



Unterscheidungen von e-Angeboten: Definitionen des DOSB (Deutscher Olympischer Sportbund)

e-Sport: „eine außerordentlich breite Palette höchst unterschiedlicher virtueller Angebots- und Spielformen mit Wettkampfcharakter“

(1) elektronische Sportartensimulation/ virtuelle Sportarten

„Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt“
→ Video- und Computerspiele, aber auch virtuelle Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren



Zum Beispiel:
Fußball, Bogenschießen, Tennis, Basketball

(2) e-Gaming

„all die anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen“
→ Fantasy-Strategiespiele



Zum Beispiel:
Dota, League of Legends, Counter Strike,
virtuelle Kartenspiele