22. Januar 2021 // Online

Presenter

game · esports

eSPORT.BUSINESS. FORUM

STANDORT DEUTSCHLAND

MEDIEN & FANS

SPONSORING

ONLINE

© unsplash, Florian Olivo

Veranstalter

ESB MARKETING NETZWERK

LEIPZIGER MESSE

LOGIN in die ESB-Welt

Passwort vergessen?

LOGIN

SIE SIND NOCH NICHT REGISTRIERT?

Dann sichern Sie sich jetzt die Vorteile unserer Angebote!

REGISTRIEREN

- Online-Kongress-Zugang inkl. On-Demand für gebuchte ESB-Kongresse*
- Individualisierung der ESB-Newsletter-Inhalte
- Kontakte und Details aller ESB-Partner
- Freischaltung für Artikel in den ESB-Business-Guides
- Zugang zum News-Archiv
- Buchung weiterer Kongresse und ESB-Leistungen*

* Diese ESB-Leistungen sind kostenpflichtig und stehen den ESB-Partnern im Rahmen der Mitgliedschaft kostenlos zur Verfügung.
Weitere Informationen zum ESB Marketing Netzwerk: Felix Berger, 071-2237882, berger@esb-online.com

5. Ausgabe eSPORT.BUSINESS.FORUM

CORONA-KRISE ALS CHANCE FÜR DEN eSPORT?

Corona ist für die Gaming-Industrie und den eSport ein weiterer Anschub, um sich zu etablieren. Doch ist der eSport wirklich der Krisen-Gewinner?

Das eSPORT.BUSINESS.FORUM 2021 gibt auch in diesem Jahr wieder den Startschuss in die neue eSport-Saison, dieses Mal komplett DIGITAL. Im Fokus steht ein spannender Austausch über den Zustand der eSports-Branche made in Germany, neue Sponsoring-/ Sales-Kanäle und relevante Owned-Channels.

Sichern Sie sich jetzt Ihr Ticket.
esportbusinessforum.de

ONLINE & ON-DEMAND

Livestream am Kongresstag mit digitalem Networking

Nachträglich On-Demand

Das eSPORT.BUSINESS.FORUM findet erstmals als reiner Online-Kongress statt. Die Inhalte stehen im Anschluss allen Teilnehmern 365 Tage on-Demand zur Verfügung. Ergänzend zum Streaming stehen den Teilnehmern auch online zahlreiche Networking-Möglichkeiten und ergänzender Content bereit. Zur Online-Plattform haben alle Teilnehmer Zugang.

PRESENTER

game esports ist die Vereinigung der Mitglieder des game – Verband der deutschen Games-Branche, die sich aktiv mit Esport beschäftigen. Hierzu gehören vielfältige Akteure des Esport-Ökosystems wie Spiele-Entwickler, Publisher, Veranstalter oder Agenturen. Der game ist Mitveranstalter der gamescom, des weltgrößten Events für Computer- und Videospiele, und unter anderem Gesellschafter der esports player foundation. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantwortet der game alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz.
game.de/game-esports

game · esports

SPONSORING

13.00

Online

Moderation | Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

League of Legends – Die Prime-League als nationaler Sponsorenmagnet
Funktioniert eSports nur international? Die Prime-League zeigt das Potenzial von League of Legends eSports in der DACH-Region auf. Wie sieht das Konzept aus, was ist die Zukunftsvision und wie können Partner Teil der Reise werden?
Hans Christian Dürr, Head of Esports CIS, Turkey, MENA, Riot Games
Micha Haenisch, CEO, Freaks4U Gaming

Der Saturn-Markt der Zukunft – In Köln wurde ein Gaming-Paradies erschaffen
Einen einstelligen Millionenbetrag investierte Saturn in den Umbau des historischen Hansahochhaus. Dort entstand ein Saturn-Markt der Zukunft, der die Trendthemen Gaming, eSport und Social Media aufgreift. Getreu dem Motto: "Technik erleben" entstand ein 3000 Quadratmeter großes Gamer-Paradies, das die Kunden begeistern soll. Wird die Konversion von Kunden gelingen, wie sieht das Nutzungskonzept aus und welche Industriepartner sind im Boot?
Sebastian Knaup & Christian Bianco, Geschäftsführer, Saturn-Markt Hansaring

BRACK.CH – Neuer Namensgeber der Swiss Esports League | Interview
Seit über zehn Jahren engagiert sich BRACK.CH im Esports. Nun folgt der nächste Schritt in diesem schnell wachsenden Ökosystem: Per 1. Januar 2021 übernimmt BRACK.CH das Naming Right der SEL, die sich ab dann BRACK.CH Swiss Esports League nennt. Wie passt das Engagement zur Sponsoringstrategie, worauf liegt der Fokus? Eine Kooperation von Gamern für Gamer?
Roman Berther, Sponsoring Leiter, BRACK.CH

14.30 Networking

Der eSports-Markt bietet Unternehmen viele Sponsoringmöglichkeiten innerhalb einer jungen und digitalen Umgebung. Doch kann eSports neben Branding auch Sales, um neue Märkte und Zielgruppen zu erreichen?

Auf der Bühne

eSPORT IN DEUTSCHLAND

15.00

Online

Moderation | Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

SK Gaming – Weltklasse eSports-Team made in Germany
Das Team mit Ursprung aus Köln hält sich seit mehr als zwei Jahrzehnten in der Spitze der eSport-Teams. Das Herzstück ist ein LEC-Slot, der europäischen LoL-Champions-League. Viele eSport-Teams leben von Risikokapital. SK geht einen anderen Weg. Mercedes-Benz, Telekom und der 1. FC Köln sind nicht nur Partner, sondern Investoren. Wie sieht die Symbiose aus, wohin soll sich das Team in den nächsten Jahren entwickeln?
Alex Müller, CEO, SK Gaming

Den Nachwuchs fördern – Die esports player foundation
Wie können wir eSports in der jungen Generation nachhaltig verankern und Karriereperspektiven als professionelle Spieler fördern? Dieser Aufgabe stellt sich die esports player foundation. Sie vergeben an talentierte und ambitionierte Spieler individuell abgestimmte Stipendien und Fördermaßnahmen.
Jörg Adami, Geschäftsführer, esports player foundation

15.45 Networking

Während der Profi-Sport größtenteils pausiert, rückt der eSport weiter in den Fokus. Wie kann der eSport in Deutschland von der Corona-Krise profitieren, was hat sich verändert?

Auf der Bühne

FANS & MEDIEN

16.15

Online

Moderation | Daniel Luther, Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

Viel diskutiert, richtig verstanden? Die Zielgruppe der E-Football-Spieler in DE
Erstmalig haben B2Sports und Nielsen Sports die FIFA- und PES-Spieler in Deutschland analysiert. Haben Klubs und Marken das richtige Verständnis von dieser spannenden Zielgruppe? Wo kann man die Gamer in ihrer Freizeit erreichen? Welche Verbindungen gibt es für sie zwischen elektronischem und klassischem Fußball?
Dennis von Malottke, Leiter, B2Sports
Timo Krüger, Manager Business Relations Esports, Nielsen Sports

Der BVB greift in eFootball/Gaming an – Die Strategie
Im Fokus stehen Content & Spaß, insbesondere das Livestreaming-Format auf der Plattform Twitch entwickelte sich zu einer relevanten Plattform. Welche Learnings konnten in den ersten Monaten gezogen werden und wie sieht der Plan für die Zukunft aus?
Simon Mayr, Head of Digital, Borussia Dortmund

FC Bayern eSports – Gleich im ersten Jahr der Cup-Gewinn
Die Nachricht schlug Wellen. Der FC Bayern München stieg vor einem Jahr mit seinem Partner Konami in den eSports ein. Ein Jahr später blickt der Club auf den digitalen Sieg der Konami eFootball.Pro League und auf über 300.000 neue Follower zurück. Wie sieht das sportliche und wirtschaftliche Gesamtkonzept aus?
Thomas Ehemann, Head of Digital Strategy & Innovation, FC Bayern München

Wie wichtig ist eSports/Gaming-Content für YouTube?
Die Influencer sind heute eigene TV-Produktionen. Auf kleinstem Raum produzieren sie Shows, entertainen ein Millionenpublikum und sind für YouTube nicht nur im On-Demand, sondern auch im Live-Content ein relevanter Partner. Wie wichtig ist das Thema Gaming-/eSports auf der Plattform und hat Corona das Wachstum erheblich gesteigert?
Axel Täubert, Head of Top Creators & Gaming EMEA, YouTube

Twitch, TikTok, Influencermarketing – verschiedene Medien können zum eSports und für die gezielte Fananansprache genutzt werden. Doch welche Owned-Plattformen sind wichtig und was sind die Learnings bei der Nutzung?

Auf der Bühne

B2 SPORTS
nielsen
BVB 09
FC BAYERN MÜNCHEN ESPORTS
YouTube

NETWORKING

14.30 // 15.45

Online

Nehmen Sie für einen offenen Austausch mit anderen Online-Teilnehmern am Networking teil. Via Zoom können Sie sich in 3er bis 5er-Gruppen austauschen und neue Kontakte knüpfen. Zudem vernetzen wir Sie zielgenau mit passenden Kunden.

Den Zugang zum Networking finden Sie auf der Kongress-Website unter dem Menüpunkt Online-Kongress.

TICKET

ESPORTBUSINESSFORUM.DE

Onlineticket 99 EUR zzgl. MwSt.
Kongress inkl. aller Foren via Online-Zugang

200 Teilnehmer
10 Experten auf der Bühne

22. Januar 2021
Online und 365 Tage on-Demand

ANSPRECHPARTNER

Kontakt
ESB Marketing Netzwerk
Brunneggstr. 9, Postfach 519
9001 St.Gallen, Schweiz
Tel. +41 71 223 78 82
esb-online.com

Ansprechpartner
Daniel Luther
Luther@esb-online.com

Bildrechte:
© Gabriele Grießenböck,
© Leipziger Messe GmbH:
Tom Schulze

MEDIEN PARTNER

ESPORT-MANIA