichst lückenlose Reihen bilden. Sobald eine Reihe komplett ohne Lücke gefüllt ist, verschwinden die Spielsteine und machen Platz für die nachfallenden Spielsteine. Die Steine fallen im Verlauf des Spiels zunehmend schneller. Es verliert derjenige E-Sportler, bei dem sich die nicht abge-

⁹⁷ Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 130.

⁹⁸ Pettmann, eSport – Games, Stars, Events, 11.

⁹⁹ ESBD, eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen, 24.08.2018, 4.

¹⁰⁰ Zu alldem Schöber, Bildschirm-Athleten – Das Phänomen e-Sports, 110, 112, 115.

¹⁰¹ ESBD, eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen, 24.08.2018, 4.

¹⁰² Vgl. von Au, Play – Das Leben als Pro-Gamer, 27.