

Markus Breuer  
Daniel Görlich *Hrsg.*

# E-Sport

Status quo und Entwicklungspotenziale

*2. Auflage*



Springer Gabler

---

E-Sport

---

Markus Breuer • Daniel Görlich  
Hrsg.

# E-Sport

Status quo und Entwicklungspotenziale

2., vollständig überarbeitete Auflage

*Hrsg.*

Markus Breuer  
SRH Hochschule Heidelberg  
Heidelberg, Deutschland

Daniel Görlich  
SRH Hochschule Heidelberg  
Heidelberg, Deutschland

ISBN 978-3-658-36078-8

ISBN 978-3-658-36079-5 (eBook)

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-36079-5>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer Gabler

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020, 2022

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Lektorat: Ulrike Loercher

Springer Gabler ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

---

## Vorwort zur zweiten Auflage

Knapp zwei Jahre sind seit der ersten Auflage des vorliegenden Sammelbandes zum Thema E-Sport vergangen und die offenkundigste Neuerung betrifft den Titel bzw. die Schreibweise: Nur wenige Tage nach Redaktionsschluss der ersten Auflage verkündete der Duden im Januar 2020, dass der elektronische Sport in Deutschland fortan als E-Sport bezeichnet werden soll (exemplarisch: GamesWirtschaft, 2020). Für die Neuauflage folgen wir dieser Notation nun.

Mehr als jedes andere Ereignis hat die Corona-Pandemie diese beiden Jahre geprägt und dabei natürlich auch den E-Sport beeinflusst. So stellte die Sponsorenvereinigung S 20 im Juni 2021 fest, dass der E-Sport „in Zeiten wie diesen [...] gegenüber anderen Sportarten ein zusätzliches Ass im Ärmel“ habe (Sponsors, 2021). Die Position des DOSB gegenüber dem E-Sport hat sich hingegen nicht verändert. Das IOC spricht sich ebenfalls weiterhin gegen eine Aufnahme von E-Sport-Disziplinen in den Kanon der Olympischen Spiele aus. Dies hielt es jedoch nicht davon ab, vor den Olympischen Spielen 2021 in Tokio eine Olympic Virtual Series anzusetzen, in der allerdings ausschließlich Pendanten olympischer, physischer Sportarten aufgenommen wurden, aber keine einzige originäre E-Sport-Disziplin.

Ziel dieses Buchs war von Beginn an, einen Beitrag zu einem tieferen Verständnis des E-Sports in seiner gesamten Vielfältigkeit zu leisten. Diesem Anspruch folgend haben wir ein neues Kapitel aufgenommen: Das Interview mit Marlies „Maestra“ Brunnhofer beleuchtet Fragen nach Sexismus und der Rolle der Geschlechter im E-Sport. Alle weiteren Kapitel wurden teils umfassend aktualisiert und überarbeitet, wofür wir allen Autorinnen und Autoren herzlich danken. Weiterhin gilt unser Dank Eva Weis für die großartige Unterstützung bei der Erstellung des Skripts.

**Literatur**

GamesWirtschaft. (2020). E-Sport: Die korrekte Schreibweise laut Duden. <https://www.gameswirtschaft.de/sport/e-sport-esports-duden-schreibweise/>. Zugegriffen am 19.10.2021.

Sponsors. (2021) Esport: gekommen, um zu bleiben. <https://www.sponsors.de/news/gast-beitraege/esport-gekommen-um-zu-bleiben>. Zugegriffen am 19.10.2021.

Heidelberg, Deutschland  
März 2022

Markus Breuer  
Daniel Görlich

---

## Vorwort zur ersten Auflage

Die anhaltende Diskussion um die Anerkennung von eSport<sup>1</sup> als Sport treibt gelegentlich seltsame Blüten. So unterscheidet der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) zwischen „Sport“, „virtuellen Sportarten“ und „eGaming“ (s. Abb. 1) und setzt damit dem etablierten, aber nicht klar abgegrenzten Begriff „eSport“ eigene Begrifflichkeiten entgegen. Ein vom DOSB in Auftrag gegebenes Rechtsgutachten (Fischer, 2019) kam im August 2019 zu dem erwarteten und sicherlich erwünschten Ergebnis, dass eSport kein Sport wäre, weil der Sport-Begriff „durch die langjährige Rechtsprechung im traditionellen Sinne der Anforderungen an die Körperlichkeit konkretisiert“ sei. Anscheinend nicht erwartet war jedoch die Schlussfolgerung desselben Gutachtens, dass die „vom DOSB befürwortete Unterscheidung zwischen virtuellen Sportarten (...) und dem als e-Gaming bezeichneten restlichen Bereich (...) rechtlich nicht belastbar“ sei. Der DOSB distanzierte sich daraufhin umgehend von diesem, selbst in Auftrag gegebenen Gutachten. So erklärte die DOSB-Vorstandsvorsitzende Veronika Rücker gegenüber dpa: „Eine Überprüfung der inhaltlichen, vom DOSB vorgeschlagenen Unterteilung in virtuelle Sportarten und eGaming war nicht Auftrag des Gutachtens“ (vgl. Wenck & Beils, 2019). Der Präsident des eSport-Bundes Deutschland (ESB), Hans Jagnow, urteilte daraufhin: „Das ist das Ende von eGaming als realitätsferne Wortschöpfung zur Spaltung der E-Sport-Bewegung.“ Ähnlich äußerte sich Felix Falk, Geschäftsführer des Bundesverbandes der deutschen Games-Branche (game): „Das Auftragsgutachten des DOSB macht klar: Die Einheit des E-Sports ist nicht verhandelbar“ (Wenck & Beils, 2019).

Mitten in diesem andauernden Kampf um die Deutungshoheit erscheint uns die Zeit gekommen, den durchaus zahlreichen und teilweise widersprüchlichen Positionen, Sichtweisen und Interpretationen Gehör zu verschaffen. In diesem Buch möchten wir nicht etwa Perspektiven gegeneinander aufwiegen und die Frage nach dem Status des eSports

---

<sup>1</sup> Erst nach Redaktionsschluss zum Jahresende 2019 veröffentlichte die Duden-Redaktion ihre Festlegung der Schreibweise „E-Sport“. In den deutschen Medien wurde ab dem 22. Januar 2020 darüber berichtet; die Reaktionen fielen insbesondere in der E-Sport-Community unterschiedlich aus. Die neue Schreibweise konnte zumindest in der ersten Auflage noch nicht berücksichtigt werden.



**Abb. 1** Differenzierung des DOSB zwischen „virtuellen Sportarten“ und „eGaming“ in Abgrenzung zum eSport-Begriff (DOSB, 2018)

abschließend klären – vielmehr möchten wir den wortführenden Organisationen und Verbänden ebenso wie eSport-Unternehmen und Betroffenen wie z. B. Sportvereinen und eSportlern gleichberechtigt Raum für ihre jeweiligen Argumente und Meinungen lassen. Einige Kapitel dieses Buches wurden von Vertretern der jeweiligen Organisationen selbst verfasst, z. B. vom game-Verband, der Electronic Sports League (ESL) oder dem TSV Oftersheim, Deutschlands erstem Amateursportverein mit eSport-Abteilung (TSV Oftersheim, 2017). Andere Kapitel beschäftigen sich mit Aspekten des eSports wie z. B. dessen wirtschaftlicher Perspektive, rechtlichen Aspekten oder der medialen Rezeption von eSport. Doch auch diejenigen, die eSport selbst betreiben und fördern, erhalten in diesem Buch Raum für ihre Perspektiven. So wurde das Kapitel über den Kundenwert für den eSport von Bakr „KinGSaich“ Fadl geschrieben, der bereits 2007 von der ESL als „Team Manager of the Season“ geehrt wurde (ESL, 2007).

Mit dem hier vorliegenden Buch hoffen wir einen Beitrag zu einem tieferen Verständnis des Themas eSport in seiner gesamten Vielfältigkeit zu leisten – denn die Frage nach dem Status des eSports ist schon längst keine rein akademische oder rein politische Frage mehr, sondern betrifft ganz real und manchmal tagtäglich Millionen von Spielern und eSportlern ebenso wie hunderte Vereine und Unternehmen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwenden wir in diesem Buch überwiegend das generische Maskulinum. Dies impliziert immer beide Formen, schließt also die weibliche Form mit ein.

## Literatur

- DOSB. (2018). DOSB und „ESPORT“ – Position des DOSB. 04.12.2018. <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>. Zugegriffen am 01.11.2019.
- ESL. (2007). ENC 2007 – KinGsaicx: „Wir wollen gewinnen!“. <https://play.eslgaming.com/news/40118/ENC-2007-KinGsaicx-Wir-wollen-gewinnen-/>. Zugegriffen am 01.11.2019.
- Fischer, P. (2019). Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig. Gutachten, erstellt für den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB). 10.08.2019. [https://cdn.dosb.de/user\\_upload/www.dosb.de/uber\\_uns/eSport/Gutachten\\_eSport.pdf](https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf). Zugegriffen am 01.11.2019.
- TSV Oftersheim. (2017). ESPORT. <https://www.tsv-ofthersheim.de/sport/esport/>. Zugegriffen am 01.11.2019.
- Wenck, B., & Beils, M. (2019). Deutscher Olympischer Sportbund – Gutachten: E-Sport ist kein Sport. dpa-Pressemitteilung, 27.08.2019. <https://www.zdf.de/nachrichten/heute/gutachten-e-sport-ist-kein-sport-100.html>. Zugegriffen am 01.11.2019.

Heidelberg, Deutschland  
Januar 2020

Markus Breuer  
Daniel Görlich

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen</b> . . . . .	<b>1</b>
	Daniel Görlich und Markus Breuer	
<b>2</b>	<b>Die wirtschaftliche Perspektive des E-Sports</b> . . . . .	<b>23</b>
	Lutz Anderie und Daniel Görlich	
<b>3</b>	<b>E-Sport in Deutschland: Eine Betrachtung aus Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.</b> . . . . .	<b>37</b>
	Felix Falk und Martin Puppe	
<b>4</b>	<b>(E-)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehungen zwischen Clan und E-Sportler</b> . . . . .	<b>49</b>
	Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer	
<b>5</b>	<b>Kommunikation im E-Sport</b> . . . . .	<b>81</b>
	Christopher Flato	
<b>6</b>	<b>Sponsoring im E-Sport am Beispiel der ESL One</b> . . . . .	<b>87</b>
	Jochen Schwind	
<b>7</b>	<b>Der Kundenwert im E-Sport und seine Auswirkungen</b> . . . . .	<b>107</b>
	Bakr Fadl	
<b>8</b>	<b>Die mediale Rezeption des E-Sports</b> . . . . .	<b>127</b>
	Maike Grotz und Markus Breuer	
<b>9</b>	<b>E-Sport und Medien: Warum ist oder sollte E-Sport für traditionelle Medien ein Thema sein?</b> . . . . .	<b>147</b>
	Marco Hintermüller und Thomas Horky	
<b>10</b>	<b>E-Sport im traditionellen Sportverein</b> . . . . .	<b>167</b>
	Markus Lauff	
<b>11</b>	<b>E-Sport-Engagements von Fußball-Landesverbänden</b> . . . . .	<b>181</b>
	Johannes Kanz und Matthias Katerna	

- 12 E-Sport im deutschen Profifußball** ..... 199  
Matthias Dombrowski, Thomas Wendeborn, Olivia Wohlfart und  
Alexander Hodeck
- 13 Sexismus im E-Sport – ein Interview mit Marlies „Maestra“ Brunnhofer** ... 221  
Daniel Görlich
- 14 E-Sport im politischen Diskurs** ..... 231  
Andreas Hebbel-Seeger und Marie Sophie Pelc

---

## Über die Herausgeber

**Markus Breuer** studierte Betriebswirtschaft und Volkswirtschaft und promovierte am Institut für Sportwissenschaft der Universität Jena. Seit 2014 ist er Professor an der Fakultät für Wirtschaft der SRH Hochschule Heidelberg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen unter anderem in der wirtschaftswissenschaftlichen Analyse des E-Sport und der Frage danach, inwieweit E-Sport öffentlich gefördert werden kann bzw. sollte.

**Daniel Görlich** studierte Informatik und Psychologie und promovierte zum Thema Mensch-Maschine-Interaktion. Er ist Professor für Virtuelle Realität und Videospieldentwicklung an der SRH Hochschule Heidelberg und Vertreter seiner Hochschule beim game-Verband. Seine Forschung beschäftigt sich mit modernen und zukünftigen Formen der Interaktion zwischen Menschen und Technik mit all ihren, auch gesellschaftlichen Implikationen. So unterrichtet er unter anderem Softwareentwicklung und wissenschaftliches Arbeiten mit Schwerpunkt auf der Entwicklung und Gestaltung virtueller Welten.



# Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen

# 1

Daniel Görlich und Markus Breuer

## Zusammenfassung

Bis heute gibt es keinen Konsens darüber, was der Begriff E-Sport alles umfasst. E-Sport ist jung: Erst allmählich bildet sich in Deutschland eine Infrastruktur heraus, werden Ligen und Vereine gegründet. Dieses Kapitel gibt zum Einstieg einen Überblick über die historische Entwicklung von Videospiele und E-Sport, beschäftigt sich mit dem Begriff des „elektronischen Sports“ und mit der Gretchenfrage, ob E-Sport denn nun Sport sei oder nicht. Zuletzt gibt es einen Ausblick auf die folgenden Kapitel dieses Buches.

## 1.1 Zum Begriff des elektronischen Sports

Die Frage, an der sich aktuell die Geister scheiden, ob nämlich E-Sport als Sport zu betrachten sei oder eben nicht, ist von zentraler Bedeutung für die weitere Entwicklung des E-Sports als Sport, als Markt und als Kulturgut. Von ihr hängen die großen Entscheidungen ob, zum Beispiel, ob E-Sport irgendwann olympische Disziplin werden kann. Aber auch kleinere Entscheidungen hängen von ihr ab, z. B. diejenige, welche Förderinstrumente zukünftig auf E-Sport angewandt werden könnten, oder diejenige, ob und welche Sportvereine E-Sport-Disziplinen in ihr Angebot aufnehmen können, ohne bspw. in Konflikte mit Verbänden oder auch dem Finanzamt zu geraten.

Das erstmalige Erscheinen des Begriffes E-Sport lässt sich nach (Wagner 2006, S. 1) auf die 1990er-Jahre datieren und tritt damit rund 20 Jahre nach der Entwicklung der

---

D. Görlich (✉) · M. Breuer  
SRH Hochschule Heidelberg, Heidelberg, Deutschland  
E-Mail: [daniel.goerlich@srh.de](mailto:daniel.goerlich@srh.de); [markus.breuer@srh.de](mailto:markus.breuer@srh.de)

ersten Multiplayer-Games in Erscheinung. Eine populäre, wenn auch schon einige Jahre alte Definition bezeichnet E-Sport als „das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus“ (Müller-Lietzkow 2006, S. 102). Diese Abgrenzung soll auch im vorliegenden Kontext genutzt werden. Hier sind vor allem die folgenden Punkte zu beachten:

- Die Betonung des Wettbewerbsaspektes führt dazu, dass so genannte Casual Gamer, die digitale Spiele nur in geringem Maße und nur zum individuellen Zeitvertreib nutzen, unberücksichtigt bleiben. Der Wettbewerbscharakter offenbart sich in der Regel durch den Leistungsvergleich mit anderen, menschlichen Spielern. Daneben kann bspw. ein Training im Sinne eines gezielten Spielens, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern, als typisch für E-Sport angesehen werden.
- Das Einfordern von Kompetitivität impliziert, dass bestimmte Spiele nicht E-Sport sein können, offensichtlich bspw. dann, wenn die Spieler nicht im Wettbewerb zueinander stehen. Daneben sind insbesondere Online-Rollenspiele (MMORPGs) zu hinterfragen: Weil bei ihnen weniger klar definierte Zielstellungen anzutreffen sind, sind bspw. Turniere dort nur schwer umsetzbar.
- Berücksichtigt werden explizit Computer- und Videospiele, aber seit einigen Jahren ebenfalls Mobile Games, auch wenn die technischen Plattformen dafür andere sind.
- Der Einbezug von Einzel- und Mehrspielermodi bedeutet, dass sowohl solche Spiele erfasst werden, bei denen Spieler einzeln gegeneinander antreten, als auch solche, bei denen mehrere Spieler direkt miteinander oder sogar Mannschaften im Wettbewerb zueinander stehen.

Zusammengefasst kann zur Abgrenzung zwischen E-Sport und der allgemeinen Nutzung von digitalen Spielen festgehalten werden: Jede Art von E-Sport setzt, wie oben aufgelistet, die Nutzung digitaler Spiele voraus. Umgekehrt stellt bei weitem nicht jede Nutzung dieser Medien eine Form des E-Sports dar.

Die nachfolgenden Unterkapitel stellen die wichtigsten Entwicklungsschritte von den ersten digitalen Spielen bis in das 21. Jahrhundert vor. Ziel ist es, eine gemeinsame Basis für die Analyse des Status quo für die anschließenden Unterkapitel 1.3 und 1.4 zu schaffen, die sich mit konkreten Game-Genres und dem Marktvolumen des E-Sport beschäftigen, zu schaffen. Unterkapitel 1.5 leitet daraus verschiedene offene Fragen ab und skizziert, welche davon im vorliegenden Sammelband untersucht werden.

---

## **1.2 Eine kurze Geschichte des E-Sports**

### **1.2.1 Erfindung, Aufstieg und erste Krisen – Computer- und Videospiele bis in die 1980er-Jahre**

Der Beginn der Entwicklung digitaler Spiele kann bis in die 1940er-Jahre zurückverfolgt werden. Das vielleicht erste Videospiel, wenn man es so nennen will, war das von den

Physikern Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Man entwickelte Cathode Ray Tube Amusement Device, für das sie im Januar 1947 ein Patent beantragten. Während man in diesem Spiel Raketen auf nicht näher spezifizierte Ziele abfeuern musste, ist das durch den Physiker William Higinbotham entwickelte Tennis for Two, das mit Hilfe eines Oszilloskops gespielt wurde, das erste Videospiele, das sich an einer real existierenden Sportart orientierte. Das erste Spiel für digitale Computer, Spacewar!, entstand 1961 und wurde von Studenten des MIT entwickelt (Hans-Bredow-Institut 2006, S. 56). Zugang zu diesen frühen Spielen hatten allerdings nur Angehörige von Hochschulen und anderen Forschungseinrichtungen. Bis zum Entstehen eines kommerziellen Marktes sollten mehr als zehn weitere Jahre vergehen.

Erst ab den späten 1960er-Jahren gelang den Videospiele der Sprung von den Großrechnern in den Alltag. 1966 ersann Ralph Baer die erste Spielkonsole, während der Entwicklung als „Brown Box“ und ab dem Release durch die Firma Magnavox als „Magnavox Odyssey“ bezeichnet. Wirklich erfolgreich wurde aber erst PONG, ein dem Tischtennis nicht ganz unähnliches Spiel, das im August 1972 von Atari erstmals als Spielautomat in einer Gastwirtschaft aufgestellt wurde – mit überragendem Erfolg, denn innerhalb weniger Tage war der Münzspeicher voll.

Während der so genannten Goldenen Jahre der Arcade Games, 1978–1982, etablierten sich Münzautomaten immer stärker. Sie erreichten zwar nie ähnliche Beliebtheit wie Billard oder Flipper, waren aber trotzdem ein Milliardengeschäft. Dies wurde ermöglicht durch den Aufstieg der Spielhallen (Schröter 2014, S. 344), also stationärer Einrichtungen, in denen vor allem Kinder und Jugendliche Spielautomaten nutzten. Die Betreiber der Spielhallen kauften die Automaten direkt von den Herstellern und die Spieler zahlten für jeden Versuch per Münzeinwurf. In Deutschland haben Spielhallen bis heute nie die Popularität der Einrichtungen in anderen Ländern erreicht – hierzulande ist der Zutritt erst ab 18 Jahren erlaubt.

Zwar wurde im gleichen Zeitraum auch die zweite Generation der Spielkonsolen beliebter, die erstmals dank integrierter Mikroprozessoren Spiele nicht mehr in Form von elektrischen Schaltungen, sondern in Form von Software ausführen konnte, wodurch Nutzer sich für ihre bereits gekaufte Konsolen auch neue Spiele hinzukaufen konnten; aufgrund der technischen Restriktionen waren allerdings bis 1983 die Automaten Spiele, die Arcade Games, vorherrschend. Dabei handelte es sich um vergleichsweise simple Geschicklichkeitsspiele, die einfach zu erlernen, aber schwer zu meistern und deshalb prädestiniert für den Einsatz in Spielautomaten waren (Schröter 2014, S. 344). Man sollte an dieser Stelle auch festhalten, dass Spielen am Automaten gerade für Kinder und Jugendliche häufig eine gemeinsame, gesellige Freizeitaktivität war, die manchmal schon Wettbewerbscharakter aufwies: Spieler trafen nacheinander oder an typgleichen Automaten auch nebeneinander gegeneinander an, wurden angefeuert und wurden umjubelt, wenn sie die bisherige Highscore übertrafen.

Typische Hersteller dieser Zeit waren das amerikanische Unternehmen Atari und das japanische Nintendo, das 1979 durch den Verkauf von münzbetriebenen Arcade-Automaten erstmals versuchte, wirtschaftlich in den USA Fuß zu fassen. Nachdem Nintendos erste Versuche mit dem Verkauf des in Japan beliebten Spiels Radar Scope wenig erfolgreich waren, gelang mit Donkey Kong ab 1981 der Durchbruch (Astinus 2015).

Zu jener Zeit erlebte der Markt für Videospiele auch bereits seine erste Krise: 1983 folgte der legendäre Video Game Crash, ausgelöst durch eine Übersättigung des Marktes mit verschiedensten Konsolen und Spielen, die großenteils weder qualitativ überzeugten noch die teilweise überzogenen Gewinnerwartungen erfüllen konnten. Von dem massiven Einbruch der Verkäufe auf dem US-amerikanischen Markt sollten selbst etablierte Hersteller wie bspw. Atari sich in der Folge wirtschaftlich nicht erholen. Auf Europa und Japan hatte der Video Game Crash dagegen kaum Auswirkungen: Der europäische Markt war bereits von Heimcomputern dominiert; der japanische Markt verfügte über eigene Geräte wie das Famicom von Nintendo (Beil 2013, S. 11; Schröter 2014, S. 344). Diese Famicom, die in Europa unter dem Namen Nintendo Entertainment System (NES) vertrieben wurde und Nintendos erste Konsole war, die außerhalb Japans verkauft wurde, war es auch, die die Entwicklung der digitalen Spiele bis heute maßgeblich beeinflusst hat (Byrne 2019, S. 2): In den USA war das NES Marktführer im Bereich der 8-Bit-Konsolen und hatte zwischenzeitlich einen Marktanteil von fast 90 %. Diese Dominanz basierte im Wesentlichen auf dem Image des Konzerns bei seinen Kunden – Nintendo war der Inbegriff des Heimvideospieles – und auf einer aggressiven Politik, nach der Händler, die Konkurrenzprodukte führten, nicht beliefert wurden (Walter 2001, S. 48 f. sowie die dort angegebenen Quellen).

Bereits zu jener Zeit war es möglich, dass die Spieler auch an Konsolen nicht nur gegen die Software antraten, sondern sich mit menschlichen Mitspielern maßen, was aber selten genutzt wurde und kaum an das Erlebnis des gemeinsamen Spielens in einer Spielhalle heranreichte. Die Restriktionen der Technik ermöglichten zudem nur das gemeinsame Spielen an einem Ort wie z. B. im Wohnzimmer. Exemplarisch kann auf das NES hingewiesen werden: Mit Hilfe eines Adapters konnten bis zu vier Personen mit- oder gegeneinander spielen, wobei jedoch nur ein NES und der angeschlossene Fernseher genutzt wurden.

Als zunächst noch schwache Konkurrenz gab es auch vor dem Video Game Crash 1983 schon frühe Heimcomputer, für die Spiele programmiert wurden: Mit noch heute legendären Herstellern wie Apple, Commodore und Amiga begannen die Heimcomputer jedoch in den 1980er-Jahren gegenüber den Spielhallen an Bedeutung zu gewinnen – eine Entwicklung, die auch Atari mit eigenen Heimcomputern maßgeblich mit vorantrieb. Der 1981 erschienene IBM PC war – zumindest für Gamer – über viele Jahre noch weitgehend unbedeutend und sollte sich erst in den 1990er-Jahren durchsetzen.

Und nicht zuletzt gab es bereits in den 1970er- und 1980er-Jahren auch schon erste virtuelle Welten, die über Hochschulnetze und das Internet zugänglich waren – zumindest für diejenigen, die das Internet damals schon nutzen konnten. Erste Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) tauchten auch schon Mitte der 1980er-Jahre auf, wobei „massiv“ hier natürlich dutzende oder bestenfalls hunderte Spieler bezeichnete und nicht, wie heute üblich, mehrere Millionen.

## 1.2.2 Die technologische Entwicklung in den 1990er-Jahren

Die Entwicklung des elektronischen Sports ist untrennbar mit dem Aufkommen von Multiplayer-Spielen wie Doom verbunden. Doom stellte bei der Veröffentlichung am 10. Dezember 1993 gleich in mehrfacher Hinsicht eine Zäsur dar: Zum einen konnte das Spiel als Shareware-Version kostenlos heruntergeladen werden. Dies erleichterte nicht nur den Zugang zum Spiel, sondern stellte gleichzeitig ein Argument für die Anschaffung eines Modems dar. Zum anderen setzte das Spiel mit seiner „perfektionierten Kamera-perspektive“ neue Maßstäbe und sorgte für eine bis dahin unerreichte „glaubwürdige Spielillusion“ (Wiemken 2001, S. 63). Schließlich stand den Spielern neben dem Single-player- auch ein Multiplayer-Modus zur Verfügung, der verschiedene Optionen bereit-hielt: Die Akteure konnten ihre Rechner u. a. mittels einer seriellen Verbindung zwi-schen den Computern (räumlich begrenzt), über eine LAN-Verbindung (ebenfalls räumlich begrenzt) oder über das Internet (ohne räumliche Restriktionen) miteinander verbinden (Wiemken 2001, S. 65; Wimmer et al. 2008, S. 151). LAN-Partys, also Ver-anstaltungen, bei denen die Teilnehmer ihre eigenen Computer mitbrachten, um an einem gemeinsamen Treffpunkt gegeneinander zu spielen, waren vor allem bei männ-lichen Jugendlichen beliebt und sorgten für „kilometerweite PC-Transporte“ (Wolf 2013, S. 15). Vor diesem Hintergrund wurde Doom damals wie heute als Meilenstein der Computer- und Videospiegelgeschichte bezeichnet (Müller-Lietzkow et al. 2006, S. 28). Ungeachtet seiner Bedeutung wurde Doom in Deutschland lange Zeit weniger als ein Kulturgut denn als Gefährdung der Jugend angesehen: Nach seiner Indizierung im Mai 1994 durfte Doom weder an Minderjährige verkauft noch in der Öffentlichkeit beworben werden, was seiner Beliebtheit aber womöglich eher nutzte als schadete. Erst im Jahr 2011 wurde die Indizierung aufgehoben (Spiegel 2011). Doom ist seither ab 16 Jahren freigegeben.

Nicht zuletzt durch die Entwicklung der grafischen Möglichkeiten kam es in den 1990er-Jahren zu einer stärkeren Ausdifferenzierung des Marktes. Während Nintendo sich selbst und den Entwicklern strenge inhaltliche Auflagen auferlegte, beförderte Sega be-wusst das Image eines Labels für ältere Spieler. Exemplarisch kann auf den Titel Mortal Combat verwiesen werden, der auf Nintendo-Konsolen in einer „entschärften“ Version erschien, während sich Sega bewusst für eine Veröffentlichung des Originals und die an-schließende Kontroverse entschied (Rauscher 2011, S. 139). Mit der Einführung der Play-station anno 1994 verstärkte sich die Aufspaltung des Marktes weiter: Neben den an-gesprochenen Gewaltdarstellungen ermöglichten eine wachsende Komplexität der Spiele und neue grafischen Möglichkeiten wie die Einbindung von Filmsequenzen das Erschließen neuer, erwachsener Zielgruppen (Beil 2013, S. 10). Der Sony-Slogan „It’s not a game“ zeigt in eine ähnliche Richtung.

Neben der Entwicklung der Spiele stellte die wachsende Verfügbarkeit von günstiger werdenden Internetanschlüssen einen zentralen Faktor für die wachsende Popularität des E-Sports dar. Die Verbreitung des Internets und die Konzeptionierung neuer Vertriebs-

modelle für Filme (z. B. Video-on-Demand) führte dazu, dass die Bandbreiten, die mittels der bereits verfügbaren ISDN-Anschlüsse ermöglicht werden konnte, als nicht mehr ausreichend angesehen wurden. Erster Anbieter von DSL-Anschlüssen war ab 1999 die Deutsche Telekom (Sjurts 2011, S. 685). Gleichwohl waren einige Jahre zur Verbreitung dieser Innovation notwendig: Während im Jahr 2003 nur 17 % der deutschen Haushalte über einen Breitbandanschluss verfügten, waren es nur fünf Jahre später bereits 73 % (Scherberich 2017, S. 80).

### 1.2.3 Boom und erste Rückschläge in den 2000er-Jahren

In Deutschland kann das Jahr 2000 als weitere Zäsur im E-Sport angesehen werden: Mit der Gründung der Electronic Sports League (ESL) wurde eine professionelle Basis geschaffen (spox.com 2008). Hinter der ESL steht das Kölner Unternehmen Turtle Entertainment, das von Beginn an eine Mischstrategie umsetzte und nicht nur als Betreiber von Ligen agierte, sondern auch Live-Events ausrichtete. Die Vermarktung erfolgte von Beginn an online über den unternehmenseigenen WebTV-Kanal. Gleichwohl war die Öffentlichkeitswirkung der Übertragungen in den ersten Jahren gering und Zuschauerzahlen im lediglich dreistelligen Bereich waren nicht ungewöhnlich (Hamann 2010).

Bereits im Jahr 2000 war in Südkorea der nationale E-Sport-Verband KeSPA (Korean e-Sports Association) gegründet worden. In Deutschland entstanden erst 2003 der Deutsche E-Sport Verband (DeSpV) und dann 2004 der Deutsche E-Sport Verband e. V. (DeSV). Beide fusionierten im Dezember 2004 zum Deutschen eSport-Bund (esb). Dessen Ziele waren die Schaffung klarer Strukturen, die den elektronischen Sport für Außenstehende interessant und für Investoren attraktiv machen, der Aufbau eines allgemeinen Regelwerks bspw. bezüglich Spielertransfers sowie die Festlegung von Qualitätsstandards (Breuer 2011 sowie die dort angegebenen Quellen). Zu seinen Mitgliedern gehörten neben der ESL unter anderem auch Clans und einzelne Spieler.

Insbesondere die mittleren 2000er-Jahre zeichnen sich durch eine starke Professionalisierung des E-Sports aus, was vor allem die Ligen und Turniere betraf. Das in regelmäßigen Abständen herausgegebene „eSports Book“ trug in der „Edition 2007“ den Untertitel „Das Jahr des Aufbruchs“. Auf dem Klappentext ist zu lesen: „Die virtuelle Zukunft hat jetzt begonnen: eSport (elektronischer Sport) begeistert mittlerweile Millionen Menschen auf der ganzen Welt. Tausende Fans pilgern zu den coolen Großevents, wie dem Electronic Sports World Cup, um dort das Computerspielen auf höchstem Niveau zu erleben“ (Topalov 2007). Bemerkenswert an diesem Auszug sind mindestens die beiden folgenden Aspekte: Zum einen spricht der Verfasser explizit nur von Computerspielen und verliert kein Wort über Konsolen oder Handys. Zum anderen fällt auf, dass die Abkürzung „eSport“ noch nicht einfach für sich steht, sondern ausgeschrieben wird.

Wie auf neuen Märkten üblich kam es auch im E-Sport zu häufigen Umbrüchen, in deren Folge Anbieter (Ligen- und Turnierbetreiber) aus dem Markt ausschieden bzw. neugegründet wurden. Populäre Beispiele für Marktaustritte sind die eSport Bundes-

liga (eSportBL), die NGL One sowie die World Cyber Games, die lange Jahre das wichtigste globale Turnier darstellten, an dem bspw. im Jahr 2009 noch Teams aus 63 Staaten teilgenommen hatten (Breuer 2011, S. 80). Das Jahr 2009 kann schließlich als Einschnitt in die globale E-Sport-Struktur angesehen werden: Durch Gesetzesänderungen in Südkorea und die globale Bankenkrise verringerten sich die Zahlungsbereitschaft der Sponsoren und folglich das global ausgeschüttete Preisgeld von 6,4 Mio. US-Dollar im Jahr 2008 auf nur noch 3,5 Mio. US-Dollar (-45 %) in 2009 (Newzoo 2015). Der Rückzug von Sponsoren traf den organisierten E-Sport dieser Jahre besonders hart, da Sponsoreinnahmen den mit Abstand größten Teil seiner Gesamteinnahmen darstellten (Breuer und Görlich 2018, S. 279). Auch seitens der Organisation ergaben sich Änderungen: Nach dem Ausscheiden seines Vorstandsvorsitzenden Frank Sliwka verlor der esb zunehmend an Bedeutung.

### 1.2.4 Die 2010er-Jahre: Aufbruchsstimmung

Die Anzahl der in Deutschland angemeldeten DSL-Anschlüsse übertraf 2008 erstmals die Marke von 20 Millionen. Seitdem sind die Werte annähernd konstant geblieben; in den folgenden zehn Jahren bis 2018 konnte nur ein geringes Wachstum auf 25 Millionen beobachtet werden (Statista 2019a, b, c), so dass im Vergleich zu den Wachstumsraten der frühen 2000er-Jahre von einem weitgehend gesättigten Markt gesprochen werden kann. Günstige, schnelle Internetzugänge stellen in den letzten Jahren somit keine Zutrittschranke mehr dar.

Mit der Verfügbarkeit von schnellen Internetzugängen stiegen natürlich auch die Mediennutzung und die Qualität der angebotenen Services, wodurch der E-Sport in Deutschland ein breiteres Publikum erreichen konnte – denn in den etablierten Medien, im Fernsehen und selbst in Sportzeitschriften, war Sport so gut wie gar nicht präsent. Eine tragende Säule seines Aufbruchs in den 2010er-Jahren wurde daher die Live-Streaming-Plattform Twitch, die im Juni 2011 in einer Beta-Version online ging, 2013 bereits 45 Millionen Zuschauer erreichte (Truong 2014) und im darauffolgenden Jahre für 970 Millionen Euro von Amazon übernommen wurde – eine Erfolgsgeschichte, die auf der Spezialisierung von Twitch beruhte, das von Anfang an ausschließlich für Videospiel- und E-Sport-Übertragungen gedacht war. Grundsätzlich darf jeder bei Twitch registrierte Nutzer einen eigenen Kanal erstellen, aber es gibt auch zahlreiche professionelle Angebote wie beispielsweise ESL TV, den Sender der Electronic Sports League. Inzwischen können im Umfeld von Twitch Zahlen beobachtet werden, die in Deutschland sonst nur im Profi-Fußball bekannt sind: So sicherte sich Twitch Anfang 2018 zwei Jahre Streaming-Rechte für die Overwatch League für mindestens 90 Millionen US-Dollar (Fischer 2018) – die genaue Summe ist nicht bekannt.

Ebenfalls in den 2010er-Jahren entdeckten die Clubs der Fußball-Bundesliga den E-Sport für sich. First-to-market war 2015 der VfL Wolfsburg mit seinem eigenen FIFA-Team. Interessant an diesem Engagement ist die Tatsache, dass die Wolfsburger eine

weitestgehend eigene Vermarktung ihrer E-Sport-Abteilung umsetzen. Dies beinhaltet neben einem eigenen Logo und eigenen Sponsoren auch eine individuelle, E-Sport-spezifische Facebook-Seite (<https://de-de.facebook.com/vflwolfsburgsport/>) und einen Twitter-Kanal (<https://twitter.com/vflesport>, seit Februar 2019 aktiv). Das Engagement des FC Schalke 04 ist aus zwei anderen Gründen erwähnenswert: Einerseits bauten die Schalker nicht sukzessiv eine eigene Mannschaft auf, sondern kauften ein bestehendes Team. Andererseits ist Schalke bis heute einer der wenigen Profisportclubs, der sich abseits von Sportsimulationen engagiert (hier: League of Legends) (Schilling 2016). Im Sommer 2021 zog sich der Club jedoch aus der höchsten europäischen League-of-Legends-Liga zurück und veräußerte seine Lizenz für 26,5 Mio. EUR. Als Gründe wurden die Auswirkungen der Corona-Pandemie und die sportliche Entwicklung (Abstieg aus der Bundesliga) genannt (Spiegel Online 2021).

Als wesentlicher Meilenstein ist auf jeden Fall die Gründung des E-Sport-Bundes Deutschland (ESBD) am 26. November 2017 durch 20 Amateur- und Profi-Teams sowie BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) und ESL zu nennen (Games-Wirtschaft 2017). Der ESBD wurde als gesamtdeutscher Spitzenverband für den E-Sport gegründet, was an und für sich bedeutsam ist, weil die Existenz eines solchen Spitzenverbandes eine der Voraussetzungen für die Anerkennung einer Sportart durch den Deutschen Olympischen Sportbund ist (DOSB 2018). Zu den selbstgesteckten Aufgaben des ESBD gehören laut seiner Satzung die Förderung des E-Sports in Deutschland, der Gedankenaustausch und Interessensausgleich mit allen Stakeholdern und vieles mehr, aber vor allem auch für den Sport typische Aufgaben wie etwa die Koordination von Ligen, die Zulassung von Schiedsrichtern, die Nachwuchsförderung und die Vermittlung von Werten im und durch den E-Sport (ESBD 2017). Im Sommer 2021 gehörten dem ESBD bereits 67 Organisationen, darunter 39 eingetragene Vereine an. Die jeweils aktuelle Liste ist unter dem folgenden Link einsehbar: <https://esportbund.de/mitglieder/>.

Im Frühjahr 2018 erreichte der elektronische Sport durch seine Berücksichtigung im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD schließlich neue, bislang in Deutschland unbekannte Aufmerksamkeit. Konkret heißt es: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der 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“ (Bundesregierung 2018). Die Aussage wurde vor allem seitens des organisierten Sports kritisiert, da hier die Autonomie des Sports als angegriffen angesehen wurde. Bis Sommer 2021 hat die Bundesregierung jedoch nur wenige konkrete Maßnahmen zur Umsetzung der Ziele auf den Weg gebracht, darunter Visa- und Einreiseerleichterungen für E-Sportler. Dies ist weniger verwunderlich, wenn man sich vor Augen führt, dass die eben zitierte Passage die einzige Erwähnung des E-Sports in einem Dokument von 175 Seiten darstellt. Dem vollmundigen Versprechen des Koalitionsvertrages keine Taten folgen zu lassen“, kritisierte Daniel Luther, Präsident des E-Sport-Bund Deutschland (ESBD) 2021, sei jedoch „ein schweres Versäumnis für die nachhaltige Entwicklung des E-Sport- und Gaming-Standortes Deutschland“. Tatsächlich antwortete das Innenministerium auf eine Anfrage der Grünen

im Februar 2021: „Die Bundesregierung strebt für diese Legislaturperiode keine weiteren gesetzgeberischen Maßnahmen zur Förderung des E-Sports an“ (Gameswirtschaft, 2021).

Der organisierte Sport in Form des DOSB hat den Koalitionsvertrag und das wachsende öffentliche Interesse am E-Sport seinerseits zum Anlass genommen, eine eigene Position zu formulieren und zu veröffentlichen. Neben der Unterscheidung des E-Sports in „virtuelle Sportarten“ (Sportsimulationen) und „eGaming“ (als Auffangkategorie für alle anderen Formen des elektronischen Sports) gab der Verband ein Gutachten in Auftrag, das „Rechtsfragen einer Anerkennung des eSports als gemeinnützig“ klären sollte. Der DOSB weist selbst explizit darauf hin, dass das Gutachten nicht die Frage erläutert, ob E-Sport Sport sei (DOSB 2019). Im Ergebnis sieht sich der Deutsche Olympische Sportbund durch das Gutachten gestützt; es liefere zahlreiche Argumente, die die Argumentation des DOSB nachhaltig unterstütze: E-Sport erfülle „laut dem unabhängigen Gutachten aus rechtlicher Sicht nicht die Voraussetzungen, um als gemeinnützig anerkannt zu werden“ (DOSB 2019).

Im Oktober 2019 startete schließlich der E-Sport-Bund Deutschland (ESBD) die erste Breitensport-Liga für E-Sport, die ESBD-Vereinsliga 2019/2020 mit zwölf Vereinen (GamesMarkt 2019). Damit erhofft sich der ESBD mehr Sichtbarkeit für den E-Sport, dessen Amateur-Community und die Vereine. Organisiert wird die Liga von der ESL und von Freaks 4U Gaming. Gespielt werden im Jahr 2021 Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Rocket League und Starcraft II. – und weil alle Spiele Online-Turniere sind, werden diese live auf Twitch übertragen. Durch die Organisation eigener Turniere vollzieht der ESBD aus sportökonomischer Perspektive einen wichtigen Schritt der Annäherung an traditionelle Sportverbände.

### 1.2.5 Die frühen 2020er-Jahre

Sicherlich ist es vermessen, im Jahr 2021 die Entwicklung in den kommenden zehn Jahren in einem dynamischen Umfeld wie dem des E-Sports abschätzen zu wollen. Trotzdem sollen an dieser Stelle drei Aspekte genannt werden, die den elektronischen Sport zu Beginn des neuen Jahrzehnts beeinflusst haben.

Zum einen möchte der game „Deutschland zum besten Esport-Standort machen“ (game 2020) und betonte in diesem Kontext die Einzigartigkeit des E-Sports, wodurch der elektronische Sport vom Sport abgegrenzt wird. Auf politischer Ebene fordert der Verband weiterhin u. a. die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von Vereinen mit E-Sport-Angeboten.

Die seit Ende 2021 regierende Ampelkoalition kommt dieser Forderung zumindest im Koalitionsvertrag auch nach, wenn davon gesprochen wird, den Games-Standort zu stärken und E-Sport gemeinnützig machen zu wollen (SPD/Bündnis 90/Die Grünen/FDP 2021, S. 121). Inwieweit dies umgesetzt wird, erscheint jedoch nach den Erfahrungen mit dem Koalitionsvertrag aus dem Jahr 2018 fraglich.

Schließlich ist zu erkennen, dass die Kombination aus professionellen Sportclubs (insbesondere im Fußball) und E-Sport noch nicht als gefestigt gelten kann. So wurde Mitte 2021 bekannt, dass sich Schalke 04 ab 2022 aus League of Legends zurückziehen wird und

seinen Spot bei der League of Legends European Championship für 26,5 Mio. EUR verkauft. Als Grund führt der Verein an, die Mittel für die „Stabilisierung des Kerngeschäfts“, also der Profi-Mannschaft, einsetzen zu wollen (Kicker 2021). Bereits 2020 haben sich andere Mannschaften wie Stuttgart und Bielefeld aus VBL Club Championship zurückgezogen (Süddeutsche Zeitung 2020), während mit Borussia Dortmund eine Branchengröße im gleichen Jahr erstmals und nach langer Skepsis ein eigenes FIFA-Team vorgestellt hat.

---

### 1.3 Die wichtigsten E-Sport-Genres und -Games im Überblick

E-Sport-Events werden gerne als modernes Phänomen angesehen – dabei gibt es sie schon fast ebenso lange, wie es Arcade Games und Spielkonsolen gibt. Mit etwas gutem Willen kann man Space Invaders als erstes E-Sport-Game ansehen, denn bereits im November 1980 veranstaltete Atari den ersten großen Videospiele-Wettbewerb mit damals überwältigenden 10.000 Teilnehmern: Das Space Invaders Championship, das der 17-jährige William Salvador Heineman gewann, der heute Rebecca Heineman heißt und mehrere Game-Studios mitgründete, nämlich Interplay Productions, Logicware, Contraband Entertainment und Olde Sküül.

1990 war es Nintendo, das in einem fast einjährigen Wettbewerb, genannt Nintendo World Championships, durch 29 US-amerikanische Städte tourte und in drei Altersklassen mithilfe der Spieleklassiker Super Mario Bros., Rad Racer und Tetris die jeweiligen Sieger ermittelte. Deren Preisgelder waren damals noch gering: 250 US-Dollar in lokalen Runden und 10.000 US-Dollar für die drei Gewinner in ihren entsprechenden Altersgruppen. 2015 – zum 25. Jahrestag – und 2017 wiederholte Nintendo den Wettbewerb.

Mit der zunehmenden Verbreitung von Internet, Multiplayer-Spielen und Online-Gaming sowie ab Mitte der 1990er-Jahre auch von Ego-Shootern wurden Turniere häufiger und größer: Zu nennen wären beispielsweise die QuakeCon, die seit 1996 jedes Jahr stattfindet. Mit der Professional Gamers League und der Cyberathlete Professional League wurden 1997 zwei der ersten E-Sport-Ligen gegründet, die sich auf Strategiespiele und Shooter spezialisierten. Zu den damals bevorzugten Klassikern, die oder deren Nachfolge-Titel teilweise auch heute noch gespielt werden, gehörten StarCraft, Command & Conquer sowie Quake.

Im Folgenden sollen die für E-Sport wichtigsten Genres und ihre bedeutendsten Titel in aller Kürze vorgestellt werden. Diese Auflistung kann und soll nicht vollständig sein, weil trotz der vielen Klassiker, die teilweise schon seit Jahren und Jahrzehnten gespielt werden, die Auswahl an Spielen immer mit der Zeit geht. Besonders bemerkenswert ist daran, dass sich ab Mitte der 2000er-Jahre zwei neue Genres im E-Sport etablierten: Die Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) wie z. B. World of Warcraft (WoW), für das es bspw. seit 2008 das alljährliche WoW Arena World Championship gibt, und die Multiplayer Online Battle Arenas (MOBAs), d. h. Echtzeit-Strategiespiele, bei denen zwei Teams gegeneinander antreten. Ab 2012 begann sich zudem ein weiteres

Genre zu entwickeln, genannt Battle Royale, das erst ab 2017 mit Spielen wie Player Unknown's Battlegrounds und Fortnite populär wurde.

- Fighting Games, zu Deutsch Kampf- oder abwertend „Prügelspiele“, sind Actionspiele, in denen meist zwei Spieler gegeneinander antreten. In einem begrenzten Areal gilt es, den Gegner – meistens über mehrere Runden – zu besiegen. Bekannte Vertreter sind Street Fighter (ab 1987), Mortal Kombat (ab 1992), Tekken (ab 1995) und Super Smash Bros. (ab 1999). Da sich dieses Genre lange vor den 3D-Shootern etablierte, werden auch heute noch einige Fighting Games in klassischer 2D-Darstellung entwickelt, die an Arcade Games erinnert.
- Sportsimulationen gehören ebenfalls zu den frühesten Vertretern des E-Sports. Zu den Klassikern gehören dabei Madden NFL (ab 1988, Sportart: American Football), FIFA (ab 1993, Fußball) und NBA 2K (ab 1999, Basketball). Diese Spiele werden regelmäßig, meist jährlich, aktualisiert, um die aktuellen Ligen, Tabellen, Vereine, Spieler, Spielregeln etc. der real existierenden Vorbilder wirklichkeitsgetreu widerzuspiegeln.
- Zu den Sportsimulationen kann man zum Teil auch Autorennspiele bzw. Autorennsimulationen wie zum Beispiel Formel 1 oder kurz F1 (ab 1996) zählen. Allerdings sind Rennspiele nicht immer Sportsimulationen. Rennspiele bilden ein eigenständiges Computerspiel-Genre, das sich nicht an realen Vorbildern orientieren muss. Hierzu gehören insbesondere Need for Speed (ab 1994) und Gran Turismo (ab 1997). Gerade in den USA sind auch NASCAR-Spiele beliebt, wobei NASCAR für die National Association for Stock Car Auto Racing und Stock Car für modifizierte Großserienfahrzeuge steht. Diese Spiele, wie zum Beispiel iRacing (ab 2008), müssen von der NASCAR lizenziert werden.
- Echtzeit-Strategiespiele werden als RTS abgekürzt: Real-Time Strategy Games. Im Gegensatz zu rundenbasierten Strategiespielen müssen zwei oder mehr Spieler ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen, klassischerweise, indem sie Armeen aufbauen und verwalten, Angriffe auf Gegner starten und Angriffe von Gegnern abwehren. RTS wurden ab Mitte der 1990er-Jahre populär und zum beliebtesten Videospiegelgenre nach den Ego-Shootern. Auch die ab Mitte der 2000er-Jahre zunehmend beliebten MMORPGs und MOBAs enthalten häufig RTS-Elemente.
- In Ego- oder First-Person-Shootern (kurz: FPS) erleben Spieler die virtuelle Welt durch die Augen ihrer Charaktere bzw. Avatare, die zumeist menschlich oder zumindest menschenähnlich sind. Zwar gab es erste Vertreter dieses Genres bereits sehr früh, z. B. Maze War (1973), Spasim (1974) und Battlezone (1980), aber die heute noch populären Vertreter entstanden erst in den 1990er-Jahren: Wolfenstein 3D (ab 1992), Doom (ab 1993), Quake (ab 1996), Half-Life (ab 1998), Unreal Tournament (ab 1999), Counter-Strike (ab 2000), Halo (ab 2001), Far Cry (ab 2004) und viele andere, so dass sich wiederum zahlreiche Unterklassen von Ego-Shootern ausdifferenzierten, beispielsweise Taktik- und Stealth-Shooter. Zudem werden Ego-Shooter-Elemente zunehmend mit anderen Genres vermischt, z. B. mit Rollen- oder Horrorspielen, oder in Spiele jener Genres integriert. Hohe Beliebtheit hatte ab 2016 auch das mehrfach ausgezeichnete Overwatch erreicht, ein Multiplayer-Ego-Shooter, in dem jeweils zwei Teams online gegeneinander antreten. Bis zum Redaktionsschluss dieses Buches Ende

2021 hatten jedoch zahlreiche Fehlentscheidungen bzgl. der Weiterentwicklung von Overwatch sowie Skandale rund um frauenfeindliche, sexistische und diskriminierende Unternehmenskultur beim Entwickler Blizzard Entertainment zu einer weltweiten Debatte geführt, ob Overwatch „sterben“ würde. Gleichzeitig drängen immer wieder neue Vertreter des Genres auf den Markt, z. B. VALORANT von Riot Games (ab 2020) mit bereits 12 bis 15 Millionen aktiven Spielern pro Monat.

- MMORPGs sind Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games, also ausschließlich über das Internet spielbare Rollenspiele, deren Spielerzahl durch technische Limitierungen in den 1970er-Jahren noch auf wenige oder wenige Dutzend Spieler begrenzt war. Heutzutage haben ihre beliebtesten Vertreter mehrere Millionen aktive Spieler, wobei die angegebenen Zahlen pro Spiel variieren: The Elder Scrolls Online hatte Mitte 2017 circa 2,5 Millionen aktive Spieler, während World of Warcraft von über 12 Millionen im Jahr 2010 über schätzungsweise 7,1 Millionen aktive Spieler 2015 zuletzt auf wahrscheinlich unter 2 Millionen abgestürzt ist. Diese Spieler spielen – teilweise mit mehreren Charakteren – in einer persistenten virtuellen Welt, die also auch dann weiterexistiert und weitersimuliert wird, wenn die Spieler nicht online sind. Innerhalb dieser Welten bilden sich Gilden, Clans, Völker oder Fraktionen, die auch gemeinsam in Schlachten gegen andere Gruppierungen oder besonders starke computergesteuerte Gegner ziehen.
- Allgemein gibt es Massive(ly) Multiplayer Online Games (MMOs oder MMOGs) in zahllosen Varianten, also auch ohne Rollenspiel-Elemente. Ein beliebter Vertreter der MMOs ist World of Tanks (ab 2010), in dem die Spieler Schlachten mit historischen Panzern austragen.
- Multiplayer Online Battle Arenas (MOBAs) sind Action-RTS, in denen Spieler einzelne Charaktere steuern, aber meist Mitglieder eines Teams sind, das wiederum gegen typischerweise ein anderes Team antritt. Die Schauplätze sind zumeist weitgehend symmetrische Karten, so genannte Arenen. Ziel jedes Teams ist es, die gegnerische Basis einzunehmen oder zu zerstören bzw. das gegnerische Team auszuschalten. Im Gegensatz zu klassischen RTS 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. Beliebte Vertreter sind zurzeit League of Legends (seit 2009, kurz LoL oder League), Defense of the Ancients (2003, kurz DotA) zunächst als WoW-Map bzw. ab 2013 als eigenständiges Spiel, Smite (ab 2014) und Heroes of the Storm (ab 2015).
- Battle Royale ist ein relatives junges Genre, in dem eine große, aber überschaubare Anzahl Spieler – z. B. bis zu 100 – gegeneinander antritt. Der Spielbereich wird im Verlauf des Spiels immer kleiner, so dass es ultimativ darum geht, als letzter Spieler zu überleben. Es treten normalerweise also nicht zwei Teams gegeneinander an, sondern es spielt jeder gegen jeden. Seinen Durchbruch schaffte Battle Royale als Genre 2017 mit dem Spiel PlayerUnknown's Battlegrounds und dem im gleichen Jahr erschienenen Fortnite. Zusammen mit dem 2019 erschienenen Apex Legends sind sie die beliebtesten Battle-Royale-Spiele.
- Zuletzt soll auch noch auf digitale Sammelkartenspiele eingegangen werden, deren beliebtester Vertreter Hearthstone ursprünglich Heroes of Warcraft hieß und 2014 von

Blizzard Entertainment veröffentlicht wurde. Es handelt sich um ein rundenbasiertes Kartenspiel für zwei Spieler, das auch professionell als Turnier z. B. bei Blizzards offiziellen World Championships gespielt wird.

---

## 1.4 Marktvolumen und Marktentwicklung

Die Analyse eines Marktes (bzw. einer Branche) setzt dessen genaue Abgrenzung voraus, welche bspw. in den Dimensionen des Produkts, des Ortes und der Zeit erfolgen kann (siehe dazu bspw. Knieps 2008; Blum und Veltins 2005). Insbesondere die genaue Definition des Produkts kann nicht nur aufgrund seiner Vielfältigkeit, sondern auch im Sinne einer Abgrenzung im Fall des E-Sports problematisch werden: Sofern beispielsweise ein Konsument ein Videospiele kauft und dies zu Hause in unregelmäßigen Abständen nutzt, kann den gängigen Definitionen nach nicht von Sport ausgegangen werden, da es an der Wettbewerbsorientierung fehlt; wenn der gleiche Konsument jedoch mit einem anderen oder sogar dem gleichen Spiel regelmäßig an Turnieren teilnimmt, können diese Ausgaben durchaus dem E-Sport-Markt zugerechnet werden, da sie der eingangs genutzten Definition von (Müller-Lietzkow 2006) entsprechen. Diese Abgrenzungsprobleme mögen ein Erklärungsansatz sein, um die teils massiven Abweichungen in den Marktanalysen zu erklären.

Im Jahr 2012 beliefen sich laut des Marktforschungsunternehmens Newzoo die weltweiten E-Sport-Umsätze auf 130 Mio. US-Dollar (Newzoo 2015). Für das Jahr 2014 wurde ein Wert von 194 Mio. US-Dollar (+49%) angegeben. Die Vorausschau für 2017 lag bei 465 Mio. US-Dollar, für das Jahr 2018 gar bei 906 Mio. US-Dollar (Newzoo 2018). Tatsächlich lag das weltweite Marktvolumen 2018 jedoch bei geschätzten ca. 776 Mio. US-Dollar und damit unter der Schätzung. Für die Jahre 2019 bis 2021 gehen einschlägige Quelle von einer Plateaubildung aus, bei der die globalen Erlöse um ca. 1 Mrd. US-Dollar schwanken. Für das Jahr 2024 werden 1,6 Mrd. US-Dollar prognostiziert (Statista 2021 sowie die dort angegebene Quelle), was einem Anstieg von mehr als 60 % in den Jahren 2022 bis 2024 entspricht.

Bezüglich des deutschen Markts ging der BIU von 70 Mio. EUR 2017 und 130 Mio. EUR 2020 aus (BIU 2017, S. 24). Die durchschnittliche Wachstumsrate entspräche hier 27 % und läge somit deutlich unter dem globalen Wert. Davon abweichend beziffern andere Studien (Statista 2019a sowie die dort angegebenen Quellen) den Umsatz auf 51 Mio. EUR 2017. Bis zum Jahr 2024 werden hingegen 152 Mio. EUR prognostiziert (Statista, 2021).

Global betrachtet wurden 2017 nur noch 6 % der E-Sport-Umsätze in Südkorea erwirtschaftet, wohingegen 37 % in Nordamerika und 19 % in China umgesetzt wurden (Statista 2019b sowie die dort angegebene Quelle). Europa stellt den drittgrößten Markt dar.

Den verschiedenen Schätzungen, die in den letzten Jahren veröffentlicht wurden, ist gemein, dass sie ausnahmslos alle mit einem Fortbestehen der starken Wachstumsraten aus den letzten Jahren argumentieren. Eine Verlangsamung des Wachstums wird nur als kurzfristiger Effekt der Corona-Pandemie in Betracht gezogen. Hierzu sind zwei Aspekte anzumerken: Erstens handelt es sich bei den genutzten Quellen weniger um wissenschaftliche Artikel, als vielmehr um Veröffentlichungen von Verbänden, Beratungsunternehmen und