



Timo Schöber | Phillip Ebben

# E-SPORT RADAR<sub>2</sub>

Analysen zum elektronischen Sport:  
Zahlen, Meinungen und Einordnungen

2023

MEYER  
& MEYER  
VERLAG

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen die männliche Sprachform verwendet. Gemeint ist sowohl die männliche als auch die weibliche und die diverse Form. 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 | Phillip Ebben

# E-SPORT RADAR<sub>2</sub>

**Analysen zum elektronischen Sport:  
Zahlen, Meinungen und Einordnungen**

MEYER & MEYER VERLAG

## E-Sport Radar 2

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.

© 2023 by Meyer & Meyer Verlag, Aachen

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

 Member of the World Sport Publishers' Association (WSPA)

9783840314988

E-Mail: [verlag@m-m-sports.com](mailto:verlag@m-m-sports.com)

[www.dersportverlag.de](http://www.dersportverlag.de)

# INHALT

Vorwort .....	8
Persönliche Worte von Timo Schöber .....	10
1 Wie E-Sport den klassischen Sport-Sponsoring-Markt verändert (von Prof. Dr. Andreas Bergmann & Hans D. Gurk) .....	14
2 Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten – lineares TV als Chance für den E-Sports-Generationenkonflikt (von Florian Merz) .....	21
2.1 Lokales Universum – globale Ziele (von Bernd Unger) .....	24
3 E-Sport und Glücksspiel (von Dr. Lennart Brüggemann) .....	29
4 Als Neuling in der E-Sport-Szene (von Dominique Müller) .....	35
5 E-Sport aus rechtlicher Perspektive: Eine Legaldefinition? (von Marie-Christin Bareuther) .....	40
6 E-Sport-Radar 2 – E-Sport regional denken und neue Wege gehen (von Jana Möglich) .....	47
7 Japanischer Markt, E-Sport in Fernost (Besonderheiten) – ein Erfahrungsbericht von Stefan H. (von Stefan H.) .....	52
8 Zwischen Selbstorganisation und kulturellen Unterschieden – Training im E-Sport (von Sebastian Demleitner) .....	58
9 E-Sport und Modding (von Stefan Köhler) .....	62
10 E-Sport-Radar Schweiz (von Manuel Oberholzer) .....	66
11 Der Megatrend „Drohne“ (von Patrick Batka) .....	73
12 Wie steht es um das Engagement von Fußballvereinen im E-Sport? (von Jakob Ehrensperger) .....	79
13 „Game geboostert! Gesundheit ruiniert?“ (von Dr. Sven Klas Münker) .....	85

14 Die Rolle von Publishern im Ökosystem des E-Sports, Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Publishern (von Philip Hübner).....	92
15 Mit E-Sports-Marketing die B2C-Reichweite steigern (von Timo Sulcs).....	99
16 Zuerst kam der E-Sport – dann das Recht: Zum Status des E-Sportrechts (von Dr. Oliver Daum).....	110
17 Anmerkungen zum Verhältnis von Sport und E-Sport in Deutschland (von Prof. Dr. Annette R. Hofmann).....	124
Anhang.....	128
1 Bildnachweis.....	128

Dr. Timo Schöber ist ehemaliger E-Sportler im Bereich der Echtzeitstrategiespiele sowie der Massively Multi-player Online Role-Playing Games und konnte hier unterschiedliche Erfolge erzielen. Inzwischen ist er forschend, schreibend und lehrend im E-Sport-Markt unterwegs, unter anderem an der Europa-Universität Viadrina, dem Berliner Institut für Ludologie, der Fachhochschule Westküste und der Hochschule der Medien in Stuttgart. Er ist Gründer und Leiter der beim Meyer & Meyer Verlag erscheinenden Enzyklopädie Esportpedia sowie Autor des Standardwerks Bildschirm-Athleten. Im Jahr 2022 wurde er zu Fragestellungen in den Bereichen Gaming und E-Sport an der Europa-Universität Viadrina mit der Note summa cum laude promoviert.

Phillip Ebben ist technischer Leiter beim eSports Nord e.V., Gründungsvorstand beim E-Sport-Verband Schleswig-Holstein (EVSH) und Co-Gründer des Podcasts aimTalk, der zu den größten E-Sport-Podcasts im deutschsprachigen Raum gehört. Darüber hinaus ist er seit 2022 erster Vorsitzender des EVSH und damit maßgeblich verantwortlich für die politische, sportliche und infrastrukturelle Entwicklung und Ausrichtung des elektronischen Sports im nördlichsten Bundesland, das bundesweit als Vorreiter in Sachen E-Sport gilt.

# VORWORT

Mit dem zweiten Band *E-Sport-Radar* möchten wir Menschen, die sich statistisch und in Zahlen mit dem E-Sport beschäftigen möchten, eine Sammlung an die Hand geben. Einerseits bestehend aus unterschiedlichen Erhebungen, Statistiken und Analysen. Andererseits sind aber auch allgemeine Meinungen und Gedanken zum E-Sport enthalten, die von unterschiedlichen Experten zum Thema beigesteuert worden sind – diese sind weitgehend ungefiltert eingeflossen und spiegeln dabei nicht zwangsläufig die Meinung der anderen Autoren wider.

Auf diese Weise verbindet das Buch objektives Zahlenwerk mit subjektiven Einordnungen und Ideen. Die Grafiken zu den Statistiken sind von Phillip Ebben erstellt/angepasst und geprüft worden.

Der elektronische Sport ist ein vergleichsweise junges Phänomen und daher ist die Bündelung vorhandener und die Schaffung neuer Quellen essenziell für all jene, die sich fundiert mit dem Thema auseinandersetzen möchten.

In diesem Buch sind viele unterschiedliche Statistiken enthalten, die deutlich machen, welch exponentielles Wachstum der E-Sport in den vergangenen Jahren erfahren hat. Dies bezieht sich nicht nur auf monetäre und marktorientierte Daten, sondern auch auf gesellschaftliche Aspekte. E-Sport durchdringt viele Facetten des Lebens als gesamtgesellschaftliches Phänomen. Er ist dabei weit mehr als ein Phänomen der Jugendkultur. Vielmehr findet er sich in allen Altersgruppen, gesellschaftlichen Schichten und Bildungshintergründen.

Da es sich mit *E-Sport-Radar 2* um mein letztes Buch als Autor handelt (und nun wirklich), seien mir, Timo Schöber, ein paar persönliche Worte gestattet. Das Schreiben macht mir nach wie vor viel Freude, aber ich werde mich in Sachen Bücher zukünftig auf Projektleitungs- und Herausgeberaufgaben konzentrieren, die ich auch bereits zusätzlich zu meiner Autorentätigkeit bei allen Büchern ausgefüllt habe, an denen ich beteiligt gewesen bin.



Mein beruflicher Fokus liegt aber mehr auf der Forschung, dem allgemeinen Schreiben sowie Ghostwriting und dem Personalwesen. Aus dem E-Sport-Markt habe ich mich ein Stück weit zurückgezogen, was auch an Aufträgen ablesbar ist, die ich abgelehnt und an andere Stellen weitergeleitet habe.

Etwa ein Angebot für zwei Lehrbücher für die IU Internationale Hochschule, das ich an Jana Möglich weitergegeben habe oder aber ein Auftrag für zwei Lehrbücher für die Euro-FH Europäische Fernhochschule Hamburg, den ich an Skillshot Consulting weitervermittelt habe. Auch einen Lehrauftrag (Professur) für die Hochschule für angewandtes Management oder aber einen Beratungsauftrag für die EHIP – Hochschule für Innovation und Perspektive habe ich abgelehnt.

Ich schreibe dies als Beispiele, um einen Abschluss zu finden und deutlich zu machen, dass ich nur noch sehr sporadisch im E-Sport unterwegs sein werde.

Hintergrund sind hier auch eine gewisse Volatilität und fehlende Glaubwürdigkeit einiger Stakeholder im E-Sport, wenn es etwa um Zuverlässigkeiten und Fähigkeiten geht - das hat mich immer sehr gestört. Deshalb arbeite ich zum Beispiel nicht mehr mit dem Geschäftsführer einer Agentur zusammen, bei der ich mal Personalleiter gewesen bin (2020/2021) oder auch nicht mit der einen oder anderen E-Sport-Organisation beziehungsweise Person. Ich bitte die Leser darum hier genau hinzusehen, wenn man sich im Markt engagieren möchte – so schön E-Sport in vielerlei Hinsicht auch ist.

Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, um mich beim Meyer & Meyer Verlag für die langjährige und sehr gute Zusammenarbeit zu bedanken!

Euer  
Dr. Timo Schöber

(Ergänzend findet sich nachfolgend eine Erklärung meinerseits.)

# PERSONLICHE WORTE VON TIMO SCHÖBER

Da mich viele Fragen zu meinen Aktivitäten im E-Sport erreichen und mir darüber hinaus weiterhin diverse Angebote für Projekte, Tätigkeiten und Beteiligungen unterbreitet werden, möchte ich diese Erklärung an prominenter Stelle [...] veröffentlichen.

Ich habe mich zu einem sehr großen Teil aus dem E-Sport zurückgezogen, zumindest im öffentlichen Bereich. Die Gründe sind mannigfaltig, haben aber primär mit dem sich verändernden E-Sport-Markt zu tun. Dieser setzt sich meiner Erfahrung nach leider häufig aus extrinsisch motivierten und oberflächlichen Menschen zusammen – Menschen, mit denen ich ungerne zusammenarbeiten möchte.

E-Sport ist grundsätzlich zwar etwas Schönes und ich kenne auch viele gute Leute im E-Sport, aber das exponentielle Wachstum des E-Sports hat leider viele Personen in den Markt gezogen, die vor 10, 15 oder 20 Jahren direkt wieder herausgeworfen worden wären. Ich denke da zum Beispiel an die Verantwortlichen im Kieler Landeszentrum für E-Sport und/oder auch an Teile des ESBd sowie diverse „Consultants“ (meine Meinung).

Der andere Hauptgrund meines Rückzugs ist, dass ich keine Öffentlichkeit mehr möchte. Ich stand in der Vergangenheit viel im Rampenlicht und möchte zukünftig eher im Hintergrund arbeiten. Anerkennung und Aufmerk-

samkeit ist etwas Schönes, geht aber auch mit negativen Aspekten einher, etwa Missgunst und Rufschädigung durch Dritte.

Meine E-Sport-Aktivitäten haben sich daher über die letzten Monate sukzessive reduziert und es ist auch mit einer weiteren Reduzierung in der Zukunft zu rechnen. Neue Aufträge, die in irgendeiner Art öffentlichkeitswirksam sein sollten, nehme ich daher nicht mehr an. Auch pflege ich meine Onlineprofile [...] nicht mehr [...].

Die letzten Aufträge, bei denen mein Name auftauchen wird, sind gerade in Arbeit (zwei Bücher bei Meyer & Meyer [...]) und danach ist definitiv Schluss.

Mein beruflicher Fokus liegt in der Forschung, dem Schreiben und dem Personalwesen. Meinen Hobbyfokus werde ich wieder mehr auf Wandersport, Schwimmen, Philosophie, Tabletops (Nachtrag für dieses Buch: Turniere, hier war ich unter anderem Weltranglistenerster) und Freizeit-Gaming legen. Darüber hinaus – und das ist am wichtigsten – möchte ich mich primär wieder meinen religiösen Studien widmen.

Ich bitte daher, von Anfragen Abstand zu nehmen. Anfragen für Textaufträge können gestellt werden, haben aber ebenfalls die Bedingung, dass mein Name außen vor bleibt.

Mit besten Grüßen

Timo Schöber

14.08.2022

Ein Blick auf die ausgeschütteten Preisgelder macht deutlich, dass die höchstdotierten Turniere der Welt hohe Millionensummen ausschütten. Das spricht für die zunehmende Relevanz des E-Sports, insbesondere hinsichtlich ökonomischer und gesellschaftlicher Fragestellungen.

Turnier	Preisgeld	Spiel
The International 2021	\$40,018,400.00	Dota 2
The International 2019	\$34,330,069.00	Dota 2
The International 2018	\$25,532,177.00	Dota 2
The International 2017	\$24,687,919.00	Dota 2
The International 2016	\$20,770,460.00	Dota 2
The International 2015	\$18,429,613.05	Dota 2
Fortnite World Cup Finals 2019 - Solo	\$15,287,500.00	Fortnite
Fortnite World Cup Finals 2019 - Duo	\$15,100,000.00	Fortnite
The International 2014	\$15,100,000.00	Dota 2
Honor of Kings World Champion Cup 2021	\$15,100,000.00	Arena of Valor
PGI.S 2021 Main Event	\$7,068,071.00	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
LoL 2018 World Championship	\$6,450,000.00	League of Legends
LoL 2016 World Championship	\$5,070,000.00	League of Legends
LoL 2017 World Championship	\$4,946,969.00	League of Legends
Honor of Kings World Champion Cup 2020	\$4,606,400.00	Arena of Valor
Call of Duty League Championship 2020	\$4,600,000.00	Call of Duty: Modern Warfare
Honor of Kings World Champion Cup 2019	\$4,533,661.52	Arena of Valor
PUBG Global Championship 2021	\$4,412,831.00	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
Riyadh Masters 2022	\$4,200,000.00	Dota 2
Peacekeeper Elite League 2022 Spring	\$4,141,565.50	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS Mobile

Quelle: Statista - Stand: 01/2021

Abb. 1: Ausgeschüttete Preisgelder der höchstdotierten Turniere