

# Betting on eSports



Dr. Christian Rapani & Marlies Brunnhofer, MSc

Anif, 07.10.2020



**WAS** ist eSports?

# Gaming

- 🛡️ Hobbymäßiges Spielen
- 🛡️ PC
- 🛡️ Konsole
- 🛡️ Handy



# Fantasy Sport

- Virtuelles Team
- Reale Spieler
- Profiligen
- Auch eSports



# eSports

- ⊞ Wettbewerbsmäßiges Spielen
- ⊞ Turniere / Ligen
- ⊞ Organisationen





**WAS** wird gespielt?

# Sportarten vs. Spiele



# Genres

- ⊞ Strategiespiele (z.B. MOBA's)
- ⊞ Shooter
- ⊞ Sportsimulationen
- ⊞ Fighting Games
- ⊞ Battle Royale
- ⊞ Mobile Games



# Relevante eSports Publisher




**RIOT  
GAMES**




**LEAGUE OF  
LEGENDS**



**VALORANT**




**VALVE**




**CS GO**




**DOTA 2**




**ACTIVISION  
BLIZZARD**




**HEARTHSTONE**




**OVERWATCH**




**STAR CRAFT**




**EA**



**FIFA**



**EPIC  
GAMES**



**FORTNITE**

# Einflussreichste eSports-Titel im Q2 2020





**WER** konsumiert eSports?



eSports Zuschauer 2019:  
**458,8 Mio.**

→ 44% eSports Enthusiasten

→ 56% gelegentliche Zuschauer

# Der durchschnittliche eSports-Konsument



27%

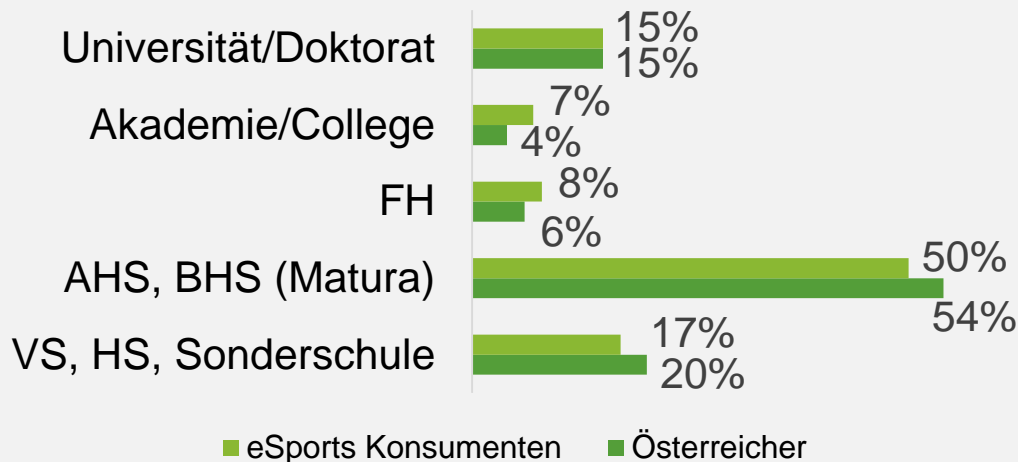


73%

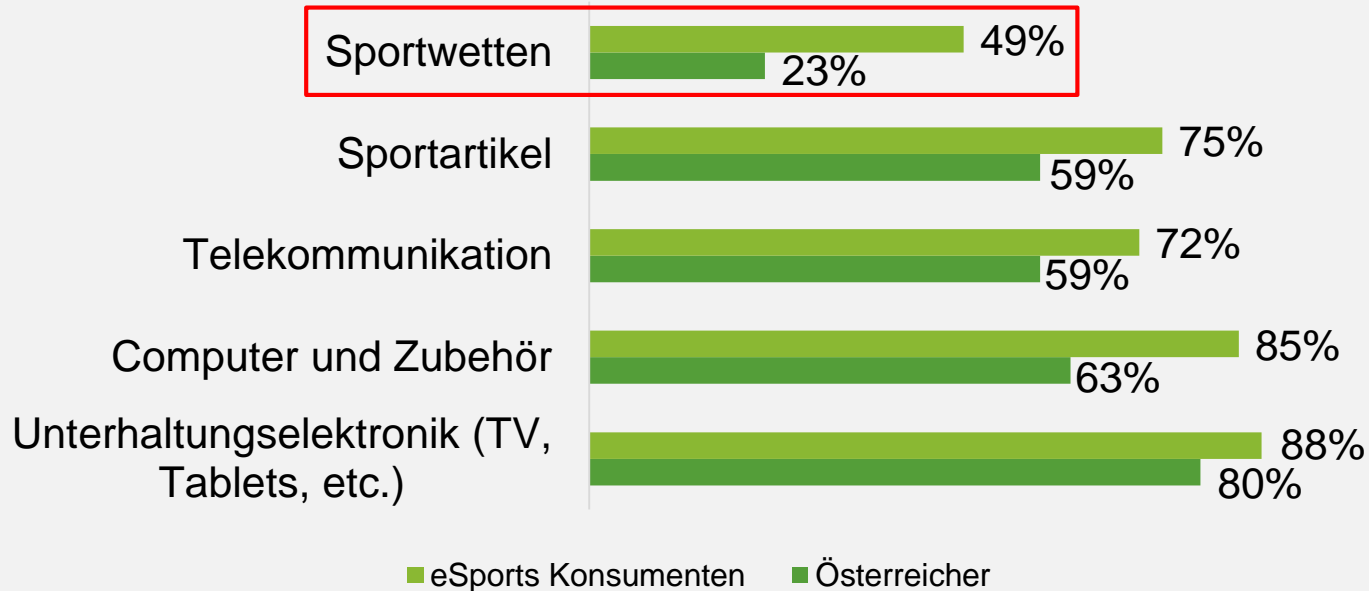


Ø 29,5 Jahre

## Bildungsstruktur



# Branchenpräferenz eSports-Konsumenten

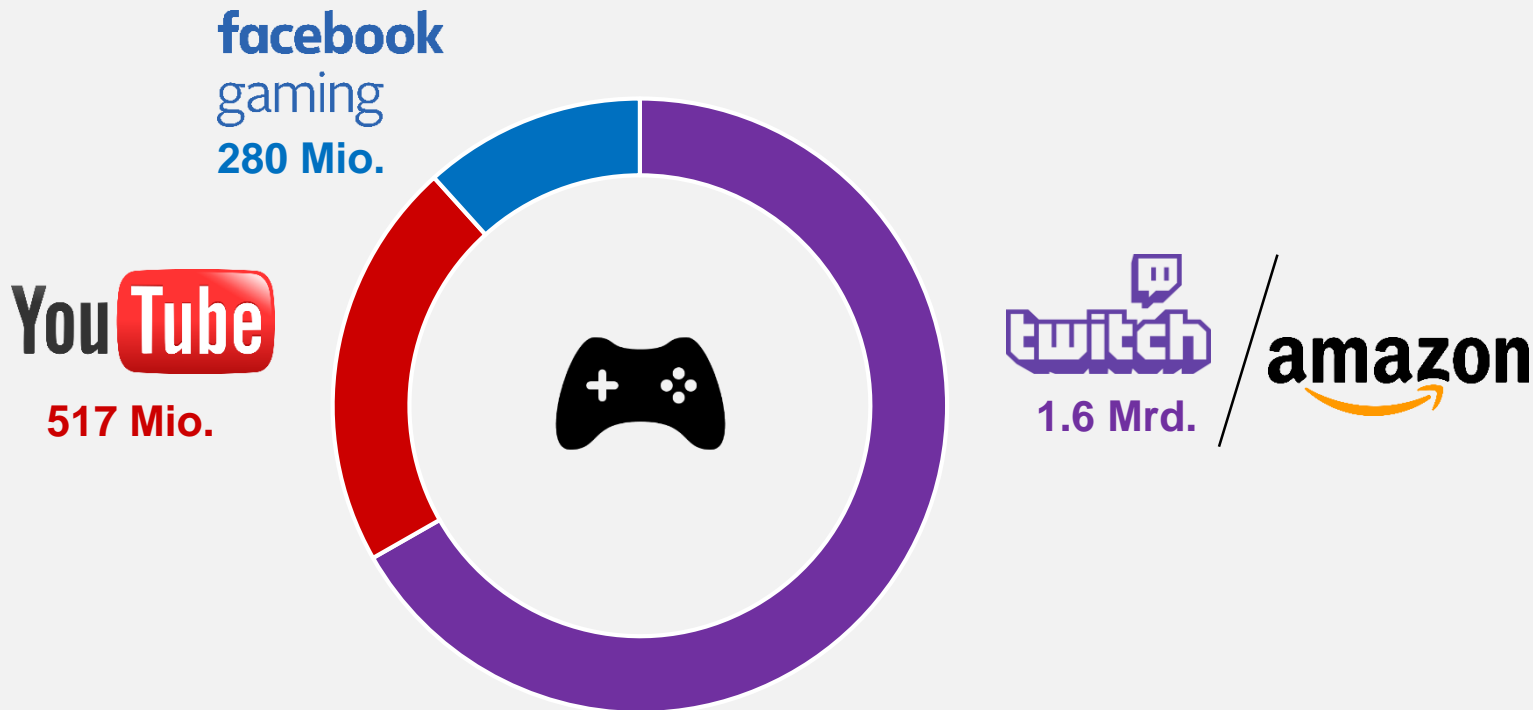




**WIE** wird eSports konsumiert?



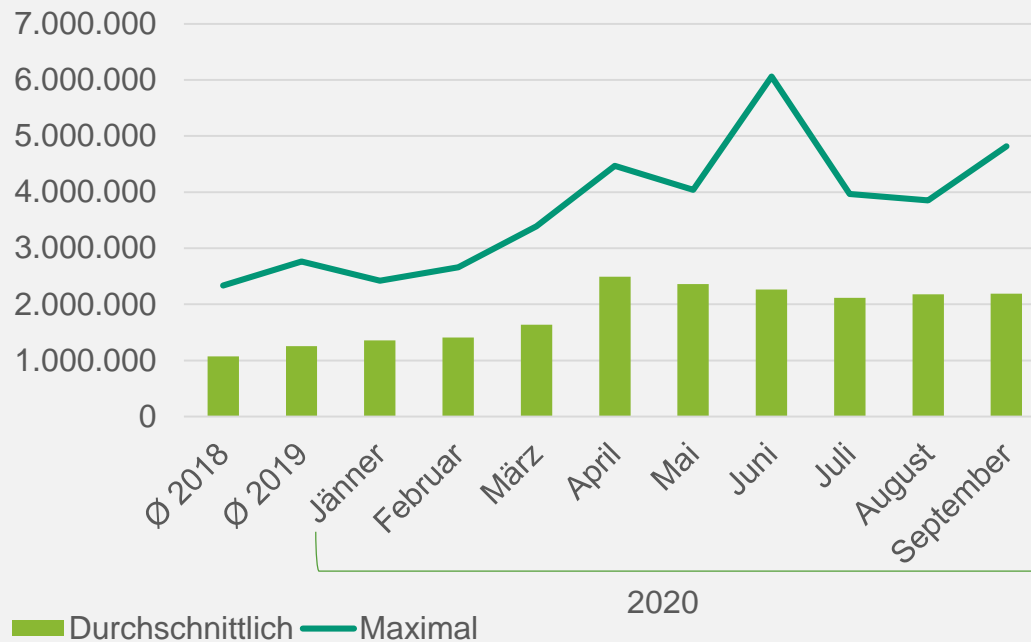
# Live gesehene Streamingstunden Juli 2020







# Zuschauerzahlen





# League of Legends World Championship Finale 2019, Paris

Peak gleichzeitige Views:

**44 Mio.**

Stadion Zuschauer beim Finale:

**20 300**







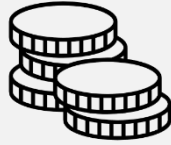
Twitch

ESPORTS.COM

JACK & JONES

UNIBET

logitech



**WELCHE** Sponsoren sind  
bereits im eSports vertreten?

# endemische Sponsoren



# nicht-endemische Sponsoren



Mercedes-Benz





powered by



CGC Consulting



RAPANI

25.-26. JULY 2020

WWW.RAPANIOPEN.COM

OPEN

THE LOL TOURNAMENT BY  
RAPANI – YOUR LEGAL SUPPORT



AUSTRIANFORCEOFFICIAL



RAPANIESPORTS

# Turnierkennzahlen



- ⊞ € 3.000 Preispool
- ⊞ 64 europäische Teams aus 12 Ländern
- ⊞ Über 320 Spieler
- ⊞ 13h Übertragungszeit auf Twitch
- ⊞ Über 1000 eindeutige Zuseher



# Reichweiten

460.000 Impressionen

14.000 Interaktionen



42 Posts  
276.000 Impressionen  
6211 Interaktionen



2 Posts  
5.500 Impressionen  
129 Interaktionen



1 Post  
180.000 Impressionen  
8500 Video Views  
1500 Swipeups (=Klicks)



1 Post  
2900 Impressionen  
63 Interaktionen



# Rechtliche Aspekte

# Rechtliche Rahmenbedingungen

- ⬮ Sport?
- ⬮ Querschnittsmaterie
  - ⬮ Jugendschutz
  - ⬮ geistiges Eigentum
  - ⬮ Arbeitsrecht
  - ⬮ Steuerrecht
  - ⬮ Gesellschaftsrecht
  - ⬮ Wetten- und Glücksspielrecht

# Spieler – Zuseher

- ◊ Spieler
  - ◊ Hobby und Freizeit (Spielinhalte)
  - ◊ Profispieler (Spielinhalte, Arbeitsrecht, Steuerrecht)
- ◊ Zuseher
  - ◊ offline (Spielinhalte, Ausgehzeiten)
  - ◊ online (Spielinhalte)

# Call of Duty USK 18



A screenshot of the Twitch website's directory page for Call of Duty: Modern Warfare. The page shows a list of recommended channels on the left, including ROSHTEIN (6,179 viewers), gamble\_gangsta (310), feel\_stefan (3,509), DerKellerYT (2,661), EmmaUndEddy (302), ClassyBeef (2,560), TrilluXe (905), CasinoDaddy (1,502), Vaneo (334), and xTheSolutionTV (4,781). The main content area features a large banner for 'Call Of Duty: Modern Warfare' with 58,531 viewers and 8,525,464 followers. Below the banner are sections for 'Live-Kanäle', 'Videos', and 'Clips'. The 'Live-Kanäle' section displays a grid of live streams, including 'Challenger League in Warzone', 'warzone mit Veylaney', 'Raptor sucht den super Kröchter', 'LEYKENDA LIVE - Sunday Funday', and 'Op\_Snipez lieVup Imenexpert'. A 'Tritt der Twitch-Community bei!' banner is also visible on the left side of the page.

A screenshot of a game menu or advertisement for Call of Duty. The top navigation bar includes 'SPIELE', 'NEWS', 'CALL OF DUTY LEAGUE', and 'KUNDENDIENST'. Below this, there are options for 'FEATURES', 'STAFFEL 6', and 'BATTLE PASS'. The main text reads 'HOL DIR DIE NEUESTEN' (Get the latest). A red diamond-shaped USK 18 rating logo is prominently displayed in the lower right corner. The 'STATION.' logo is visible in the bottom left of this section.

A screenshot of a game interface showing a keyboard layout in the bottom left corner, the text 'DEU' in the center, the time '15:49' in the top right, and the date '04.10.2020' in the bottom right. A speech bubble icon is located in the bottom right corner.

# Wettenrecht I

- ⊞ Ist eSports Sport?
  - ⊞ Keine bundesweit einheitliche Definition
  - ⊞ Gesetzgebung: selbständiger Wirkungsbereich Länder
  - ⊞ Verschiedene Definitionen von EuGH, OGH, VwGH, BSO
- ⊞ Fokus aller Definitionen
  - ⊞ körperliche Betätigung
  - ⊞ Förderung der Gesundheit



# Wettenrecht II

| Bundesland       | Sportwette | Sport- und Gesellschaftswette | neutral |
|------------------|------------|-------------------------------|---------|
| Niederösterreich | x          |                               |         |
| Wien             | x          |                               |         |
| Burgenland       | x          |                               |         |
| Vorarlberg       |            | x                             |         |
| Tirol            |            | x                             |         |
| Salzburg         |            | x                             |         |
| Oberösterreich   |            | x                             |         |
| Kärnten          |            |                               | x       |
| Steiermark       |            |                               | x       |

# Sponsoren – Veranstalter

- ◊ Publisher nehmen Rechte zum Teil sehr aktiv wahr

- ◊ Restriktive Vergabe von Turnierlizenzen

- ◊ Unterschiedliche Zugänge zu Sponsoren

- ◊ zB Riot Games:

*“The tournament and participating teams are not allowed to have sponsors, partners, advertisers that are listed on the Prohibited Sponsor and Advertiser List below.*

*... • Gambling, sportsbook and casinos“*

- ◊ zB Valve: Merkur Masters (Gauselmann)

# Fazit

- ⊞ Stark wachsender Markt
- ⊞ Überschneidung der Zielgruppen eSports und Sportwette
- ⊞ Vorteile durch digitale Austragung Wettkämpfe
- ⊞ große Reichweiten (Streaming und Social Media)
- ⊞ Zu erwartende zunehmende Professionalisierung
- ⊞ Weitgehende Rechtsicherheit für beteiligte Interessensgruppen
  - ⊞ Insbesondere Wettrecht



Y O U R   L E G A L  
S U P P O R T

Dr. Christian Rapani  
Radetzkystraße 10  
A - 8010 Graz  
T +43 316 839045  
E [office@rapani.at](mailto:office@rapani.at)