



## 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