

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

Jetzt treffen sich die Riesen der Reality.  
Geil, geil, geil!  
Großer Ehrgeiz.  
Und der ganz große Wahnsinn.  
Ich spreche zusammen!  
Unterhaltungsfaktor Riesig.  
Jetzt habe ich den Herz raus.  
Morgen, 20.15 Uhr.  
Kampf der Reality-Stars.  
Und im Anschluss der große Livetalk bei RTL 2.  
Die Rezession hat 2023 die eSports-Branche hart getroffen.  
Sponsoren ziehen sich zurück, Investoren verlieren das Vertrauen.  
Wir haben mit massiven Entlassungen aktuell zu kämpfen.  
Ich habe sicher auch schon einige News darüber gelesen,  
wenn ihr euch für den Bereich eSports interessiert.  
Der Face-Clan zum Beispiel, Team Liquid, Riot Games.  
Also wirklich große Namen sind dabei.  
Und es ist auch zur Schließung gekommen.  
Wie zum Beispiel beim Schalke.  
Also auch der traditionelle Fußball wollte in den eSport rein.  
Sie zieht sich ja aktuell wieder zurück.  
Die Pandemie hatte damals so einen temporären Ruhs gebracht.  
Und jetzt ganz, jetzt so von außen wirkt es so,  
als würde alles im Moment so ein bisschen in sich zusammenfallen.  
Und deswegen haben wir gedacht, reden wir doch mal über das Thema  
stirbt der eSport gerade eigentlich langsam vor sich hin.  
Und wir doch mal über das Thema  
stirbt der eSport gerade eigentlich langsam vor sich hin.  
Und dafür habe ich mir auch zwei Leute eingeladen,  
mit denen ich darüber reden möchte.  
Da haben wir einmal den Marius Lau und Shoutcaster.  
Das heißt, wir haben in einer Person hier,  
jemanden, der ziemlich viele bereit ist, ein MMO,  
der Redakteur ist und über den eSport auch redet  
und selber aber auch mal gespielt hat,  
für Heroes Raktör ist und über den eSport auch redet  
und selber aber auch mal gespielt hat,  
für Heroes of the Storm und auch für League of Legends  
in den aller, aller, aller Ersten Momenten.  
Schön, dass ihr heute bei mir seid.  
Danke.  
Schön, dass du seid.  
Marius, an dich speziell habe ich schon mal eine Frage.  
Aber man erzählt...

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

Shoutcaster.

Tatsächlich ist es beides das Gleiche.

Aber man erzählt eine Geschichte,

ich weiß nicht, jeder kennt Windamp von früher.

Und da gab es tatsächlich, war das Shout...

Also hieß das Tool, womit du Radios machen konntest, Shoutcaster.

Und daher kommt der Shoutcaster,

weil das waren quasi die Radiomoderatoren über Windamp.

So viele Leute reichbar und so hat man es darüber gelöst.

Und daher kommt Shoutcaster.

Wir nehmen es abgekürzt wird als Caster

oder wir sagen einfach Kommentatoren,

damit es auch die breite Masse versteht.

Ich hatte es nämlich in deiner Vita gelesen

und sofort gedacht, was ist denn jetzt eigentlich der Unterschied?

Danke für die Erklärung.

Sehr gerne.

Und dann gerade nach der Anmoderation.

Das klang ja alles sehr düster, was ich so gesagt habe.

Bevor wir auf die konkreteren Probleme eingehen,

möchte ich euch beide einmal fragen,

was fühlt ihr, wenn ihr das so hört?

Wenn ihr dikt.

Traurige Wahrheit momentan.

Wenn ich immer mit E-Spots zu tun habe,

darüber schreibe oder mich darüber informiere,

sieht es immer so ein bisschen düsterer aus.

Es ist sehr schwer, mal Nachrichten zu finden,

die wirklich positiv sind oder nicht zu lesen,

wie man sich mit den Teams von Y hört auf.

Spieler B hat irgendwie eine neue Skandal hinter sich,

muss gehen oder sonst irgendwas.

Kann natürlich auch sein, dass es einfach so der Fokus

der Berichterstattung ist.

Und man, wenn man nicht schon wirklich hinter den Kulissen

selbst arbeitet, wenig davon sieht.

Aber für mich die aktuelle Richtung ist tatsächlich eher,

dass es sich anfühlt, als würde ein Hubschiff machen.

Auch mit Blick auf die deutsche Politik,

die sich weiter kommt zum Beispiel.

Als jemand, der tatsächlich gerne E-Spots gemacht hat

und doch auf der Lage zum Gelaufen ist,

super hype war mit den ganzen Teams, die gesucht haben.

Da war wirklich schon so drin, hey,

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

du hast mal wieder Bock, ein Turnier zu spielen eigentlich.  
Die Hoffnung, dass es nicht so ist und nur so ein Eindruck.  
Marius, du hattest ja vorhin,  
als wir schon ein bisschen gequatscht hatten,  
gesagt, dass du ein bisschen hoffnungsvolleres Bild  
in deinem Kopf gerade hast.  
Ja, es gibt hier verschiedene Ansätze.  
Du sagst schon New Cycles.  
Das, was sich am meisten einprägt,  
das ist ein psychologisches Problem, sind negative Sachen.  
Die verstreuen sich besser, die lesen sich besser,  
die werden besser geklickt.  
Wir wissen, wie Headlines geschrieben werden,  
also dieses Clickbaiting basierend auf dem, was ich schreibe.  
Oh, dieser Star musste unbedingt gehen.  
Und dann liest ihr den Artikel, liest weiter, liest weiter.  
Und irgendwann war das ein Nebendarsteller,  
der dann gehen musste, weil er woanders  
einen Hauptdarsteller zurückbekommen hat.  
Und dann war das auch negativ.  
Klar, auf der einen Seite.  
Auf der anderen Seite völlig richtig.  
Corona hatte einen Impact, die sind hochgegangen.  
Und dann wieder runter.  
Online-Spiel war es ja trotzdem immer noch,  
besonders für einige Spiele, sehr defizitär zu betrachten,  
weil du hast eine regionale Championship,  
die ausgespielt wurden.  
Jeder hat gegen jeden gespielt, das war langweilig.  
Es ist ein bisschen dieses, ich sag mal,  
für mich Bundesliga-Feeling.  
Ich mag, also ich habe nichts mit Fußball zu tun.  
Ich bin auch gern ein großer Fan davon.  
Ich habe auch nicht ein bisschen mehr gespielt.  
Das ist halt so, ach, schon wieder.  
Und das hat es mit dem E-Sport ein bisschen Overkill gegeben.  
Aber alles, was schnell wächst,  
muss auch mal kurz beschnitten werden.  
Es muss auch irgendwann mal eine Negativtrend geben.  
Man kann nicht immer nur in einer Superlative,  
und das ist awesome, das wird noch besser,  
und das wird noch besser, und ja, und ah!  
Man muss auch mal sagen, so!  
Das war jetzt, schuldigung, wegen meiner Wortworte,

das war jetzt kacke.

völlig normal. Wirtschaft ist auch wirklich ein sehr gutes Stichwort, denn ich möchte mit euch heute so ein bisschen die Probleme erörtern, warum wir aktuell auch den Eindruck haben, dass es aktuell einfach nicht so gut läuft und da ist natürlich Geld ist ein wichtiges Thema. Wir wissen, dass die Teams, die Spieler und Spielerinnen, die müssen extrem viel Zeit und Geld investieren, um diese ganzen Organisationen überhaupt am Laufen zu halten. Du bist ja selber auch organisatorisch tätig und warum ist das eigentlich so schwer mit der Finanzierung? Das, wir ziehen mal einen Vergleich. Wir nehmen jetzt wirklich die traditionelle, um als Beispiel zu nehmen und dann den E-Sport. Der E-Sport hat ein größeres Problem und zwar die Organisationen sind zu einem, ich würde fast sagen, 80-90-prozentigen Anteil angewiesen auf Sponsor-Geller, weil einfach es gar keine anderen großen Revenue-Streams gibt. Also man kann vielleicht über eigene Spieler, die man vermarktet, noch andere Partner bekommen, aber es sind alle Sponsorings, also Werbeplatzierung. Es gibt noch keine Organisation, die sagt, ich vermagte mein eigenes Heimspiel.

Warum haben wir nicht deutsche, große Organisationen? Die haben alle große Büros, warum sagen die nicht, alles klar? Wir haben unsere Liga, wir sind in der ESL Pro Series, wir sind dort, wir sind hier und da und in und der.

Warum sagen wir nicht, alles klar? Wir haben unser Büro, dort passen 40 Leute rein für den Spieltag, kauf die Tickets wie ein Stadion. Darüber tragen sich einige, feine, einige, also im klassischen Sport. Da funktioniert es, sind wir auch ehrlich, VIP-Tickets sind das, was am Ende großteil alles bezahlt. Die kleinen Tickets sind meistens immer nur so ein kostendeckender Faktor, aber genau da müsste man ansetzen und das fehlt noch. Und da hat der E-Sport natürlich ein großes Problem, weil er nur auf Sponsoren angewiesen ist. Jetzt gucken wir mal die letzten drei Jahre, was alles in diesen drei Jahren passiert ist, wirtschaftlich betrachtet. Wir haben Corona gehabt, wir haben eine Pandemie, wir haben dann leider das Problem in der Ukraine und dann kommen auch noch Lieferprobleme dazu, dann bricht gerade die Wirtschaft ein aufgrund von Corona, weil in Corona hat jeder alles gekauft und auf einmal sind die Leute gesättigt. Warum soll ich mir jetzt, weil ich mir vor einem Jahr die beste Tastatur gekauft habe, noch eine Tastatur kaufen, das macht keinen Sinn. Die Leute haben 150, 200 Euro ausgegeben für ein Headset, für sonst irgendwas, da brauchen die sich nichts mehr ausgeben. Das ist aber auch wiederum hier jetzt eine Situation, die kannte man noch nicht, dass Markt mal an so einer Stelle mit Verbrauchsgütern gesättigt ist. Und dass die Firmen jetzt in den letzten drei Jahren Sachen erlebt haben, was man sonst in drei Jahrzehnten und wenn nicht sogar noch länger erlebt, da fängt es erst mal an, interessant zu werden. Also sagen sich die Firmen, nee, wir halten jetzt mal gerade unser Geld in, weil wir haben irgendwie gerade ein Problem, Inflation schlägt an, Heizkosten, also Nebenkosten packen rein, wir haben gerade gar kein Revenue, wir müssen kurz mal zwei Jahre abwarten, bis die Leute wieder Verbrauchsgüter kaufen wollen. Und dann wird es auch wieder funktionieren. Sie haben Geld, sie geben es nur nicht aus, weil sie sagen, jetzt

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

müssen wir vorsichtig sein. Und das da hat der E-Sport, aber auch der Sport, die großen Vereine, die suchen auch gerade Sponsoren und haben auch Finanzierungsprobleme an der Stelle.

Ja, und das geht da ja auch um Privatpersonen, weil Bernhard Dicht, ich habe gerade gesagt, du hattest mal eine gewisse E-Sports Karriere, zumindest bei Heroes of the Storm und Legends. Wenn du jetzt mal an die Spieler sich denkst, wäre es für dich jetzt attraktiv gewesen, zu sagen, ich hänge jetzt alles an den Nagel und ich gehe jetzt voll für den E-Sports, weil ich damit mein Lebensunterhalt finanzieren kann. Damals hätte es vielleicht noch funktioniert, weil es eben, also gerade bei LOL waren wir halt aktiv, bevor es im Prinzip eine große E-Sports-Szene gab, die ersten zu dir, die wir gespielt haben, weil damals hatten diese Community-Dinger ohne große Preissgelder, teilweise überhaupt ohne irgendwelche Preise. Und in Heroes haben wir dann halt ein paar Hundert Euro verdient oder so. Da hätte es noch funktioniert, wenn man halt jung war, früh einsteigen konnte, irgendwie mitgeholfen hat es auch aufzubauen. Heute würde ich es nicht mehr tun. Ich sowieso nicht, weil ich zu alt bin. Wir tun jetzt einfach mal so, als wäre es so nochmal 18. Selbst dann würde ich halt mit meinem Wissen jetzt furchtbar aufpassen, weil es halt ein super harter Zeit invest ist. Du musst wirklich hart trainieren, du musst jeden Tag zocken, dein Hobby wird zu einem Beruf, was halt dann wirklich schon deutlich anders ist, als man entspannt zocken könnte, zu sagen, heute bin ich kein Bock, ich gehe ins Kino, geht halt dann nicht mehr. Und der Outcome dafür ist halt auch nicht garantiert. Du hast halt, wenn du eine Ausbildung machst, kannst danach relativ sicher sein, ey, ich verdiene meine keine Ahnung, 2-2 im Monat sonst irgendwas. Als E-Sport hast du das nicht, entweder du kommst groß raus oder du düppelst das ein bisschen rum und hoffst, dass irgendwer dich entdeckt, dass du gut genug wirst, um später wirklich bei den Westen mitzuspielen und wirklich Geld zu verdienen oder auch nur genug Geld, um zu überleben. Es ist schwer, du hast ja gestern den Talk gehabt mit dem besten Landwirtschafts- und Nörderspieler, mit 10.000 Euro Preisgeld, vor allem bei den Themen aus drei Leuten, kommst du kein Jahr hin. Und er ist Weltmeister, die haben tatsächlich gewonnen. Ja, genau, also das reicht halt nicht. Ich muss aber dazu sagen, ich finde es interessant, was du sagst, weil Spieler auf der einen Seite das ist völlig okay, aber jetzt geh mal tatsächlich auf diesen, ich nenne mal, diese Berufsweige des Leistungssportlers. Wir nehmen einen E-Sport, wir stellen den gleich mit Sport. Der ist so da so random, ob du Fußball, Handball, Volleyball, Basketball, es ist nur ein, es ist 0,% Wert, die es eigentlich schaffen, sich damit zu finanzieren, egal welcher Branche. Es ist mit Kommentatoren nicht anders, das ist mit Schauspielern nicht anders. Klar, die Leute sehen die Hollywood Blockbuster und denken sich, ja Tom Cruise will ich auch hin oder sehen Sigoni Weaver und sagen ja, das kann ich auch. Hast du überlegt, was die eigentlich gemacht hat und wie lange die gebraucht hat, um dorthin zu kommen und was die für Awards hat und trotzdem noch im Vergleich zu anderen verdient. Die haben auch, bei denen ist es, das sind endliche Einnahmen. Die haben einen Film, da ist das Geld und dann müssen die wieder Casting mitmachen. Die werden zwar

angefragt, aber das ist auch wie beim Kommentator, du bist angefragt und dann wird irgendwann entschieden, gegen dich oder für dich. Ist beim Spieler nicht anders, beim NFL Draft nicht anders. Du kannst vorstellen, du kannst gut sein, aber dann wird für dich oder gegen dich entschieden. Der Zeitinvest, den du gerade beschrieben hast, Entschuldigung, ist bei allen theoretisch gleich. Du musst alles geben. Das beste Beispiel ist ein Cristiano Ronaldo. Ich habe vorhin gesagt, ich habe mir Fußball nicht zu tun. Ich finde ihn aber als Person sehr interessant, weil wenn die Leute über ihn reden, sagen sie, der schließt den Platz auf, stellt die Hütchen auf und wenn die anderen schon gehen und mit ihren Maseratis und sonst dass wir nach Hause fahren, ist der noch am trainieren und räumt auf. Der macht immer länger. Deswegen ist er aber auch so gut, so lange, weil er einfach unfassbar viel Zeit investiert und um gut zu sein, in der Schule nicht anders. Du musst lernen. Du musst lernen. Du musst üben, üben, üben, üben. Und wenn du Profisportler werden willst, wenn du super Moderator werden willst, wenn du Sänger werden willst, wenn du super Schlagzeuger werden willst, das machst du nicht einfach mal nur, weil du ein bisschen Talent hast. Das ist tatsächlich auch eine sehr gute Frage. Du hast ja auch wahrscheinlich viel mit Spielern und so zu tun. Kommst auch viel in Berührung mit den unterschiedlichsten Leuten. Üben ist natürlich der eine Faktor, aber was ist denn so deine Erfahrung nach dann das, was wirklich den erfolgreichen E-Sportler ausmacht?

Der erfolgreiche E-Sportler ist das Mindset. Auf der einen Seite, klar, kannst du gut sein, aber ich kenne super viele E-Sportler, die kennen das mechanische Skills. Du bist gut mit dem aus der Satur. Ich kenne einen, der ist ein absoluter mechanischer Krippel, aber einer der besten Spieler und mittlerweile Coaches der Welt. In Rainbow Six, das war fantastisch. Der hat es aber wirklich auf eine andere Art und Weise geschafft. Und an den Sachen macht aber sehr viel das Mindset aus und dann, wie du deine Marke verkauft griffst. Wir haben in Deutschland ein großes Problem, dass einfach bei uns die Preise für alles exponentiell hoch sind, also sei es Wohnungen, sei es Einkaufen, etc. Das ist schon ordentlich. Aber auch die Spieler, ab und an wollen sie in der deutschen Liga, hast du die Möglichkeit, dann einen Vertrag zu bekommen und dann stellen sie sich hin. Na ja, unser 3.5 Netto will ich hier nicht anfangen und du denkst hier 3.5 Netto, nun mal so, für dich 3.5 Netto sind ungefähr sieben Arbeitgeberbelastungen, 7.75 Arbeitgeberbelastung, das nehmen wir mal fünf um und dann kann ich jetzt die Rechnung weiter hoch machen. Das muss erst mal reinkommen. Und dann wieder mit 90% Sponsorleistung das zu decken, irgendwie haut es nicht hin. Was kriegst du als Gegenleistung? Du hast einen Spieler, der ungefähr eine Twitter-Followerschaft von zehn Leuten hat, das ist eine Familie und ein paar Freunde aus deiner Klasse und das war es. Wie willst du da einen Sponsor vermarkten?

Das finde ich auch wirklich ein sehr wichtiger Punkt, weil wir hatten ja vorhin schon darüber gesprochen, dass es ohne Sponsorship nicht geht. Und in den letzten Jahren bemerken wir auch diesen Trend, das eigentlich auch ist immer wichtiger wird, dass der Spieler oder die Spielerin auch mit einer Reichweite schon reinkommt. Also im Prinzip haben wir auch so diesen Trend von Content Creators,

die irgendwie schon auf Twitch vielleicht eine Following haben, gleichzeitig auch noch gut spielen können. Das sehen wir aktuell immer mehr, dass eigentlich das Guildset gar nicht mal so wichtig in Führungsstrichen ist, solange es halt irgendwie vermarkbar ist.

Und Benedikt, das ist ja auch eine Erfahrung, die wir zum Beispiel auf meinem O machen. Wie hat sich das medial jetzt auch geschiftet, von welchen Artikel sage ich mal auch gut gelesen werden und gut angenommen werden? Also ich habe ja schon früher, gerade auch über die GSA League und in Rainbow Six und auch über die Overwatch League berichtet und da teilweise wird tiefe Spülanlösung geschrieben. Die hat da keiner gelesen. Also ich nehme ähnlich an, ähnlich wird es beim Fußball sein. Diese tiefen Spülanlösenlesenheit hat Leute, so Bruchteil von dem, die auch ein Spiel gucken würden und bei uns ist es nicht anders. Was dann aber wieder funktioniert, sind halt Geschichten über Menschen und Geschichten von Menschen. Also wenn du was erzählen kannst, was passiert ist, was jemandem passiert ist, wie jemand reagiert, das sind wieder Dinge, die interessieren, worüber auch gerne Leute reden, wenn man so möchte, wie der Bule war. Und das ist auch die Entwicklung, die jetzt irgendwie in den letzten Jahren, vielleicht sogar 10 Jahren passiert ist, dass wirklich immer mehr daraufhin gearbeitet wird auch von den Organisationen, dass sie halt gucken, dass Leute da sind, wie die Erkennungswert haben, auch Marken selbst, Han-Rip Thieves oder mittlerweile glaube ich auch Rogue, die halt furchtbar unterwegs sind auf Twitter, auf sozialen Medien, die sich auch damit vermarkten, dass sie sagen, wir sind cool, wir sind die Leute, wir sind die Bad Boys, irgendwas. Und so funktioniert es da eben. Sie haben eben was zu erzählen, was Interessierten da ist, auch wieder diesen Punkt mit der Mehrfachvermarktung, weil eben es ist leichter, von jemandem wieder was zurückzubekommen, wie du schon sagst, von dem du weißt, hey, für die interessieren sich Leute, ich kann sein Gesicht auf ein T-Shirt drucken und das verkauft sich halt hundertmal besser als von irgendeinem Rendo. Ja, es ist ein Thema, wenn du auch wieder klassischen Sport etc. wir müssen ganz kurz auch unterscheiden, wir haben den breiten Sport und wir haben den Profi-Sport. Der Profi-Sport in sich ist ein kapitalistisches System, was nur mit Finanzen funktioniert, weil auf einer Seite wollen Leute sich Tickets kaufen, das muss irgendwie funktionieren und auf der anderen Seite müssen auch die Leute, die alle vor Ort arbeiten. Sei es die Catering-Unternehmen, sei es die Reinigungskräfte, die unfassbarer Arbeit machen, genauso wie die Sicherheit und dann aber auch die Organisatoren, die Projektleiter, die Ärzte, die dort beschäftigt werden, gehört ja alles irgendwie dazu und nur so ein Spieler muss halt auch Reichweite mitbringen und so ein Spieler muss auch vermarktbar sein. Vermarktbar sein heißt, ich rede jetzt hier nicht über den Körper oder über das Aussehen, ein Spieler muss die Möglichkeit haben, auf einer Seite Medienschulung zu machen und zu lernen, sich vor der Kamera zu geben und das ist Vermarktung und damit verdient dann einen Rasierer-Hersteller, damit verdient irgendein Deo-Hersteller dann auf einmal Geld, weil die Spieler eine Werbeschaltung haben im Fernsehen und die Reichweite von diesem Verein, dieser Organisation, die

dahinterstehende Aktiengesellschaft, whatever, dann auf einmal den Deal haben. Und das ist nichts anderes. Wir haben Events, der werden Influencer gebucht und du versuchst ja damit auch einen Return of Invest zu erzeugen. Das ist völlig normal und du kriegst es halt mit einem Spieler, dem du 7.500 Euro im Monat bezahlst, davon gehen dreieinhalb Netto auf seinen Konto, aber der Rest muss ja auch trotzdem bezahlt werden und der halt keine Reichweite mitbringt. Das ist ein ganz großes Invest, weil du musst dann gucken, zieht ja die Reichweite um mittlerweile einen Reichweitenwachstum zu erzeugen. Wir sehen, wie schwer es auf dem deutschen Markt ist, Reichweite zu entwickeln. Also diese Influencer-Geschichte, dass du halt eine Reichweite mitbringst, das ist ja völlig normal, weil wenn du die Großen anguckst, die haben alle große Reichweite. Ja, ich habe hier gerade den Namen Henu im Twitch vorbeifliegen sehen und das ist tatsächlich ein sehr gutes Beispiel auch aus Deutschland. Wir hatten ja selber auch sehr viel Bericht der Stadt von über Eintracht Spandau und wir wissen ja auch, du hast ja auch schon gesagt, was klickt, das ist halt unser Business auf meinem O, wir müssen gucken, was klickt und ich sag mal Hand of Blood im Titelbild und dann zu schreiben Hennus neue LOL-Mannschaft, da kriegst du schon mal Aufmerksamkeit drauf. Wenn du jetzt einfach nur sagst, ja neue kleine Mannschaft, nicht kleine neue Mannschaft aus Deutschland gegründet, namens Eintracht Spandau, wer soll sich dafür interessieren? Völlig richtig, völlig richtig. Ich glaube an dem Punkt sind wir dann, Formulierung ist das eine, ganz klar und dann auch wer macht es. Du brauchst ja immer so einen Magneten, also man nennt es dann auch besonders in Wirtschaftskreisen das Pulling Horse. Henu ist hier das Pulling Horse, das hast du aber auch in ganz anderen, wir haben das Astralis damals gehabt, da waren es dann auf einmal die Spieler, die von TSM übergeben, also wieder zu Quest schon markt wurden und dann gesagt haben wir gründen jetzt in Organisationen, die heißt Astralis und da ist das Pulling Horse, es ist nicht anderes wie bei Big dann auf einmal mit GoB, mit Tapsen, das sind bekannte Namen besonders aus Deutschland, dass sie dann mit Next, der auch bekannt war durch Mausports und Co, auf einmal was einen Team gegründet haben, auch hier wieder mit der Marketing-Strategie, das gehört uns allen und da wird was gegründet, wir haben alle investiert, ja die Story dahinter passt auch, also ich finde, um aufs Grundthema zu kommen, dass der eSport in sich ist ein komplett normaler Markt, Markt geht mal runter und mal hoch und wir sehen es tatsächlich an Währungswerten, die gehen mal runter, die gehen mal hoch, die gehen nicht auf einfach krachen und sind dafür immer weg. Du hast ja auch dann als Organisation immer das Problem, dass wenn du wie ein Hass, den du vermarkten kannst, musst auch aufpassen, dass er vermarktet bleibt. Ein ganz gutes Beispiel ist halt XQC, der halt super gut geliefert hat bei der Overwatch League, ich meine noch eine der besten Spieler dort, aber halt sich so der Maßen daneben benommen hat, dass er halt nicht nur eins, und er ist auch ausgeflogen dann und das Team hat auch nachhaltig geschädigt, weil das Team war, das den Typen beschäftigt hat, der ständig alle beleidigt, muss auch erstmal ausgebugelt werden das Image, das ist dann auch für den Invest, der sich wahrscheinlich nicht

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

gegenlächelt hat. Und wenn man einmal das und auf der anderen Seite hast du natürlich mit ihm jetzt einen der größten Streamer überhaupt, das ist natürlich auch interessant, er würde quasi vom Spieler zum Influencer, hat man aber oft nicht, du hast immer einen Rollenwechsel, wie kennst du auch Spieler, wird ein Kommentator, wird ein Analyst oder wird ein Coach, wird einen Organisationschef, haben wir so viele mittlerweile in der Welt, die mal eSportler waren und Organisationen führen, da sind aber auch wieder ein kleiner Bruchteil und auch hier, ich glaube, ist das Grundkosystem zu betrachten, wie viel Angst hat man und wie viel Budget kann man reinschieben, eine Organisation zu gründen in Deutschland, du musst mindestens Budget haben für drei bis fünf Jahre und ab dann fängst du an, nicht schwarze Zahlen zu haben, sondern sie zu erzeugen. Dass du immer noch im Roten bleibst, muss dir ganz klar sein, das muss auch jedem Investor klar sein, aber das ist halt, das ist der eSport, ist halt auch eine große Investorenbubble, wie ich schon sagte, es fehlt halt besonders um die Problematik aufzugreifen, du hast diese gesamte Audiengeschichte nicht, also du musst andere Revenue Streams erzeugen, außer Sponsoren, dann wird es erst interessant, Eintracht Spandau macht richtig, die haben super Merchverkäufe, bei denen funktioniert es halt über dieses Pulling Horse, über diesen Influencer, den sie halt mitziehen und ich glaube, dass da ganz groß aufgepasst wird, dass da nichts schief läuft, natürlich, also... Deswegen hatte ich mir tatsächlich auch hier auf meinen schlauen Moderationskärtchen, habe ich so eine Sektion mit Problemen, weil wir über die sprechen wollten und ich habe mir das mit den Content Creators auch aufgeschrieben, hatte aber auch noch meinen Wörtchen Trend mit dabei, weil ich war mir auch nicht ganz sicher, ist es jetzt eigentlich ein Problem oder nicht, diese Entwicklung zum Content Creator hin, dass die halt immer wichtiger werden im E-Sport? Weißt du, was witzig ist? Wie definierst du Content Creator? Content Creator ist einfach für mich, also du bist zum Beispiel für mich auch Content Creator, weil du bist auf YouTube, man sieht dich quasi und machst halt dein, machst halt selber Inhalte auch, dass du hier jetzt gerade sitzt, ist für mich auch eine Art von Content Creation. Benedikt für mich als Redakteur, ist für mich auch ein Content Creator haben, genauso aber auch jemand, der sich einfach vor die Kamera setzt, sei es jetzt TikTok, Twitch oder sonst irgendwas, jeder, der halt in irgendeiner Form Inhalte produziert und sie der Öffentlichkeit zur Verfügung stellt, ist für mich Content Creator. Jetzt nehmen wir mal Marius vor ungefähr... Gott, das sind auch ein paar Jahre hier... Wir nehmen mal ungefähr 14 Jahre Minus und dann sitzt Marius hier, der war E-Sport, leider hat er auf Bühnen gespielt, ich habe auch Landturniere gewonnen und so bin ich dann auch Content Creator. Das ist tatsächlich die große Frage, weil es passiert natürlich über dich passiv, aber du bist aktiv trotzdem im Content beteiligt. Genau und ja und damit ist die Brücke geschlagen, Spieler sind Content Creator, weil sie Assets für den Content sind und ab dem Punkt auch, wenn sie gute Moves machen oder legendäre schlechte Moves, ja gibt es auch, dann bist du aber Content Creator. Du bist Passiv Content, du hast Content Creator, den vielleicht jemand anders monetarisiert, das mag sein, aber Content Creator

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

werden auch von Marken bezahlt, den anderen Marken monetarisieren.

Ja, gerade sagen, legendäre schlechte Plays können nämlich auch viral gehen.

Sie werden auch über TikTok und Instagram gespielt.

Genau das und besonders meinig, ich habe hier LAN gespielt und ja, leider wegen mir verloren.

Das war legendär schlecht. Ich würde auch noch mal ganz gerne ein anderes Fass aufmachen,

das auch mit Problemen zu tun hat, die du gerade genannt hast, nämlich eine gewisse

Instabilität. Du kannst halt nicht davon ausgehen, dass vielleicht auch dein

E-Sportler für immer Brandsafe bleibt und die Spiele selber sind ja auch nicht

unbedingt stabil. Das ist so ein Problem, über das ich sehr oft nachdenke im

E-Sport, weil du hast, ich sag mal der Fußball, bleiben wir bei diesem Beispiel,

der verändert sich nicht wirklich groß. Die Regeln bleiben immer gleich, das

Regelwerk ist gleich, wir wissen, wir wissen, was da passiert, ob man jetzt

weiß, was abseits ist oder nicht, wir wissen, der Ball muss ins Tor und bei

Spiele ist das anders. Du hast Patches, Du hast Updates, sind wir vielleicht mal bei

League of Legends, kommt mal ein neuer Champion mit dazu, der dann das ganze

Spiel, die ganze Meter durcheinander rütteln kann oder auch ein sehr

prominentes Beispiel für mich war Overwatch, die irgendwann gesagt haben,

Overwatch war ein sehr prominenter Titel im E-Sport, auch ein Hoffnungsträger, ursprünglich

mit sechs Rollen und irgendwann sagt Blizzard, machen wir doch mal fünf

Rollen draus und eine Person in den Teams verliert quasi ihre Rolle, ihren Job.

Das ist super schwierig, finde ich. Du verziehst das Gesicht, aber fragen wir mal

erstmal bei Benedikt Lahn. Klar, es ist halt immer ein Problem, wenn du sagst, okay,

stehe doch jetzt auf was Neues ein, aber das ist auch Teil, in dem Fall Teil des

Sports, weil du eben immer neue Dinge lernst. Das ist dann auch Teil deines

Auftrags, als Spieler zu wissen, hey, wie gehe ich mit diesen neuen, mit diesen

neuen Sachen um? Ich hatte das damals in Heroes of the Storm, da war eines der

Eigenheiten, dass Maps da sind mit verschiedenen Mechaniken. Das heißt, wenn

der neue Map kommt, kann es passieren, dass du was völlig Neues lernen musst, was

vorher noch nie da war, weil es eben zu der Map gehört, dass du, keine Ahnung,

irgendwo NPC Zombies klatschen musst, damit du einen großen Rollen schaffen kannst.

Gab's vorher nicht, also wie gehst du damit um? Dann ist es dein Job, wenn du

keinen Coach hast, rauszufinden. Zu welchem Zeitpunkt mache ich was, wie am

besten, damit ich besser bin als mein Gegner. Gehört dann eben dazu.

Schlimm wird es erst dann, wenn ungewollte Bugs dazukommen, die im

Fußball nicht möglich sind, dass der Ball plötzlich durch Tor glitscht, ist

äußerst unwahrscheinlich, passiert aber eben in Videospiele und da muss

halt furchtbar darauf geachtet werden, dass was nicht passiert und ist eben aber

auch so ein Punkt, der ein bisschen mehr Unsicherheit reinbringen kann. Aber guck

doch mal bei deinem Beispiel Heroes of the Storm, dein eSports Titel ist gestorben.

Ja, das kann eben auch passieren. Zugegeben, das könnte auch beim echten Sport passieren,

echten Sport. Aber klar, das hängt damit am Publisher, ob sie es schaffen, das Spiel

interessant zu machen. Es kommt dann auch ein bisschen drauf an, wann sie anfangen

damit, Blizzard war einfach viel zu spät, nicht nur aus dem Storm, es hätten sie 20 Jahre früher

machen sollen und dann auch, was für Konkurrenz du hast und wie du es aufbaust.

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

Bleiben wir bei dem Beispiel, Blizzard hat den großen Fehler gemacht, dass sie gegen zwei der größten oder die beiden größten eSports Titel antreten mussten. Dota 2 und League of Legends. Zu einem Zeitpunkt, wo beide schon unfassbar riesig waren und mit einem Marketing das nicht gereicht hat, um halt zumindest ein paar Top oder ein paar prominente Spiele abzuziehen. Und das war halt, ich weiß nicht, ich habe darauf gehofft, dass, also ich habe nie damit gerechnet, dass es ein Riesensport wird, aber immer darauf gehofft, dass es so eine Alternative wird, die halt ein bisschen kleiner ist, aber zumindest so ein bisschen was machen kann. Dass es so relativ schnell, uninteressant schmiert und stirbt, hätte ich nicht unbedingt gedacht. Heroes of the Storm war so ein Bubble Shift, man hatte irgendwie aus Starcraft auf einmal die Leute rübergezogen und Warcraft auf einmal die Leute rübergezogen zu Heroes of the Storm und gehofft, dass vielleicht dieser Mix in diesem Spiel die Leute zusammenführt, aber das war halt nur, du nimmst aus zwei relativ stark sterbenden Spielen, das ist Komfort, das Spiele sterben, das ist auch mit Sportarten, die mal super hoch sind und dann irgendwann im Sport an sich einfach uninteressant werden, wechselt es da auch. Die Meta wechselt, ja, ob du nur aus sechs Spielern fünf machst, die Spieler bleiben übrig und haben auch die Möglichkeit wieder neue Teams zu gründen und dann wieder sechs, also ein Fünfer-Team zu stellen. Also ich finde, ob ich die Rollen reduziere, das muss immer bewusst sein, dass da sich was ändert und ich finde auch das gleiche, ob du beim Arbeitgeber bist und der dann auf einmal sagt, ja, aufgrund von wirtschaftlichen Gründen müssen wir halt was ändern oder ob du die Glocke von oben kriegst, weil der Spiele-Designer sagt mir, ja, das Spiel wird jetzt gecancelt, das ist mit Serien genauso. Das ist halt, also ich finde, das sollte dir die Gefahr, dass du rausgecancelt wirst, egal wo, ist immer da, was das für Umstände sind, weil das Spiel sich neu definiert, weil es ein Wechsel gibt, das passiert, aber das kann auch sein, weil du einfach durch diesen Meter wechst, wie du es gesagt hast, du hast ein Update, das Meter ändert sich in diesem Spiel und du willst halt eigentlich beweisen, dass du gut bist und nicht nur Saison-Spieler bist, wir kennen Saison-Spieler als Tham, besonders aus der USA mit den Franchise-League, wo sie auf einer Saison einfach alles wegrocken und danach werden sie nicht immer mehr gedraftet, weil sie irgendwie gestern haben zu laufen oder zu werfen oder wie auch immer.

Für Spielefirmen ist eSports auch so ein Teil von Marketing, also auch um das Spiel weiter zu vermarken, Community drum zu bilden und so weiter und so fort, aber in meiner Wahrnehmung würde der eSports immer runter priorisiert werden, im Gegensatz zu den Leuten, die das Spiel aktiv spielen, außerhalb jetzt vom eSports. Das Thema haben wir auch auf genug, auch auf mein MMO, dass der größte Teil von den Spielen in Leuten sind, Casuals, die einfach abends sich einloggen, Bock haben zu spielen. Und in meiner Wahrnehmung sind die wichtiger als der eSports aus Unternehmenssicht. Ich denke, der eSports würde immer auch zugunsten von Patches oder so runter priorisiert werden, wenn ein Großteil der Spielerschaft, der Casualspielerschaft vielleicht gerade nicht happy ist.

Völlig richtig. Gut, Herr Herr Erweise, weil du immer noch ein Prozent der eSportler und dann die Sport, ein Prozent der eSportler und dann die Sport, ein Prozent der eSportler und dann die Sport, theoretisch mit den Casuals, weil die sich mal ein bisschen treffen, um ein bisschen zu spielen, vielleicht auch mal in kleinen Turnieren organisieren oder drücken

einfach nur auf Rangliste. Fertig aus. Ich finde, versetzen und damals gab es die Interview mit Gopi und Kapio, wo sie gesagt haben, warum, kam die Frage, warum seid ihr so gut? Da sagt er, wir sind, glaube ich, die einzigen zwei, die sich hinsetzen und die mehr Pixel für Pixel auseinandernehmen. Fertig richtig. Ja, also Skybox so sich hinstellen, wo passiert was, wenn ich wie was mache. Ja, aber genau das macht kein Casualspieler. Wenn ich darauf hin, aber ein Patch setze, was hat das für einen Impact auf den Casualspieler? Das zeigt doch den Casualspieler, dass das eigentlich viel mehr möglich ist. Der vielleicht nur sagt, ich will nur ein bisschen rumdatteln. Ja, okay. Aber der Impact, den so eine Patches haben, weil die Leute, die halt massiv viel Zeit reinstecken und die Balance müsse halt gefunden werden. Gibt es in einigen Spielen ist das relativ kontraproduktiv gelaufen, wo es quasi, wo Sachen gepatched wurden, weil die Community das unbedingt wollte und dieses Spiel existiert nicht mehr? Also, oder dieses Spiel, Le, existiert nicht mehr oder sind von dreieinhalb Millionen Spielern aktiv auf Steam runter auf Seite zwei? Also, das ist halt so, das ist halt alles da. Ich finde, das sollte eine gute Balance haben, besonders aus dieser Hinsicht. Aber auch hier wieder, der eSport Promoted, die Skins, die DLCs, weil viele Leute sagen auch wieder, ah, mach doch, arbeitet doch mal in eurem Netcode anstatt neue Skins auszubringen. Okay, soll ich jetzt den Designern sagen, dass die sich kurz in die Ecke legen sollen, schlafen? Soll ich den Designern den Netcode mal lassen? Geht schön. Geht schön. Malen wir den Netcode, mach mal. Also, ne? Aber auf der anderen Seite, es muss halt, es muss finanziert werden, wenn du was über lange Zeit hast. Es müssen über, ich wüsste nie, wie es mit RTS kostenlos funktionieren sollte. Das Skins reinpacken irgendwie, muss halt super oder Töne, keine Ahnung, muss halt irgendwie was passieren. Aber das finanziert die Mitarbeiter und Co. Und das Promote natürlich die großen Bühnen, wo super viele Leute zuschauen. Und du hast ja auch gerade bei dem Punkt mit dem Patches, das ist ein super Beispiel mit dieser Map, weil für den Casual Spieler, wenn da irgendwie, keine Ahnung, die eine Säule wo alles hingesezt wird, ist das für den völlig egal, weil er mit dieser Säule ähnlich spielt. Genauso wie jetzt bei Loller oder sonst irgendwo, eine Fähigkeit mit einem 2% Binder, es wird dem Casual im Leben nicht aufhören, der spielt genauso weit wie vorher auch, weil er eben nicht auf diese eigentliche Fähigkeit mit einem 2% gesetzt hat, weil er wusste, ah, das reicht, ah, genau, um den Tank mit so und so viel Rüstung zu der und der Zeitpunkt genau zu töten, geht halt dann nicht mehr für den Profi und für den Casualistischen Nuppe. Ich habe super Beispiele aus, wir mussten gerade übrigens einer Rahmen-Nudelbox rinken. Ja, ja, ja, ja.

Wir hatten das mal in tatsächlich in Rainbow Six als auf irgendeiner Map ein Fenster durch eine Wand ersetzt wurde, die man nicht mal durchschliessen konnte. Und ich habe furchtbar gerne die Schafen und Zinkale gespielt mit genau diesem Fenster. Ich war wahrscheinlich einer von fünf Spielern weltweit, die dieses Fenster genutzt haben. Und ich habe geflucht und meine gute Kollege meinte, was ist denn los? So eine Wand? Alter, da war meine besten Picks. Ich muss dazu sagen, es gab jetzt neulich auch in Rainbow, eine Diskussion, besonders auf meinem Stream, weil die haben den Charakter geändert, die haben ihm eine, in seiner Sekundärwaffe

oder in seiner Special Ability, haben sie ihm eine, ich sag mal, eine Granate rausgenommen, ihm aber aus acht Granaten 20 gemacht. Also quasi er müsste früher nachladen, aber hat etwas Unfassbar für Munition. Und da kam halt, ja, das ist, also die Antwort war, das muss

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

einen Impact haben, das funktioniert ja dann nicht mehr. Da denke ich mir, Alter, für jeden Pro ist das Gold, hat zwar weniger, aber der timed das ja. So, und die Granate, wenn die aufplopt, macht so so ein Feuerteppich und dann kann er irgendwann reloaden. Das heißt, wenn er den Feuerteppich richtig legt, hat er genug Zeit zum nachladen, weil die können nicht einfach durchlaufen. Nun sind da wirklich durchlaufen, sind sie weg, also sind es auch eine Runde raus. Und ja, da kommen so eine kleinen Feinheiten. Was, da muss sich wirklich Ubisoft ganz hart für loben, weil da die Idee finde ich smart, sie bauen immer eine Delta, sie promoten immer eine Art Delta. Wie funktioniert das Casual Spiel im Ranked, also Ranked nehmen

wir mal als Casual. Wie sind die Win-Razios, Pick-Razio versus Win-Razio, wie verhält sich einen Charakter durch Anpassungen? Das finde ich echt cool, nur was interessant ist, es gibt Ausreißer, die im E-Sport nie gespielt werden. Also als Win-Pick- und 100-Prozent-Win-Razio bei 3 Millionen Spielen. Und ich denke so, Hä? Und ich habe das gespielt in Kassel, ich habe diesen Charakter nie gesehen, in keiner Konstellation der Welt funktioniert das. Aber okay, schon funktioniert es. Also du hast Meter, ich glaube, du hast verschiedene Meter-Ebenen. Die eine promoted, die andere anpassenden Spiel kannst du nur für die machen. Regelwerke zu erstellen ist sehr schwer. Was ich jetzt die ganze Zeit im Stream, doch auch im Stream, aber im Chat auch die ganze Zeit sehe, ist sehr viel Thematik um Frauen. Und das habe ich mir tatsächlich auch aufgeschrieben, also sowohl Frauen als auch diverse Personen. Kaum Vertreten im E-Sport. Was ganz am Anfang haben wir gesprochen, Sponsoren braucht man im Moment zumindest um alles zu finanzieren. Und es gibt da einfach eine sehr große Masse an Menschen, die du aktuell auch nicht erreichst, weil sie einfach nicht da sind. So, warum? Du wirst es wahrscheinlich, wir werden hier jetzt keine 5 Stunden sitzen und darüber philosophieren können, aber... Das ist eine schnelle Antwort. Das Internet ist toxisch, ganz groß. Und ich habe bei mir auch bei mir im Stream sehr, sehr viele Damen und auch diverse Personen, die mit mir spielen. Und ich habe sie sehr gerne bei mir im Voice. Da ist eine Safe Space, wenn da irgendwas passiert, gibt es sofort Klatsche, gar kein Thema. Aber was ich erlebt habe, auch wenn die Leute mit einfach nur einen Call, weil man sagt, wir machen Duo Queue und wir haben noch drei weitere, was Leute auf einmal nur weil sie einen Nicknamen haben oder mittlerweile gibt es einen wunderschönen Streamer-Modus, der warum auch immer Leute einfach so haben, hinter irgendwelchen versteckten Namen, wo du nicht mehr rauskriegst, wer das eigentlich war, für Verbalitäten äußern, da haben die Publisher einen Safe Space zu kriegen, dass da was passiert. Weil so wie die angegriffen werden, verstoßen diese Menschen gegen Grundrechte. Grundrechte haben meiner Meinung nach geahntet zu werden an der Stelle und man müsste einen Report-Button haben und wenn das zu oft von einer Person passiert, sollte nicht nur der Band im Spiel, mein Gott, dann kauft er sich für 16 Euro das Spiel neu, echt jetzt interessiert den Typ noch nicht oder die Person dahinter ist den auch völlig boogie. Ne, da sollte eine Anzeige geschaltet werden. Das kann nicht sein, dass da niemand das macht, niemand. Und genau an der Stelle haben wir das Problem, dass sich da Leute einfach nicht trauen, verständlich. Frauen, die kommentieren und auf einmal, ich muss den Chat dann ausmachen, weil ich mich Grundschäme, was dort für Ergötzungen entstehen. Und da macht keiner was. Ich habe auch einfach irgendwann auf meinen, auf den Voice Chat verzichtet. Ja, völlig verständlich. Mach keinen Spaß. Mach keinen Spaß. Ja, du willst immer nur einen Korn machen, du sagst A-Short und dann, are you female? Kommt der erste

Spruch, denkst du so. Oh, Alter. Einfach nur A-Kurz. Geh doch einfach. Warum? Ja, Ja, das hat eine Anekdote zu dem Thema, das Internet ist toxisch, stimmt durch und durch. Ich wurde sogar vor ein oder zwei Jahren mal ziemlich übel in Rainbow Six von einer Frau beleidigt. Ich hatte einfach nur irgendwas falsch gemacht, aber ich dachte so, okay, ungewohnt, aber auch interessant. Und ja, wie du schon sagst, da habe ich das halt klar, dann vielen Vorbilder, dann fehlt die Möglichkeit, irgendwie auch von mir aus typisch weiblich korrektes Zeug zu vermarkten, weil es halt eben keine Vorbilder gibt. Und dadurch, es zieht eine Radgeschwanz nach sich. Du hast niemand, der da ist, an dem du dich orientieren kannst, als Frau ist divers und siehst halt nur, okay, da zocken Männer, will ich da wirklich mitmachen. Ja, die haben auch bewusst Ausgrenzen. Ja, genau. Und selbst, wenn sie das nicht tun würden, selbst dann siehst du halt, wir hatten es gestern im Chat irgendwie, hey, da sitzen vier Jungs und labern. Ja, okay, war in dem Fall halt so. Aber ich kann dann auch durchaus verstehen, dass da halt kein Interesse dran besteht. Ich meine, wenn ich jetzt aus anderer Sicht einfach sehen würde, da ist irgendwie ein Bereich, in dem ich ausschließlich Frauen sehe, die von mir auch sehr erfolgreich sind, habe ich erstmal so bedenken, ist das überhaupt was für mich. Weil offensichtlich auf den ersten Blick nicht. Eben weil ich keine, kein, in dem Fall männliches Vorbild sehen, das machen würde. Also kann ich die Position völlig verstehen, dass da halt einfach erstmal eine große Hürde ist für Frauen in dem Fall. Ja, das ist einfach sehr schade, weil da auch einfach sehr viel Geld liegen bleibt. Ja, du, völlig richtig, ich meine, wir gehen auf einen traditionellen Sport, also weil das Problem ist nicht nur bei uns. Wir haben es ja auch im traditionellen Sport, wir gucken mal, die Frauen-WM im Fußball, da wurde jetzt erst gesagt, jetzt wollen wir erstmal richtig reinvermarkten. Leute, ihr hattet echt ein paar Jahre Zeit dafür. Oder so, da ist die deutsche Nationalmannschaft der Frauen-Weltmeisterin geworden. Super gut gespielt, das war sensationell. Was haben die geworden? Also nun mal so unsere Herren kriegen hunderttausende Euro, also hunderttausende, die haben ein T-Service bekommen und durften ihre Jogginganzüge behalten. Bitte was? Ich habe gelacht, ich dachte mir, wollt ihr mich verarschen? Nun mal so, gleiche Leistung erbracht. Viele Leute sagen, ja, aber die Männer sind ja, sind unsere Umkipparben, also sorry, was sollen das? Die haben die Weltmeisterschaft gewonnen und kriegen ein T-Service und einen Jogginganzug, den sie für diese Fahrt steigen bekommen haben, durften sie behalten, sie hätten den zurückgeben müssen. Ich bin nett. Da fasse ich mir an den Kopf. Aber da haben wir, da müssen wir, glaube ich, diese Gleichberechtigungsschiene, muss man ein bisschen an der Stelle, sondern an diesen sportlichen Aspekten größer packen, weil das, das geht halt nicht. Entweder habe ich beides. Es gibt andere Sportarten, da muss ich sagen, als Beispiel Funktion der Fitness, da ist es komplett anders gesehen, da gibt es ja einen Franchise Crossfit und da wird es so gemacht, da gibt es ja einen Franchise Crossfit. Alle kriegen das gleiche Preisgeld und die Skalierungsoption ist halt klar, Frauen haben andere Gewichte, andere, andere Höhen, aber es ist alles das Gleiche. Und da haben die gleiche Anzahl, die Männer, also die gleichen Anzahl, es ist alles gleich und sogar das Preisgeld wird eins zu eins gleich gezogen. Und da muss ich sagen, das ist wenigstens ein Anfang. Und die starten am gleichen Tag zu unterschiedlichen Zeiten, aber sie sind alle zur gleichen Zeit. Da habe ich mich kaputt gelacht.

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

Deswegen würde ich sagen, eigentlich super schade, weil E-Card und E-Sports wäre es halt super leicht einfach, im Prinzip rein nach Leistung zu bezahlen.

Ja, wollte ich jetzt sagen, da kannst du, da ist es völlig egal. Leistung, Leistung zu bezahlen.

Ja, du kannst auch die Spiele komplett ausblenden, ist da völlig egal, so lange es ist. So lange du halt, du guckst eh als vor allem als Breitensport Zuschauer halt auf die Charaktere und die auf die Spiele.

Ja, also, ne?

Ja, also und es wird auch gerade, da sehe ich so ein Chat, ja, sei das definitiv, der ist definitiv spannender als der Herr von Spalten.

Ja, das muss ich sagen, ich habe es mir eigentlich ganz ehrlich gekämpft. Und bei den Männern, die gucken sich an, ah, der ist 10 cm weg, jetzt kann ich umfallen.

Ja, also Schauspielschule hoch 5.

Und zu dem Tee, das haben wir auch in Antwort, 1989. 1989, alles klar, fantastisch.

Aber ich weiß, wir könnten jetzt noch edig über dieses Thema sprechen, ist auch ein sehr wichtiges Thema, aber mit ein bisschen Blick auf die Zeit, wir haben ja heute, hier sind auf einem Live-Event ein Programm, ich möchte nämlich sehr gerne mit euch auch noch über Probleme kann, man halt die ganze Zeit reden und mosern und meckern, aber was sind denn jetzt Ansätze, die man verfolgen sollte, beziehungsweise ich möchte nochmal die Frage dieses Streams

oder dieses Talks in den Raum stellen, weil Marius, du meinst, du hast eine andere Meinung, weil, wo stellen? Weil Marius, du meinst, du hast eine andere Meinung, weil, die Frage ist ja, stirbt der e-Spot eigentlich gerade vor sich hin?

Sage, er stirbt nicht vor sich hin, das ist ein normaler Wirtschaftsdrehme gesehen, wie sagt Pandemie und Co. Wir haben auf einmal, sind die Leute, soll ich sagen, gesättigt mit Kopfhörern, mit Peripherie, wo was eigentlich sonst immer so ein schleichender Prozess war, man hatte immer irgendwas, was man sich kaufen konnte, es gab immer neues Produkte und dann konnte das rausgegeben werden, etc., also es war, hat irgendwie immer funktioniert, nur auf einmal, sind alle online gewesen zu Hause und konnten sich alle kaufen, Bestellungen und es war Amazon, genau das gleiche Amazon geht gerade wirklich weit runter, weil die Bestellungen, es sind nicht mehr so viele, nicht mehr so viele, das ist immer noch viel, aber es geht runter und an der Stelle muss man halt ganz klipp und klar sagen, auch das ist einfach eine Zeit, die man abwarten muss und die wird auch wieder funktionieren, der Aufschwung wird auch wieder kommen, ja, wird wieder kommen und man muss auch ausdünnen, es gibt eine Situation ab einem wissen Punkt, muss auch tatsächlich so, ich sage mal, besonders in diesem sehr kapitalerwerbsstarken Markt auch schwach ausgedünnt werden, damit entweder sagen die sich alles klar, wir gehen zu den Größen und die Größen werden größer, dann fängt es aber an, irgendwann sich vielleicht selber in sich zu refinanzieren, dass man viele kleine Kapazitäten zu einer großen bündelt und so weit und sofort nicht, weil ganz ehrlich die Messen kommen wieder und wenn ich hier mit diese fantastischen Messer angucke, sorry. Ja, aber die Probleme sind ja trotzdem da, über die haben wir gerade gesprochen und ich möchte hier einfach nur über Probleme reden, ohne über Lösungen zu reden, was wären denn Ansätze, um mit dem Problem wie eben zu abhängig von Sponsorship nicht divers genug aufgestellt, Probleme auch für Spieler und Spielerinnen überhaupt sich dem Beruf finanzieren zu können,

wo können wir da ansetzen? Für mich wäre ganz klar, müssen die Organisationen sich auch auf andere Sachen stützen, das heißt, sie haben alle Büros, sie feiern immer alle ihre irgendwie Vereinszeiten oder sonst irgendwas, aber keiner macht Heimspiele, keiner vermarktet

das. Warum? Macht das? Ja, dürft ihr nutzen, die Idee? Gerne, gebe ich euch. Ich glaube, das ist für die Leute sehr einfach umzusetzen. Es müssten auch viele andere Sachen noch meiner Meinung nach mitvermarktet werden. Ich glaube auch, dass sie viele kreative Köpfe haben, wie man das schafft, sich auch anders neu zu definieren. Vielleicht mehr über eigene Spieler, wenn man sagt, ja, aber die Reichweite in der Spieler in Deutschland sind nicht hoch völlig richtig, aber da muss man die halt pushen, dass das wächst, da muss man mehr Content machen. Ich meine, Big Cat mal gesagt, Spiel mit schlecht machen wir meine YouTube-Videos. Genau, setzt euch hin, macht Content, guckt euch G2 an, die machen unfassbar viel Content um ihre Leute. Da ist der Content ist 1a und genau so muss man auch dran. Man muss richtig dran bleiben und diesen Content auch weiter starten, weil den kann man dann vermarkten und dann wird es auch für kleinere

Summen wieder für Sponsoren interessant, wenn man auch einmal Zahlen, Konstanten vorlegen kann.

Über Merchandise, genau das gleiche. Ich finde aber auch Publisher sollten, um die Diversität ein bisschen zu öffnen, was dann wieder für eine größere Kreise zieht. Publisher sollten viel mehr mit unseren, ich sag mal, exekutiven Zusammenarbeiten, wenn es darum geht, Bestrafungen zu

äußern und es sollten auch meiner Meinung nach ein paar Cases geschaffen werden, die einfach mal als Beispiele gelten. Es kann nicht sein, dass dauerhaft einfach nur Leute sei es schieten. Also dieses Doping im Spiel nenne ich es jetzt mal und das, ja, die sind gebannt, kaufen sich das Spiel neu. So, da macht keiner was. Nein, das muss anders bestraft werden. Es muss diese Toxicity, die das einfach im Internet machen, ich will, das muss werden. Das heißt, warum kann, was ich will? Das muss bestraft werden. Das heißt, warum setze ich kein Publisher hin mit einem Verband, es gibt genug Verbände in Deutschland, die damit auch arbeiten, sei es den Game, sei es den SPD, etc., da gibt es genug Leute, die da was machen können. Warum setzen die sich nicht mit denen zusammen und

sagen, alles klar, wir bauen jetzt ein Interface zur Polizei oder sonst irgendwie, da muss was passieren. Und hier haben auch unsere Politik wiederum einen ganz, ganz großen Job zu sagen, okay, diese Digitalisierung muss gefördert werden, weil dann schlagen wir einen ganz, ganz, ganz, ganz großen Käfer, der uns echt stört, dem nehmen wir aus dem Spiel raus. Und da fangen halt viele Sachen an. Benedikt, du hast ja selber auch gespielt und du schreibst ja auch oft über E-Sportler und E-Sportlerinnen, die mit Problemen zu kämpfen haben. Mich würde mal aus deiner Sicht interessieren, so was für Unterstützung hättest du dir so als Spieler gewünscht und was glaubst du, bräuchten Spieler und Spielerinnen für Unterstützung? Ich bin, was du auch vorhin schon

sagtest, ganz fest überzeugen, dass das von Organisationen kommen muss und vor allem auch von Publisher. Also wenn man guckt, wie viel Geld da teilweise verlangt wird von Leuten, die da nicht unbedingt eigentlich für zahlen sollen müssten. Gutes Beispiel auch, wo es liegt, wo sich Teams irgendwie für Millionen einkaufen mussten. Klar, es muss finanziert werden. Zwei und ein halb, ne? Irigendwie so. Und später war es nur noch eine oder vor oder war es ein auf jeden Fall sehr viel.

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

Und gegen Paul jetzt gerade Riot, die irgendwie bei Valorant sagen, hey, wer Bock hat, macht mit, kostenlos, wir stellen alles, weil sie halt sagen, wir wollen diesen E-Sports aufbauen. So was sollte öfter passieren, dass wirklich einfach die Möglichkeit gegeben wird, den E-Sports aufzubauen, auch bei von mir aus bei kleineren Teams, die vielleicht in der ersten Runde rausfliegen. Okay, aber da kann doch dieses eine Team durchzubauen, auch bei von mir aus bei kleineren Teams, die vielleicht in der ersten Runde rausfliegen. Okay, aber da kann doch dieses eine Team dabei sein, dass halt fünf krasse Talente hat, alles absegen, aber halt Studenten sind die Kategorie haben. So was würdest du halt nie entdecken, wenn die sich da einkaufen müssten und sowas fehlt. Genau wie eben bei den Organisationen, die halt da jetzt, wie du schon sagst, die sehen, ah, das refinanziert sich nicht, wir ziehen uns mal zurück, weil das kostet uns irgendwie zwei Euro mehr, als wir berechnet haben, lassen wir das ganz. Wenn überhaupt, ich würde gerne meine Aussage vom Anfang zu ziehen, wenn überhaupt stört der E-Sports nicht, sondern wird sterben gelassen, wenn überhaupt. Und ja, da würde ich mir als jemand, der auch gerne irgendwann mal Spieler geworden wäre, wünschen, dass einfach mehr Organisationen fördern, dass es eben mittlerweile gibt es tatsächlich schon sehr viel mehr als früher, da bin ich auch sehr glücklich darüber. Also es gibt den ESDB, wo man sich, glaube ich, hinwenden kann, es gibt so dermaßen viele Verbände mittlerweile auch in Deutschland, wo du fragen kannst, hey, hier, wo finde ich den ersten Ansatz, wo kann ich mal gucken, wie ich anfangen kann, wo sind Teams, mit denen ich mich irgendwie auseinander setzen kann. Man muss ja nicht sofort bei G2 anfangen, sondern eben bei einem kleinen Team, sei es ein Sprung wird oder sonst irgendwas, oder auch ein Team aufbauen dann. Und da die Möglichkeit zu sehen, wie werde ich ein erfolgreicher oder wie kann ich ein erfolgreicher E-Sportler werden? Ich finde, das ist ein verdammt gutes Stichwort, weil du hast die E-Sport-Player-Foundation, die ja schon Grundspieler fördert, also die arbeiten mit Spielern schon zusammen. Du hast hier den ESPD, der Anlaufstelle bietet auch um zu helfen, also wo sind Vereine, wenn ich mal im reiten Sport ein bisschen mein Kind einfach nur wohin bringen will, das ist unter kontrollierten Umständen nicht alleine zu Hause, auch besonders, wir gehen ja auch mal von der sprachlichen Verwahrlosung, also wie Leute dann miteinander reden im Internet, ist halt hart lächerlich. Also da muss ich wirklich sagen, ich war in Berlin, habe ich auch mal Fußball gespielt, so man kann glauben, und unser Torwart hat meinen Rechtsaußenverteidiger auf einmal beleidigt als Arschgeige, was hat der Trainer gemacht, das ist hingegangen und gesagt, Enrico, du bist für die nächsten drei Trainings gesperrt und tschüss. Und genauso funktioniert es auch in den gut laufenden Vereinen. Wie du auch sagst, es mittlerweile gibt es auch Förderprogramme, besonders bei den großen Organisationen wie BGEC, das ist nicht mehr, dass man Akademie ranschreibt, nur weil man cool sein will als Organisationen oder ein zweites Team aufbauen will, sondern die Fördern, die wollen die aktiv unterstützen, dass aus denen was wird und man sieht es ja besonders bei BGEC, wie die Spieler mittlerweile dort hin und her weg sind, weil sie die auf einen Seite fördern, damit die vielleicht in die Hauptmannschaft

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

hochkommen. Was ich mit finanzierbare Systeme, also rein kapitalistisch betrachtet, geniale Idee, weil du kaufst dich einfach ein, CDL übrigens 20 Millionen, das Lot gekostet, also völlig banale und ein Spieler kostet 300.000 bis 600.000 US-Dollar im Jahr. Also keine Ahnung, aber die Reichweite sind enorm, besonders in den USA verkauft sich das, also da mal eine Doktor-Peperdose hinstellen, weil es so millionen verkauft läuft. Aber hier sitzen wir, diese Franchise-Modelle haben ein Problem, keine Förderung mehr, weil die Leute können sich dann einfach ein Spaß-Team hinstellen, weil die steigen eh nicht ab. Da gibt es die Serie Ted Lasso, wo er sagt, ja Franchise, wie das Spiel mal scheiße. Ja, das Gleiche haben wir übrigens auch bei dem Thema Diversität von diesen, du hast ja wirklich, muss man leider sagen, so reine PR-Teams, die dann irgendwo, wir machen jetzt ein reines Frauenteam und wenn sie dann gnadenlos untergehen und auseinander genommen werden, ist ja egal. Und ein positives Beispiel ist da tatsächlich Riot and Velerant. Also die machen wirklich gerade auch sehr, sehr, sehr viel im Bereich Frauenförderung, wo sie auch prominent Kommentatoren mit dabei haben, Moderationsteams aus Frauen bestehen und auch wirklich die Spielerinnen fördern. Und davon müsste es aus meiner Sicht auch mehr geben. Ich finde, es sollte grundsätzlich, also auf der einen Seite finde ich es gut, dass es auch reine mittlerweile Frauen liegen gibt, wo es einfach auch diesen Safe Space gibt und dass sie auch aktiv gefördert werden, weil das ist einfach wichtig. Ja, und diesen Safe Space, den muss man denen geben. Und ich finde, das sollten auch, es wurde auch gerade gesagt, sollten auch andere, also eine Zivil-Courage auf der einen Seite, ist da auch ein ganz, ganz großes, ganz großes Ding. Und ich glaube, hier sollten alle einen, einen Strang ziehen. Also wenn Sponsor sagt, ich will halt nur eine reine Frauenliga essen, ich will das unterstützen, dass das ist völlig okay. Ich finde, ich habe auch kein Problem mit Mixed. Also ich finde Mixed super gut. Ich habe sehr große, tolle Erfahrungen mit Mixed-Teams selber, besonders wenn ich mein, für mich ist Ranked meine Liga so, ja, also das finde ich völlig toll. Und ich habe super tolle Erfahrungen. Auf der einen Seite haben wir und was bei viel Spaß, wenn wir spielen und auf der anderen Seite sind die verdammt gut. Also ich lasse mich gerne von den Carries, ich muss meine Ansage und das ist gut. Ja, und das passt. Es ist, ja, keine Ahnung, man sagt schon verschwendetes Potenzial, nur weil einfach da draußen schlimme Menschen unterwegs sind, die leider ihren Mund nicht halten können, wenn sie ihn mal halten sollen.

Ich bin auch deutlich großer Fan von Mixed als von gerade getrennten Liegen, einfach weil es mir auch zu Gleichberechtigung beiträgt. Also das ständig zu trennen ist halt einfach irgendwie ein veralteter Gedanke für mich. Und wenn ich überlege, ich zauke ja sehr viel WoW, eigentlich unsere besten Spielerinnen, also Spieler und Spielerinnen in Raids und Dungeons sind Frauen, also na klar wieder ein bisschen Klischee, aber unsere meiner Meinung nach beste Heilerin ist halt eine Frau und wenn wir mit denen, mit denen Dungeons sind, dann kann ich komplett zurückbläuen, wenn ich mal irgendwo reinlaut, weil ich verpennt habe. Hält sie das gegen? Es klappt, die meisten andere nicht hin. Ich spiel Ranked und habe meine Axiorella dabei und die ist Kerry.

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

Sie trifft halt alles, sie klickt um, fertig aus wird, wird reingedroht und das Thema ist erledigt. Wie machst du das? Ich klicke auch kofferlich. Ich klicke halt, das ist doch total einfach, Disziplin, alles klar, fertig. Also wie gesagt, es gibt hier auch keine, es gibt keine Defizitären. Auf der anderen Seite, wieder kapitalistisches System, wenn es bei uns auch sagt, ich würde das gerne so haben, um einfach nur erst mal die Masse anzuziehen, bei Mixteams müssen sie sich auch erst mal finden.

Das ist noch ein Problem, besonders wenn wir uns die Jugend angucken und dann vielleicht müssen wir einen Psychologen noch dabei haben, der das noch ein bisschen auseinander nimmt, wie diese Sozialkomponenten aufeinander einspielen. Aber selbst wenn man das erst mal nur schafft, ich finde, das ist ein richtiger Weg. Eine Sache noch und zwar, wir haben ja drüber gesprochen, dass wir im Moment sind wir abhängig im eSport von Investoren, von Leuten, die es bauen sollen und dass wir, denke ich, auch nicht so schnell weggehen, weil die Lösungen, die wir jetzt gerade präsentiert haben, die werden definitiv noch ein paar Jährchen brauchen. Und die haben wir jetzt trotzdem auch wegen wirtschaftlicher Lage, logisch, aber das Vertrauen ist im Moment weg, weil auch dieses Außenbild einfach da ist im Sinne von, darum haben wir auch dieses Gespräch mit, steht da langsam vor sich hin, nach dem kleinen Boom mit der Pandemie, so ein bisschen Abstieg. Was muss jetzt passieren, damit Investoren kurzfristig und schnell das Vertrauen wieder zurück bekommen und sagen, Jo, da gehen wir jetzt rein? Nach dir, ich habe keine Ahnung. Es ist eine relativ einfache Sache, die müssen aufgeklärt werden. Die müssen auch aufgeklärt werden, wo liegt jetzt, also weil für ein Investor, der macht das nicht einfach so vom Weg, ah ja, ich habe ein bisschen Bock, ein bisschen Dreitensport zu unterstützen und hier und da kommt, habt Spaß, nimmt mal meine Milliarden, so, das funktioniert nicht. Ja, also ganz ehrlich, jeder Investor, egal was, der will auch wieder ein Return of Investor sehen. Wie der aussieht, das ist das, das ist die Crux an der ganzen Geschichte und da muss Aufklärung her. Wir haben viel aus eigener Erfahrung, du hast irgendeine Netzwerkveranstaltung und da heißt es, ja, wir wollen hier bleiben in Bundesland X und hin und her und wir unterhalten uns über Projekte, da wird was gebaut, da bauen wir eine Riesenhalle und wie kriegen wir die Mitarbeiter her? Ach ja, und wir haben noch übrigens einen coolen Talk-Aus über eSport. Du machst das einfach, du hast eine unfassbar langweilige Veranstaltung und sie wollen sie nur aufpeppen mit dem Board eSport. Am Ende interessiert es eh keinen. Nein, du musst Veranstaltungen machen, die nur auf den eSport, also Aufklärung, Wirtschaftsfaktor, die ESL macht das super, immer wieder auf ihren Veranstaltungen haben, die haben die Netzwerk treffen, die machen Kurse, die bieten das an. Das muss aber aktiv mehr nach außen, es muss viel mehr lokal und überregional gefördert werden beziehungsweise gemacht werden, dass die Leute abgeholt werden. Wie viele Investoren oder Gespräche ich auch schon mit Leuten hatte, weil sie gesagt haben, erklär mir mal, wusst ich alles gar nicht. Und ich denke mir, Alter, wir haben 2022 war in diesem Jahr und dieses Jahr,

## [Transcript] GameStar Podcast / Stirbt der E-Sport vor sich hin?

wir haben 23, du wusstest davon nichts, weil der Wert liegt ja nicht nur im monetären Stil, warum wurde ESL und Facet aufgekauft? Nicht weil die so viel Geld erwirtschaften. Never, das liegt einfach daran, die haben Benutzerdaten, die bringen unfassbar viel Geld und da liegt Wert und das müssen die Leute verstehen. Dann hoffe ich, dass dieser Talk auf jeden Fall geholfen hat bei der Aufklärung und vielen Dank auf jeden Fall, Benedikt Romarius, dass ihr mit dabei wart, mir hat super viel Spaß gemacht und ja, ich finde, wir haben ein paar ganz gute Wege hier gefunden und damit sind wir jetzt leider auch schon beim Ende von diesem Gespräch.