

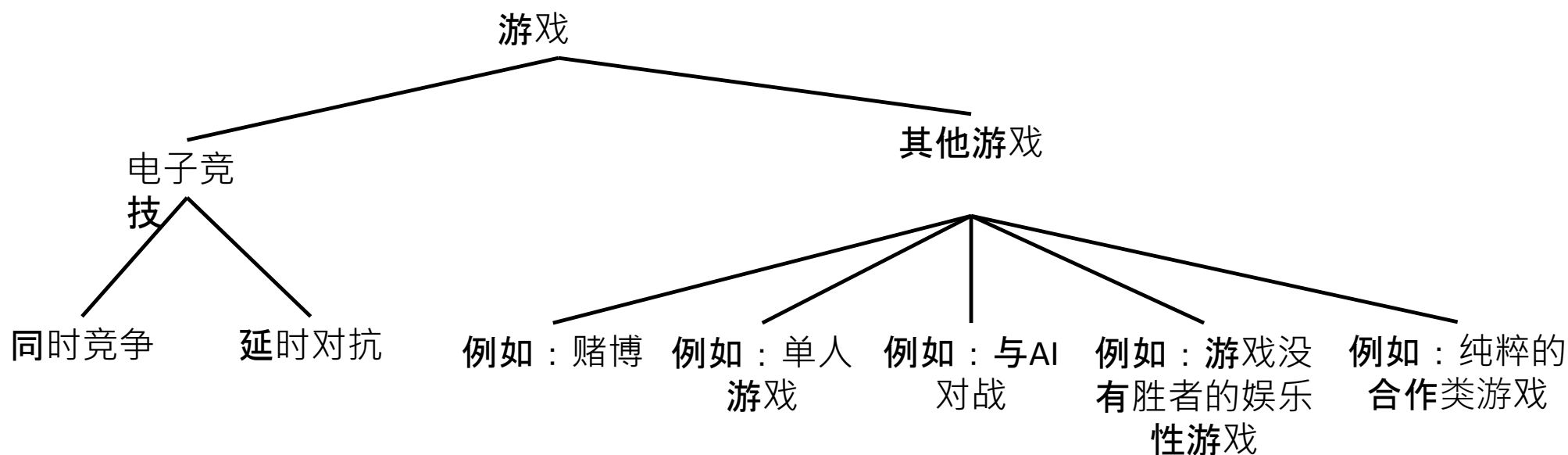


电子竞技 = 游戏？

概念形成与区分

游戏 = 在电脑上玩游戏

电子竞技 = 人们利用电脑游戏进行（允许的）竞技，以比较非生产性、认知或体能表现



社会意义



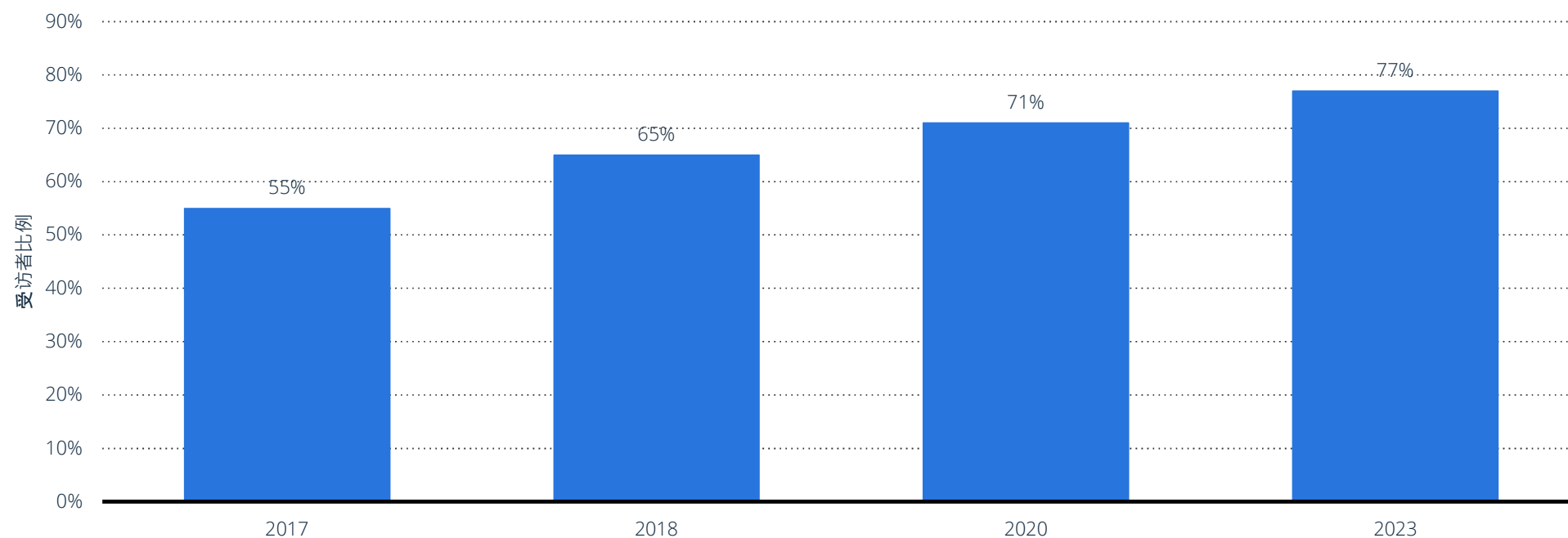


一些数据

从休闲爱好到职业生涯？

截至2023年德国电子竞技认知度调查

(来源：Statista – 游戏；ID 983959)

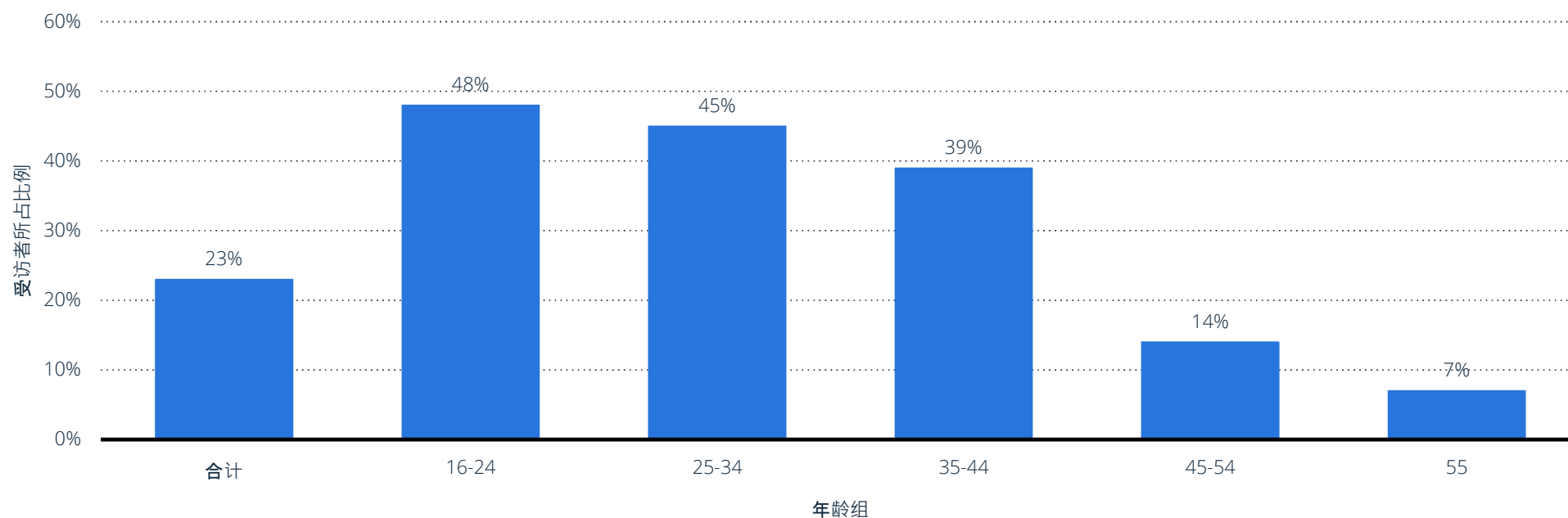




一些数据

从闲暇时的爱好到职业生涯？

2023年德国已观看过电子竞技比赛/赛事的人口比例（来源：Statista – 游戏；ID 589661）

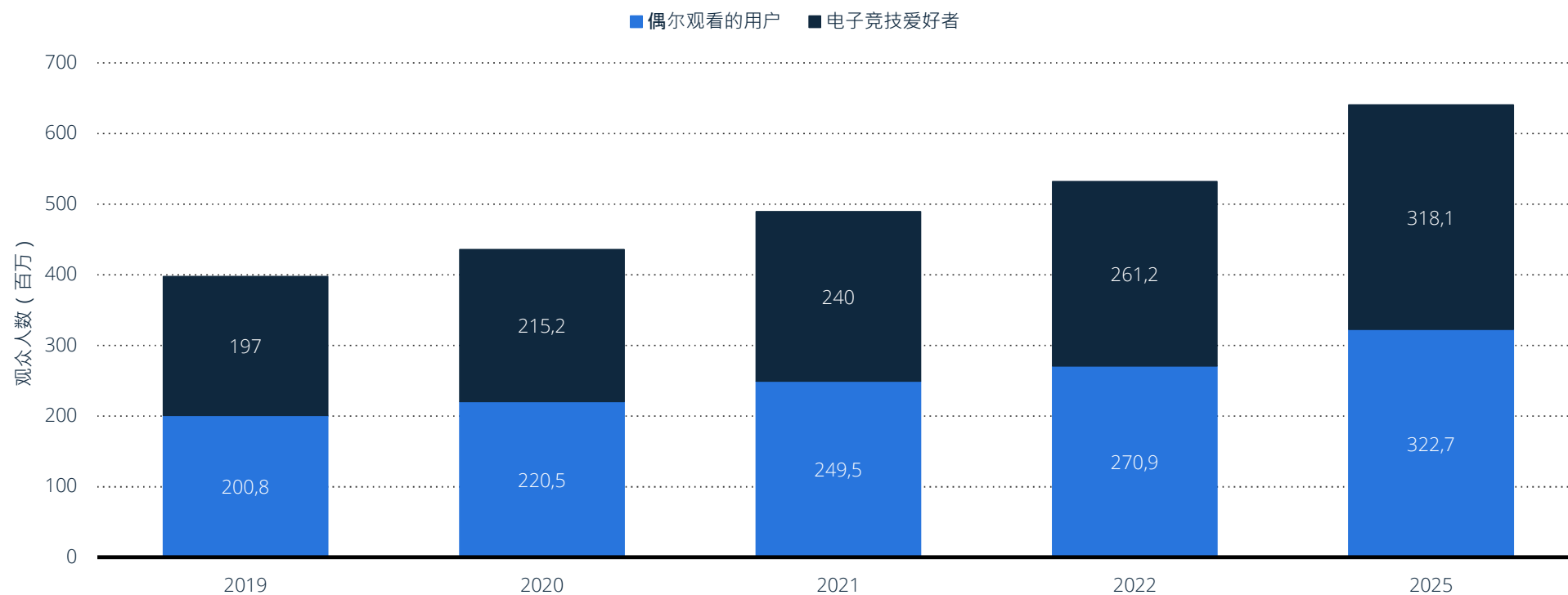




一些数据

从闲暇时的爱好到职业生涯？

2019年至2021年全球电子竞技观众数量及2022年和2025年的预测（单位：百万）（来源：Statista - Newzoo ; ID 586871）



经济意义





一些数据

从闲暇时的爱好到职业生涯？

截至2025年5月，全球奖金最高的电子竞技赛事总奖金

(来源：Statista – 电竞收入；ID 261931)

赛事	奖金 (单位：百万美元)
2021年国际邀请赛 (Dota 2)	40
2019年国际邀请赛 (Dota 2)	34.3
2018年国际邀请赛 (Dota 2)	25.53
2017年国际邀请赛 (Dota 2)	24.69
2016年国际邀请赛 (Dota 2)	20.77
2022年国际邀请赛 (Dota 2)	18.93
2015年国际邀请赛 (Dota 2)	18.43
2019年《堡垒之夜》世界杯总决赛 - 单人赛 (《堡垒之夜》)	15.29
2023年利雅得大师赛 (Dota 2)	15
2019年《堡垒之夜》世界杯总决赛——双人赛 (《堡垒之夜》)	15
2014年国际邀请赛 (Dota 2)	10.93
2022年《王者荣耀》国际锦标赛 (Arena of Valor)	10
2023年《王者荣耀》国际锦标赛 (Arena of Valor)	9.75

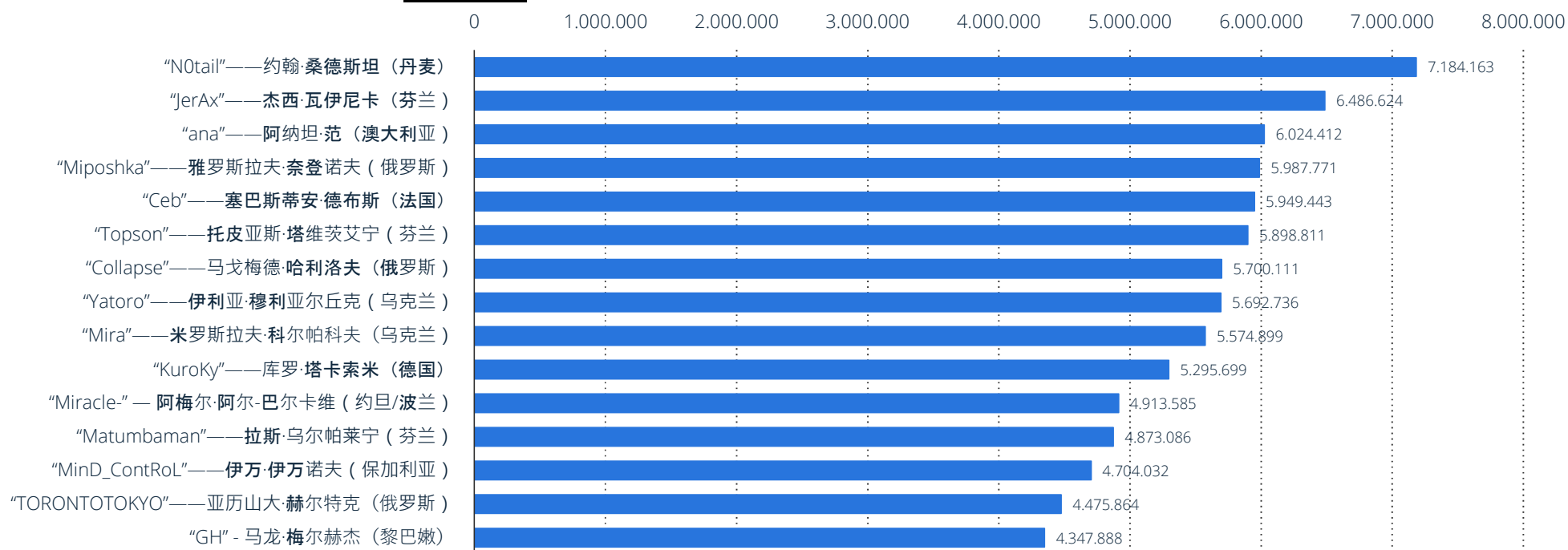


一些数据

从闲暇时的爱好到职业生涯？

截至2025年5月，全球收入最高的职业电竞选手所获得的总奖金
(单位：美元)

(来源：Statista – 电竞收入；ID 453686)



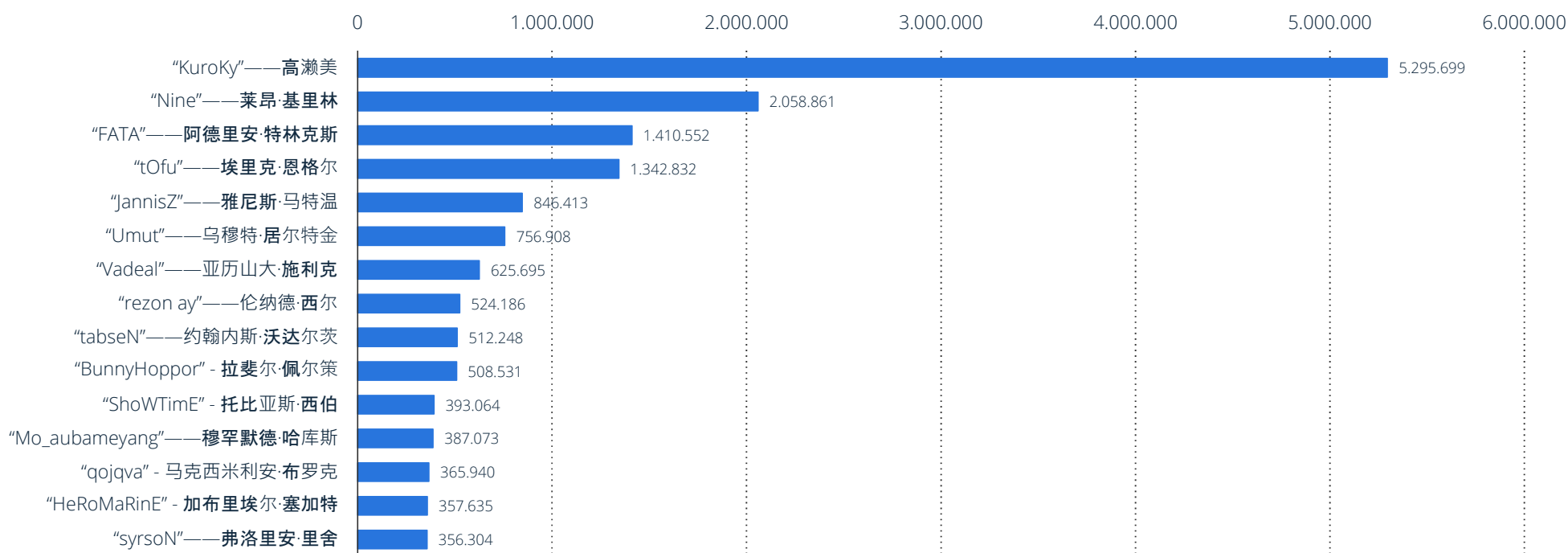


一些数据

从闲暇时的爱好到职业生涯？

截至2025年5月，收入最高的德国职业电竞选手所获得的总奖金（单位：美元）

（来源：Statista – 电竞收入；ID 1421356）



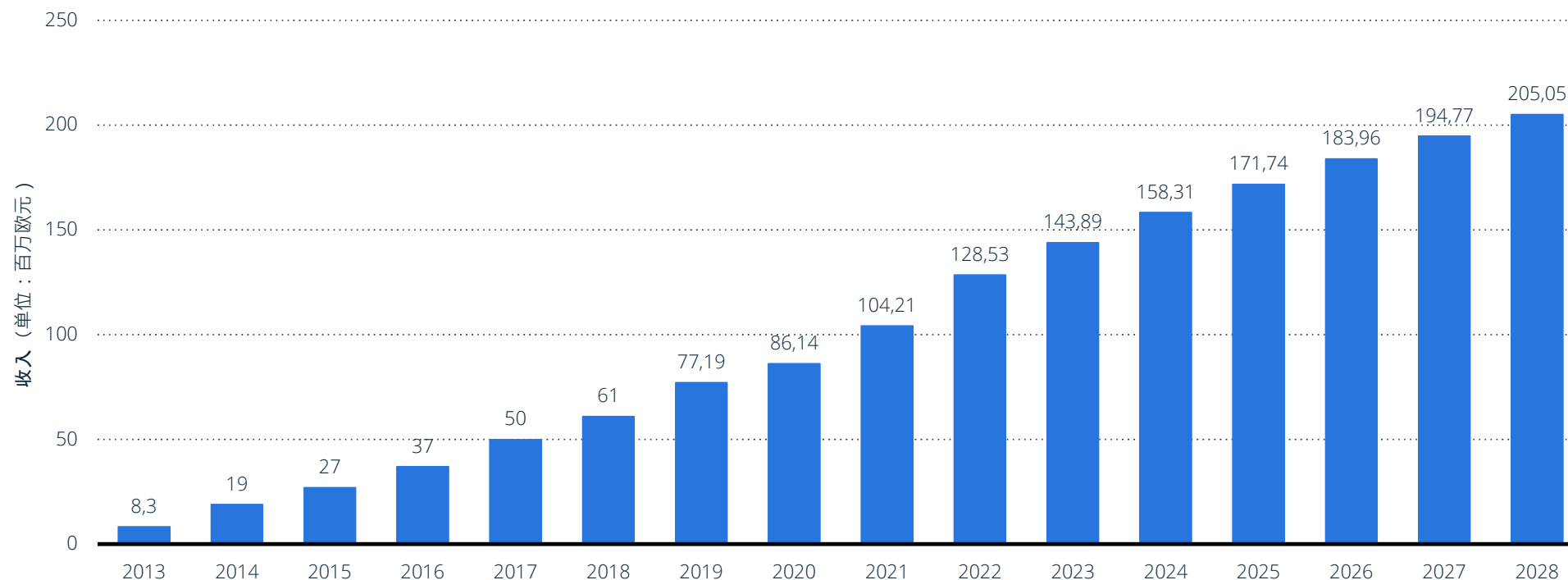


一些数据

从休闲爱好到职业生涯？

2013年至2023年德国电子竞技收入及至2028年的预测（单位：百万欧元）

来源：Statista；普华永道（PwC）；Omdia；[ID 737326](#)





Fortnite-WM: Zwei Teenager gewinnen drei Millionen Dollar

Bei der Fortnite-Weltmeisterschaft kämpfen knapp 200 junge Menschen um Preisgelder von 30 Millionen Dollar. Den Sieg beim Duo-Wettbewerb tragen ein 17-jähriger Österreicher und ein 16-jähriger Norweger nach Hause. Ein Deutscher schafft es immerhin in die Top Ten.



New York. David „aqua“ Wang fährt nach diesem Wochenende als Millionär nach Hause. Der 17-jährige Österreicher hat am Samstag den Weltmeister-Titel im Doppel beim ersten Fortnite World Cup gewonnen. Preisgeld für das Team: 3 Millionen US-Dollar (umgerechnet 2,7

Hochwertige Hygienelösungen

Kleenex Toilettenpapier, Standard Großpa...
44,02 € (0,69 € / stück)



Fortnite – Achtjähriger bekommt Profi-Vertrag und 33.000 US-Dollar

Kontroverse Verpflichtung in der Fortnite-Szene: Der achtjährige Joseph Deen hat einen Vertrag bei einer Esport-Organisation an Land gezogen. Für die Unterschrift kassiert er offenbar 33.000 US-Dollar.

04.12.2020 | Von Ann-Marie Herrmann-Hügel



Joseph **“33 Gosu”** Deen bekommt einen Profi-Vertrag bei der US-amerikanischen Esport-Organisation Team 33. Soweit nichts Ungewöhnliches, doch der zukünftige Esportler ist gerade einmal 8 Jahre alt.

Laut dem ehemaligen ESPN-Journalisten Darren Rovell soll Joseph alleine für die Vertragsunterschrift, passend zum Orga-Namen, 33.000 US-Dollar kassiert haben. Das relativ unbekannte Team 33 soll ihm außerdem noch ein 5.000 Dollar-teures Gaming-Setup spendiert haben.

STARTSEITE/FIFA 21



FIFA 21

ab 25,99€ *

amazon.de

QUELLE: EA SPORTS

FIFA Ultimate Team: Lootboxen in den Niederlanden als Glücksspiel eingestuft und müssen nun von EA entfernt werden

Laut einem Urteil in den Niederlanden handelt es sich bei den Lootboxen in FIFA Ultimate Team um Glücksspiel. Als Konsequenz muss EA nun innerhalb einer Woche Änderungen in den letzten drei Spielen der Reihe vornehmen, sonst droht eine Strafe von bis zu 5 Millionen Euro. Der Publisher hat allerdings bereits Beschwerde gegen das Urteil eingereicht.

<https://www.pcgames.de/FIFA-21-Spiel-72823/News/Lootboxen-in-den-Niederlanden-als-Gluecksspiel-ingestuft-1360972/>



经济意义

电子竞技的主要收入来源

- 赞助/广告
- 票务
- 周边商品
- 高级内容/付费内容（仅在用户付费后显示内容）

电竞游戏发行商的主要收入来源

- 电竞游戏的收入绝不仅仅来自游戏销售！
 - （例如：《Apex英雄》、《CS:GO》、《Dota 2》等）
- 主要依靠微交易：游戏内购买（区分普通游戏体验与“付费获胜”机制）
- 媒体版权及广告位销售

实际基本面





电子竞技游戏

知名游戏类型

- 体育模拟类（EA Sports/艺电出品的《FC 26》（前身为《FIFA》）；科乐美出品的《实况足球》）
- 即时战略游戏（暴雪娱乐的《星际争霸2》和《魔兽争霸3》；Xbox Game Studios的《帝国时代》）
- 第一人称射击游戏（Valve出品的《反恐精英：全球攻势》；暴雪娱乐出品的《守望先锋》；动视出品的《使命召唤》）
- 多人在线战斗竞技场（Riot Games的《英雄联盟》或Valve的《远古防御》）
- 在线集换式卡牌游戏（暴雪娱乐的《炉石传说》）
- 模拟类游戏（Giants Software的《农场模拟器》）
- 格斗游戏（卡普空的《街头霸王》；南梦宫的《铁拳》）



微观与宏观

技能

在电子竞技中，技能通常分为以下几类（具体取决于游戏名称）：

- 微操
快速且精准地点击（键盘和/或鼠标）的能力
- 宏观
为（长局）比赛制定策略，并在必要时迅速调整策略的能力

这种在身体和心理层面都能迅速反应的能力，使得电竞选手成为解决复杂问题的热门人才。



互联网上的匿名性

优缺点

互联网上的匿名性会导致：

- 自由与肆无忌惮的行为
- 对对手实力（“条形码”）没有先入为主的观念
- 因来源不明而避免偏见
- 有害行为，尤其是人身攻击
- 作弊倾向加剧
- 通过游戏内聊天危及未成年人



包容与平等权利/平等待遇

优势

《反性别歧视法》（AGG）所规定的歧视特征已被消除或减轻，生理上的优势与劣势可能不再构成影响因素，或已被克服：

- 性别：男性相对于女性的（通常被认为的）体力优势无关紧要
- 性取向：因无法识别，故无关紧要
- 残疾：生理上的劣势（例如使用轮椅）可能无关紧要
- 残疾：身体上的劣势可通过专用输入设备加以克服
- 族裔与种族：语言方面的劣势可能无关紧要
- 年龄：年龄可能无关紧要（取决于对精细操作能力的要求）
- 宗教与世界观：无关，因其无法识别



实际基本面——I

电子竞技参与者

电子竞技领域中有若干选手活跃（据《杜登电子竞技词典》）：

- 电子竞技选手（运动员）
- 战队
- 俱乐部
- 游戏厂商（开发商和发行商）
- 赛事组织方
- 媒体服务商
- 赞助商



实际基础知识——II

术语：电子竞技选手

电子竞技选手（运动员）是电子竞技游戏的“玩家”。

特征：

- 玩电脑游戏（与普通玩家类似）
- 与其他电子竞技选手进行竞技（与普通玩家的区别）
- 比赛结果主要取决于技巧而非运气



实际基础知识——III

公会

氏族是由玩家组成的团体。

特征：

- 存在于游戏内部，并在适用情况下延伸至游戏外部（通常以某款游戏为基础）
- 以俱乐部形式、民法合伙形式存在，或纯粹作为游戏社区而无任何法律约束意图
- 在多人游戏中，为了达到最高水平，必须组建公会，因为这些游戏依赖于盟友



实际原则——IV

俱乐部

合法组织起来的氏族通常会基于合同关系成立公司（协会、**有限责任公司**）或民法合伙企业（GbR）。

协会是具有法律意义的“**玩家**”联合体（《**德国民法典**》第21条及以下条款），即包括非营利性协会和营利性协会。

德国最大的战队：SK Gaming → **有限责任公司及有限合伙公司**（Co. KG）

必须区分体育俱乐部和纯粹的协会：

纯粹协会由会员组成，**会员须遵守协会章程中规定的协会宗旨**。

专业俱乐部具有相同的组织结构，**但设有专门从事不同领域（通常为体育项目）的分支机构**。

(P)：传统体育俱乐部能否在不丧失非营利地位的情况下设立电子竞技分部。



实际基本面——V

游戏制造商（开发商与发行商）

游戏制造商（开发商和发行商）是指负责开发电子竞技游戏，以及/或在线提供或运营此类游戏的实体。

特征：

- 开发或运营该电子竞技游戏
- 因此是该电子竞技游戏的知识产权所有者
- 作为电子竞技选手使用该电子竞技游戏许可的合同方
- 通过其条款和条件（最终用户许可协议 = EULA）界定“游戏”的法律框架



实际基本面——VI

赛事组织方

赛事组织方提供了电子竞技中极具特色的“竞技”环节。

这类赛事通常已内置于电子竞技游戏之中。电子竞技选手通常无法通过参加这些比赛获得任何报酬；对所有选手而言，这更多是一种爱好，同时也是职业电子竞技选手的训练场。

特点：

- 赛事组织方（通常是电子竞技联盟之一）负责组织（监督）赛事，这些赛事通常设有奖金。
- 赛事组织者通常与发行商及参赛者（电竞选手或战队）存在法律关系，但这并非强制要求（发行商的简单默许亦已足够）。
- 奖金通常通过赞助、门票销售以及微交易带来的交叉融资来筹集。



实际基本面——VII

媒体提供商

正是媒体服务商将比赛转化为一场大众盛事。它们的作用类似于足球比赛的电视转播和广播报道。

迄今为止，Twitch和YouTube等平台主要负责赛事直播。

付费电视频道（例如 eSport1（24/7））也是新近加入的。

根据电子竞技项目的不同，直播也可以由单个选手进行（即无需对手同意）。

在赛事中，主播也可以是比赛的组织者。

媒体提供商通常通过广告或赞助获得资金。



实际基本面——VIII

赞助商

赞助商在电子竞技领域的活跃程度与其他体育项目一样高。

赞助无非是提供服务（通常是金钱支付）。在大多数情况下，这还与广告宣传相关。

赞助在道德层面具有重大影响：例如，一些知名战队（如SK Gaming或德国足球联赛的俱乐部）曾与某些电竞游戏（如《反恐精英》）划清界限（甚至解散了相关战队），因为否则赞助商（如德国电信、梅赛德斯）就会撤资。

赞助往往也会在电竞选手中培养出对产品的忠诚度（例如 SK Gaming 与雷蛇、森海塞尔的合作）。

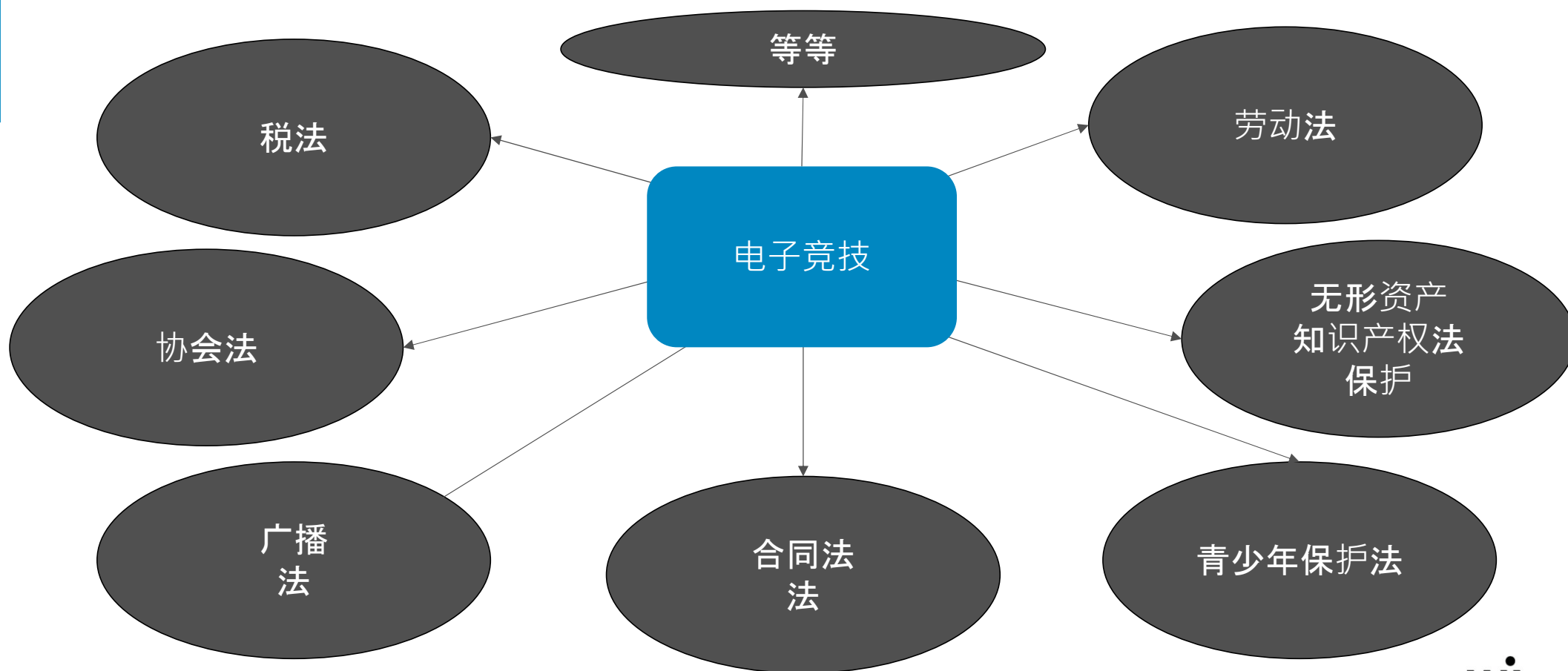
法律依据





法律依据

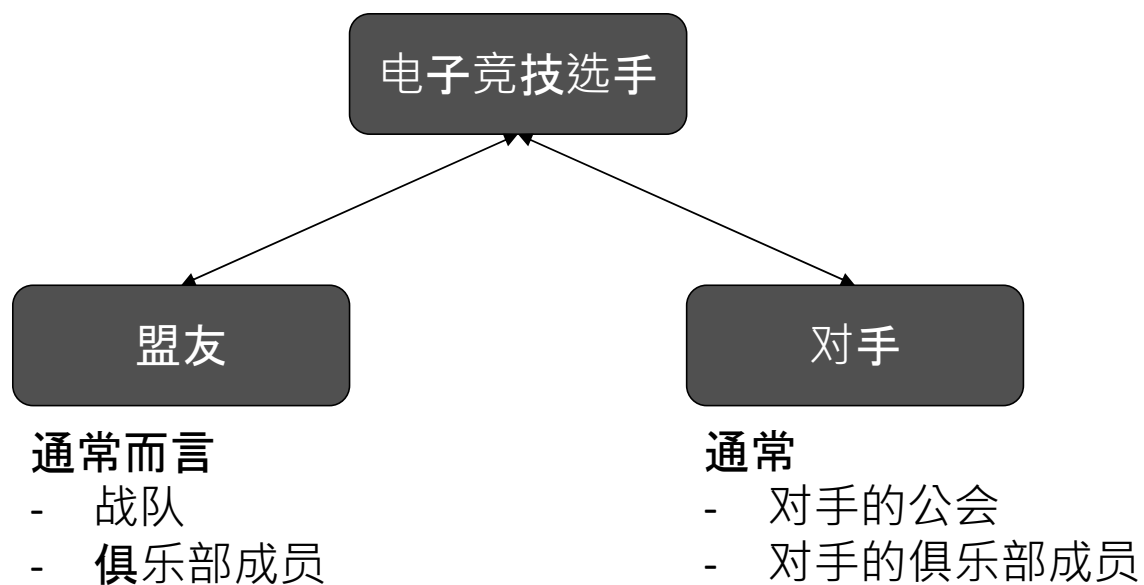
电子竞技法是一门跨学科领域





法律依据——I

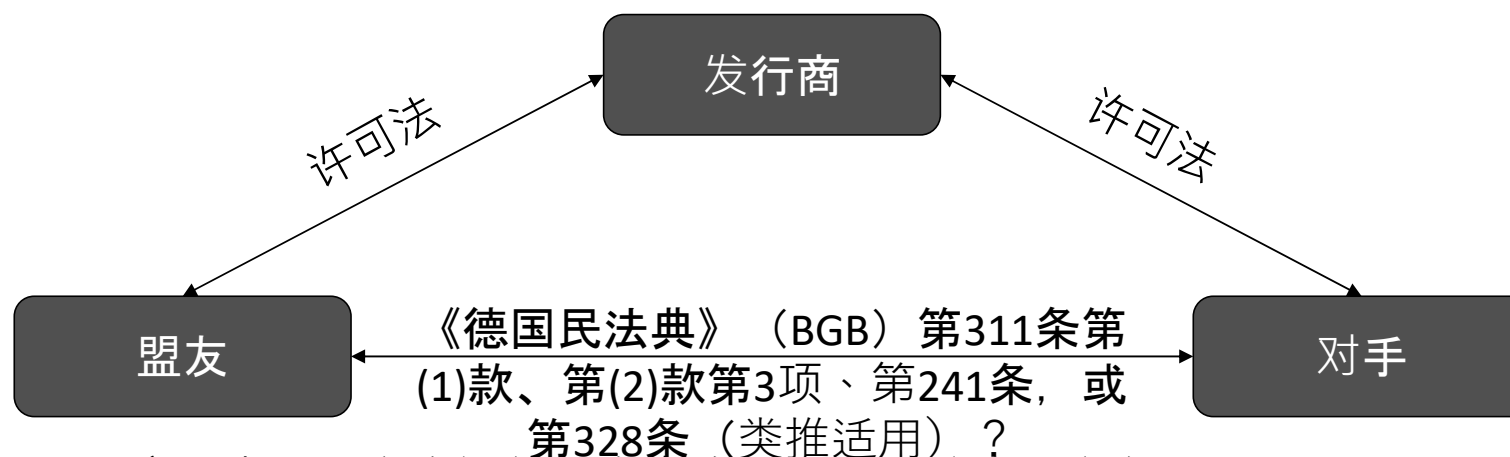
电子竞技选手之间的法律关系





法律依据——II

电子竞技选手之间的法律关系



(P)：实际上，双方之间并不存在合同义务或准合同义务。

《德国民法典》第328条——是直接适用，还是通过与出版商的合同类推适用（一般条款和条件的保护效力）？

(P)：恶意行为、欺诈、剥削？