

Auf der ESBD-Mitgliederversammlung vom 13.12.2024 verabschiedete, verbandliche E-Sport-Definition:

Kerndefinition:

E-Sport ist der Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene eines Computerspiels.

Schlagsätze/ Kurzerläuterungen:

E-Sport muss durch Menschen verübt werden.

E-Sport bedeutet Wettkampf, also Leistungsvergleich.

E-Sport hat immer ein Computerspiel als Grundlage.

Erläuterungen zur Definition:

Jedes Definitionsmerkmal soll von verschiedenen ähnlichen Phänomenen abgrenzen.

(1) Menschen

Im E-Sport ist nicht automatisch in jeder Wettkampfsituation ersichtlich, wer den E-Sport-Titel spielt oder ob die Eingaben evtl. sogar durch eine künstliche Intelligenz erfolgen. Damit eine Tätigkeit als E-Sport im Sinne der vorliegenden Definition qualifiziert werden kann, muss das Computerspiel von menschlichen Spielern bedient werden.

Bei einem „Kräftemessen“ künstlicher Intelligenzen (z.B. in Form des sogenannten „Virtual Sports“ als Anknüpfungspunkt für Wetten), handelt es sich beispielweise um eine bloße Computersimulation und nicht um E-Sport.

(2) Wettkampf

E-Sport bedeutet Leistungsvergleich. Dabei ist irrelevant, um welche Art Leistung es sich handelt (beispielsweise physische, technische, taktische oder psychische) beziehungsweise auf welcher Art der Fokus im jeweiligen Wettkampf liegt. Insbesondere werden keine besonderen Anforderungen an einen körperlichen Leistungsvergleich gestellt. Ebenso irrelevant ist, ob mehrere Einzelpersonen oder mehrere Teams im Wettkampf gegeneinander stehen.

(a) *Einzelspieleraktivitäten*: Einzelspieleraktivitäten, die keinen Vergleich von Leistungen mehrere Spieler zum Inhalt haben, sind demnach nicht als E-Sport einzustufen. Bei Wettkämpfen zwischen nur zwei Personen handelt es sich demnach um E-Sport.

(b) *Wettbewerbsstrukturen*: Für eine Qualifikation als E-Sport bedarf es spielimmanenter und/oder spielexterner Wettbewerbsstrukturen. Spielimmanente Wettbewerbsstrukturen meinen, dass das Computerspiel selbst den Leistungsvergleich ermöglicht, beispielsweise durch ein Ranking-System, das Teil der Spielsoftware ist. Spielexterne Wettbewerbsstrukturen meinen das Regelsystem außerhalb des Computerspiels, beispielsweise Turnierregeln in einem Online- oder Offline-Wettbewerb. Von der vorliegenden E-Sport-Definition werden daher auch Wettkämpfe erfasst, bei denen die Spielerleistung in einem nicht kompetitiven Computerspiel(-modus) erbracht wird, dies aber in einem kompetitiven Setting geschieht (beispielsweise Speedrun-Wettbewerbe). Hier findet der Wettkampf auf verschiedenen, aber inhaltsgleichen virtuellen Ebenen statt.

(c) *Zeitfaktor*: Eine Wettbewerbsstruktur muss für die Qualifikation als E-Sport eine zeitliche Begrenzung aufweisen. Bei dauerhaften Bestenlisten (beispielsweise High-Score-Listen)

handelt es sich auf Grund des fehlenden zeitlichen Endes nicht um E-Sport. Turniere, Ligen aber auch Ranglisten-Systeme mit festem Start- und Endzeitpunkt (beispielsweise ein Jahres-Split) sind als E-Sport zu qualifizieren.

(d) *Glücksspiele*: Wenn für den Ausgang eines Wettkampfs oder den Abschnitt eines Wettkampfs nicht überwiegend Fähigkeiten, Kenntnisse und Aufmerksamkeit der Spieler, sondern überwiegend Zufall bestimmend ist, so handelt es sich nicht um ein Geschicklichkeitsspiel (eine Form von Leistungsvergleich), sondern um ein Glücksspiel. Das Kräftemessen ist nach den jeweiligen Regeln und dem jeweiligen Spielmodus im Einzelfall zu bewerten. Die bloße Existenz von zufälligen Spielelementen oder zufälligen Spielfunktionen genügt somit nicht, es bedarf eines überwiegenden Einflusses solcher Elemente und Funktionen (über 50%).

Die in der Gesellschaft viel diskutierten „Lootboxen“ sind in der Regel ein Gaming-Phänomen und im E-Sport nur im Ausnahmefall von Relevanz. Auch in dem seltenen Fall, dass eine Lootbox-Mechanik im Wettkampf relevant sein sollte, bedarf es einer Einzelfallbetrachtung.

(3) virtuelle Ebene Computerspiel

Es gibt eine Vielzahl an Spiel- und Computerspiel-Definitionen. Als ESBD haben wir uns für die folgende entschieden:

Als Computerspiel kann nur Software qualifiziert werden, deren im Herstellungsprozess intendierte Kernfunktion die Unterhaltung ist (Selbstzweck) oder die noch andere Nebenzwecke oder gar einen abweichenden Hauptzweck hat, soweit es entsprechender Unterhaltungselemente zur Erreichung dieser bedarf.

Das bedeutet, dass eine Software, wie beispielsweise League of Legends, die hauptsächlich der Unterhaltung dient, ebenso als Computerspiel zu klassifizieren ist wie z.B. eine Lernsoftware, in der Unterhaltungselemente didaktisch genutzt werden, um den Lernerfolg herbeizuführen.

Eine Zweckentfremdung von nicht als Spiel intendierter Software (bspw. das Tabellenkalkulationsprogramm Excel) wäre demnach kein Computerspiel.

Der Leistungsvergleich muss auf einer virtuellen Ebene erbracht werden, wobei die Bewertung und der anschließende Vergleich der Leistung nicht zwingend von dem Computerspiel selbst durchgeführt werden muss. Irrelevant ist dabei, wie die Leistung auf der virtuellen Ebene durch den menschlichen Spieler erbracht wird. Möglich ist ein Erbringen der Leistung über Eingabegeräte (zum Beispiel Maus, Tastatur oder Controller), durch Tracking von Bewegungen, durch Messung sportlicher Parameter an Sportgeräten oder Ähnliches.

Die Abgrenzung zu anderen Wettkämpfen, bei denen Software eine Rolle spielt, die aber nicht als E-Sport qualifiziert werden können, ist relevant. So nutzen auch bei Drohnen-Rennen menschliche Spieler Peripherie-Software. Der Wettkampf selbst findet aber physisch real und nicht auf virtueller Ebene statt, weshalb es sich dabei nicht um E-Sport handelt.

Computerspiele, die nicht (frei) vertrieben werden dürfen, weil sie beispielsweise auf der Liste indizierter Spiele stehen, fallen nicht unter die E-Sport-Definition des ESBD. Sollte die Definition aber zum Vorbild für eine Definition in bestimmten Rechtsnormen herangezogen werden, könnten derartige Computerspiele vom Anwendungsbereich der jeweiligen Rechtsnorm erfasst sein, wenn der Sinn und Zweck der Rechtsnorm dies gebietet (bspw. im Strafrecht oder Steuerrecht).

Abschließend

Durch den holistischen Ansatz des ESBD erstreckt sich die Verantwortlichkeit des Verbandes auf den Hobby- und Amateurbereich sowie den semi-professionellen und professionellen Bereich. Es ist daher kein Merkmal der Definition, dass E-Sport professionell betrieben werden muss.

Bei der oben genannten Definition handelt es sich um eine Momentaufnahme. Der E-Sport und die dazugehörige Branche wandeln sich im Laufe der Zeit, so wie es auch andere Phänomene und Branchen stets tun. Der Fokus der Definition liegt auf drei Merkmalen, die seit Beginn des kompetitiven Computerspielens Definitionsgrundlage sind. Sollte sich der E-Sport weiter wandeln, wird auch der ESBD als Branchenverband seine Definition entsprechend anpassen.

Die Definition in jetziger Form ist geeignet, um von Gesetzgebern im Rahmen der rechtssetzenden Tätigkeit verwendet zu werden. Je nach Sinn und Zweck des Rechtsakts, in den die E-Sport-Definition eingefügt werden soll, kann eine Anpassung der Definition nötig sein.