



Timo Schöber | Alexander Ottowitz

E-SPORT RAADAR

Einführung, Grundlagen, Daten und Fakten

2021

MEYER
& MEYER
VERLAG

Das vorliegende Buch wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr. Weder die Herausgeber noch der Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch vorgestellten Informationen resultieren, Haftung übernehmen. Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Timo Schöber | Alexander Ottowitz

E-SPORT

RADAR

**Einführung, Grundlagen,
Daten und Fakten**

MEYER & MEYER VERLAG

E-Sport-Radar

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Details sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2021 by Meyer & Meyer Verlag, Aachen

Auckland, Beirut, Dubai, Högendorf, Hongkong, Indianapolis, Kairo, Kapstadt, Manila, Maidenhead, Neu-Delhi, Singapur, Sydney, Teheran, Wien



Member of the World Sport Publishers' Association (WSPA)

9783840337826

E-Mail: verlag@m-m-sports.com

www.dersportverlag.de

Bildmaterial war zum Zeitpunkt der Nutzung für diesen Sammelband lizenzfrei erhältlich, primär über die Webseite unsplash.com und pixabay.com.

Bildnachweis: Coverbild © dpa picture alliance, Experten-Portraits © jeweiliger Experte, Grafiken © Nielsen Sports & FH Westküste. Die Autoren dieses Buches sind nicht für gelinkte Inhalte verantwortlich, die in diesem Buch erwähnt werden.

Mit Unterstützung von:

Fachhochschule Westküste

Fritz-Thiedemann-Ring 20 - 25746

Heide

www.fh-westkueste.de

Esportionary.net - We think eSports!

www.esportionary.net -

info@esportionary.net

Timo Schöber, Alexander Ottowitz

E-Sport Radar

PENTA Entertainment

Rhinstraße 137A - 10315 Berlin
www.penta-sports.com

Coverlayout: Katerina Georgieva
Innenlayout und Umschlaggestaltung:
Isabella
Frangenberg
Lektorat: Dr. Irmgard Jaeger
Satz: zerosoft

Allen E-Sport-Fans, -Engagierten und -Freunden gewidmet.
Vielen Dank für euer Wirken!

Ein besonderer Dank gilt Frank Simoneit, der das Thema E-Sport in Schleswig-Holstein maßgeblich unterstützt.

Darüber hinaus bedanken wir uns bei Andreas Schaetzke für die große Unterstützung bei diesem Buchprojekt. Ohne ihn wäre die Umsetzung des Buchs in dieser Form nicht möglich gewesen.

INHALT

1 Vorwort

2 Was ist E-Sport?

2.1 Unterscheidung Gaming und E-Sport

2.2 Entwicklung des E-Sports

2.3 Meilensteine als Zeitstrahl

3 E-Sport als digitale Leichtathletik

3.1 Genres

3.2 Disziplinen/Videospiele

4 E-Sport und Gesellschaft

4.1 Stellenwert von E-Sport und Gaming

4.2 Sportliche Aspekte

4.3 Sport: Ja oder nein?

4.4 E-Sport und Politik

5 Ligen und Teams

5.1 Interesse an ausgewählten E-Sport-Ligen/-
Events/Teams

6 Konsum von E-Sport

- 6.1 Mediennutzung
- 6.2 Events, Turniere und Ligen
- 6.3 TV – ein Medium für E-Sport?

7 Ökosystem und Sponsoring

- 7.1 Übersicht über E-Sport-Sponsoren
- 7.2 Sponsoren und deren Zielgruppen

8 E-Sport: Wer sind die Fans?

- 8.1 Besucher von Events
- 8.2 Plattformen (PC, Konsolen, Mobile)
- 8.3 Demografie und mehr

9 Fazit

10 Nachwort

11 Update

- 11.1 Coronakrise
- 11.2 Zahlen für das Jahr 2020
- 11.3 Fazit

Anhang

- 1 Literaturverzeichnis

Über die Autoren

1 VORWORT

Bis vor wenigen Jahren war E-Sport noch ein Fremdwort für große Teile der Bevölkerung, insbesondere in Deutschland. In den Köpfen vor allem älterer Generationen war und ist E-Sport kein richtiger Sport, sondern nur das simple Zocken mit der Konsole auf dem Sofa. Aber dieses Bild wandelt sich langsam.

E-Sport kommt mehr und mehr in der Gesellschaft an. Das hat einerseits mit dem demografischen Wandel zu tun, weil nachkommende Generationen als „Digital Natives“¹ aufwachsen und somit auch den E-Sport als Teil ihrer Lebenswirklichkeit wahrnehmen, andererseits tragen auch Werke wie dieses dazu bei, weil sie aufzeigen, dass E-Sport eben nicht nur Zocken vor dem Fernseher ist.

Bereits im Jahr 2018 hatten rund 65 % der Deutschen vom E-Sport gehört². Es ist zu erwarten, dass sich dieses Bild aus Sicht der E-Sportler seither weiter aufgeklärt hat.

Seit 2017 führt das Marktforschungsinstitut „Nielsen Sports“ gemeinsam mit der Fachhochschule Westküste eine Grundlagenstudie zu den Bereichen E-Sport und Gaming durch. Dieses Buch wird sich, neben Grundlagen zum E-Sport, mit den Ergebnissen der dritten Welle dieser Studie befassen, die im Jahr 2019 entstanden ist. Darüber hinaus ist die Studie einmalig, weil sie seit drei Jahren