Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

(www.RedBull.com)

Gründung einer E-Sports-Abteilung unter besonderer Berücksichtigung des Dienstleistungsmanagements in einem Breitensportverein

Jonas Raltschitsch – Johannes Gutenberg-Universität, Mainz / Technische Universität, Kaiserslautern
Gerald Fritz – Hochschule für angewandtes Management, Berlin

E-SPORTS

Heidel: „Man wird sich noch über den eSport wundern 16.10.2018, sponsors.de

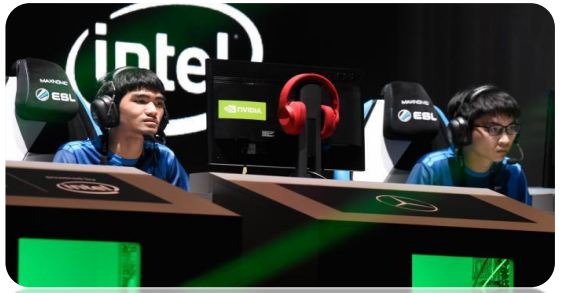
Cramer: "Größenordnung von eSport zu vernachlässigen"

22.08.2017, sponsors.de

Große Koalition erkennt eSport als offizielle Sportart an

07.02.2018, sponsors.de

Studie: Sponsoringmarkt wächst, eSport ist die Zukunft



20.02.2018, sponsors.de

FC Bayern Basketball steigt in eSport ein

20.04.2018, sponsors.de

Grindel: „eSport ist kein Sport“

05.03.2018, sponsors.de

1. FSV Mainz 05 steigt in FIFA ein

19.10.2018, sponsors.de

Jobst: "eSport wird zu den Top-5-Sportarten aufsteigen"

12.03.2018, sponsors.de

FORSCHUNGSINTERESSE

https://musically.com

- Haben E-Sportler ein Interesse daran, sich in Breitensportvereinen zu organisieren?
- Ist die Umsetzung einer E-Sports-Abteilung im Breitensportverein sinnvoll und realisierbar?

FORSCHUNGSFRAGE

Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

Spieler - Nachfrage	Sportverein - Angebot
Welche Merkmale kennzeichnen Spieler, die Interesse an der Teilnahme einer E-Sports-Abteilung haben?	Wie sollen Breitensportvereine mit der Eröffnung von E-Sports-Abteilungen umgehen?

➡ Beide Perspektiven sind notwendig!

METHODIK

Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

Mixed-Methods-Ansatz

- Sequentielles Design (Zwei-Phasen, vertiefend)

Quantitative Untersuchung

- Online-Umfrage
- Deutschsprachige E-Sportler

Qualitative Untersuchung

- Experteninterviews
- Sportverein und E-Sports

QUANTITATIVE ERGEBNISSE

Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

Die Teilnehmer sind im **Durchschnitt 20,5 Jahre**

n=1137 auswertbare Datensätze

Überwiegend **männlich (95,4%)**

78% mit Interesse an einer E-Sports-Abteilung im Sportverein

47,8% spielen täglich

n=1063 mit Sportvereinserfahrung

Häufig
Counter Strike (n=530)
League of Legends (n=330)
Overwatch (n=201)

QUANTITATIVE ERGEBNISSE

Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

Wenn…. die Teilnehmer Interesse an einer E-Sports-Abteilung im Sportverein haben…

Besteht Interesse an **regionalen Ligaevents *(94,2%)***

Haben Sie bereits in einem **Ligaformat gespielt (*36,2%*)**

Motive für den Vereinsbeitritt sind **Wettkampf/Erfolg (36%) und Soziale Beziehungen (24%)**

66,8% der Teilnehmer wären bereit mehr als **11€ monatlich als Spartenbeitrag** zu zahlen

QUALITATIVE ERGEBNISSE

Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

Aussagen verschiedener Sportvereinsexperten…

Dass man gerade versucht diese Leute, die viel am Bildschirm E-Sport machen, **auch irgendwie in die reale Sportwelt nochmal zu kriegen.**

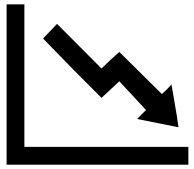
Weil ich immer dieses Verständnis habe (…): **Gesunderhaltung, Breitensport, Bewegung, Ausgleich zur Arbeit**, das sind so die Kerngedanken.

Ja, also aus meiner Erfahrung können die meisten **kleineren Vereine das wahrscheinlich nicht stemmen.**

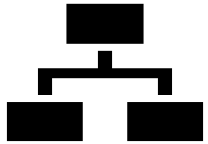
Weil ich dafür einfach **das Vereinswesen als solches als postmodernes Relikt** irgendwie noch auffasse. (...) Das sind Vereinsstrukturen (…) **die sind relativ klassisch-konservativ**, wenn man sich die Satzungen anschaut und sich die Gremien anschaut und sich die Entscheidungswege anschaut, mit Versammlungen und so weiter.

QUALITATIVE ERGEBNISSE

E-Sports Abteilung **monetär/räumlich nicht realisierbar**



Bedenken vor **Imageverlust** (Breitensportverein - E-Sports)



Vereinsstrukturen generell ungeeignet

FORSCHUNGSFRAGE

Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

Fazit

Nicht den eigenen Erwartungen entsprechend

- Grundlegendes Interesse der Spieler ist vorhanden
- E-Sports-Abteilung im Sportverein schwer realisierbar

Ausblick

Konzepte der Vergemeinschaftung

- Kooperation mit kommerziellen Anbietern
- Kombination Sportverein/kommerzielles Angebot
- Sportverein

Weitere Untersuchungen notwendig!

IN DER PRAXIS

eSport als Breitensport: reiner eSport-Verein…

- 2016 gegründet, 215 Vereinsmitglieder, eigener Trainingsraum
- Durchschnittsalter: ca. 26 Jahre, Unterteilung in organisatorische und Game-Abteilungen
- Präsenztraining in 6 verschiedenen Disziplinen, 2 x speziell für Anfänger
- Erlösquelle: Mitgliedsbeiträge, Twitch.tv, Spenden, Sponsoring, Veranstaltungen, Merchandise

Infos & Fotos: Martin Müller, Vorsitzender Magdeburg eSports e.V.

IN DER PRAXIS

eSport als Breitensport: klassischer Sportverein…

- Mehrspartensportverein, 1891 gegründet, 1.100 Vereinsmitglieder (5. Sparte eSport, gegr. 2017)
- Präsenztraining in League of Legends, Counter-Strike, Heroes of the Storm
- Aktivitäten: Training, Turnierteilnahmen, Ausrichtung Offline-Turnier, Public Viewing eSport-Events

Infos & Fotos: Martin Müller, Vorsitzender Magdeburg eSports e.V.

hsv.de

Hochschule für angewandtes Management FH

JOHANNES GUTENBERG UNIVERSITÄT MAINZ

KONTAKT:

NOCH FRAGEN?

Jonas Raltschitsch - jraltschitsch@kabelmail.de
Gerald Fritz - gerald.fritz@fham.de