Stellt Excel E-Sports tatsächlich einen E-Sport dar? Einordnung vor dem Hintergrund nationaler und internationaler Definitionen

Gerd Nufer & Julian Pörtl

Zusammenfassung

Excel E-Sports stellt eine unkonventionelle Form des E-Sports dar, die sich durch den Einsatz der Tabellenkalkulationssoftware Microsoft Excel von traditionellen E-Sportarten unterscheidet. Ob Excel E-Sports als E-Sport anerkannt wird, hängt von der zugrunde liegenden Definition ab. Bei einer engen Definition, die eine virtuelle, simulierte Umgebung für Computer- und Videospiele voraussetzt, erfüllt Excel E-Sports diese Kriterien nicht und kann somit nicht als E-Sport betrachtet werden. Eine solche Einordnung könnte auch die Definition des Begriffs „Spiel“ einschränken, die in enger Auslegung das „Spielen“ in Excel ausschließen. Demgegenüber ermöglicht eine weiter gefasste Definition die Einordnung von Excel E-Sports als E-Sport, da sie das kompetitive Element, die Nutzung von IT-Technologien und die Notwendigkeit von Training anerkennt. Diese Definition ist auch international gebräuchlich, wo das Erfordernis eines Computer- oder Videospieles nicht gefordert wird. Stattdessen wird lediglich die Verwendung von IT- und Kommunikationstechnologien als Voraussetzung für E-Sport anerkannt. Daher lässt sich Excel E-Sports auf internationaler Ebene als legitime Form des E-Sports betrachten, während die Einordnung von Excel E-Sports als E-Sport auf nationaler Ebene streitbar bleibt.

Prof. Dr. Gerd Nufer
Hochschule Reutlingen
ESB Business School
Alteburgstr. 150
72762 Reutlingen
Deutschland
E-Mail: gerd.nufer@reutlingen-university.de

Julian Pörtl
Hochschule Reutlingen
ESB Business School
Alteburgstr. 150
72762 Reutlingen
Deutschland
E-Mail: julian.poertl@student.reutlingen-university.de

Abstract

Excel Esports is an unconventional form of e-sports that differs from traditional e-sports through the use of Microsoft Excel spreadsheet software. Whether Excel Esports is recognized as e-sports depends on the underlying definition. In a narrow definition, which requires a virtual, simulated environment for computer and video games, Excel Esports does not meet these criteria and therefore cannot be considered an e-sport. Such a classification could also be restricted by the definition of the term “game”, which in a narrow interpretation excludes “playing” in Excel. In contrast, a broader definition allows Excel Esports to be classified as e-sports, as it recognizes the competitive element, the use of IT technologies and the need for training. This definition is also used internationally, where the requirement of a computer or video game is not demanded. Instead, only the use of IT and communication technologies is recognized as a prerequisite for e-sports. Therefore, Excel Esports can be considered a legitimate form of e-sports on an international level, while the classification of Excel Esports as e-sports on a national (German) level remains debatable.

1. Einleitung

E-Sports können die verschiedensten Formen annehmen. Während oftmals mit E-Sports nur das kompetitive Spielen von Computer- und Videospiele wie League of Legends oder Call of Duty assoziiert wird, präferiert das Internationale Olympische Komitee (IOC) in der Olympic Virtual Series, welche gemeinhin auch als E-Sports Olympia bezeichnet wird, die Virtualisierung schon vorhandener Sportarten. So finden in der Olympic Virtual Series/Olympic Esports Series beispielsweise Turniere in den virtuellen Versionen der Sportarten Bogenschießen, Taekwondo und Tennis statt (vgl. Parry & Giesbrecht, 2023). Eine besonders außergewöhnliche, potenzielle Form von E-Sports stellt indes Excel E-Sports dar. Bei Excel E-Sports wird nicht, wie gewöhnlich, auf Basis eines eigens zu diesem Zweck programmierten Computer- beziehungsweise Videospiele gespielt, sondern das Tabellenkalkulationsprogramm Microsoft Excel für diesen Zweck verwendet, welches originär eigentlich im Unternehmenskontext Verwendung findet (vgl. Sacco, 2021).

Ob Excel E-Sports per definitionem einen E-Sport darstellt, ist dabei jedoch nicht eindeutig geklärt. Die Wettbewerbe werden zwar als E-Sports Wettbewerbe annonciert, doch es gibt auch kritische Stimmen bezüglich dieser Einordnung (vgl. Daum, 2023). Die Einordnung eines Wettbewerbs als E-Sport besitzt jedoch durchaus Relevanz, da aus ihr beispielsweise Implikationen bezüglich der Gemeinnützigkeit des Wettbewerbes erwachsen können, sollten Regierungen E-Sports als gemeinnützig anerkennen.

Der vorliegende Beitrag soll daher beleuchten, ob Excel E-Sports die Definition von E-Sports erfüllt und daher einen tatsächlichen E-Sports darstellt. Der Fokus soll dabei nicht nur auf nationalen und juristisch angewandten Definitionen liegen, sondern sogar auch international gebräuchliche Definitionen einfließen lassen.

In zweiten Abschnitt wird zu diesem Zweck mit einer Darlegung der Entstehung von Excel E-Sports begonnen und anschließend die aktuelle Struktur von Excel E-Sports erklärt, sowie Ausführungen zum Vorgehen und den Bestimmungen dessen gemacht. Dieser einleitende, Excel E-Sports erklärende Teil ist erforderlich, um später den Vergleich mit den E-Sport Definitionen vornehmen zu können. Im Anschluss daran werden nationale und juristisch angewandte, sowie international gebräuchliche Definitionen des E-Sports-Begriffs aufgeführt. In Ergänzung daran werden ebenso noch die Begriffe Spiel und Computer- und Videospiele definiert, was erforderlich ist, da viele Definitionen für den Begriff E-Sport den Begriff Computer- und Videospiele als wesentliche Komponente verwenden.

2. Theoretische Grundlagen

2.1. National verwendete Definitionen von E-Sport

Der Begriff E-Sport ist national weder einheitlich definiert, noch juristisch geregelt und es stehen eine Vielzahl von Definitionsvorschlägen zur Verfügung (vgl. Groen et al., 2020). Ebenso wandelt sich die Definition immer wieder oder wird um wesentliche Aspekte ergänzt – daher sollten die im Beitrag verwendeten Definitionen beim Lesen zu einem späteren Zeitpunkt vor dem Hintergrund des Veröffentlichungsdatums reflektiert werden. Gemäß Müller-Lietzkow (2006) ist E-Sport als „das wettkampfmäßige Spielen von Computer und Videospiele [...]. [...] in mannigfaltigen Formen [...]. [...] sowohl in Einzel- als auch Teamdisziplinen.“ (S. 102).

Da nach dieser Definition jedoch auch das wettbewerbsorientierte Spielen auf heimischen Konsolen E-Sport darstellen würde, grenzt Breuer (2011, S. 7) E-Sports stärker ein, indem er in seiner Definition von E-Sport wettbewerbsorientierte Spielen nur als E-Sport sieht, wenn es „durch bestimmte Rahmenbedingungen wie die regelmäßige, planvolle und durch Trainingsmaßnahmen unterstützte Nutzung (...) der Medien flankiert“

wird. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (2017, S. 6) sieht als nationaler Branchenverband der Computer- und Videospielehersteller E-Sport als „den professionellen Wettstreit in Computer- und Videospiele“ an. Auch bei dieser Definition des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware zeigt sich wie bei der Definition von Breuer (2011) die Notwendigkeit einer professionellen und durch Training umrahmten Komponente. Der eSport-Bund Deutschland e.V. definiert E-Sport als „E-Sport ist der Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene eines Computerspiels.“ (2024).

Görllich & Breuer (2020, S. 1) lehnen sich an die Definition von Müller-Lietzkow (2006) an, fassen diese jedoch, angelehnt an die Definition von Breuer (2011) enger und sehen die Erfordernis eines ausgeprägten Wettbewerbscharakters in Kombination mit Training, um als ein Computer- oder Videospiele einen E-Sport darzustellen. Ebenso sehen sie auch sogenannte Mobile Games, welche auf portablen Endgeräten, wie Smartphones gespielt werden als unter E-Sport subsummierbar an.

Zusammenfassend kann man die in Deutschland gebräuchlichen Definitionen von E-Sport als den wettkampfmäßigen, regelbasierten Wettstreit zwischen menschlichen Spieler*innen in Computer- und Videospiele auf verschiedenen digitalen Plattformen sehen. Dieser wird durch professionelles Training unterstützt, wobei sowohl Einzel- als auch Teamdisziplinen sowie Mobile Games unter den Begriff fallen.

2.2. International verwendete Definitionen von E-Sport

International lehnen viele Definitionen an die Definition von Wagner an. Wagner (2006, S. 441) definiert E-Sport als „ein Bereich der sportlichen Aktivitäten, in dem Menschen geistige oder körperliche Fähigkeiten unter Einsatz von Nutzung von Informations- und Kommunikations-technologien entwickeln und trainieren.“ Die International Esports Federation definiert E-Sport als Wettkampfsport „durch den Einsatz von IT- und Kommunikationstechnologien wie PC, Displaygeräte, Netzwerke und anderen elektronischen Geräten“ (Thorhauer, Y., Jakob, A. & Ratz, M., 2018, S. 106). Das Marktforschungsinstitut Newzoo, welches unter anderem auf den Gaming-Markt spezialisiert ist, ergänzt, dass das Spielen von Computer- oder Videospiele um als E-Sports zu zählen kompetitives Gaming und eine organisierte Form (beispielsweise ein Wettbewerb) mit einem konkreten Ziel (beispielsweise in Form von Titeln oder Preisgeld) erfordert (vgl. Newzoo 2018). Als „eine Sportart, bei der die wichtigsten Aspekte des Sports durch elektronische Systeme erleichtert werden; der Input von Spieler*innen und Teams sowie der Output des E-Sport-Systems durch Mensch-Computer-Schnittstellen vermittelt werden“, definieren Hamari & Sjöblom (2017, S. 213) E-Sport sehr technisch orientiert, wodurch die Definition von E-Sport nicht nur rein auf Computer- oder Videospiele begrenzt wird. Der Olympische Rat Asiens definiert E-Sport dagegen wieder wesentlich enger und schließt nur Multiplayer-Spiele in seine Definition mit ein:

„E-Sport (elektronischer Sport) ist ein wettbewerbsorientierter Sport, bei dem Spieler ihre physischen und mentalen Fähigkeiten einsetzen, um in bestimmten Genres von Videospiele in einer virtuellen, elektronischen Umgebung gegeneinander anzutreten. Diese E-Sport-Videospieltitel können auf verschiedenen elektronischen Geräten gespielt werden (PC, Mobilgeräte, Konsolen, unbemannte Fahrzeuge, unbemannte Luftfahrzeuge, Roboter, Simulationen usw.) und sind Multiplayer-Spiele, bei denen E-Sport-Athleten gegeneinander antreten und/oder Teams bilden, um zu konkurrieren.“ (Olympic Council of Asia, o.J.).

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass die international gebräuchlichen Definitionen eine größere Variabilität als die nationalen Definitionen aufweisen. Gemeinsam haben alle Definitionen, dass es um eine

sportlich-kompetitive Aktivität geht. Gegenüber den anderen Definitionen determiniert das Marktforschungsinstitut Newzoo E-Sport durch das Erfordernis einer gewissen Professionalisierung. Auch hinsichtlich der eingesetzten technischen Mittel weichen die Definitionen teils stark voneinander ab. Während der Olympische Rat Asiens E-Sport rein auf Videospiele begrenzt, verwenden viele international verwendete Definitionen eine sehr offene Abgrenzung hinsichtlich der technischen Mittel, nach welcher E-Sport nicht der Verwendung von Computer- oder Videospiele, sondern lediglich der sportlichen Aktivität durch den Einsatz von IT- und Kommunikationstechnologien bedarf.

Für den Rahmen dieses Beitrags wird eine sehr offene Abgrenzung hinsichtlich der technischen Mittel verwendet, sodass als internationale Definition von E-Sport eine professionell betriebene, sportlich-kompetitive Aktivität durch den Einsatz von IT- und Kommunikationstechnologien verwendet wird.

2.3. Definition von Computer- und Videospiele

Da ein wesentlicher Teil der Definitionen von E-Sport auf dem Begriff Computer- und Videospiele basieren, ist es an dieser Stelle notwendig, auch diesen Begriff zu definieren, um fortlaufend feststellen zu können, ob Microsoft Excel einen E-Sport darstellt.

Hierfür kann es durchaus sinnvoll sein, sich zuerst mit der Definition des Begriffes Spiel an sich zu befassen. Der niederländische Historiker Johan Huizinga definiert Spiel als eine freiwillige Handlung innerhalb festgelegter Regeln, die außerhalb des Alltags steht und Freude sowie Spannung erzeugt. Er beschreibt das Spiel als einen „magischen Kreis“, in dem eigene Regeln gelten und der von der Realität abgegrenzt ist. Zudem sieht er das Spiel als grundlegendes kulturelles Phänomen, das nicht nur der Unterhaltung dient, sondern auch Kunst, Recht und Wissenschaft prägt (1938). Auch Haase definiert Spiel ähnlich. Nach ihm lässt sich Spiel durch bestimmte Merkmale charakterisieren: Es ist freiwillig, zweckfrei, lustbetont, risikobehaftet und vom Alltagsleben entrückt. Zudem weist es Virtualität, Unproduktivität, Spontaneität und festgelegte Regeln auf. Diese Eigenschaften prägen die Motivation der Spieler und beeinflussen die Gestaltung von Spielkonzepten, Regeln und Spielmitteln (2004, S. 416).

Die Definitionen von Videospiele sind dagegen spezifischer. Gemäß Frasca (2001, S. 4) sind Videospiele „alle Formen von computerbasierter Unterhaltungssoftware, seien sie textbasiert oder bildbasiert, die auf elektronischen Plattformen wie Personal Computern oder Konsolen verwendet werden und ein oder mehrere Spieler*innen in einer physischen oder vernetzten Umgebung einbeziehen.“ Aarseth (2001) definiert Computerspiele ähnlich:

"Ein Computerspiel ist ein interaktives, regelbasiertes System, das auf einem Computer läuft und in dem der Spieler durch seine Handlungen und Entscheidungen innerhalb einer virtuellen Umgebung Einfluss auf das Geschehen nimmt."

Der eSport-Bund sieht als Computerspiel nur ebensolche Software an, die explizit als Spiel intendiert ist. Dafür muss die Kernfunktion der Software das Spielen sein oder wenigstens das Erreichen des Hauptzwecks durch entsprechende, schon beim Herstellungsprozess angedachte, Unterhaltungselemente gefördert werden (vgl. eSport-Bund Deutschland e.V., 2024).

Tekinbas und Zimmermann definieren Videospiele dagegen als ein formales System aus Regeln und Mechanismen, welche die Interaktion des*der Spieler*in innerhalb der virtuellen Welt strukturieren und beeinflussen, welches auf einem Computer oder einer Konsole betrieben wird (vgl. Tekinbas & Zimmermann, 2004). Juul definiert Videospiele ebenso als ein Regelwerk, das durch die computergenerierte Darstellung

einer fiktiven Welt vermittelt wird, welche der*die Spieler*in durch Eingaben und Entscheidungen beeinflussen kann (vgl. Juul, 2005).

Die Definitionen von Computer- und Videospiele kann man entweder weitgreifend oder eng fassen. Enge Definitionen des Begriffs Videospiele legen den Fokus auf ein notwendiges Regelwerk und auf die optischen Aspekte einer virtuellen Welt, ebenso gibt es Definitionen, welche die originäre Konzeption mit Unterhaltungselemente als Voraussetzung für das Vorliegen eines Videospiele sehen. Weitgreifende Definitionen der Begriffe sehen lediglich das Erfordernis für eine interaktive Software für elektronische Plattformen wie PCs oder Konsolen, bei denen Spieler*innen durch ihre Handlungen und Entscheidungen miteinbezogen werden.

Tabelle 1: Gegenüberstellung der verschiedenen Definitionen von Video- bzw. Computerspiel

Autor	Definition von Videospiele/Computerspiel	Wesentliche Merkmale
Frasca (2001)	Videospiele sind alle Formen von computerbasierter Unterhaltungssoftware, die auf elektronischen Plattformen verwendet werden und ein oder mehrere Spieler in einer physischen oder vernetzten Umgebung einbeziehen.	Interaktivität, Nutzung von Plattformen (PC, Konsole), physische oder vernetzte Umgebung, Unterhaltungselemente
Aarseth (2001)	Ein Computerspiel ist ein interaktives, regelbasiertes System, das auf einem Computer läuft, in dem der Spieler durch Handlungen und Entscheidungen Einfluss auf das Geschehen nimmt.	Interaktivität, Regelwerk, Einfluss durch Handlungen, virtuelle Welt
Tekinbas & Zimmermann (2004)	Videospiele sind formale Systeme aus Regeln und Mechanismen, die die Interaktion des Spielers innerhalb einer virtuellen Welt strukturieren.	Interaktive Systeme, Regeln, virtuelle Welt, Einfluss des Spielers
Juul (2005)	Videospiele sind ein Regelwerk, das durch die computergenerierte Darstellung einer fiktiven Welt vermittelt wird, die der Spieler beeinflussen kann.	Regelwerk, computergenerierte fiktive Welt, Einfluss durch den Spieler
eSport-Bund Deutschland e.V. (2024)	Ein Computerspiel ist eine Software, die explizit als Spiel intendiert ist, mit der Kernfunktion des Spiels oder durch Unterhaltungselemente gefördert.	Intention als Spiel, Kernfunktion des Spiels, originäre Unterhaltungselemente

2.4. Entstehung von Excel E-Sports

Die Anfänge kompetitiver Microsoft Excel Wettbewerbe gehen bis in das Jahr 2012 zurück. Im Wettbewerb ModelOff traten mehrere tausend Teilnehmer*innen an. Die besten 16 Teilnehmer*innen erhielten dann die Möglichkeit in New York City in einem Präsenzwettbewerb um Preisgeld wettzueifern (vgl. Jelen, 2022). Der Wettbewerb fokussierte sich dabei auf die Nutzung von Microsoft Excel zur Erstellung von Finanzmodellen, dem sogenannten Financial Modeling und wurde von Microsoft und weiteren Sponsor*innen gefördert und finanziell unterstützt. Der Wettbewerb wurde jedoch 2019 eingestellt (vgl. Mazyopa, 2023).

Nach dem Ende des ModelOff Wettbewerbs gründete der Lette Andrew Grigolyunovich dann 2020 die Organisation Financial Modeling World Cup, welche für die aktuellen Wettbewerbe rund um Excel E-Sports verantwortlich ist. Als eigentliche Geburtsstunde des aktuellen Excel E-Sports Formats gilt dabei der 08. Juni 2021, an welchem acht Teilnehmer*innen im „The 888 Battle“ in einem live-gestreamten Format gegeneinander antraten (vgl. Financial Modeling World Cup, 2024a).

2.5. Aktuelle Struktur von Excel E-Sports

Aktuell gibt es rund um Excel E-Sports drei Wettbewerbe, welche alle von der Organisation Financial Modeling World Cup ausgetragen werden. Der Wettbewerb Financial Modeling World Cup (FMWC) ist dabei ein auf die Erstellung von Finanzmodellen mit Microsoft Excel ausgelegter Wettbewerb, welcher acht Mal im Jahr online stattfindet. Die Teilnehmer*innen erhalten zwei Stunden Zeit, um drei Case Studies zu lösen. Hierfür erhalten Sie begleitende PDFs, in welchen die Anweisungen zu den einzelnen Case Studies und oftmals noch begleitende Daten in einer Excel-Tabelle enthalten sind. Basierend auf einem Finanzmodell, welches meist grundlegend aufgesetzt werden muss, gilt es dann verschiedene Fragen zu beantworten. Der bekannteste und am weitesten verbreitete Wettbewerb ist die Microsoft Excel World Championship (MEWC). In einem Tournament von zehn virtuell stattfindenden Runden können sich Teilnehmer*innen für die Ausscheidungswettbewerbe qualifizieren, in welchen die Finalteilnehmer*innen ermittelt werden. Das in Präsenz stattfindende Finale in Las Vegas ermittelt zum Höhepunkt des Wettbewerbs dann den*die Sieger*in. Neben dem globalen Wettbewerb gibt es auch in manchen Ländern, beispielsweise in Brasilien und Südafrika, lokale Turniere (vgl. Financial Modeling World Cup, 2024a). Sowohl die online stattfindenden Runden, als auch das Präsenzfinale werden live kommentiert und gestreamt. Das Finale wird ebenso im Sportkanal ESPN ausgestrahlt (vgl. Dumas, 2023).

Der dritte Wettbewerb ist die Microsoft Excel Collegiate Challenge (MECC). Der in Kooperation mit dem Eller College of Management der University of Arizona ausgerichtete Wettbewerb ist nur für Studierende zugänglich. In mehreren virtuell stattfindenden Auswahlrunden können die Studierenden sich einen Platz für das Halbfinale sichern, welches folglich in Las Vegas dann die Finalteilnehmer*innen ermittelt. Das Finale wird kommentiert und gestreamt und ferner auf dem Universitätssport fokussiertem Fernsehkanal ESPNU ausgestrahlt. Es gibt sowohl einen Einzel-, als auch einen Teamwettbewerb (vgl. Microsoft Excel Collegiate Challenge, 2024a). Die Aufgabenstellungen der Microsoft Excel World Championship und der Microsoft Excel Collegiate Challenge sind dabei ähnlich, beziehungsweise teilweise identisch. Sie sind auf eine halbe Stunde ausgelegt und bestehen aus einer Excel Tabelle. In dieser Tabelle befinden sich meist 140 Fragen in sieben Levels unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade sowie fünf Bonusfragen. Die Aufgabenstellungen orientieren sich dabei an einem Oberthema (beispielsweise einem bestimmten Brettspiel oder den wirtschaftlichen Hintergründen des Videospiele EVE Online), welches der Thematisierung dient und sind durch Excel Formeln zu lösen, wobei auch eine händische Lösung möglich, aber nicht zielführend ist – die Aufgabenstellungen sind dabei bewusst spielerisch ausgelegt (vgl. Pierce, 2024).

Tabelle 2: Gegenüberstellung der verschiedenen Excel E-Sports Wettbewerbe

Wettbewerb	Financial Modeling World Cup	Microsoft Excel World Championship	Microsoft Excel Collegiate Challenge
Kurzbezeichnung	FMWC	MEWC	MECC
Besonderheit	Fokus auf Financial Modeling	Auswahlrunden werden live gestreamt und kommentiert	Teilnahme ist nur Studierenden möglich
Finale	-	In Präsenz in Las Vegas	In Präsenz in Las Vegas
Finalqualifikation (vereinfacht)	-	Virtuell stattfindende Auswahlrunden → Ausscheidungswettbewerb + Last Chance Qualification Round in Las Vegas → Halbfinale → Finale	Virtuell stattfindende Auswahlrunden + Last Chance Qualification Round in Las Vegas → Halbfinale → Finale
Anzahl an Runden pro Jahr	8 Runden	10 Runden + mehrere Ausscheidungsrunden	6 Runden
Teilnahmegebühr	25 USD/ Runde (15 USD/ Runde für die Altersgruppe U-25)	20 USD/ Runde	-
Preisgeld (Gesamtsumme)	25.000 USD	37.500 USD	33.000 USD
Übertragung	-	Auswahlrunden: Livestream auf YouTube Halbfinale & Finale: Livestream auf Youtube + Ausstrahlung auf ESPN	Halbfinale & Finale: Livestream auf Youtube + Ausstrahlung auf ESPN
Quelle: Financial Modeling World Cup, 2024a			Quelle: Microsoft Excel Collegiate Challenge, 2024a

2.6. Aktuelle (mediale) Verbreitung von Excel E-Sports

Das Tabellenkalkulationsprogramm Microsoft Excel hat nach nichtoffiziellen zwischen 750 Millionen bis 1,2 Milliarden Nutzer*innen weltweit (vgl. Rebmann et al., 2022). Weitaus weniger Menschen betreiben Excel E-Sports. Es stehen zwar keine offiziellen Teilnehmerzahlen zur Verfügung, da die Organisation Financial Modeling World Cup keine offiziellen Zahlen hinsichtlich Teilnehmer*innen und Umsätzen veröffentlicht, doch nach nichtoffiziellen Zahlen, haben am Vorgängerwettbewerb ModelOff mehrere tausend Menschen teilgenommen (vgl. Jelen, 2022). Die Anzahl an Datensätzen im Ranking der Auswahlrunden für die Microsoft Excel World Championship indiziert bis zu 300 Teilnehmer*innen an den Auswahlrunden (vgl.

Financial Modeling World Cup, 2024b) und für die Microsoft Excel Collegiate Challenge haben sich rund 10.000 Studierende angemeldet (Stand Mitte März 2025 (vgl. Microsoft Excel Collegiate Challenge, 2024c)). Medial ist die Verbreitung von Excel E-Sports dagegen wesentlich fortgeschrittener. So hat aktuell (Stand Mitte März 2025) beispielsweise das Video zum Finale der Microsoft Excel World Championship 2023 2,8 Millionen Aufrufe auf YouTube generiert (vgl. Financial Modeling World Cup, 2024c). Auch in den Medien findet Excel E-Sports Beachtung. So wurde das Finale 2024 live im US-Sportsender ESPN übertragen (ESPN, 2024). Auch wurden einzelne Teilnehmer in ihren Heimatländern mit Fernsehbeiträgen präsentiert – so beispielsweise in Italien, Dänemark oder Australien (The Sunday Project, 2024). Neben Bewegtbildformaten wird auch in Printmedien über Excel E-Sports berichtet. So wurde beispielsweise über das Finale 2023 durch das Wall Street Journal berichtet (McMillan, 2023) und die Berichterstattung über das Finale 2024 schaffte es auf die Titelseite der New York Times (Zhuang, Y., 2025a; Zhuang, Y., 2025b).

Die Popularität anderer E-Sportarten hat Excel E-Sports dabei jedoch noch nicht erreicht. So sind manche E-Sports Events Massenphänomene geworden, wo die Zuschauenden ganze Stadien füllen und Unternehmen in dem Bereich teils Jahresumsätze im dreistelligen Millionenbereich erzielen (Nufer & Gröber, 2023).

3. Definitorische Einordnung von Excel E-Sports

3.1. Überprüfung von Microsoft Excel im Hinblick auf die Erfüllung der Definitionskriterien der Begriffe Computer-, beziehungsweise Videospiele

Für die Einordnung, ob Excel E-Sports einen E-Sport darstellt, bedarf es der Einordnung in die oben dargestellten Definitionen. Zunächst ist es jedoch notwendig zu klären, ob Microsoft Excel im Rahmen von Excel E-Sports ein Computer-, beziehungsweise Videospiele darstellen kann. Auf eine vorangestellte Definition des Begriffes Sport und der Einordnung, ob E-Sport generell Sport darstellen kann, wird an dieser Stelle verzichtet.

Zuvorderst wird untersucht, ob ein Spiel mit dem Tabellenkalkulationsprogramm Microsoft Excel per definitionem überhaupt möglich ist. Da Excel E-Sports eben im Programm Microsoft Excel „gespielt“ wird, welches von einer Mehrzahl der Teilnehmenden der Mittelpunkt der beruflichen Tätigkeit darstellt, ist Excel eben nicht dem Alltagsleben entrückt. Auch Unproduktivität und Zweckfreiheit sind beim Spielen in Excel nur bedingt gegeben, da während des „Spielens“ Fähigkeiten antrainiert und verbessert werden, die im beruflichen Alltag zweckdienlich sind. Infolgedessen kann, obgleich Lustbetontheit, Freiwilligkeit und ein Unterhaltungsaspekt beim „Spiel“ mit Microsoft Excel gegeben sein können, durchaus die Meinung vertreten werden, dass ein „Spiel“ mit Microsoft Excel nicht möglich ist, wodurch eine Untersuchung, ob Excel E-Sports ein Computer- oder Videospiele darstellen kann, hinfällig wäre. In Rahmen dieses Beitrags wird dennoch ein Spiel in Excel als möglich angesehen. Dies liegt unter anderem daran, dass auch bei vielen anderen, eher kognitiv ausgerichteten Spielen (wie Schach oder Sudoku) durchaus ein Zweck und Produktivitätscharakter gesehen werden kann. Auch die Entrücktheit vom Alltag kann bei mancherlei Spielen als nicht gegeben angesehen werden – so basieren beispielsweise nicht wenige Computer- und Videospiele auf dem Aspekt der Simulation ebendieses Alltags (beispielsweise Sims).

Da ein Spiel in Microsoft Excel als Möglich angenommen werden kann, gilt es nun festzustellen, ob Microsoft Excel auch ein Computer- oder Videospiele darstellen kann. Gemäß der engen Definition von Computer- und Videospiele (vgl. Tekinbas & Zimmermann, 2004; vgl. Juul, 2005) bedarf es einer beeinflussbaren, virtuellen Welt, um ein Computer- oder Videospiele darzustellen. Eine virtuelle Welt ist gemäß Girvan eine simulierte Umgebung, welche von seinen Bewohnern aktiv bewohnt und gestaltet wird und einen gemeinsamen Raum

darstellt. Deren Erfahrungen und Interpretationen werden durch ihre Körper und psychologischen Reaktionen geformt, während sie durch ihre Bewegungen und Interaktionen mit Objekten und anderen Menschen ein gemeinsames Verständnis der Welt zu eben diesem Zeitpunkt entwickeln (vgl. Girvan, 2018). Da es den Aufgabenstellungen von Excel E-Sports an den Kriterien für die Erfüllung der Definition einer ebensolchen virtuellen Welt mangelt (so gibt es beispielsweise keine simulierte Umgebung in Form eines gemeinsamen Raumes), stellen die Aufgabenstellungen von Excel E-Sports keine virtuelle Welt dar. Somit ist auch die enge Definition von Computer- und Videospiele durch Excel E-Sports nicht erfüllt und Excel E-Sports stellt kein Computer- oder Videospiele nach der engen Auffassung dar. Stellt man Excel E-Sports jedoch der weitgreifenden Definition der Begriffe gegenüber ergibt sich ein anderes Bild. Die weitgreifenden Definitionen sehen lediglich das Erfordernis für eine interaktive Software für elektronische Plattformen wie PCs oder Konsolen, bei denen Spielende durch ihre Handlungen und Entscheidungen miteinbezogen werden (vgl. Frasca, 2001; vgl. Aarseth, 2001). Da Microsoft Excel eine interaktive PC-Software darstellt und die Spieler*innen im Falle von Excel E-Sports mit dieser Software in Interaktion treten und durch ihre Formeleingaben miteinbezogen werden, stellt Excel E-Sports zumindest nach den weitgreifenden Definitionen ein Computerspiel dar.

3.2. Überprüfung von Excel E-Sports im Hinblick auf die Erfüllung der nationalen Definitionskriterien des Begriffs E-Sport

In Deutschland ist E-Sport gemeinhin als wettkampfmäßiger, regelbasierter Wettstreit zwischen menschlichen Spieler*innen in Computer- und Videospiele auf verschiedenen digitalen Plattformen definiert. Dieser wird durch professionelles Training unterstützt, wobei sowohl Einzel- als auch Teamdisziplinen sowie Mobile Games unter den Begriff fallen. Da diese Definition das Vorhandensein eines Computer- oder Videospiele als Erfordernis definiert, kann Excel E-Sports bei Verwendung der engen Definition der Begriffe Computer-, beziehungsweise Videospiele keinen E-Sport darstellen, da Excel E-Sports in der engen Auslegung nicht die Definitionskriterien eines Computer-, beziehungsweise Videospiele erfüllt (siehe 3.1.). Auch der eSport-Bund sieht die Definitionskriterien durch Microsoft Excel nicht erfüllt, da eine Zweckentfremdung von nicht als Spiel intendierter Software vorläge, da das Programm nicht ursächlich Unterhaltungszwecken dient (vgl. eSport-Bund Deutschland e.V., 2024).

Nach den weitgreifenden Definitionen stellt Excel E-Sports jedoch ein Computerspiel dar, wodurch noch die anderen Kriterien der Definition zu erfüllen sind. Der wettkampfmäßige, regelbasierte Wettstreit ist bei Excel E-Sports durch die Wettbewerbe der Organisation Financial Modeling World Cup gegeben. Ebenso treten nur menschliche Spieler*innen in diesen Wettbewerben an, welche im Wesentlichen als Einzeldisziplin ausgelegt sind. Die digitale Plattform ist durch die Software Microsoft Excel gegeben. Die Unterstützung durch professionelles Training ist im Falle von Excel E-Sports auch erfüllt. Letztere Komponente wird durch eine Vielzahl von Trainingskomponenten abgedeckt. So gibt es beispielsweise regelmäßige Übungsaufgaben zur Vorbereitung auf Excel E-Sports Wettbewerbe (vgl. Verma, 2024) oder auch konkrete als Excel E-Sports ausgelegte Schulungs- und Lernangebote (vgl. Early, 2024). Da somit alle Definitionskriterien für den Begriff E-Sport erfüllt sind, stellt Excel E-Sports bei einer weitgreifenden Auslegung des Begriffs Computer- beziehungsweise Videospiele einen E-Sport dar.

Zusammenfassend lässt sich also reüssieren, dass bei einer engen Auslegung der Begriffe Computer- beziehungsweise Videospiele Excel E-Sports die Kriterien für ein Computer- oder Videospiele nicht erfüllt, wodurch die Erfüllung der nationalen Definition eines E-Sports unmöglich wird und Excel E-Sports somit

keinen E-Sport darstellen kann. Bei einer weitgreifenden Auslegung des Begriffs Computer-beziehungsweise Videospiele kann Excel E-Sports jedoch einen E-Sport darstellen.

3.3. Überprüfung von Excel E-Sports im Hinblick auf die Erfüllung der internationalen Definitionskriterien des Begriffs E-Sport

International ist E-Sport als professionell betriebene, sportlich-kompetitive Aktivität durch den Einsatz von IT- und Kommunikationstechnologien definiert. Excel E-Sports wird professionell betrieben, was sich unter anderem in der Struktur der Wettbewerbe als internationales Turnier, dem Vorhandensein von Preisgeld und dem Bestehen von Regeln für diese Sportart widerspiegelt (vgl. Microsoft Excel Collegiate Challenge, 2024b). Auch der sportlich-kompetitive Charakter ist durch die Wettbewerbe der Organisation Financial Modeling World Cup gegeben, da sich die Athleten oftmals umfangreich durch Training und weitere Maßnahmen vorbereiten. Da Excel E-Sports auf dem Einsatz der Software Microsoft Excel fußt, ist auch der Einsatz von IT- und Kommunikationstechnologien im Rahmen des E-Sport hinreichend erfüllt. Da somit alle Definitionskriterien erfüllt sind, stellt Excel E-Sports nach der internationalen Definition von E-Sport (welche in diesem Beitrag verwendet wird) einen E-Sport dar.

4. Fazit und Ausblick

Excel E-Sports repräsentiert eine unkonventionelle und aufstrebende Form des E-Sports, die sich deutlich von traditionellen E-Sportarten unterscheidet, indem sie auf einer kommerziellen Software basiert, die primär im Unternehmenskontext genutzt wird. Ob Excel E-Sports jedoch per definitionem als E-Sport anerkannt werden kann, hängt von der gewählten Definition ab.

Bei einer engen Definition des Begriffs E-Sports, beziehungsweise der Begriffe Computer- und Videospiele, die das Vorhandensein einer virtuellen, simulierten Umgebung erfordert, erfüllt Excel E-Sports nicht die nötigen Kriterien und kann somit nicht als E-Sport betrachtet werden. Die Einschätzung, ob Excel E-Sports ein Computer- oder Videospiele darstellt, kann dabei schon von der Definition des Begriffes Spiel an sich destruiert werden. Bei einer sehr engen Auslegung des Begriffes kann in Excel nicht gespielt werden. Diese eng an der Definition orientierte Einschätzung ist jedoch realitätsfern, wie oben dargelegt wird, wodurch ein Spiel in Excel durchaus auch unter den Begriffen Spiel gefasst werden kann.

Dagegen ermöglicht eine weitreichendere Definition die Einordnung von Excel E-Sports als E-Sport. Diese weitreichende Auffassung erkennt das kompetitive Element, die Nutzung von IT-Technologien und die Notwendigkeit von Training an, wodurch Excel E-Sports alle wesentlichen Voraussetzungen eines E-Sports erfüllt und als ein solcher gewertet werden kann. Diese weitreichende Auffassung ist jedoch durchaus streitbar und erfordert zumindest eine wenig dogmatische Einschätzung der Materie.

Nach international gebräuchlichen Definitionen ist die Erfordernis eines Computer- oder Videospiele jedoch nicht gegeben, sondern nur die Verwendung von IT- und Kommunikationstechnologien erforderlich. Nach internationalen Definitionen stellt Excel E-Sports demnach eine weniger streitbare Form von E-Sport dar.

Excel E-Sports bleibt ein spannendes Unikum in der E-Sport-Landschaft mit einer weiterhin dynamischen Zukunft. Ob diese Zukunft erfolgreich verläuft, wird sich jedoch erst noch zeigen. Auf jeden Fall sind die Zukunftsaussichten der Szene expansiv geplant. So ist beispielsweise ein wesentlich höheres Preisgeld, beispielsweise im Millionenbereich ebenso nicht ausgeschlossen, wie eine Durchführung von Wettbewerben im Rahmen der Olympic Virtual Series/ Olympic Esports Series (vgl. Pierce, 2024). Entscheidend wird dabei auch sein, wie Excel E-Sports im Rahmen des E-Sport Anklang findet und in der Welt verbreiteter wird.

Dabei werden insbesondere die Zugangshürden für neue Teilnehmer eine Rolle spielen. So wird in der Szene beispielsweise seit einiger Zeit das Verbot von sogenannten vorprogrammierten Lambdas (von Teilnehmern selbst programmierte Formeln, die im Wettbewerb eingesetzt werden können) diskutiert, um die Zugangshürde möglichst niedrig zu halten. Als Argument gegen ein solches Verbot kann jedoch angeführt werden, dass die Zugangshürde gegenwärtig noch niedrig ist – so hat ein Finalist im studentischen Wettbewerb nach eigener Aussage erst vor einem Jahr das Programm entdeckt und es dennoch ins Finale geschafft. Ebenso wird beispielsweise durch Wettbewerbe auf regionaler Ebene (sogenannte Local Chapters) versucht, die Barrieren niedrig zu halten. Durch etwas einfachere Aufgaben und Aufgabenstellungen in den regionalen Sprachen richten sich die Wettbewerbe insbesondere an Einsteiger*innen und Interessenten. Solche Local Chapters gibt es beispielsweise schon in Brasilien oder Indonesien. Auch in deutschsprachigen Raum ist aktuell ein solches Local Chapter geplant (Vereinsregister der Republik Österreich, 2025). Für den Erfolg eines solchen regionalen Wettbewerbs wird auch entscheidend sein, ob eine Gemeinnützigkeit von E-Sport in Zukunft politisch umgesetzt werden wird. Dann ist auch juristisch und in allerletzter Konsequenz finanziell relevant, ob Excel E-Sports einen E-Sport darstellt.

5. Literatur

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In *The International Journal of Computer Game Research*. 1(1).
- Breuer, M. (2011). eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse. Dissertation: Universität Jena. [18.07.2024]
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (2017). BIU Fokus: eSports - Aus der Nische ins Stadion. https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf. [18.07.2024]
- Daum, O. (2023). Was ist die Definition von E-Sport?. 11.09.2023. <https://e-sportanwalt.de/definition-e-sport/> [11.07.2024]
- Early, D. (2024). Excel esports boot camp - course introduction. 08.01.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=Hp9Tsagbu1A> [22.07.2024]
- Dumas, D. (2023). 'You didn't just succeed, you Exceled': Sydney man dubbed the 'Annihilator' wins spreadsheet world championship. 14.12.2023. <https://www.theguardian.com/australia-news/2023/dec/15/you-didnt-just-succeed-you-exceled-sydney-man-dubbed-the-annihilator-wins-excel-world-championship> [11.07.2024]
- ESPN (2024). 2024 Microsoft Excel World Championship. https://www.espn.com/espnplus/player/_id/18edbe0c-2873-4138-8cf7-eacdd9f81a55 [04.03.2025]
- eSport-Bund Deutschland e.V. (2024). Was ist E-Sport?. <https://esportbund.de/themen/> [04.03.2025]
- Financial Modeling World Cup. (2024a). About Us – Our History. <https://fmworldcup.com/about-us/> [11.07.2024]
- Financial Modeling World Cup. (2024b). Road to Las Vegas 2024. <https://fmworldcup.com/excel-esports/road-to-las-vegas-2024-rankings/> [15.07.2024]
- Financial Modeling World Cup. (2024c). Microsoft Excel World Championship 2023 - Finals. 10.12.2023. https://www.youtube.com/watch?v=UDGdPE_C9u8 [03.03.2025]

- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed - Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> [22.07.2024]
- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. In *Education Tech Research & Development*. 66(1). S. 1087–1100. DOI: 10.1007/s11423-018-9577-y
- Görlich, D. & Breuer, M. (2020). Elektronischer Sport – Historische Entwicklung und aktuelle Fragestellungen. In M. Breuer & D. Görlich (Hrsg.). *eSport: Status quo und Entwicklungspotenziale*. S. 1-20. Wiesbaden: Springer Gabler
- Groen, M., Jäkel, H., Tillmann, A. & Züchner, I. (2020). E-Sport – Ambivalenzen und Herausforderungen eines globalen, jugendkulturellen Phänomens. In I. van Ackern, H. Bremer, F. Kessl, H. C. Koller, N. Pfaff, C. Rotter, D. Klein & U. Salaschek (Hrsg.). *Bewegungen – Beiträge zum 26. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft*. S. 477-490. Opladen: Verlag Barbara Budrich. DOI: 10.25656/01:19262
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? In *Internet Research*. 27(2). S. 211-232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085
- Haase, H. (2003). Spiel. In HO. Hügel (Hrsg.) *Handbuch Populäre Kultur*. DOI: 10.1007/978-3-476-05001-4_91
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. S. 1-27.
- International Olympic Committee (2024). Chess. <https://olympics.com/en/esports/olympic-esports-series/chess> [22.07.2024]
- Jelen, B. (2022). Excel Vlookup for Speed. In *Strategic Finance*. 104(2). S. 60-61.
- Juul, J. (2005). *Half-Real - Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press
- Kaplinsky, R. & Morris, M. (2001). *A Handbook for Value Chain Research*. Institute of Development Studies, University of Sussex, Brighton.
- McMillan, R. (2024). Inside the World Excel Championships (Yes, You Read That Right). <https://www.wsj.com/tech/microsoft-world-excel-championships-las-vegas-448c5f0b>
- Mazyopa, J. (2023). Modeloff – Guide to Competing. 28.11.2023. <https://www.wallstreeoasis.com/resources/financial-modeling/modeloff-competitions> [11.07.2024]
- Microsoft Excel Collegiate Challenge. (2024a). Excel Outside the Classroom. <https://mecc.college/excel-outside-the-classroom/> [11.07.2024]
- Microsoft Excel Collegiate Challenge. (2024b). Competition Rules. <https://mecc.college/rules/> [22.07.2024]
- Microsoft Excel Collegiate Challenge. (2024c). Microsoft Excel Collegiate Challenge [Homepage]. <https://mecc.college/> [02.03.2025]
- Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?. In *Merz – Medien und Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik*. 50(6), S. 102–112
- Newzoo (2018). Free 2018 Global eSports Market Report. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light> [18.07.2024]
- Nufer, G. & Gröber, N. (2023). Ist E-Sport ein lukratives Business? Beteiligte Akteure, aktuelle Herausforderungen und Lösungsansätze. In *Journal für Sportkommunikation und Mediensport*. 8(1), S. 1-18
- Olympic Council of Asia (o.J.). Electronic Sports. <https://oca.asia/sports/73-electronic-sports-es.html> [18.07.2024]

- Parry, J. & Giesbrecht, J. (2023). Esports, real sports and the Olympic Virtual Series. In *Journal of the Philosophy of Sport*. 50(2). S. 208-228. DOI: 10.1080/00948705.2023.2216883
- Pierce, D. (2024). Spreadsheet Superstars. 12.06.2024. <https://www.theverge.com/c/24133822/microsoft-excel-spreadsheet-competition-championship> [11.07.2024]
- Rebmann, C., Booker, Q., Wimmer, H., Levkoff, S., McMurtrey, M. & Powell, L. M. (2023). An Industry Survey of Analytics Spreadsheet Tools Adoption: Microsoft Excel vs Google Sheets. In *Information Systems Education Journal*. 21(5), S. 29-42
- Sacco, D. (2021). Microsoft Excel... esports? UK to take part in 'Financial Modeling World Cup'. 06.06.2021. <https://esports-news.co.uk/2021/06/06/microsoft-excel-esports-financial-modeling-world-cup/> [10.07.2024]
- Tekinbas, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press
- The Sunday Project (2024). Inside The Microsoft Excel World Championships. <https://www.youtube.com/watch?v=UxfNSBhf5vA>
- Thorhauer, Y., Jakob, A. & Ratz, M. (2018). E-Sport – Skizze eines neuen Forschungsfeldes. In Y. Thorhauer & C. Kexel (Hrsg.). *Compliance im Sport*. S. 105-126. Wiesbaden: Springer Gabler
- Varma, V. (2024). 2 YEARS COMPLETED. 19.08.2024. <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7231259558038446082/> [19.08.2024]
- Vereinsregister der Republik Österreich (2025). *Financial Modelling DACH*.
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. Im Tagungsband der 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development (S. 437-442). Las Vegas, Nevada, USA. 26.-29.06.2006
- Zhuang, Y. (2025a). Twelve Dudes and a Hype Tunnel: Scenes from the 'Super Bowl for Excel Nerds'. <https://www.nytimes.com/2025/01/20/us/microsoft-excel-world-championships.html>
- Zhuang, Y. (2025b). A Showdown for Spreadsheet Glory (and a Wrestling-Style Belt). *The New York Times*. 174(60409), S. 1.