

eSport in Deutschland: Trotz Fortschritten immer noch im Aufbau

Millionen Investments in eSport-Teams sind international keine Seltenheit. In Deutschland sind die Investitionssummen kleiner und viele Teams schreiben rote Zahlen. Das „eSport.Business.Forum“ am 24. Januar zeigte auf, dass sich die Szene rasant entwickelt und auch in Deutschland hervorragende Perspektiven bestehen.

Leipzig - Die Fanbase im eSport steigt. Das zeigte sich zuletzt auch bei der WM in League of Legends. Das Finale verfolgten 44 Millionen Zuschauer vor den Bildschirmen. Mit diesen Zahlen kann der internationale eSport problemlos mit etablierten Sportarten mithalten. Zumindest im internationalen Vergleich. Dort sind Investments in eSport Teams zwischen 30 bis 50 Millionen Euro keine Seltenheit. „Im Vergleich dazu kann man in Deutschland sehr viele Nullen streichen“, sagte Daniel Finkler von BIG Berlin International Gaming. Derzeit sei man in Deutschland noch weit von den Gagen und Investments internationaler Teams entfernt. Mit knapp zwei Millionen Euro Umsatz im Jahr spielt das Team BIG schon in der oberen Preisklasse großer deutscher Teams. Bis auf wenige Ausnahmen spielen jedoch fast alle Teams rote Zahlen ein. Grund dafür sieht Finkler auch in der fehlenden Vermarktung der Medienrechte. Die Teams stehen beim Sponsoring in Konkurrenz zu den Publishern und Ligen. Merchandising macht nur rund 10 Prozent der Einnahmen aus. Noch fehlt das perfekte Geschäftsmodell, aber die Branche professionalisiert sich zunehmend. Am Podium in Leipzig wurden dazu zahlreiche Beispiele vorgestellt.

Junge Hamiltons geben mit Porsche Gas

Dass sich der Einstieg in den eSport gerade jetzt für Sponsoren lohnt, zeigte sich beim „eSport Business Forum“, das als Austauschplattform mit Vorträgen im Rahmen der DreamHack stattfand. Mit der Porsche SimRacing Trophy unterstreicht Porsche den Stellenwert des virtuellen Motorsports innerhalb der eigenen Firmenphilosophie. „Wir wollen Helden des eSport Racings aufbauen. Wir möchten junge Athleten unterstützen, denen man einfach gerne zusieht“, sagt Sebastian Hornung, Leiter Branded Entertainment bei Porsche. Die Markenhistorie des Automobilbauers hilft dabei, authentisch als endemische Marke im eSport aufzutreten. Ein großer Vorteil gegenüber Engagements in anderen Spielen sei, dass Sim-Racing im deutschen Motorsportbund bereits als Sport anerkannt ist. „Es gibt kaum eine andere Sportart, die derartige Parallelen zwischen Sport und Game hat wie der Motorsport“, unterstreicht Hornung das Engagement.

Bayerischer Fußball-Verband startet eAkademie für Talente

Auch der Bayerische Fußball-Verband (BFV) setzt mit eFootball verstärkt auf das digitale Pendant zum realen Fußball. Damit ist der BFV der erste Verband Deutschlands, der seinen Vereinen eine Plattform für eSport bietet. „Das Thema kommt sehr gut bei unseren Vereinen an“, sagt Roland Mehlretter vom BFV. Die Frage, ob eSport echter Sport ist, stelle sich im Verband nicht. „Die Vereine haben verstanden, dass man neue Wege gehen muss.“ Um den Nachwuchs zu fördern, wird mit diesem Jahr erstmals eine e-Akademie der Sportschule Oberhaching gegründet. Jugendliche werden auf den virtuellen Rasen geschickt. Zunächst mit Fokus Bayern. Aber weil

eSport keine Grenzen kennt, soll die Akademie bald auch Talente außerhalb Bayerns aufnehmen.

eSport als Breitensport für Jedermann

Derzeit gibt es noch wenig Strukturen im Amateurbereich. „Anders als im Fußball fängt man im eSport nicht im Verein, sondern als Einzelkämpfer an“, erzählt Sebastian Kuch von MateCrate. In Deutschland gibt es mehrere Millionen League of Legends Spieler. Aber nur eine Liga. Und genau da setzt MateCrate mit dem Format „City Masters“ an. Geboten wird eSport für Jedermann, egal ob Fortgeschritten oder Anfänger. Einzelspieler finden hier ihr Team und repräsentieren im Wettbewerb ihre Stadt. Rund 20.000 Teilnehmer aus 6 Städten in Deutschland haben sich während der zweiten Saison an der Turnierserie beteiligt. eSport für Jedermann soll Strukturen im noch wenig entwickelten Amateurbereich schaffen.

Der Goldene Controller

Im Rahmen des Kongresses wurde erstmals der Goldene Controller verliehen. Die Auszeichnung wird an Persönlichkeiten oder Institutionen vergeben, die den eSport in Deutschland nachhaltig geprägt haben. Den Preis erhielt mit Fatih Dayik alias „gob b“, ein ehemaliger eSportler, der durch seine Erfolge in der Disziplin Counterstrike (CS:GO) bekannt wurde. Fatih Dayik ist der erste deutsche CS:GO-Spieler, der einen Vollzeit-Profivertrag unterzeichnete. Rund zwei Millionen Euro hat er in seiner Karriere verdient. Der heute 32-jährige begann bereits mit 15 Jahren zu spielen. Auch nach seiner aktiven Karriere bleibt er BIG Berlin International Gaming treu und fungiert heute als Head of CS:GO.

Rückfragehinweis:

Peter Schappacher

ESB Marketing Netzwerk

Bruneggstr. 9, 9001 St.Gallen

<https://esportbusinessforum.de/>

presse@esb-online.com

Tel. +41 (0) 71223 78 82