

RESEARCH

Annika Sauer

eSport, Netzwerkeffekte und Lindahl-Preise



Springer Gabler

eSport, Netzwerkeffekte und Lindahl-Preise

Annika Sauer

eSport, Netzwerkeffekte und Lindahl-Preise

Mit einem Geleitwort von
Prof. Dr. Jörg Schimmelpfennig

 Springer Gabler

Annika Sauer
Ruhr Universität Bochum
Bochum, Deutschland

Dissertation Ruhr-Universität Bochum, 2018

ISBN 978-3-658-26209-9 ISBN 978-3-658-26210-5 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-26210-5>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer Gabler

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2019

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer Gabler ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Geleitwort

Einer meiner akademischen Lehrer, der viel zu früh verstorbene Gebhard Kirchgässner, hat einmal das Bild von Ökonomie als imperialistische Wissenschaft gezeichnet, also als eine Disziplin, die loszieht, um in anderen wissenschaftlichen Feldern Beute zu machen, wissenschaftlichen Ruhm einzufahren, implizit unterstellend, dass es die dort ansässigen, also quasi eingeborenen Wissenschaftler nicht, oder zumindest nicht so gut wie wir, könnten. Natürlich, es hört sich im ersten Moment böse an, aber jeder Ökonom, der noch nicht im Dickicht von Indifferenzkurven und Gewinngebirgen gefangen ist, wird dem sofort zustimmen. Was gibt es spannenderes als in die Welt hinauszuziehen und wissenschaftliche Abenteuer zu erleben, ob es nun ökonomische Beiträge zur Evolution in der Biologie sind, zu militärischen Strategien oder Taktiken auf dem Schlachtfeld, oder eben, wie hier, einen ökonomischen Blick in den Bereich des eSports.

Und wer jetzt vielleicht entgegenen möchte, dass sich das ja nicht gerade besonders relevant – oder zumindest weit weniger relevant als die üblichen ökonomischen Fragestellungen – anhört; ketzerisch könnte man denen gegenüber sofort einwerfen, dass es auch die Diskussion gibt, ob denn Ökonomie überhaupt eine Wissenschaft sei – der sei nur auf das erste Kapitel von Frau Sauers Arbeit verwiesen, wo sie aufzeigt, dass es hier doch um sehr viel Geld geht, was dann zumindest die Vertreter der Betriebswirtschaftlehre – im anglo-amerikanischen Sprachraum als gänzlich eigenständige Disziplin, im deutschen Sprachraum meistens als Schwesterdisziplin verstanden – neugierig machen sollte.

eSport aus ökonomischer Perspektive anzugehen ist allein schon neu. Es gibt ein paar wenige betriebswirtschaftlich-lyrische Beiträge, es gibt kaum empirisches, da Spielehersteller ihre Daten wie einen heiligen Gral hüten, und keine Modelle. Nun mag man sagen, wozu ein Modell? Die Antwort ist einfach, es ist eine berufsbedingte Krankheit, wie es auch niemals schöner als vom seinerzeitigen US-amerikanischen Präsidenten Ronald Reagan formuliert wurde: *“[Economists are] people who see something work in practice and wonder if it would work in theory.”* Und es gibt im Bereich der Videospieleindustrie und des eSports zwei erstaunliche und bislang in dem Reagan’schen Sinn unerklärte Phänomene.

Einmal ist dies das Konzept des „Free-to-Play“. Einige der erfolgreichsten Videospiele sind umsonst spielbar, und ja, es ist die Vollversion, man kann diese solange nutzen wie man möchte, und nein, durch Werbung finanzieren sich diese nicht. Gut, virtuelles Zubehör kann käuflich erworben werden, aber dies verändert nicht den grundlegenden Charakter des Spiels. Dieses Phänomen allein müsste Betriebswirte anspringen lassen, hat es jedoch bislang nicht. Und wenn auch die Spielehersteller vielleicht wissen mögen, was sie hier tun, Betriebswirte genauso wie Ökonomen hat es erstaunt – naja, bis Frau Sauer kam.

Das zweite Phänomen ist, dass Konsumenten freiwillig in den Preisgeldtopf für eSport-Turniere einzahlen, soll heißen, sie könnten die Turniere auch so online oder neuerdings auch im Fernsehen verfolgen, aber sie tun es dennoch. Ökonomisch gesehen sind solche Turniere quasi öffentliche Güter – die Einschränkung muss gemacht werden, weil es natürlich möglich wäre, hierfür Geld zu verlangen – und damit bedeu-

tet dies, dass ein de facto öffentliches Gut privat bereitgestellt wird, und das widerspricht allem, was in Finanzwissenschaft gewöhnlich unterrichtet wird.

Die Lösung? Nun, lesen Sie selbst. Dies ist eine schöne Arbeit, ein Zeugnis dessen, was geschieht, wenn sich ein Ökonom in fremde Gefilde aufmacht und mit guter Beute zurückkommt.

Professor Dr. Jörg Schimmelpfennig

Vorwort

Ohne die Unterstützung vieler, lieber Menschen wäre dieses Projekt von Beginn an zum Scheitern verurteilt gewesen. Eine Doktorarbeit besitzt namentlich zwar nur einen Autor, doch letztlich ist sie eben nicht das Ergebnis eines Einzelnen sondern das indirekte Produkt Vieler.

Danke, an meinen Doktorvater, Professor Dr. Jörg Schimmelpfennig. Für deine unerschöpfliche Geduld, für das Lesen diverser Entwürfe, für deine konstruktive Kritik – auch wenn diese nicht immer leicht zu entziffern war – sowie deine unzähligen Versuche mich zum Motorsport zu bekehren. Letzteres hat nicht geklappt. Ohne dich würde es die Arbeit in dieser Form nicht geben, danke, von Herzen.

Danke, an meine Mädels vom Lehrstuhl, Nina, Katja und Lucia. Wenn mal wieder nicht alles rund lief, habt ihr mich mit unendlichem Optimismus, Mitgefühl und etlichen Runden an Kaffee aufgefangen.

Danke, an meine Kollegen und Freunde Andreas, Arne, Christian und Kasim. Ohne unsere kleinen Mittagspausen und tiefeschürfenden Gespräche (die natürlich ausschließlich fachlicher Natur waren!), wären mir die Arbeitstage noch länger vorgekommen.

Danke, an Dennis. Für alles. Immer.

Annika Sauer

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	XI
Tabellenverzeichnis	XIII
Abkürzungsverzeichnis	XV
1. Einleitung	1
2. Videospiegelindustrie und eSport	5
2.1 Historische Entwicklung und Professionalisierung.....	6
2.1.1 Mehrspielermodus und Player versus Player	8
2.1.2 Kulturelle Unterschiede und Genres	9
2.2 Videospiele und eSport im sportökonomischen Kontext.....	11
2.2.1 Der moderne Sportbegriff nach Guttmann (1978).....	11
2.2.2 Ursprung und Abgrenzung des Begriffes eSport	14
2.2.3 Ist eSport Sport?	16
2.3 Strukturen im eSport.....	19
2.3.1 Plattformen und aktive Nutzer	21
2.3.2. Streaming Dienste und passive Nutzer	24
2.3.3 Organisatoren, Wettkampfformate und Preisgeldvolumina	28
3. Netzwerkeffekte und digitale Güter	33
3.1 Netzwerkeffekte	33
3.1.1 Direkte Netzwerkeffekte	36
3.1.2 Indirekte Netzwerkeffekte.....	38
3.2 Charakteristika digitaler Güter	40

4. Das Konzept des Free-to-Play	45
4.1 Offener Marktzugang	46
4.1.1 Der Produktlebenszyklus	47
4.1.2 Netzwerkeffekte und Risikofaktoren des Free-to-Play	50
4.2 Mikrotransaktionen als Erlösquelle.....	55
4.2.1 Kosmetische Mikrotransaktionen	57
4.2.2 Funktionale Mikrotransaktionen	58
5. Öffentliche Güter und Lindahl-Preise	63
5.1 Preisdiskriminierung innerhalb des Konzeptes des Free-to-Play.....	63
5.2 Free-to-Play als Anwendungsbeispiel für Lindahl-Preise.....	66
6. Crowdfunding und der Contributed Prize Pool in Dota 2	71
6.1 Contributed Prize Pool und das Produktbündel „Battle Pass“	72
6.2 Crowdfunding und Lindahl-Preise	75
7. Verhaltensökonomik und der „Battle Pass“	81
7.1 Wertmarken, Punkte und synthetische Währung	82
7.2 Künstliche Verknappung.....	86
8. Fazit	93
 Literaturverzeichnis	 95

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Der moderne Sportbegriff.....	12
Abbildung 2: Vergleich jährliche MAU (\emptyset) <i>CS:GO</i> und <i>Dota 2</i> (2013-2017).....	22
Abbildung 3: Monatliche PCU <i>Dota 2</i> (2013-2017)	23
Abbildung 4: Monatliche Gesamtzuschauerstunden auf <i>Twitch</i> (2017).....	26
Abbildung 5: Anteil eSport (in %) Gesamtzuschauerstunden auf <i>Twitch</i> (2017)	26
Abbildung 6: Preisgeldvolumen eSport (2011-2017).....	29
Abbildung 7: Der Produktlebenszyklus des Konzeptes PtP (M-A-R).....	48
Abbildung 8: Der Produktlebenszyklus des Konzeptes FtP (A-R-M).....	49
Abbildung 9: Zweiseitiger Markt innerhalb des Konzeptes FtP	51
Abbildung 10: Mikrotransaktionen Genre der <i>MOBA</i> für Nord-Amerika (in 2014) ...	60
Abbildung 11: Zusammensetzung Preisgeldpool TI (2011-2017)	72
Abbildung 12: Gesamterlöse des „Battle Pass“ (2013-2017).....	75
Abbildung 13: Tagesentwicklung Preisgeldpool TI (2014-2017)	85
Abbildung 14: Tageserlöse Preisgeldpool TI (erste Woche, 2014-2017)	90

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: eSport und die Charakteristika des traditionellen Sports.....	19
Tabelle 2: Preisgeldvolumen pro Turnier (bis 2017).....	30

Abkürzungsverzeichnis

APM	-	Attacks per Minute
CPL	-	Cyberathlete Professional League
CPP	-	Contributed Prize Pool
CS:GO	-	Counterstrike: Global Offense
DOTA	-	Defence of the Ancients
ESL	-	Electronic Sports League
FPS	-	First Person Shooter
FtP	-	Free-to-Play
ICE	-	Information, Communication and Entertainment
IOC	-	International Olympic Committee
LCS	-	League Championship Series
LoL	-	League of Legends
LTS	-	Limited Time Scarcity
LQS	-	Limited Quantity Scarcity
MAU	-	Monthly Active Users
MLG	-	Major League Gaming
MOBA	-	Multiplayer Online Battle Arena
NCAA	-	National Collegiate Athletic Association
OCA	-	Olympic Council of Asia
OGA	-	Online Gamer Association
PCU	-	Peak Concurrent Users
PCV	-	Peak Concurrent Viewers
PtP	-	Pay-to-Play
PtW	-	Pay-to-Win
PvE	-	Player versus Environment
PvP	-	Player versus Player
RTS	-	Real Time Strategy
TI	-	The International
USOC	-	United States Olympic Committee
UV	-	Unique Viewers
VoD	-	Video on Demand
WC	-	World Championship