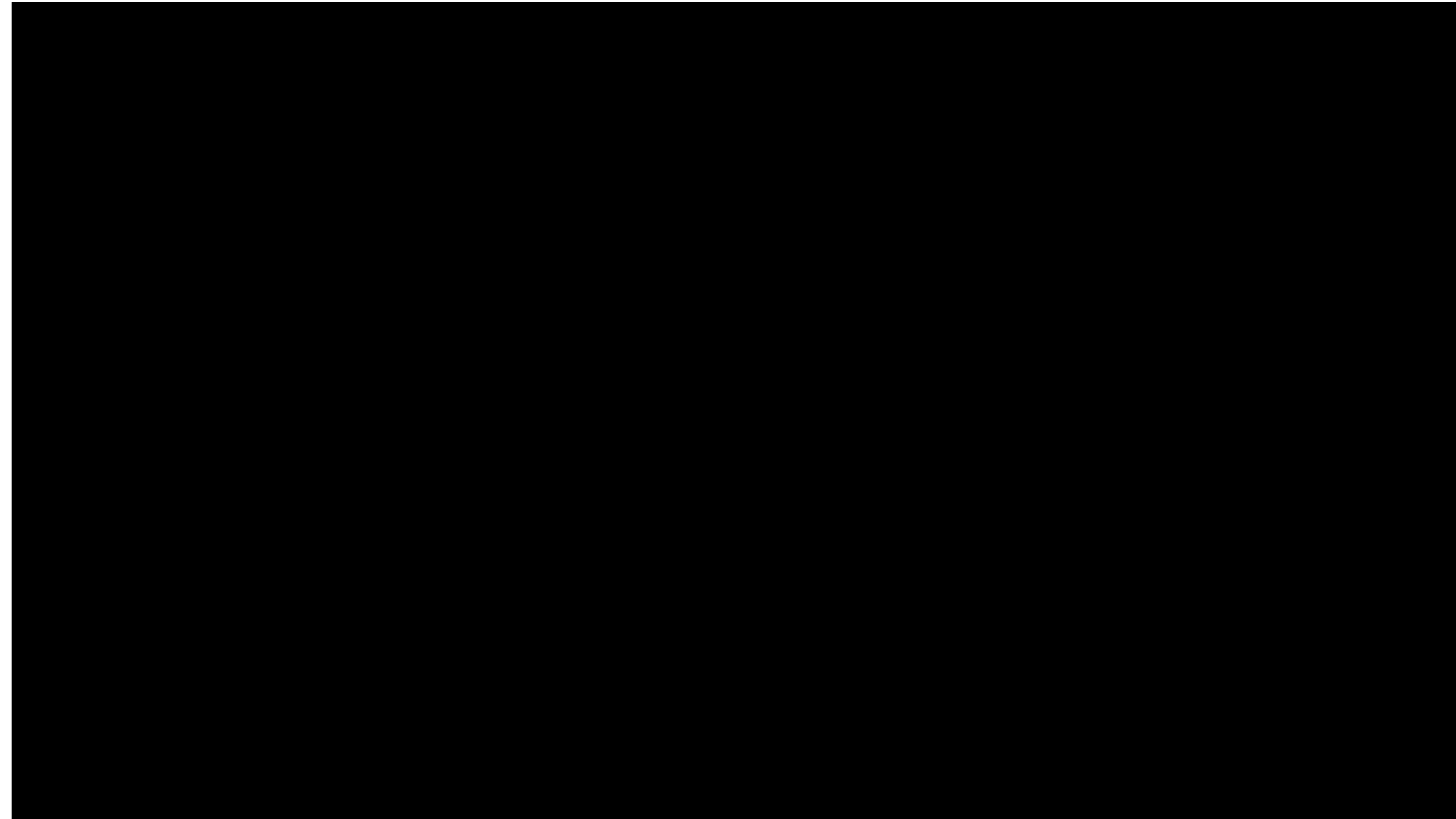


Electronic Sports

Bern – 23.05.2019



MYI Entertainment



Video Link: <https://www.youtube.com/watch?v=hn281WCQkh8&t=>
Gute Einführung in Esports

Who?



Cédric Schlosser

Geschäftsführer MYI Entertainment GmbH

Verwaltungsrat eStudios AG

Vorstand Swiss Esports Federation

Werdegang im Esports:

2008 – 2012: Aktiver CoD4 Spieler

2009: Erste LAN-Party mitorganisiert

2010 – Heute: Präsident mYinsanity (Esports Team)

2012: Gründung des ersten CH Gaminghauses

2016: Gründung MYI Entertainment GmbH

2018: MYI Ent. erreicht 10 Vollzeitstellen

Ausbildung und andere Erfahrung:

Bankkaufmann EFZ

Bsc International Business Administration (BFH)

Quartiermeister Art Abt 10 (Hptm)

Was ist Esports?

Wie wir es sehen



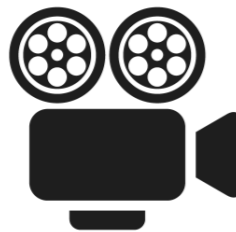
Videospielen als Sport

Amateur oder Profi, Esports bedeutet das man Videospiele ernst nimmt und sich stetig verbessern will.



Wettkampf

Esports bedeutet Konkurrenz, Wettkampf, Gewinnen und Verlieren. Es ist nunmal ein Sport.



Entertainment

Der Unterhaltungsfaktor ist für die Zuschauer sehr wichtig. Esports perfektioniert Wettkampf mit Show.



Marketing

Wie alle grossen Sportarten bewegt sich im Esports nichts ohne Marketing. Die neuen Medien werden dabei aufs vollste ausgeschöpft.

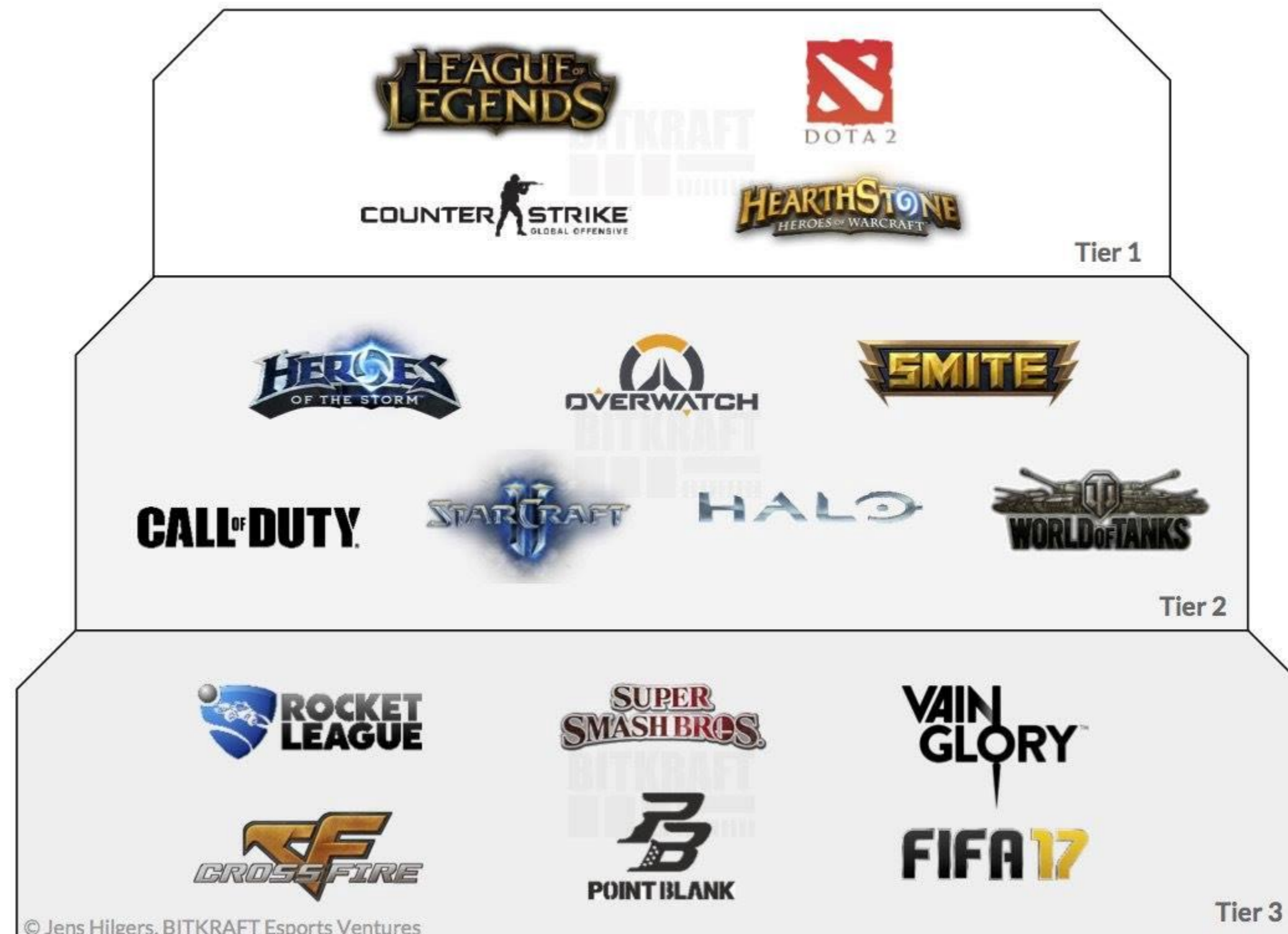


Populärste Esports Games

Genres

Esports Games Tiers

Jens Hilgers | BITKRAFT | January 2017



All titles/franchises mentioned have existed for more than a year and show a stable fan and pro-player base as well as frequent tournaments.

Further, they fulfil the requirements of at least two categories for the appropriate tier.

	MAUs	Annual Prize Pool	Monthly Hours Watched
Tier 1	> 8 Million	> \$5 Million	> 20 Million
Tier 2	> 1.5 Million	> \$1 Million	> 2 Million
Tier 3	> 500 K	> \$100 K	> 200 K

Sources:

- Company and media reports
- SuperData
- The Esports Observer

© Jens Hilgers, BITKRAFT Esports Ventures

*This graph may be used freely including credits for the author

Der Esports Markt

Die Stakeholder auf dem Esports Markt



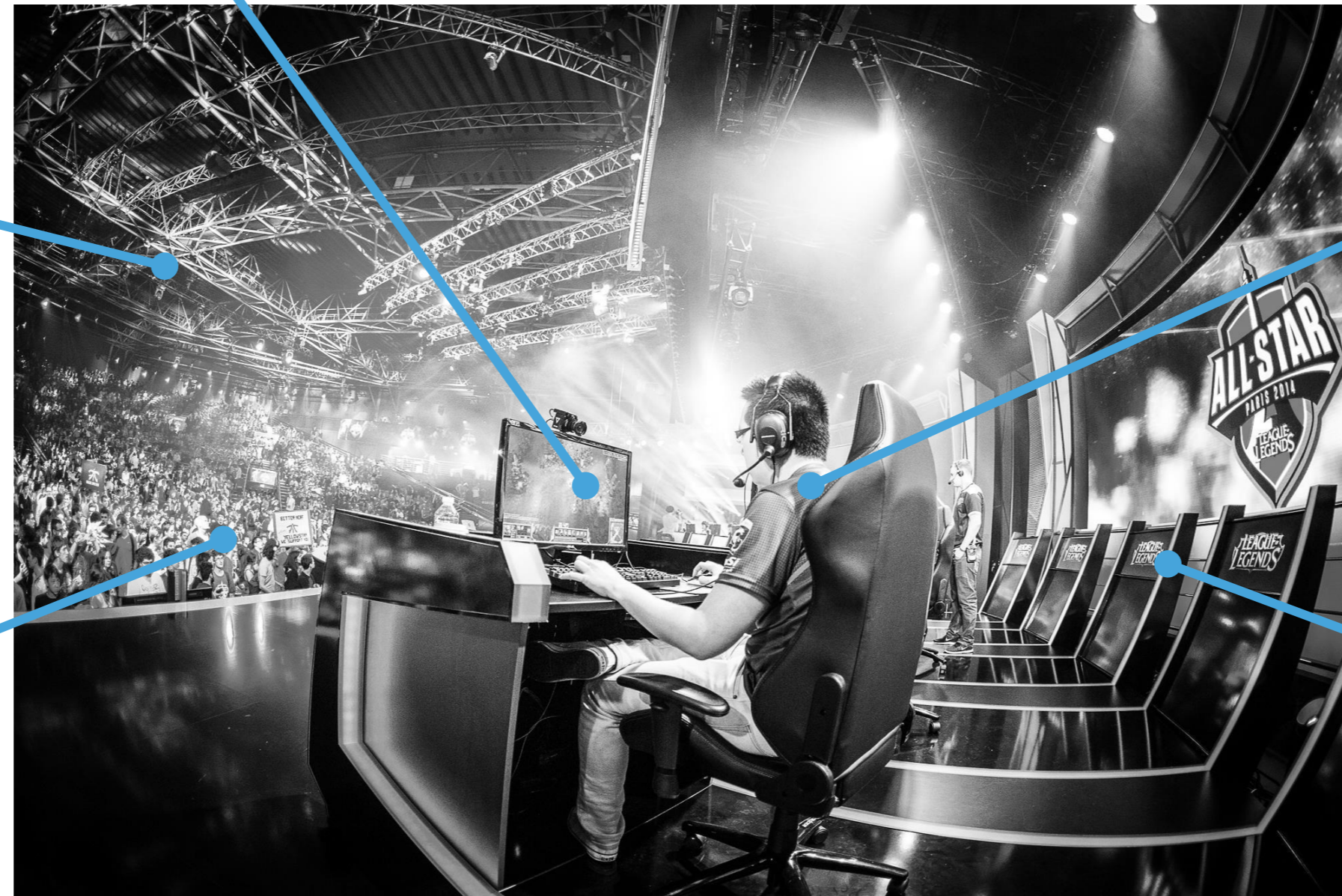
Publisher (Gameentwickler)



Sponsoren



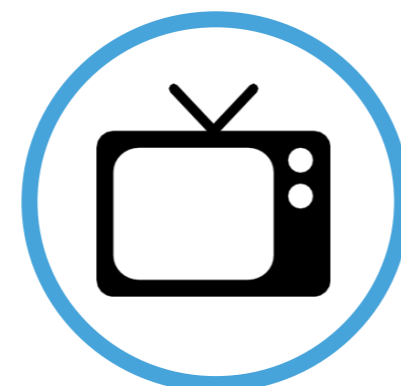
Zuschauer



Organisationen / Teams



Turnierorganisatoren



Medien



Publisher (Gameentwickler)

Die Stakeholder auf dem Esports Markt

Valve



\$4 Milliarden Umsatz
Involvement im Esports



Blizzard



\$1.7 Milliarden Umsatz
Involvement im Esports



Riot Games



\$1.6 Milliarden Umsatz
Involvement im Esports





Esports Organisationen

Die Stakeholder auf dem Esports Markt

Fnatic



Gründung: 2004
Sitz: London

Hat Teams in folgenden Games unter Vertrag:

- League of Legends
- Counter-Strike
- Dota II
- Overwatch
- Rocket League

Servette Esports



Einstieg: 2017
Sitz: Genf

Hat Teams in folgenden Games unter Vertrag:

- Overwatch
- Rocket League
- Hearthstone

Paris St. Germain



eSports

Einstieg: 2016
Sitz: Paris

Hat Teams in folgenden Games unter Vertrag:

- FIFA
- Rocket League

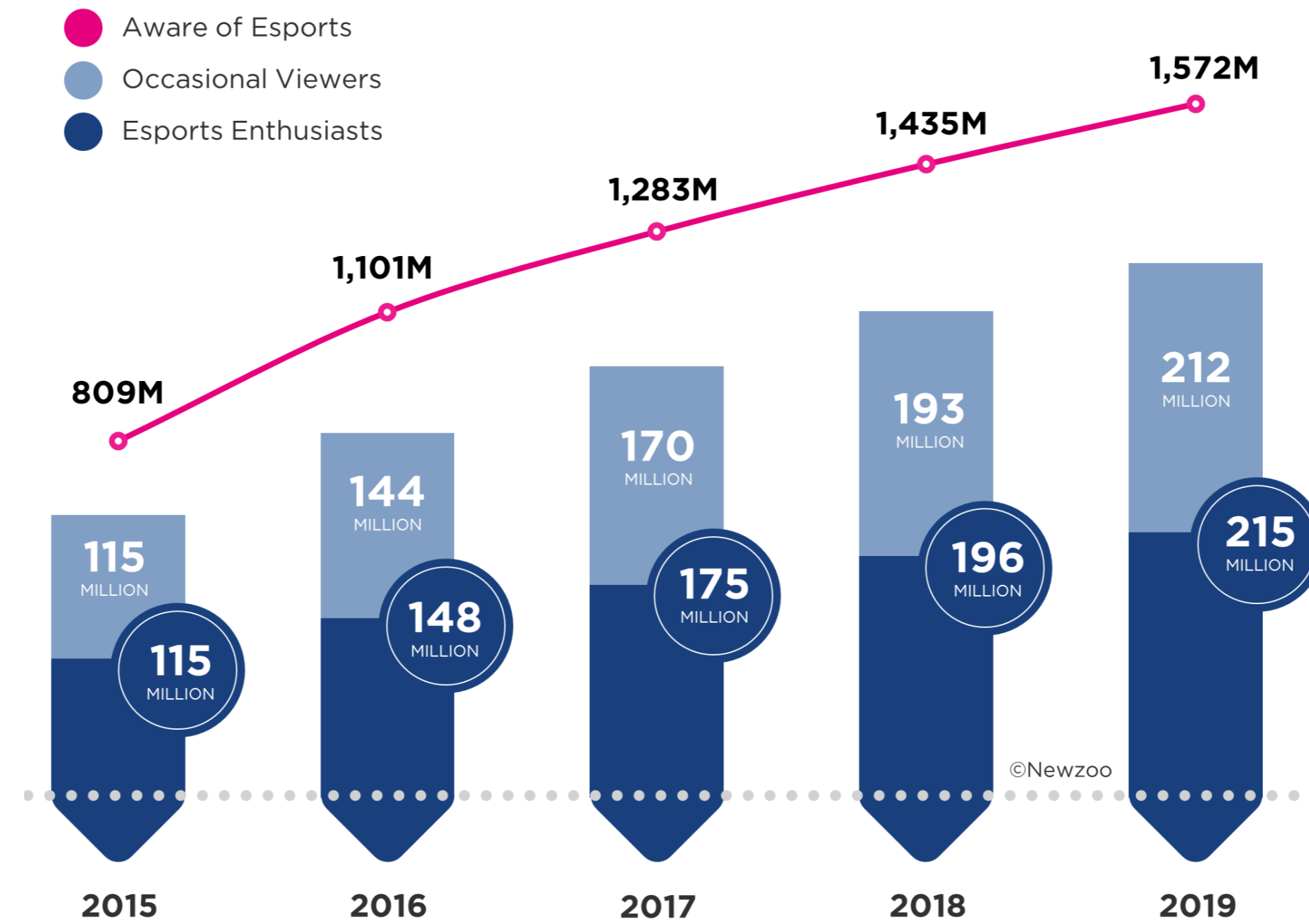


Zuschauer

Die Stakeholder auf dem Esports Markt

ESPORTS AUDIENCE GROWTH

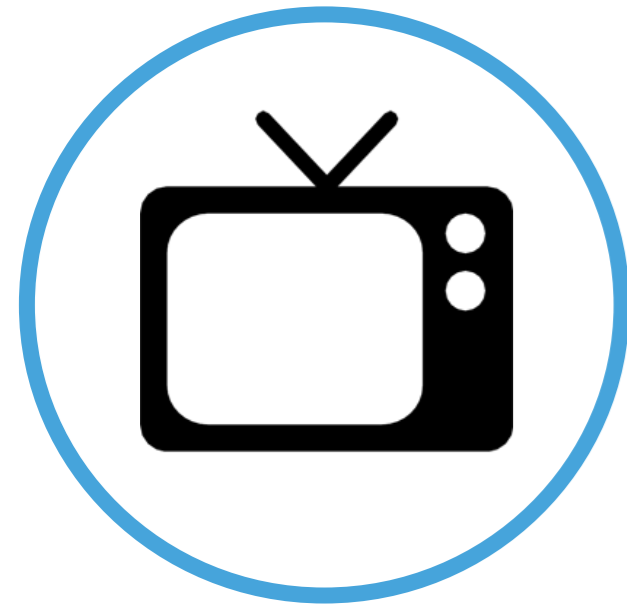
GLOBAL | FOR 2015-2019 | Q2 2016 UPDATE



©Newzoo | May 2016 Quarterly Update | Global Esports Market Report Premium

(source: Newzoo)





Media

Die Stakeholder auf dem Esports Markt

The screenshot shows the Twitch interface for the channel 'PlayHearthstone'. The main video player displays a live stream of a Hearthstone match titled 'Pavel vs. DrHippi - Final - World Championship 2016'. The video has 24,703 views. To the right, a chat window is open, showing various user messages such as 'bak3r626 : TRADING E', 'jesho16 : people getting banned', and 'Developing7 : Graves adc'. The left sidebar contains navigation options like 'Folgt', 'Spiele', 'Entdecken', 'Kanäle', 'Videos', and 'Creative', along with a list of recommended friends and channels.

Twitch



Beliebteste Livestream-Seite für Gaming & Esports

Durchschn. geschaute Zeit pro Tag pro User

106 Min.

Tägliche Unique Users

15 Mio.

Lebensdauer von Esports Games

Nicht nur sind Esports Spiele sehr langlebig, sie sind oft auch Free to play und komplett Online abrufbar.



1998

1999

2005

2009

2017

2019

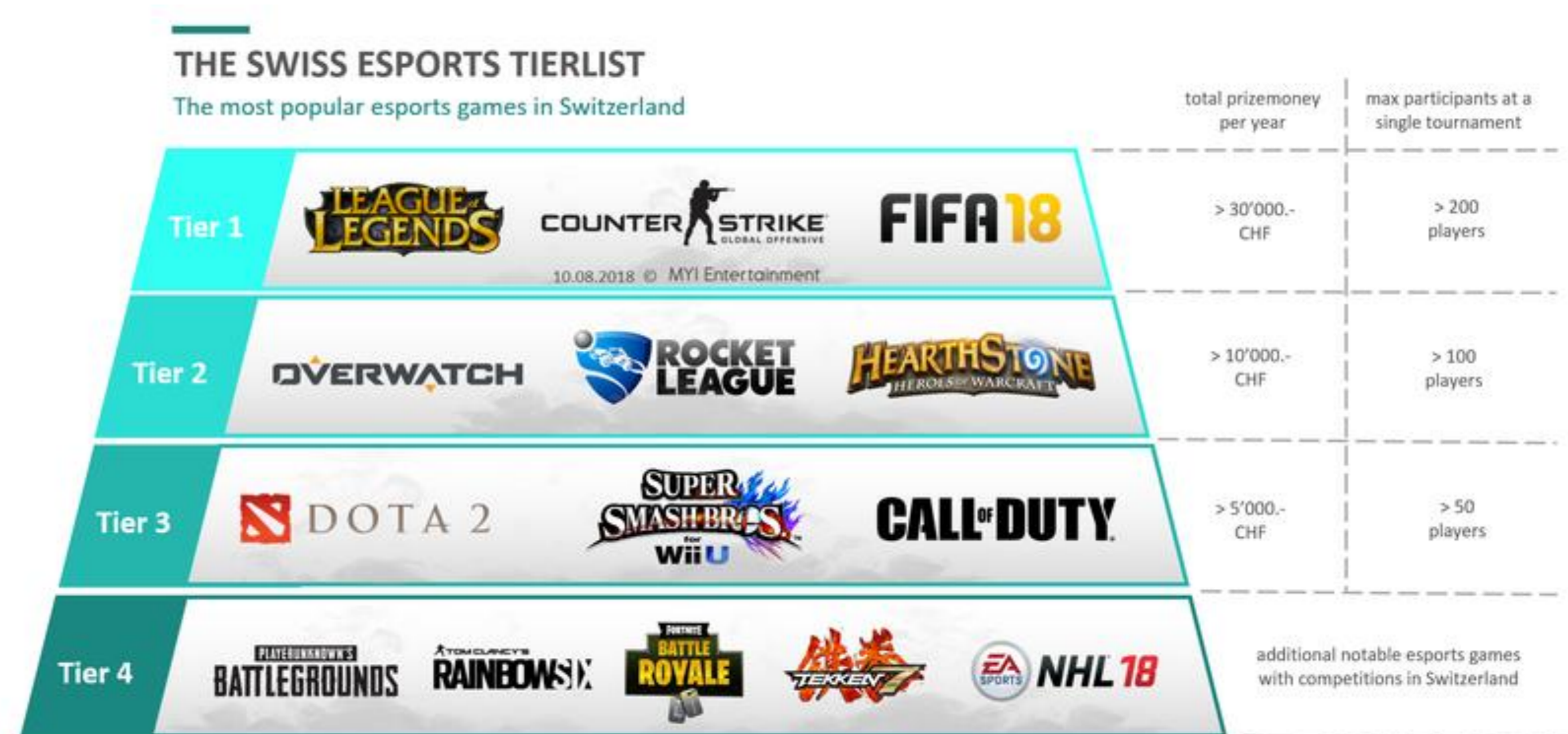
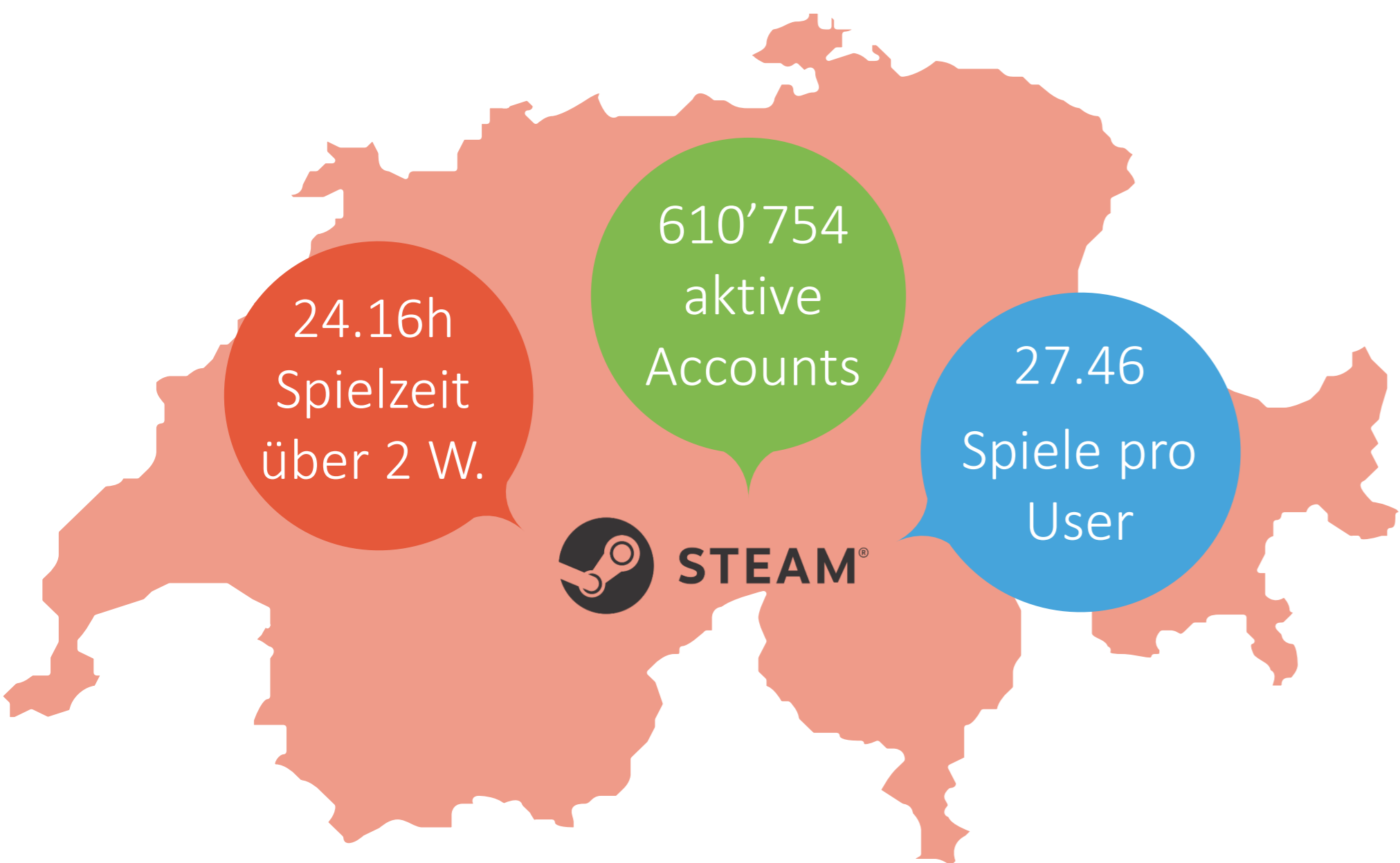


Und wie sieht es in der Schweiz aus?



Ländervergleich CH - SE

Es ist noch viel möglich



*this graph may be used freely including credits for the author, www.myientertainment.ch



Entwicklung in der Schweiz

2018

- Ca. **250'000.-** CHF Preisgeld
- Grösste LAN Party: 2'004 Teilnehmer
- **5** Gaming Conventions
- Mehrere Ganzjährige Online- & Offline Ligen
- Grosse Firmen entscheiden sich zu ersten Engagements



2017

- Ca. **100'000.-** CHF Preisgeld
- Grösste LAN Party: 1'337 Teilnehmer
- **5** Gaming Conventions
- Ganzjährige Online- & Offline Ligen

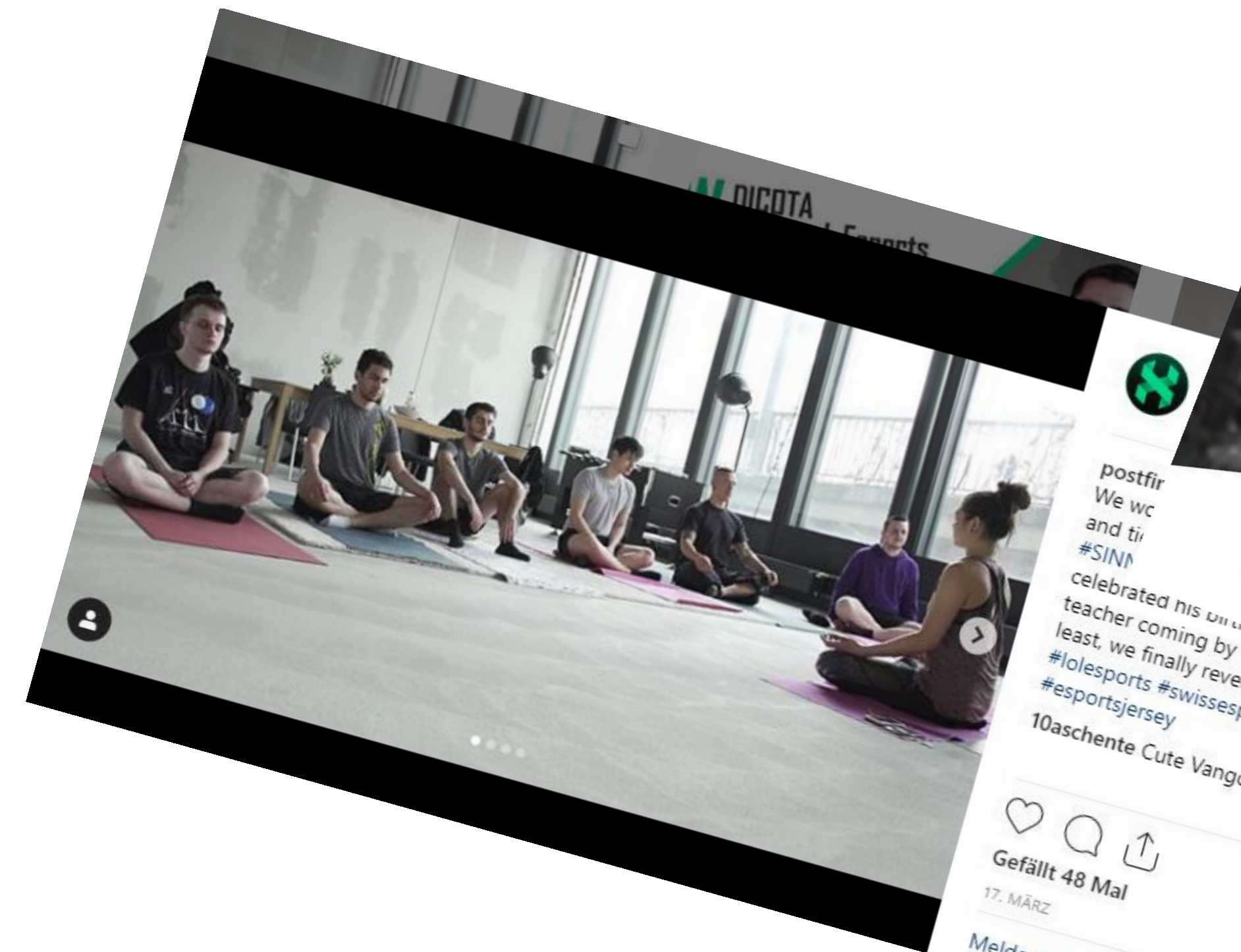


2016

- Ca. **40'000.-** CHF Preisgeld
- Grösste LAN Party: 1'000 Teilnehmer
- **3** Gaming Conventions
- Vereinzelte Offline Turniere



Postfinance Helix



postfir
We wc
and tir
#SINN

celebrated his birthday...
teacher coming by the office. 🙌 Last but not
least, we finally revealed our new jerseys!
#lolesports #swissesports #yoga
#esportsjersey

10aschente Cute Vango!

♥️ 💬 ↗️
Gefällt 48 Mal
17. MÄRZ

Melde dich an, um mit „Gefällt mir“ zu



Ihre Story, Ihre Informationen, Ihr Hinweis? [feedback](#)

«League of Legends» 15. Januar 2019 14:49; AKT: 15.01.2019 14:49

So trainiert das E-Sport-Team der PostFinance

von Riccardo Castellano - PostFinance Helix will sich mit den Grossen messen. In Bern trainiert das Team virtuell wie auch physisch.

Kommunizieren kann PostFinance Helix über Headsets mit Mikrofon. Hinter ihnen nimmt Coach Nicholas «NicothePico» Korsgård Stellung und beobachtet und beurteilt das Geschehen.

7/13 Bild: 20M

Wettb
Sei l
Sch
Chan
dir ei
E-Sp
Die l
Sch
Neug
Battle
«Ap
Sais
Anpa

ein aus i «Zu vermieten» steht heim Berner PostParc noch auf einem



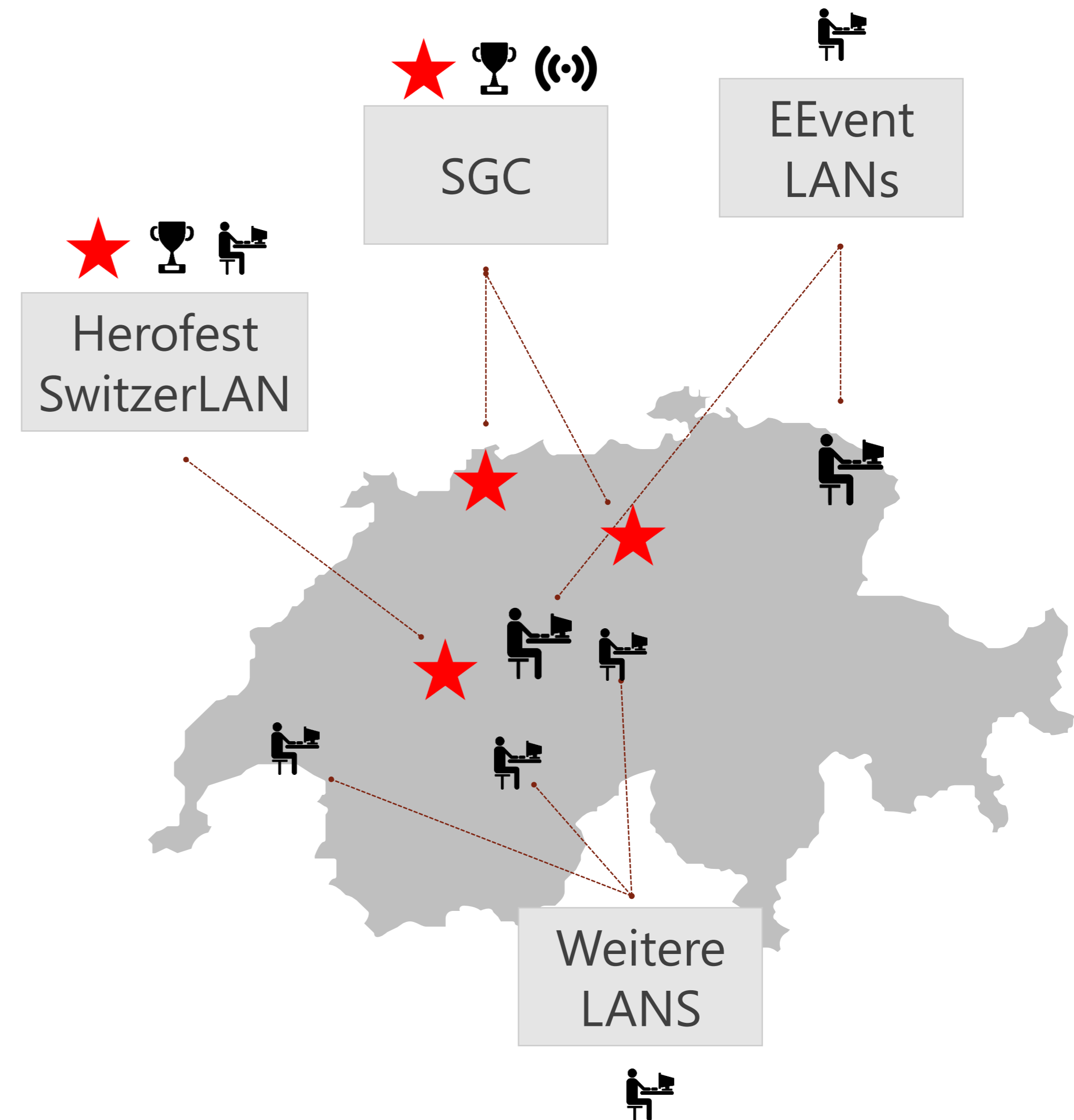
CH Esports Karte

ALTERSVERTEILUNG AN LAN-PARTIES



20.11.2018 © MYI Entertainment

Daten von SwitzerLAN '17 & '18 und EEvent 9, 10 & 11



Jugendschutz Heute

Eine Einschätzung

Online Angebote (non-CH)

Sehr leicht umgehbare Hinweise und Barrieren.
Grundsätzlich alles verfügbar.



Turnier Veranstalter Schweiz

Offline Turniere:
Elternformulare und Altersbegrenzungen bereits seit Jahren.
Online Turniere:
Selbstkontrolle durch Eltern. Spiel wird von Zuhause aus gespielt für Stunden.



Schweizer Handel

Kontrollen und Richtlinien bereits seit Jahren.
Gut bekannter und verankerter Mechanismus.



Fazit von mir: Jugendschutz muss im Internet vor allem mit Aufklärung, Gesprächen und Interesse am Thema durch alle Anspruchsgruppen der Jugendlichen passieren.

Trends der nächsten Jahre





Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

Wir freuen uns auf Ihre **Kontaktaufnahme!**

Adresse

MYI Entertainment GmbH
Elfenastrasse 29
3074 Muri b. Bern

Kontakt:

Cédric Schlosser
Tel: +41 78 737 66 19
cedric.Schlosser@myi.ch

Websites

www.myientertainment.ch
www.myinsanity.ch
www.switzerland.ch
www.eevent.ch