



## Faszination eSports: Vom Nerd-Keller in die Mega-Arenen

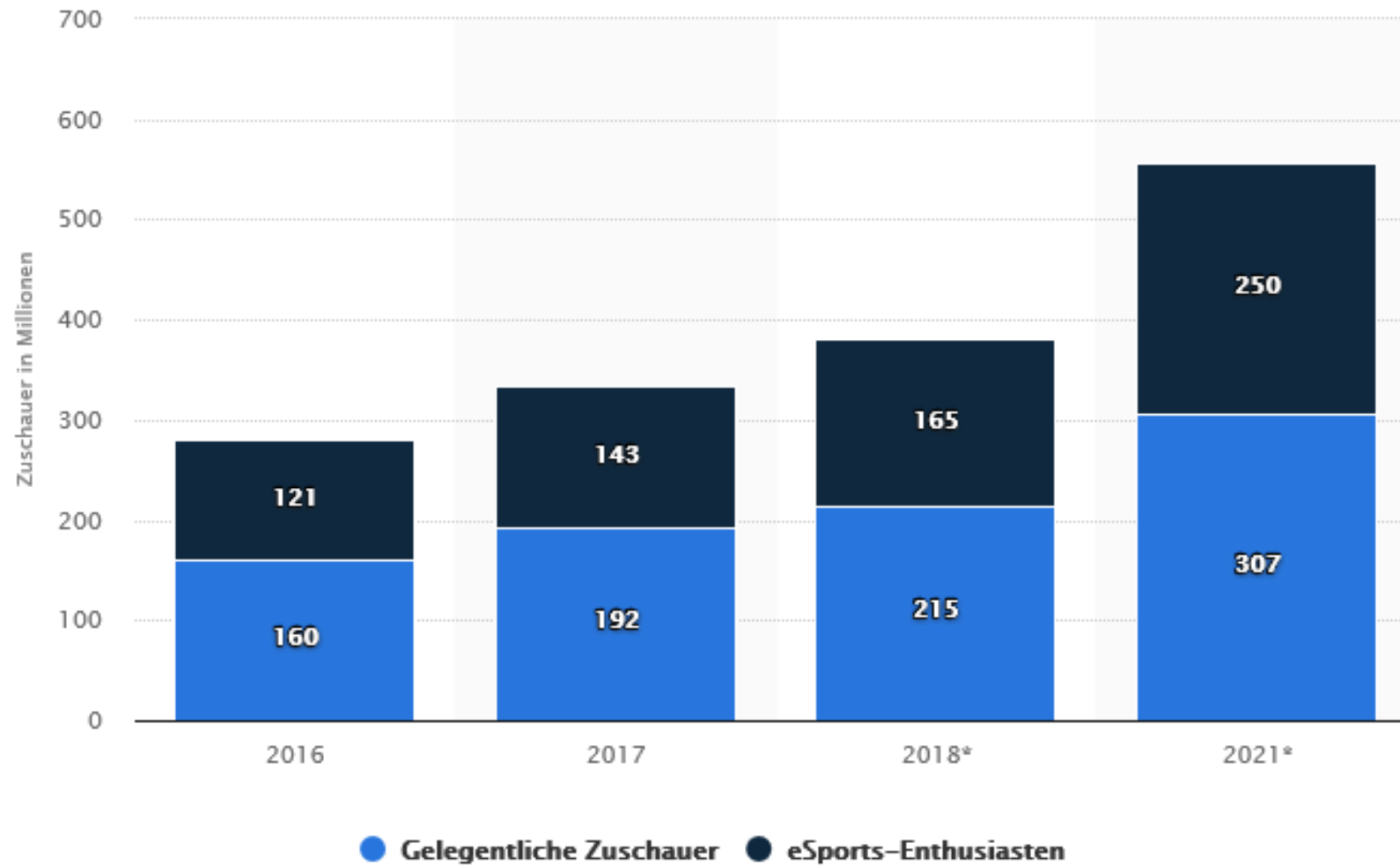
03.11.2018

## Definition

Der Begriff eSport bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend des klassischen Spielbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch strategisches und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis).



- Zahl der eSports-Zuschauer weltweit (2016/2017)
- Prognose bis 2021

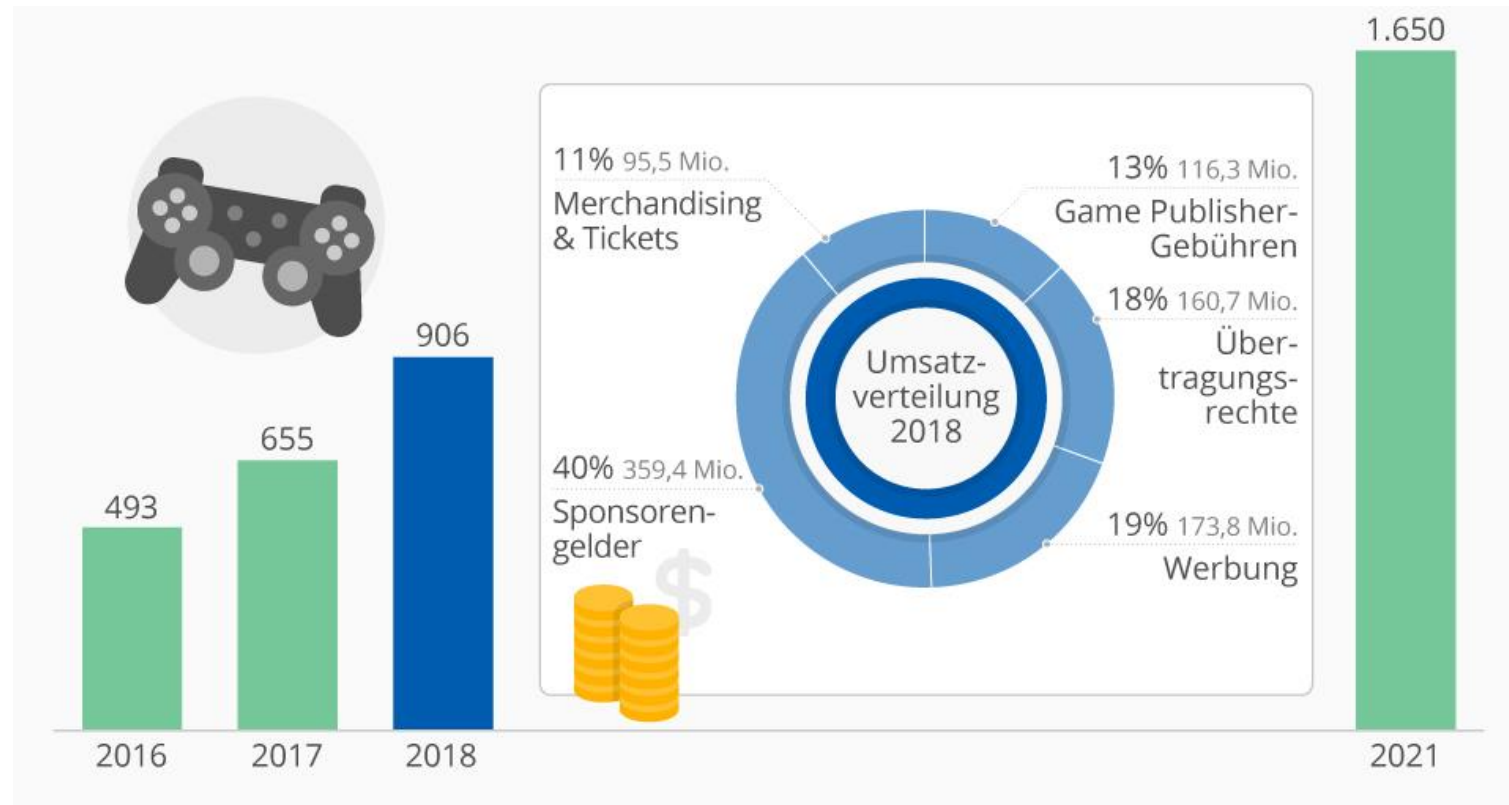






Stand: 2017

- Milliarden-Markt: Umsatz steigt bis 2021 voraussichtlich auf 1,6 Milliarden US-Dollar
- 2018 schätzungsweise Erlöse in Höhe von 906 Millionen US-Dollar
- Vereine, z.B. Schalke 04, VfL Wolfsburg und Paris Saint Germain unterhalten eigene eSports-Teams



## Was macht eSport zum Sport?

- Hand-Auge-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Teamgeist, taktisches Spielverständnis
- professionell organisierte Ligenstruktur, Spieler, Vereine, nationale und internationale Wettbewerbe



- erfolgreichster eSportler: 'UNiVeRsE'
  - Verdienst: über 2,6 Millionen Dollar mit Dota
- 424 Spieler haben schon über 100.000 Dollar in ihrer Karriere erspielt



**Platz 1:**

*Saahil 'UNiVeRsE' Arora(USA)*

*2,6 Mio*



**Platz 23:**

*Kuro 'KuroKy' Takhasomi*

*(Deutschland) 1 Mio*

*(Platz 424: Mehr als 100.000)*

**Spannweite der eSport-Einkünfte**

- Twitch ist die größte Streaming-Plattform in der Szene
- überträgt alle relevanten Turniere live
- Google startete kürzlich YouTube-Gaming



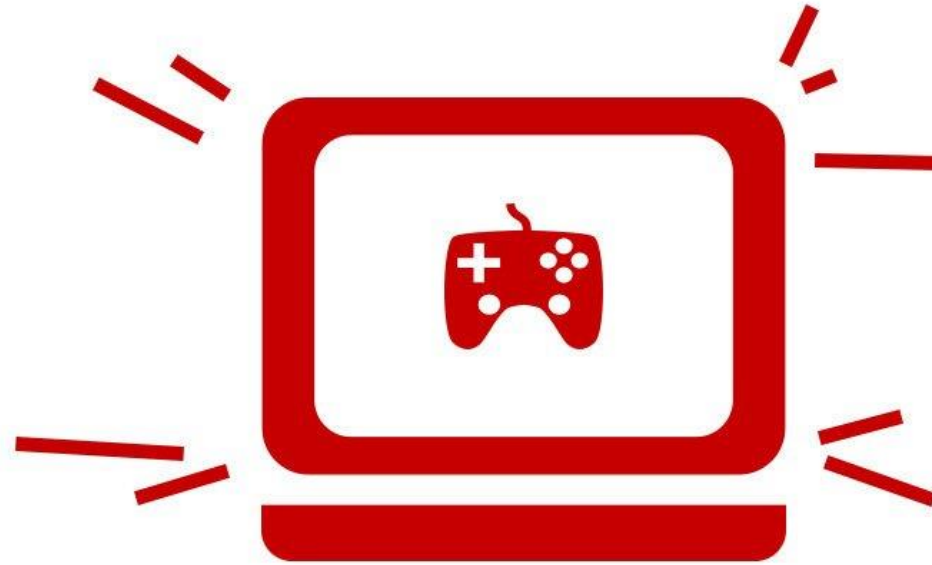
**TWITCH:**  
*10 Mio. User täglich.*



**Twitch erreicht Millionen Zuschauer**



- klassische Fernsehsender interessieren sich stärker für eSport
- erreichen neue Zielgruppen
- Zukunft: Sender nutzen eSport, um klassisches Fernsehen und neue Online-Angebote zu verknüpfen (Sport1 und SAT.1)



*Erste Liveübertragung eines großen  
eSport-Events im Juni 2016 im Free TV durch Sport1*

**eSport Liveübertragung**

## Electronic Sports League (ESL)

- größte eSport-Liga
- veranstaltet regelmäßig Fifa-Turniere
- z.B. GO4FIFA Cup, der jeden Sonntag stattfindet
- Preisgeld: 50€ für den Sieger und sogenannte „Go4 Points“ für die ersten 64 Spieler
- Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Monats nehmen am Monatsfinale teil
  - Preisgeld: 150€ für den 1. und 100€ für den 2. Platz

## Virtuelle Bundesliga (VBL)

- sehr beliebtes Event, das jedes Jahr in Deutschland stattfindet
- 3 Online-Seasons von Oktober bis Dezember
- 90 Spiele pro Monat
- jeden Monat qualifiziert sich der beste PS4 und Xbox Spieler für das große Finale
- Preisgeld: 25.000 Euro



## Fifa Interactive World Cup (FIWC)

- das größte Turnier in FIFA
- nur die besten haben Chancen
- kostenloses, internationales Event
- Qualifikation über „FUT Champions“
- Preisgeld: 200.000 Dollar





## Anerkannter Sport - Koalitionsvertrag

- Anerkennung der wachsenden Bedeutung der eSport-Landschaft
- eSport schult wichtige Fähigkeiten, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind
- erfordert Training und Sportstrukturen
- eSport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht
- Unterstützung bei der Schaffung einer olympischen Perspektive

„Das ist ein massiver Schritt nach vorne für den eSport in Deutschland. Mit dem Verhandlungsergebnis bekennen sich die Verhandlungspartner umfassend zum eSport als Teil der deutschen Sportgesellschaft und stellen lokale Förderung sowie internationale Beteiligung in Aussicht.“ Hans Jagnow, Präsident des ESBD

## DOSB

- Gespräche mit dem IOC und eSport-Vertretern sind für die Spiele 2024 geplant.
  - Der traditionelle Sport ist für den virtuellen offen.
- Vor den Winterspielen in Südkorea trugen eSportler das olympische Feuer durch Seoul.
- Bei den Asienspielen 2022 geht es für virtuelle Sportler bereits um Medaillen.

### Aber:

- Oktober 2018: DOSB sieht derzeit keinen Grund für die Aufnahme des E-Sport-Bund als Sportverband
- Verband sieht Potenzial in den elektronischen Sportartensimulationen, da diese dem eigentlichen Sport näher kommen als das klassische E-Gaming

„eSport in Deutschland ist dem organisierten Sport einen Schritt nähergekommen. Wir haben jetzt endlich einen Ansprechpartner.“  
 Michael Schirp, DOSB, über den neu gegründeten E-Sport-Bund



**eSports –  
Tennis startet durch**

## Daikin eSports Open

- erstes digitales Tennis-Turnier in Deutschland
- parallel zu den BMW Open in München
- 32 Gamer
- Preisgeld: 2.000 €
- Übertragung im Live-Stream auf [ran.de](https://www.ran.de)



## Roland-Garros e-series

- 64 Spieler nahmen an der Qualifikation teil
  - aus China, Indien, Brasilien, dem Vereinigten Königreich, Belgien, Italien und Spanien
- Finale des Turniers während der French Open am 25. Mai 2018 in Paris
- begleitet vom eSports Botschafter von Roland Garros, Norman „Genius“ Chatrier
  - professioneller Gamer

## Tennis World Tour (PS4, Xbox One, PC, Nintendo Switch)

- über 30 Tennis-Stars wie Alexander Zverev, Angelique Kerber und Roger Federer einsetzbar
- Realitätsnähe
  - Bewegungen von Profis – z.B. Maxime Teixeira – aufgezeichnet und bei der Programmierung umgesetzt



## Zusammenfassung

- eSport ist Realität
- Markt wächst
- Sportverbände brauchen Haltung/Strategie zum Thema
- Chance für Tennis und Vereine: pro/contra
  
- Und was sagen wir dazu...?