Forum-Gewerberecht | Spielrecht | Der wachsende Markt des eSports-Wettens

Autor	Beitrag
räubertochter 30.09.2019 10:57	Der eSports-Markt boomte in den letzten Jahren, und immer mehr Zuschauer sahen zu, wie einige der besten Gamer der Welt ihre Lieblingsspiele spielten. Bis 2022 werden weltweit voraussichtlich fast 300 Millionen eSport-Zuschauer gezählt, ein enormer Anstieg gegenüber den 58 Millionen im Jahr 2012. Bis 2022 werden voraussichtlich 347 Millionen Menschen gelegentliche eSport-Zuschauer sein. Das Potential dieses relativ neuen Marktes darf vor allem auch hinsichtlich des Sportwettens nicht unterschätzt werden. Ein Beispiel für die große Beliebtheit von eSports ist die ESL One in Deutschland mit 20.000 verkauften Tickets und über 25 Mio. Zuschauer online. Trotz dieser Zahlen rangiert Europa 2019 nur an zweiter Stelle, gemessen am Anteil der eSports-Zuschauer. Schätzungen zufolge ist mehr als die Hälfte der weltweiten eSports-Zuschauer und -Enthusiasten im asiatisch-pazifischen Raum anzutreffen. Dieser stetig wachsende Markt birgt auch ein unglaubliches Potenzial für eSports-Wetten, die im Allgemeinen in zwei Hauptkategorien unterteilt sind: Cash-Wetten und Skin-Wetten („Skins“ sind virtuelle Objekte, die in Videospielen verwendet werden können, üblicherweise für kosmetische Zwecke). Spieler tauschen Skins über Wett-Seiten und verwenden sie als virtuelle Casino-Tokens. Während das Skin-Wetten das beliebteste von beiden war, haben die jüngsten Kontroversen und rechtlichen Herausforderungen den Skin-Wettmarkt unter Druck gesetzt und den Weg für Cash-Wetten geebnet. Die weltweiten Einsätze für eSports-Wetten nehmen stetig zu, von 315 Millionen US-Dollar im Jahr 2015 auf 7 Milliarden im Jahr 2018, die sich bis 2020 voraussichtlich verdoppeln werden. Die Basisprojektion für die Anzahl der Kunden, die im Jahr 2020 eSports-Einsätze tätigen, liegt bei 6,5 Millionen. Bei den Spielen selbst war League of Legends das beliebteste eSports-Spiel auf dem Glücksspielmarkt, da rund 38 Prozent des gesamten Einsatzes von eSportsbook auf Wetten auf LoL entfielen. Es folgt Counter-Strike: Global Offernsive (CS: GO) mit 29 Prozent des Wettvolumens (2016). Während das rasant wachsende Phänomen rund um die eSports weiter an Fahrt gewinnt, bietet die Schnittstelle zwischen Gaming und Sport eine innovative Welle von Branding-Möglichkeiten, die Inhalte und Aktivierungen für Millionen auf der ganzen Welt bereitstellen. In diesem Zusammenhang wird eine der größten Herausforderungen die Gesetzgebung sein. Da es sich um eine aufstrebende Branche handelt, gibt es in vielen Ländern keine klaren Regeln für die Regulierung des eSports-Glücksspielsektors, insbesondere im Fall der Überprüfung des Spieleralters und des Skin-Glücksspiels. Ein aufkommender Trend für die Spielebranche wird auch sein, den Spielern ein eSportsbook-Angebot zu präsentieren, das sich vom herkömmlichen Sportwetten-Angebot unterscheidet. Da diese neue Spielerdemografie nicht mit traditionellen Sportwettern verglichen werden kann, müssen neue Konzepte entwickelt werden, um den Anforderungen von eSports-Wetten gerecht zu werden. Das Sportwetten-Angebot von ARLANDs neuer Software, Bookmaker NEXT, unterstützt bereits eine Reihe von eSports, wie Dota 2, League of Legends und Counter-Strike. In naher Zukunft wird ARLAND auch an neuen Sportwetten-Konzepten für eSports-Fans arbeiten. https://www.arland.at/de/der-wachsende-markt-des-esports-wettens/

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge:

Powered by: PDF Thread Hack 1.0 Beta 2 © 2004 Christian Fritz
Powered by Burning Board 2.3.6 pl2 © 2001-2004 WoltLab GmbH