

# Einführung in das E-Sport-Ökosystem

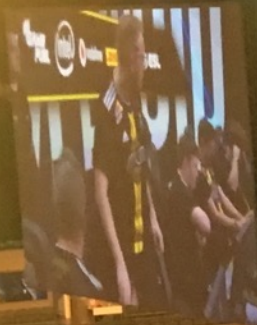
Symposium Glücksspiel  
Hohenheim, 13 März 2024

Dr. Tobias Scholz









# Atari VCS Bundesliga 1982-1985

wir sind auf Eure Post gespannt!



Ein schönes Gedicht - deshalb drucken wir es auch im Original ab. Eingesandt von Uwe Pajenkamp in Edingen. Uwe hat seine Belohnung dafür schon bekommen - eine aktuelle Spiel-Cassette.

Gründungs-Urkunde für den Club unserer Wiesbadener Atari-Freunde...

IM NÄCHSTEN CLUB-MAGAZIN GEHT ES IRRE LOS - ES FÄLLT DER STARTSCHUSS FÜR DEN GANZ GROSSEN TELESPIEL-WETTBEWERB MIT SUPER-PREISEN.

## Neues aus der Bundesliga

Die „amtlichen“ Rekorde, über die wir in der Clubzentrale Buch führen, dürften auch für (Noch) Nichtmitglieder interessant sein. Zeigen sie doch, welche Leistungen möglich und (vielleicht) noch zu überbieten sind. Das „k“ hinter den Punktzahlen steht übrigens für „kontrolliert“.

### POLE POSITION

Wolfgang Klein 60.910  
Andreas Zimmer 61.510  
Walter Lauer 60.860

### BERZERK

Rainer Klein (Game 9) 92.860

### DODGE 'EM

KUPPERS-CLUB-SIEGLAR (1 a-a) 1.080

### BATTLE ZONE

Jörg Bofe 174.000

### SPACE INVADERS

Andreas Zimmer 90.000  
Marko Wehner 310.000

### ASTEROIDS

Andreas Zimmer 300.000  
Christoph Döker 114.950

### YARS' REVENGE

Thomas Haberhauer 1.623.500

### JOUST

Dennis Bergemann 355.100  
Peter Berger 1.445.100 (k)  
Walter Lauer 1.439.950 (k)

### PAC-MAN

Kai Thorsten Klös 260.237

### CENTIPEDE

Armin Stürmer 113.954 (k)  
Ralf Pajenkamp 45.500 (5 Min.)

### MISSILE COMMAND

CRAZY GAMBLERS 2.874.350

### DEFENDER

CRAZY GAMBLERS 23.443.850  
(bei knapp 40 Stunden Marathon-Spiel)

### KANGAROO

Rolf Bußmann 900.300 (Foto)

### E.T.

Patrick Bastian 1.011.139  
(Foto bei 977.597)

### MOON PATROL

Denis Bergemann 1 a-a 146.080 (k)  
Denis Bergemann 3 a-a 133.640 (k)

### JUNGLE HUNT

Walter Lauer 2a 71.990 (k)

### DID DUG (600 XL)

Mike Tarpataky 1.873.660

### DONKEY KONG (600 XL)

Mike Tarpataky 116.900  
Walter Lauer 98.600 (k)

| ATARI                |  | VCS-BUNDESLIGA |  |          |                       | AMC   |  |
|----------------------|--|----------------|--|----------|-----------------------|-------|--|
| VCS-CASSETTE:        |  |                |  |          | GAME:                 | DIFF: |  |
| CLUB-NAME:           |  |                |  |          | SPIELRUNDE:           |       |  |
| Vorname:             |  |                |  |          |                       |       |  |
| Nachname:            |  |                |  |          |                       |       |  |
| Punkte:              |  |                |  |          |                       |       |  |
| GESAMTPUNKTE: _____  |  |                |  | Ø: _____ | Schiedsrichter: _____ |       |  |
| KONTROLL-CLUB: _____ |  |                |  |          | DATUM: _____          |       |  |

# What is esports?

The descriptive esports definition has three fundamental elements:

1. a human element, as in players,
2. a digital element, as in video games, and
3. a competitive element.

*(Scholz & Nothelfer, 2022)*



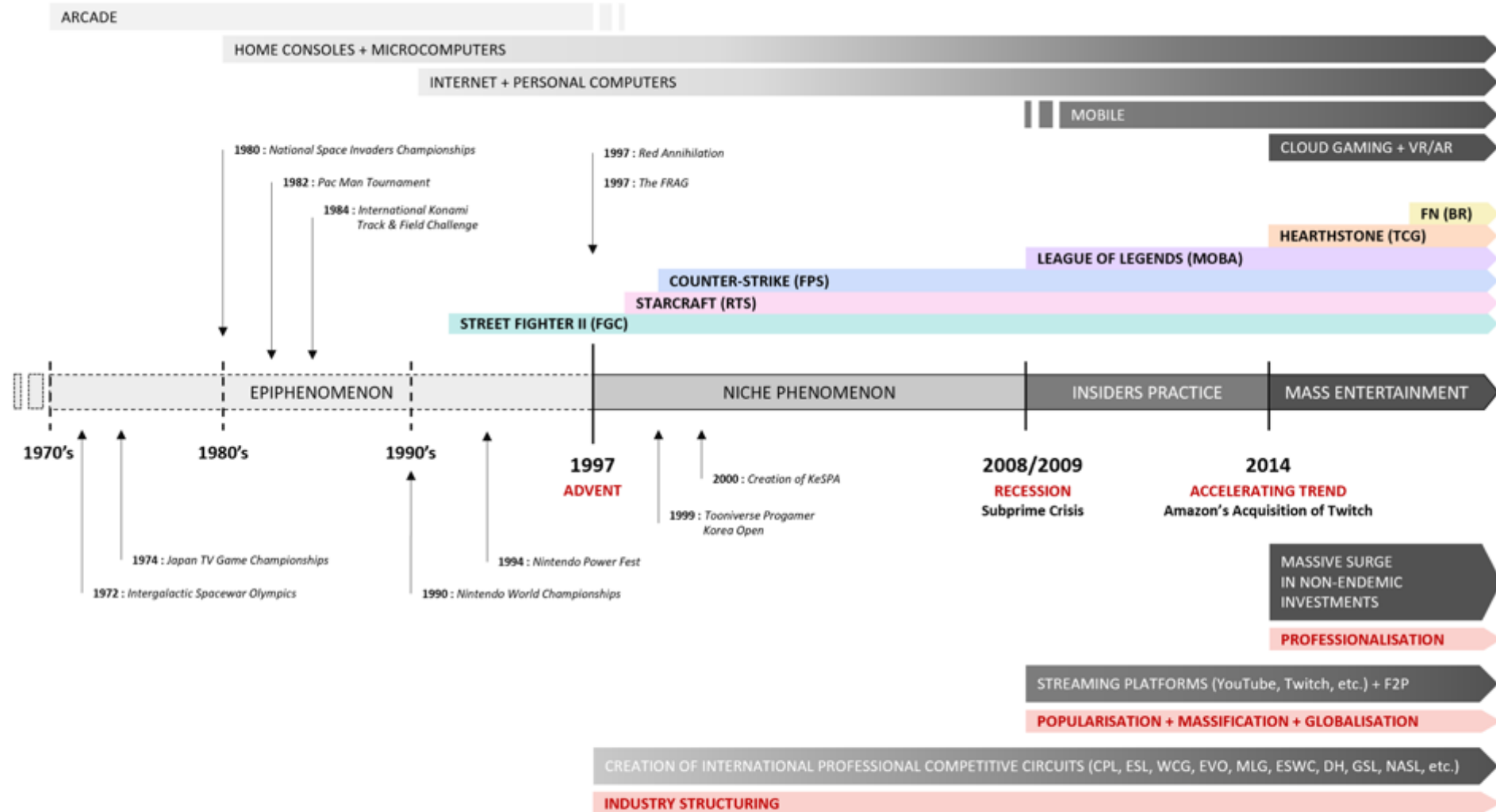
# What is esports?



„E-Sport ist ein eigenständiges, wenn auch heterogenes Phänomen mit Wurzeln im Sport, in der Kultur, in den Medien, in der Unterhaltung und in der Wirtschaft, eingebettet in ein digitales Umfeld“

(Nothelfer & Scholz, 2020)

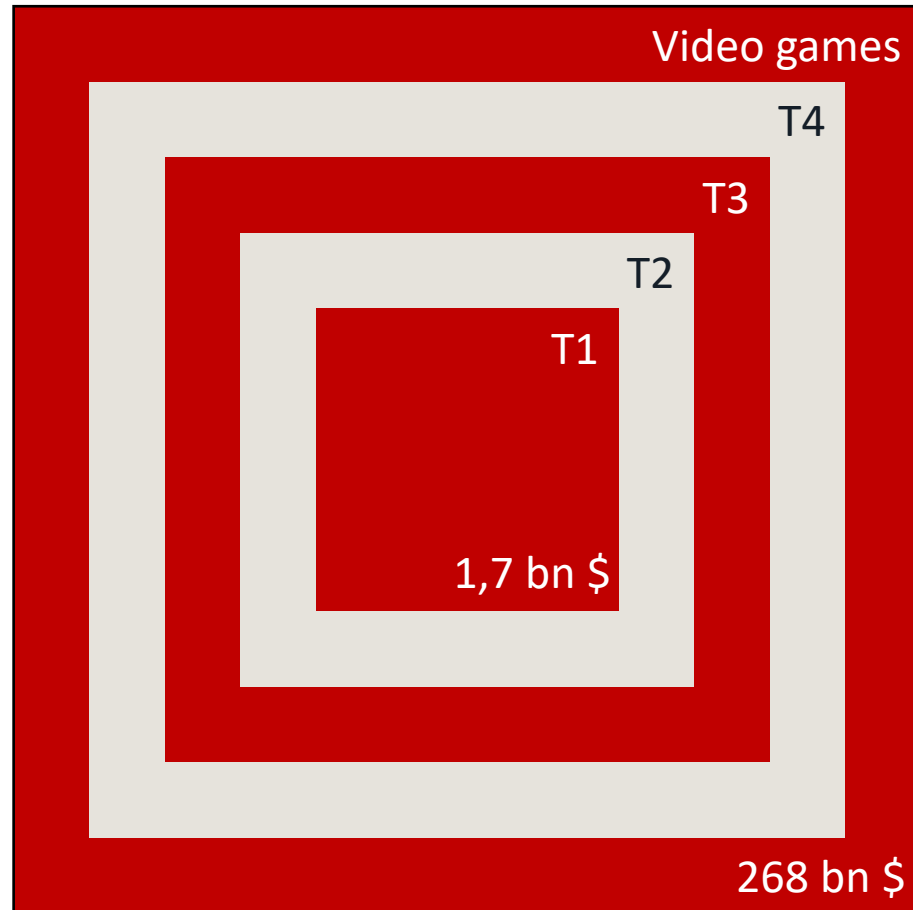
# What is esports?



(Besombes, 2019)



# What is esports?



Numbers projected for 2025

## Video Games

**Jeder der Videospiele zockt**

### Tier 4: Casual Esports

Spieler spielen kompetitiv gegeneinander als Hobby, aber nicht in formalen Organisation

### Tier 3: Amateur Esports

Spieler organisieren sich formal in Teams und spielen unter diesem Namen gegeneinander

### Tier 2: Semi-Pro Esports

Organisationen haben erste professionelle Strukturen und spezialisieren sich auf ihre E-Sport Disziplin. Talent-Pool für Tier 1

### Tier 1: Professional Esports

Professionelle Organisation partizipieren auf dem höchsten Level mit Spielern mit Verträgen

# What is esports?

## Digitale Gesellschaft

Gaming

Entertainment und Medien

Kultur und Kunst

Bildung

Wirtschaft und Talente

Diversität und Inklusion

Sport

## E-Sport

Notwendigkeit von einer gemeinsamen Zusammenarbeit um ein Umfeld für E-Sport zu schaffen und damit Nachhaltigkeit im sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Kontext zu schaffen  
E-Sport kann hier als Vorreiter für die digitale Gesellschaft dienen

Rolle des Gaming

Europ. Identität

Digital Heritage

Digitale Fähigkeiten

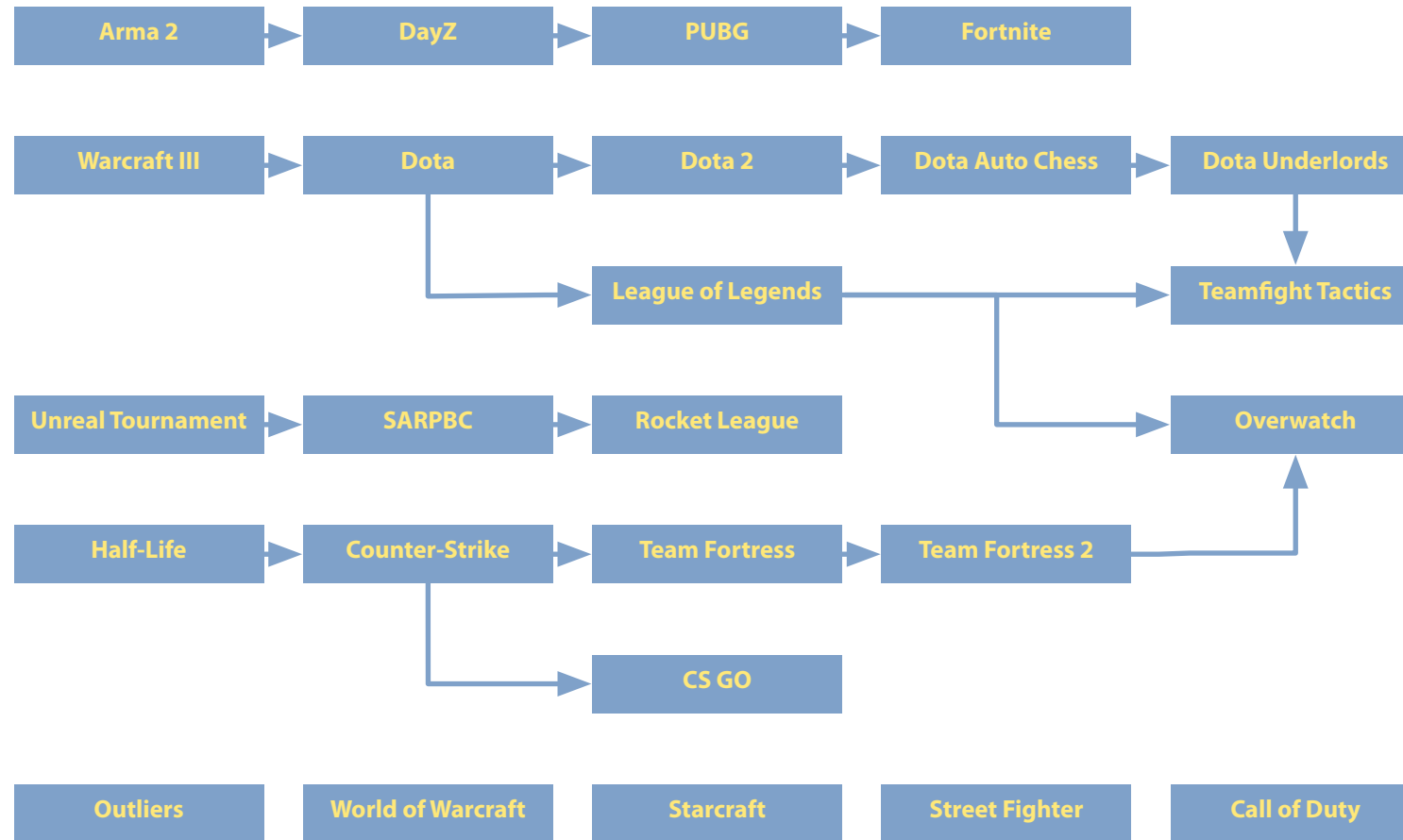
Innovation

Connecting People

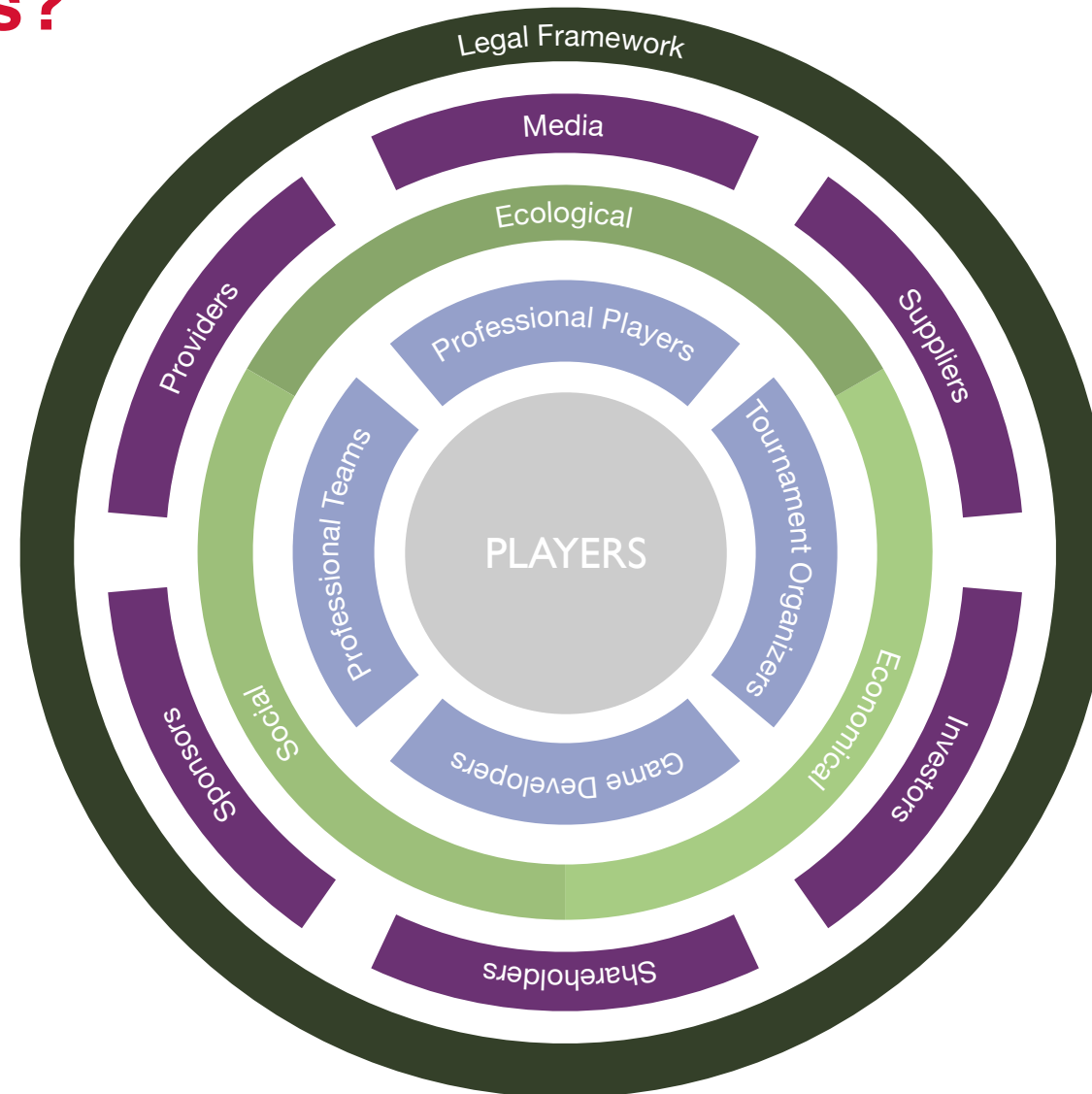
Digitale Gesundheit

Analyse für das Europäische Parlament (Scholz & Nothelfer, 2022)

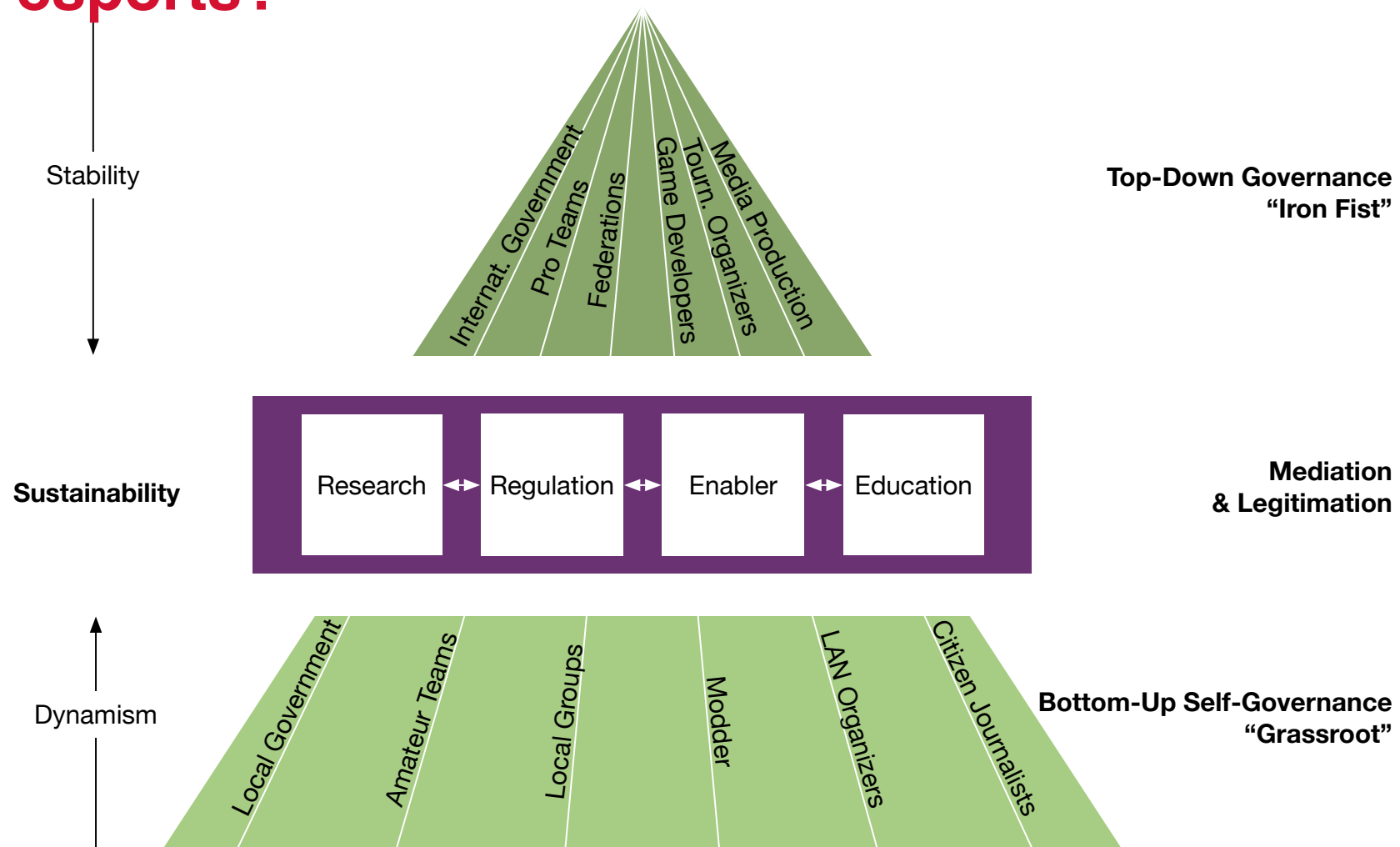
# What is esports?



# What is esports?



# What is esports?



# Gamer Prinzipien



**Easy to learn, hard to master, and easy to watch**

Basiert auf Bushnell's Gesetz bzw. Nolan's Gesetz:  
„All the best games are easy to learn and difficult  
to master“

Dieser Aspekt ist nicht nur wichtig für das Spielen aber auch  
für das Zuschauen.

*(Scholz, 2019)*

# Gamer Prinzipien



## Shifting metagame

Der Begriff Metagame kommt aus der Spieltheorie und dem strategischen Management.  
Ist der Kern des E-Sport und der erfolgreichen Spieletitel.

*(Scholz, 2019)*

# Gamer Prinzipien



## Welcome to the Wild West

Der wilde Westen ist oft negativ gesehen, aber:  
„A wide-open land of unlimited opportunity for the strong, ambitious, self-reliant individual to thrust his way to the top“  
Gaming ist ein „new frontier“ und kann helfen die digitale Gesellschaft zu gestalten.

*(Scholz, 2019)*



# Gamer mindset in action



Nnoggie  
@nnoggie



I wanted to improve our review process for this tier so i learned web dev from scratch over the course of 5 months and made something new. This tool combines warcraftlogs data with video pocs from multiple raiders and massively sped up our vod review process.



11:30 PM · Mar 27, 2022 · Twitter Web App





# Gamer mindset in action



## Top 10 skills of 2025

-  Analytical thinking and innovation
-  Active learning and learning strategies
-  Complex problem-solving
-  Critical thinking and analysis
-  Creativity, originality and initiative
-  Leadership and social influence
-  Technology use, monitoring and control
-  Technology design and programming
-  Resilience, stress tolerance and flexibility
-  Reasoning, problem-solving and ideation

### Type of skill

-  Problem-solving
-  Self-management
-  Working with people
-  Technology use and development

## Exemplary Research

Griffiths (2017), Bányai et al. (2018), Funk et al. (2018)

Martoncik (2015), Seo (2016), Hallmann and Giel (2018)

Baltezarević, and Baltezarević (2019), Polman et al. (2018)

Griffiths (2017), Bányai et al. (2018), Funk et al. (2018)

Griffiths (2017), Polman et al. (2018)

Cunningham et al. (2018), Funk et al. (2018), Scholz (2010)

Anderson et al. (2018), Komatsu et al. (2021)

Anderson et al. (2018), Komatsu et al. (2021)

Seo (2016), Hallmann and Giel (2018)

Griffiths (2017), Bányai et al. (2018), Funk et al. (2018)

Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

# Gamer mindset in action

Karrieren ehemaliger  
Counter-Strike Profis  
(n=33)

8 im E-Sport

9 in  
Management  
Positionen

12 mit Studium  
in STEM

10 mit einer  
Wirtschafts-  
ausbildung

**TheSlash**  
CEO of SK  
Gaming  
(über 80  
Mitarbeitende)

**Burningdeath**  
Abschluss in  
Physics und  
Head of Data  
Science &  
Analytics

**MC\_T**  
Journalist und  
Moderator bei  
SWR

**Fleks**  
Anwalt in  
Digital und  
Wirtschafts-  
recht

*(Daten von Tobias Frey)*



**Esports is a cross-sectional topic in the digital society and plays an integral role in the modern world, esports is more than just people playing video games competitively and professionally:**

**Esports can help us design a better digital society**



Sammen om  
kunnskap