

eSports-Disziplinen/Titel	I.) Moralisch/Ethisch, Inhaltlich	II.) Rechtlich	III.) Körperbeherrschung
I.) Echtzeit-Strategiespiele II.) Ego-Shooter III.) Sportsimulationen	1. Unverletzlichkeit des Menschen 2. <input type="checkbox"/> Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben werden eingehalten 3. <input type="checkbox"/> werden anerkannte Sportarten ⁴ nachgespielt? 4. <input type="checkbox"/> gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem 5. <input type="checkbox"/> keine – wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial	Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Dart, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf: 1. <input type="checkbox"/> Leistungsfähigkeit kann i. d. R. nur durch Training aufrecht erhalten werden 2. <input type="checkbox"/> über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung 3. <input type="checkbox"/> Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	1. <input type="checkbox"/> Auge-Hand-Koordination 2. <input type="checkbox"/> Reaktionsgeschwindigkeit 3. <input type="checkbox"/> taktisches Geschick 4. <input type="checkbox"/> Spielübersicht 5. <input type="checkbox"/> Durchhaltevermögen 6. <input type="checkbox"/> Vorausschauendes Denken 7. <input type="checkbox"/> Räumliches Orientierungsvermögen 8. <input type="checkbox"/> erhöhte Herzfrequenz
Keine – wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (12 – 9 = 2 Punkte), (8 – 5 = 1 Punkt), (4 – 0 = 0 Punkte)			
a) Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“) b) <input type="checkbox"/> regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“) c) <input type="checkbox"/> Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“) d) <input type="checkbox"/> Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei e) <input type="checkbox"/> Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten f) <input type="checkbox"/> Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to/for-play“) g) <input type="checkbox"/> Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)			

