



eSports - angekommen in der Mitte der Gesellschaft?

22.05.2017 an der Uni Bayreuth

Vorstellung

- sportliche Laufbahn im Fußball mit Juniorenbundesliga und Profistation in China 12/13
- Wirtschaftsstudium Ressourceneffizienzmanagement 2011 bis 2015
- Seit Oktober 2015: Student an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg - Leitende Funktion der eSports Ludwigsburg - Konzeptentwicklung "Nachhaltige Professionalisierung im eSport"
- Seit 2017: Manager im Bereich Team Development sowie des League of Legends - Teams bei Euronics Gaming - Consultant bei Hitpoint eSports Entertainment



Euronics Gaming - "best of gaming"

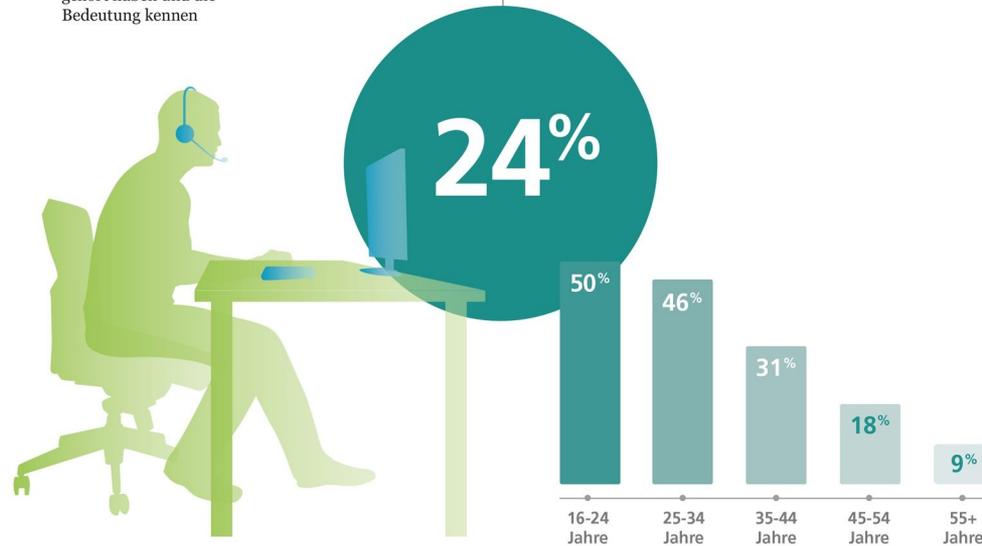
- Gründung im April 2014:
Erfolgreiche Teams in den Disziplinen SC2,
Rainbow Six: Siege, CS:GO, FIFA & LoL
- Seit Frühling 2015 in League of Legends:
3x deutscher Meister, 2x Vizemeister, 1x Top Four
- ESL Frühlingsmeisterschaft 2017:
Deutscher Vizemeister in Duisburg
Bilanz: 22 Siege - 5 Niederlage



Standortbestimmung eSports

Jeder vierte Internetnutzer in Deutschland kennt eSports

Anteil deutscher Internetnutzer, die bereits von eSports gehört haben und die Bedeutung kennen



Standortbestimmung eSports

Esports Games Tiers

Jens Hilgers | BITKRAFT | January 2017



© Jens Hilgers, BITKRAFT Esports Ventures

*This graph may be used freely including credits for the author

All titles/franchises mentioned have existed for more than a year and show a stable fan and pro-player base as well as frequent tournaments.

Further, they fulfil the requirements of at least two categories for the appropriate tier.

	MAUs	Annual Prize Pool	Monthly Hours Watched
Tier 1	> 8 Million	> \$5 Million	> 20 Million
Tier 2	> 1.5 Million	> \$1 Million	> 2 Million
Tier 3	> 500 K	> \$100 K	> 200 K

Sources:

- Company and media reports
- SuperData
- The Esports Observer

Standortbestimmung eSports

1. eSport bietet überzeugende Reichweitenkennzahlen

Der eSport hält dank seiner Vielfalt viele interessante Zahlen bereit. Die eindrucksvollsten Statistiken liefert derzeit sicher der eSport-Titel [League of Legends \(LoL\)](#). Weltweit verzeichnet der MOBA-Titel 70 Millionen Spieler von denen täglich 27 Millionen aktiv spielen. Zur besten Zeit sind circa 7,5 Millionen Spieler gleichzeitig online.

Spiel	↕ Spieleranzahl ↕
League of Legends	67.000.000
World of Tanks	60.000.000
Call of Duty	40.000.000
HearthStone	30.000.000
Defense of the Ancients 2	26.000.000
Team Fortress 2	20.000.000
Counter-Strike: Global Offensive	5.400.000
SMITE	4.000.000

Auch in Bezug auf Zuschauerzahlen ist League of Legends derzeit das Maß aller Dinge. [Die League of Legends Weltmeisterschaft 2014, die in Singapur, Taipei, Busan und Seoul ausgespielt wurde, sahen insgesamt 27 Millionen Unique Viewers](#). Im Finalspiel lag die Anzahl der Peak Concurrent Viewers bei 11,2 Millionen.

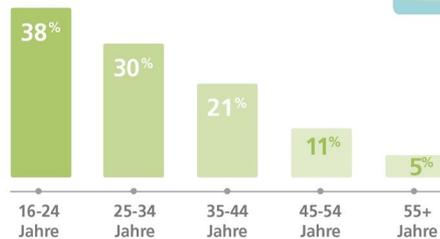
Event	↕ Jahr ↕	Spiel	↕ Zuschauer (UV) ↕
World Championship	2013	League of Legends	32.000.000
ESL One Cologne	2015	Counter-Strike: Global Offensive	27.000.000
World Championship	2014	League of Legends	27.000.000
The International	2014	Defense of the Ancients 2	20.000.000
ESL One Katowitz	2015	Counter-Strike: Global Offensive	8.780.000
World Championship	2012	League of Legends	8.282.000
EVO	2013	Mehere	1.700.000
ESL Meisterschaft Frühling 2015	2015	Mehrere	1.055.840
The International	2012	Defense of the Ancients 2	567.000

In Deutschland ist die [ESL Meisterschaft](#) die reichweitenstärkste Liga und sucht jährlich dreimal den Deutschen Meister in insgesamt fünf eSport-Disziplinen. Im vergangenen Jahr sahen knapp sechs Millionen Zuschauer die Live-Übertragungen der Liga. Die erste Saison im Jahr 2015 verzeichnete mehr als eine Million Unique Viewers.

Standortbestimmung eSports

Rund jeder sechste Internetnutzer in Deutschland hat sich bereits eSports-Events angeschaut

Anteil deutscher Internetnutzer, die sich bereits ein eSports-Spiel angeschaut haben (als Aufzeichnung, Livestream oder vor Ort)



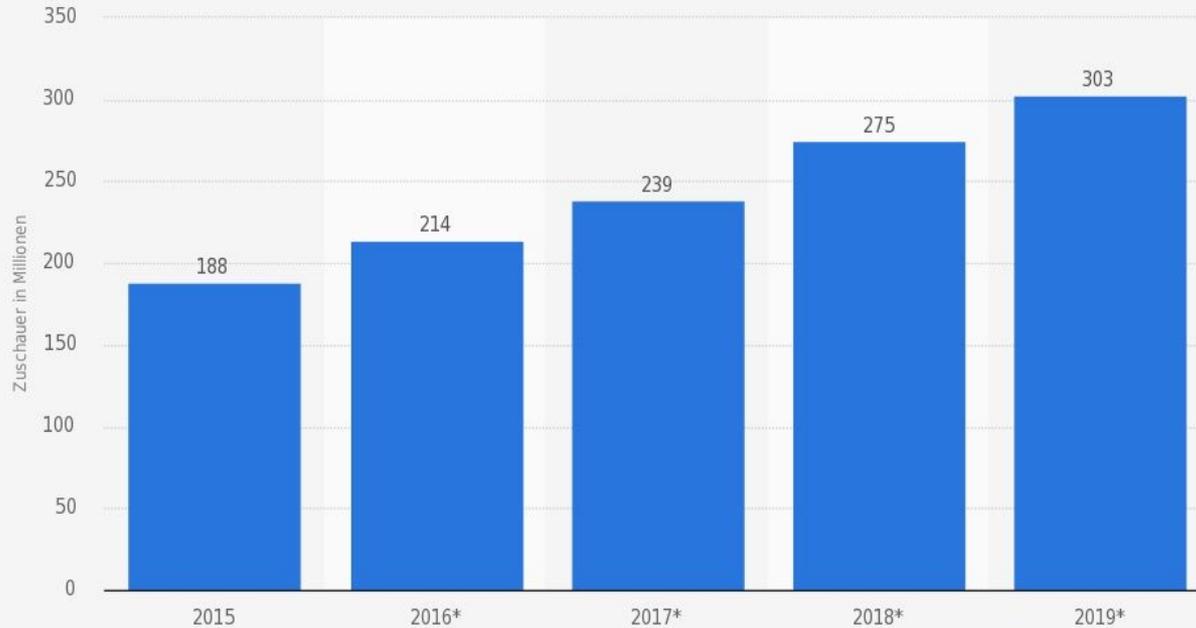
16%

Wie häufig werden eSports-Spiele angeschaut?



Standortbestimmung eSports

Prognose zur Anzahl der eSports-Zuschauer weltweit in den Jahren 2015 bis 2019 (in Millionen)



Quelle:
SuperData Research
© Statista 2016

Weitere Informationen:
Weltweit

Standortbestimmung eSports



newzoo

GAME ENTHUSIASTS: VIEWING AND/OR GAMING

ZOOMING IN ON THREE OF THE BIGGEST ESPORTS GAMES IN THE WORLD | NAM & W-EU

COUNTRY SCOPE
US, CA, UK, DE, FR, IT, ES, SE, NL, BE



AGGREGATE OF THREE ESPORTS FRANCHISES
PLAYERS AND/OR VIEWERS OF AT LEAST ONE OF THE THREE FRANCHISES



THESE INSIGHTS ARE
AVAILABLE FOR 28 INDIVIDUAL
COUNTRIES AND ALLOW
DEEPER PROFILING USING 100+
VARIABLES

26%

of players who do not watch esports do participate in (amateur) esports tournaments.*

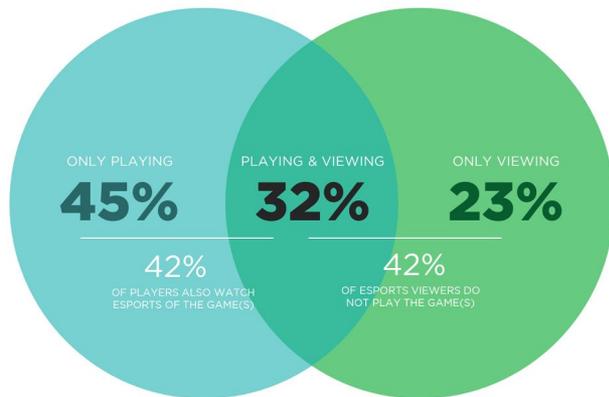
* Stated they participate in online third-party tournaments or offline tournaments (not game specific).

PLAYERS

OF LOL, CS:GO, OR DOTA2

VIEWERS

OF LOL, CS:GO, OR DOTA2



42%

of esports viewers across these three franchises do not play any of these top esports titles.

Standortbestimmung eSports



newzoo

VIEWERS: 70% WATCH ONLY ONE FRANCHISE

SIMILARLY, 69% OF GAMERS PLAY ONLY ONE OF THESE THREE KEY ESPORTS FRANCHISES

COUNTRY SCOPE

US, CA, UK, DE, FR, IT, ES, SE, NL, BE



ESPORTS AUDIENCE REACH*

LEAGUE OF LEGENDS 32%

COUNTER STRIKE 26%

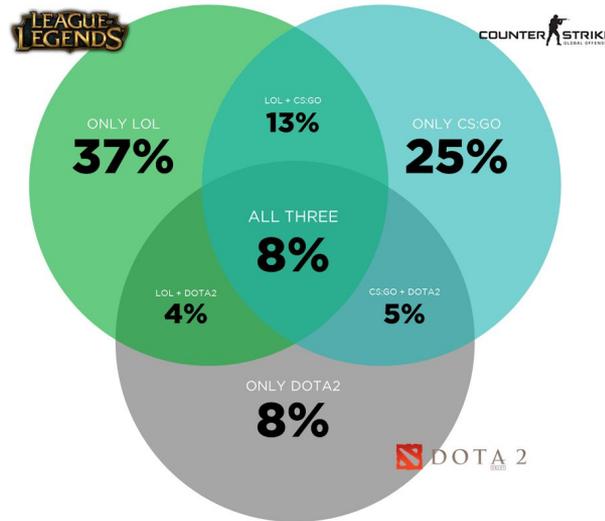
DOTA 2 13%

* Share of all viewers that watched esports content from professional leagues or events of the specific franchise in the past twelve months.

THESE INSIGHTS ARE AVAILABLE FOR 28 INDIVIDUAL COUNTRIES AND ALLOW DEEPER PROFILING USING 100+ VARIABLES

VIEWER OVERLAP**

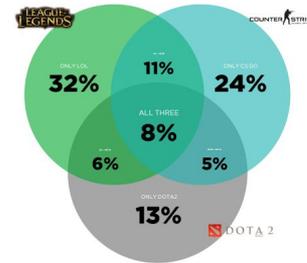
OVERLAP LOL - CS:GO - DOTA2



PLAYER OVERLAP***

OVERLAP LOL - CS:GO - DOTA2

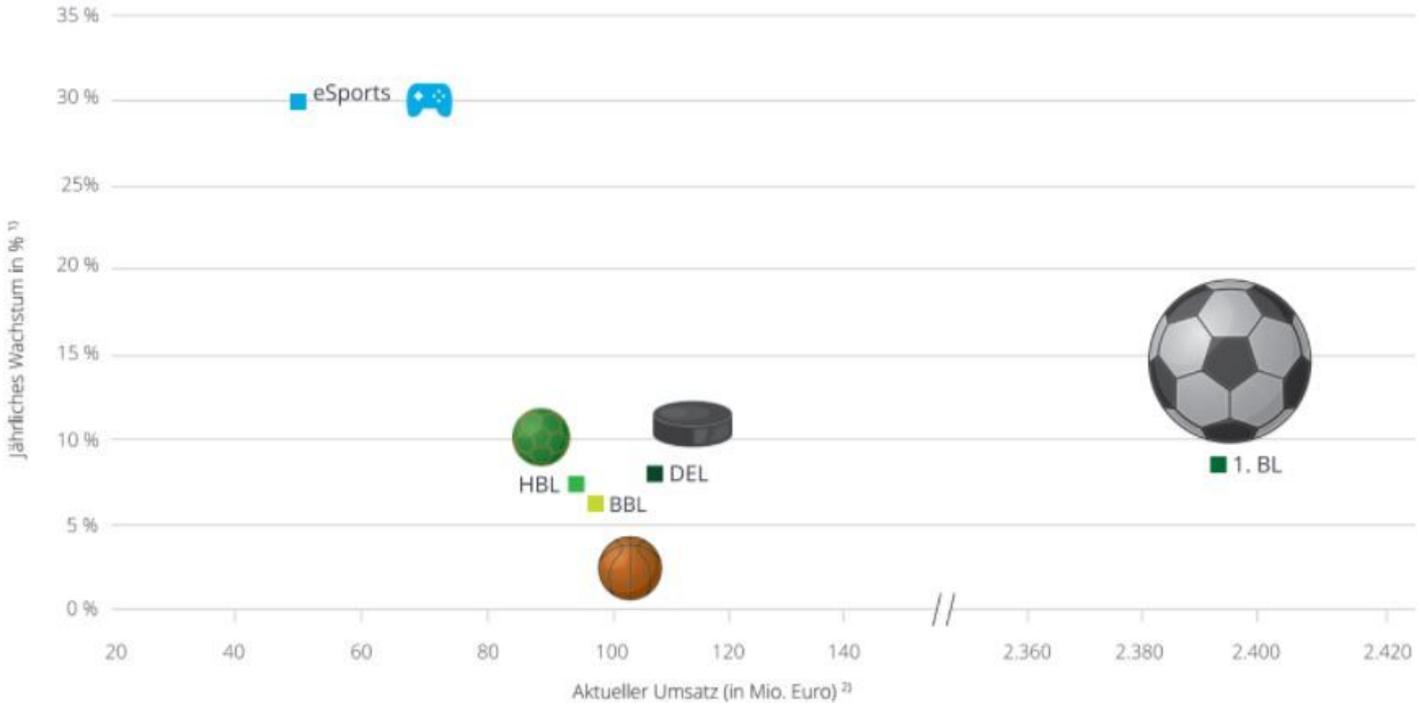
The player overlap is very similar to that of viewers.



** Consumers who have viewed esports content of at least one of the three franchises from professional leagues or events in the past twelve months.
*** Consumers aged 10-65 who have played at least one of the three games in the past three months.

Standortbestimmung eSports

Abb. 4 – Deutschland: eSports im Vergleich zu anderen Sportligen



Anmerkungen: 1) Durchschnittswert über die letzten drei Jahre. 2) Es werden die letzten veröffentlichten Umsatzzahlen (exkl. Transfererlöse) dargestellt.
Quelle: Deloitte

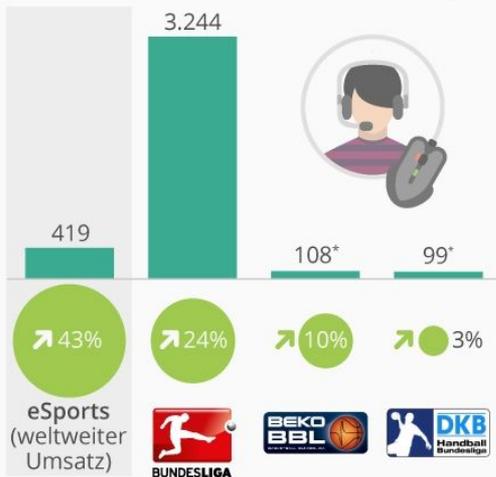
Standortbestimmung eSports

eSports auf dem Weg zum Volkssport?

Vergleich von deutschen Sportligen zur weltweiten eSports-Szene

eSports holt gewaltig auf

Umsatz deutscher Ligen 2015/16 vs. weltweiter eSports Umsatz 2016 (in Mio. €)



Zuschauerzahlen ausgewählter Events

TV/Streaming Zuschaueranzahl in Mio.

Super Bowl 2017 (nur USA)

111

League of Legends WM-Finale 2016

15

DFB Pokalfinale 2016 (nur D)

14

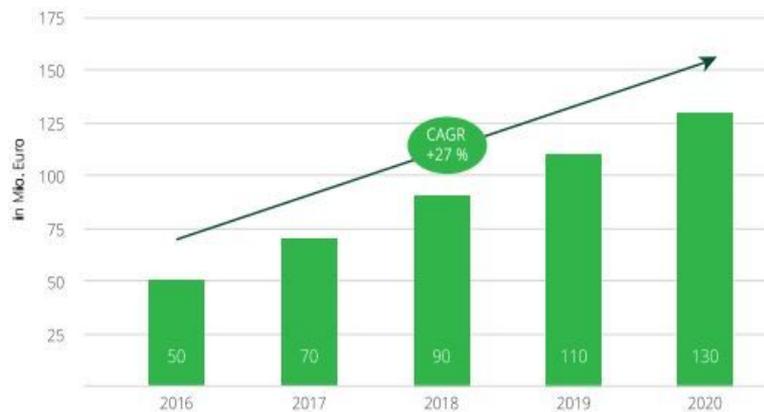
IHF Handball-WM Finale 2017 (nur F)

10

Anzahl eSports Zuschauer 2016 (weltweit)

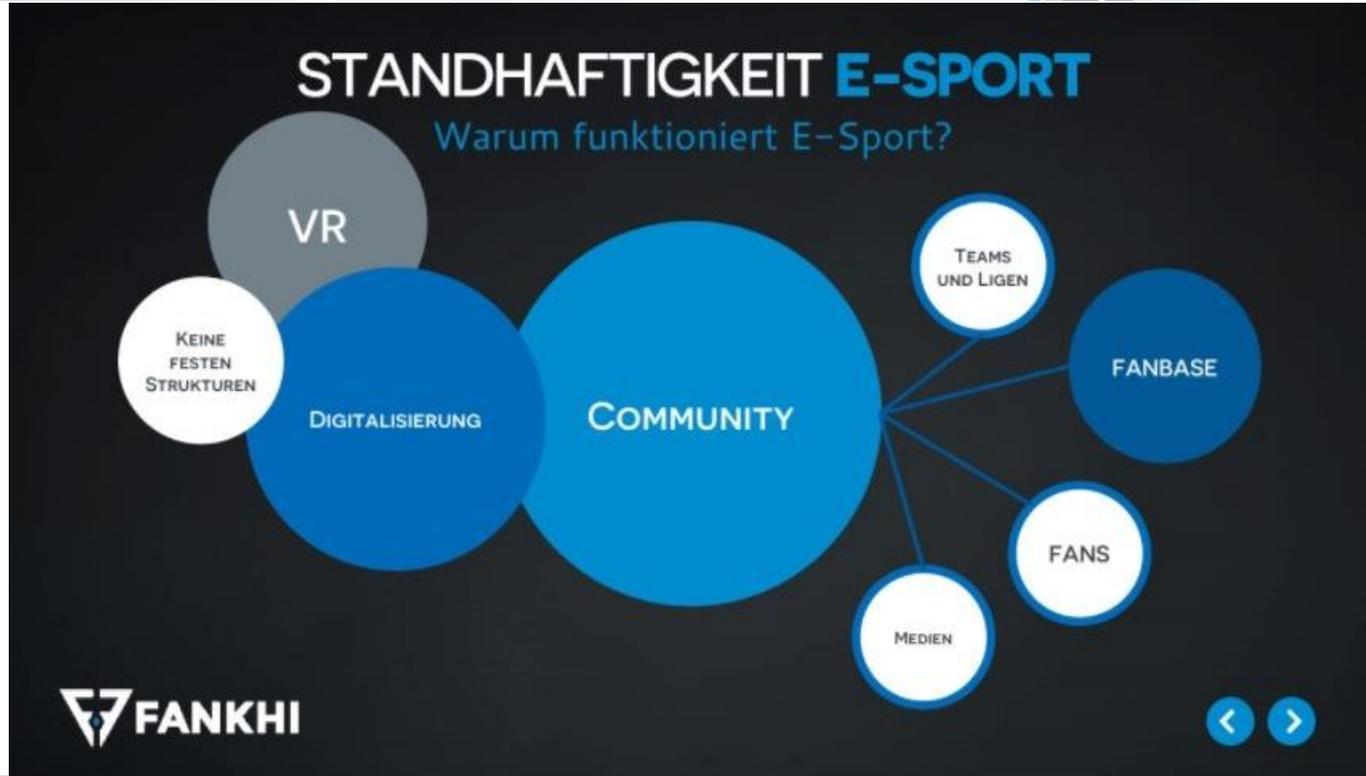
323

Abb. 3 - Deutschland: eSports-Umsätze ¹⁾



Anmerkung: 1) Enthält folgende Erlösquellen: Sponsoring/Werbung, Premium-Content, Eintrittsgelder & Merchandising. Quelle: Deloitte

Warum funktioniert eSport?

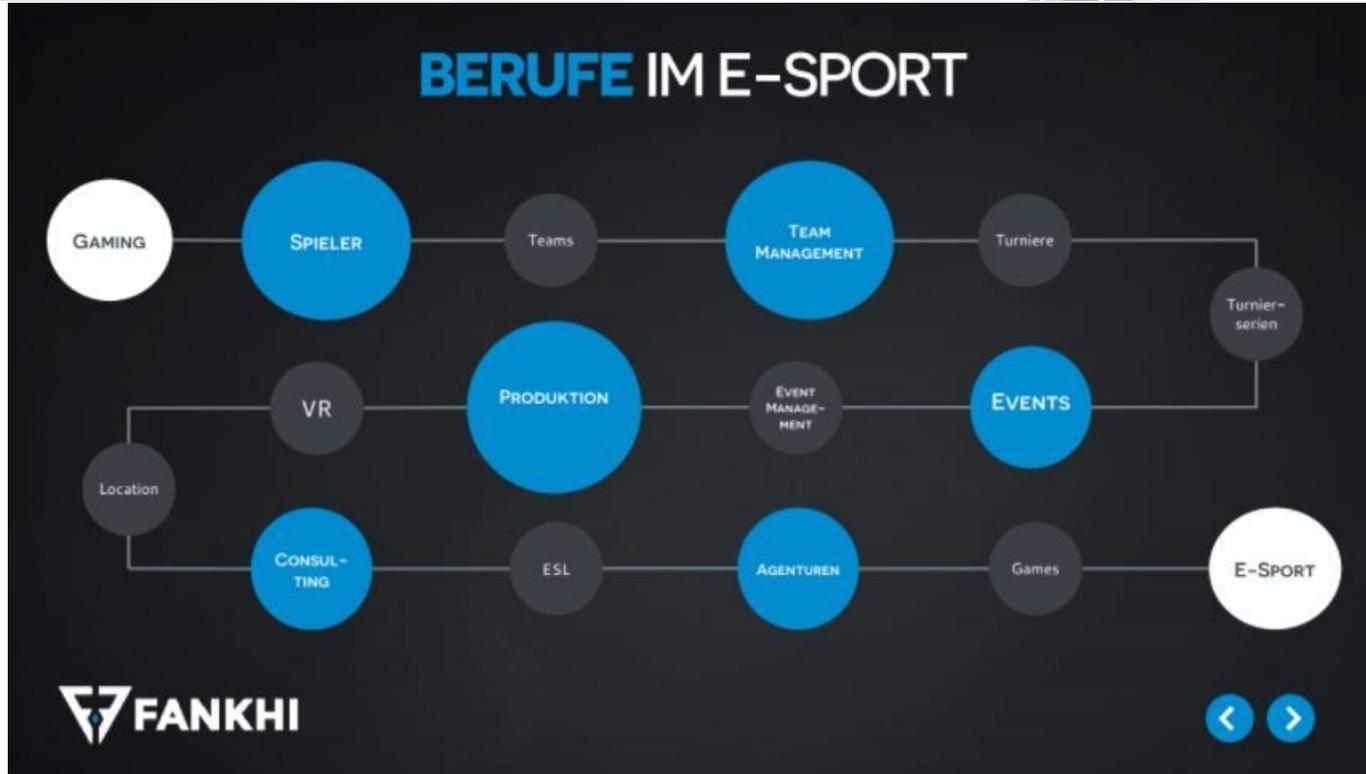


Erlösquellen aus dem eSport

Abb. 2 – eSports-Erlösquellen



Jobs?



Sponsoren-Akquise?!



Eine Bausparkasse als eSports-Sponsor - wtf?!

Eine Bausparkasse im Gaming-Umfeld



Ziel des Sponsorings und der Kampagne: Bekanntheitssteigerung der Marke Wüstenrot in der Zielgruppe „Gamer“ (18 bis 24 Jahre alt).

sportliche Entwicklung



- Mysterious Monkeys spielen ab dem Summer Split in der EU LCS
- ad hoc gaming hat den Startplatz von Misfits Academy erworben
- XMG steigt als Investor ein und unterstützt das Team bei Kommunikation und Marketing

eSports und die Politik

The screenshot shows the website of the SPD Bundestagsfraktion. At the top, there is a navigation bar with links for 'Jobs und Ausbildung', 'FAQ', 'Kontakt', 'Impressum', 'spd.de', and 'Aktualisierungen'. The main header features the SPD logo and the text 'SPD BUNDESTAGS FRAKTION'. Below the header, there is a search bar and a breadcrumb trail 'Startseite > Termine'. The main content area displays the title 'eSport in Deutschland: Potentiale und Perspektiven' in red, followed by 'Diskussionsveranstaltung'. The event date is 'MONTAG, 24.04.2017'. The time is 'Von 14:30 Uhr bis 17:00 Uhr'. The location is 'Reichstagsgebäude, Eingang West, 3. Etage, Raum 3.S.008, Scheidemannstraße 1, 10557 Berlin'. There are options to 'Termin per E-Mail senden' and 'iCal | vCalendar'. At the bottom, there is a link to a live stream: '+++ LIVESTREAM-ÜBERTRAGUNG AUF TWITTER/PERISCOPE: <https://twitter.com/spdbt> +++'. On the left side, there is a sidebar with a menu: 'Startseite', 'Abgeordnete', 'Fraktion', 'Projekt Zukunft', 'Themen', 'Presse', 'Termine' (highlighted), 'Veröffentlichungen', and 'Service'. Below the menu are social media icons for Twitter, Facebook, YouTube, Google+, and LinkedIn. At the bottom of the sidebar, there is a 'NEWSLETTER ABONNIEREN' button.

Medienkultur und Strukturentwicklung

Startseite

eBarock 2017: eSports-Symposium und -Turnier in Ludwigsburg am 10.+11. Juni

eBarock 2017: eSports-Symposium und -Turnier in Ludwigsburg am 10.+11. Juni

🕒 18/05/2017 👤 ohoess 📁 Boost, News 🏷️ eSports, Event, Stuttgart

[Link auf Original-Artikel](#) kann gerne geteilt werden !



Am 10. und 11. Juni 2017 findet in der Barockstadt Ludwigsburg nördlich von Stuttgart das **eSports-Symposium und -Turnier eBarock 2017** statt, bei dem es spannende Vorträge rund um das Thema eSports sowie ein Turnier in den Disziplinen League of Legends und FIFA 17 gibt.

Computerspiele sind für viele Menschen nur ein Zeitvertreib zur Entspannung. Wenn man das Thema jedoch professioneller angeht, kann man Computerspielen durchaus als Sport sehen, bei dem u.a. regelmäßiges Training, geübte motorische und geistige Fähigkeiten wie Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Durchhaltevermögen, räumliches Orientierungsvermögen, vorausschauendes Denken sowie ein gutes Spiel- und Taktikverständnis benötigt werden.

Dies bezeichnet man dann als eSports. In diesem Umfeld haben sich eine Vielzahl von Turnieren und Ligen entwickelt, so dass gute Spieler durchaus ein

Fragerunde und Diskussion

Feel free to ask everything :)

Mögliche Diskussionsthemen:

- *eSport als Sport!?*
- *Strukturentwicklung in Deutschland*
- *Professionalisierung der deutschen Szene*

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit



follow me on Twitter: <https://twitter.com/TBenz91>