

Pressemitteilung – Leipzig, den 16.01.2019

## **Die Zukunft des kompetitiven Gamings liegt im Miteinander**

**Während der größten LAN-Party Deutschlands widmen sich namhafte Speaker beim „eSport.Business.Forum“ der Zukunft des eSports. Der Trend geht laut Experten in Richtung interaktiver Spieleformate. Darin liege auch der Erfolg von eSport.**

Leipzig - Gaming bleibt der wichtigste Treiber am Technologiemarkt. Der Spiele-Markt wächst und findet in nahezu allen Altersklassen seine Abnehmer. In Deutschland wurden im ersten Halbjahr 2018 mit Games und Spiele-Hardware bereits 1,5 Milliarden Euro umgesetzt. Im Vergleich zum Vorjahr ist das ein Plus von satten 17 Prozent. Es deutet alles auf erneute Rekordumsätze hin. Auch in den Nachbarländern wie der Schweiz und Österreich ist das Wachstum enorm. Laut Studie des Österr. Verbandes für Unterhaltungsindustrie (ÖVUS) spielen mehr als zweidrittel der Österreicher regelmäßig Konsolen-, Computer- oder Handyspiele. Mit mehr als 34 Millionen Gamern zockt auch jeder dritte Deutsche zumindest gelegentlich Videospiele. Den Grund für den Erfolg von Computerspielen sieht Simon Schultze, Dozent für Medienpädagogik an der HTW Chur, im Unterhaltungserleben. „Entgegen der verbreiteten Meinung, Videospiele würden die Vereinsamung fördern, bieten Spiele einen hohen Grad an Interaktivität und sozialer Interaktion“, so Simon Schultze. Der Trend geht in Richtung jener Spiel-Formate, die den User aktiv einbinden. Computerspiele der heutigen Generation, egal ob Shooter-, Strategie- oder Fantasy-Spiele setzen verstärkt auf Teamarbeit unter Spielern. Durch Streaming-Plattformen wie Twitch ist auch der direkte Austausch mit der Community und den Fans ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Das sei laut Schultze auch der Erfolg von eSport, dem professionellen elektronischen Sport. „Die Zuseher stehen über Streamingplattformen im direkten Kontakt mit ihren Favoriten und tauschen sich während, vor und nach den Spielen miteinander aus“, erklärt Schultze.

### **Konsolen-Sport als Wirtschaftsmotor**

Neben dem Gaming als Breitensport zählt eSport zu den global am schnellsten wachsenden Sportarten. Junge Gamer werden heute gefeiert wie Rockstars. Mit Millionen Zuschauern, Fans und Followern. Das professionelle Zocken zieht nicht nur Gamer in seinen Bann, sondern ist auch ein lukratives Geschäftsmodell. Konsolensport ist ein Milliarden-geschäft. In Asien zählt eSport längst zum Populär-Sport. Auch hierzulande gewinnt der elektronische Sport zunehmend an Bedeutung. „Wir sprechen von keinem Trend, sondern von einer Bewegung, die sich seit Jahrzehnten unter der Oberfläche der Wahrnehmung aufgebaut hat und mittlerweile durch den Lichtkegel des Mainstreams auch in der breiten Masse wahrgenommen wird“, sagt Daniel Luther, eSport-Experte von ESB Marketing Netzwerk.

### **Die Zielgruppe ist vermögend, jung und gebildet**

Wie groß diese Bewegung bereits ist, verdeutlicht ein Blick über die Landesgrenzen. Online verfolgten über 205 Millionen Zuseher die vergangene „League-of-Legends-WM“, die in China über die Bühne ging. Das waren mehr Zuschauer als beim Finale der Fußball WM, das 163 Millionen Zuseher hatte. Investments und Sponsoring-Budgets steigen rasant. Beispielsweise verzeichnete das holländische eSport-Team „Liquid“ im vergangenen Jahr ein Wachstum von satten 435 Prozent. Aber auch auf der Seite der Spiele gibt es Trends und schnelle Veränderungen. „Das Spiel „Fortnite“ hat es in wenigen Monaten an die Spitze der Gaming-Welt geschafft und dabei den Influencer Tyler 'Ninja' Blevins auf das Podest der internationalen Influencer gehievt. Er erzielt mehr Engagement als Cristiano Ronaldo“, sagt Daniel Luther.

### **Interaktive Medien werden die 2020er Jahre prägen**

# eSPORT.BUSINESS. FORUM

Um am internationalen Parkett der großen eSport-Nationen mitzuhalten, komme es laut Luther nicht auf die Größe des Landes an. Kleine Länder wie etwa Dänemark bieten bereits eSport im Unterricht sowie eSport-Studiengänge an. „Unternehmen, die auf der Suche nach einem Zugang zu einer technisch-affinen, gebildeten, jungen und vermögenden Zielgruppe sind, die sind im eSport auf der richtigen Spur“, so Luther. Der Experte sieht insgesamt enormes Potential, sowohl für den Profi-eSport als Publikumstreiber. „Interaktive Medien werden die 2020er Jahre aus meiner Sicht prägen und auch dominieren.“

## **Wissenstransfer für die eSport-Branche**

Im Rahmen der DeramHack Leipzig findet am 15. Februar das „eSport.Business.Forum“ am Messegelände statt. 20 Experten, darunter Vertreter der weltbesten eSport-Teams, sind geladen. Der Businesssevent erweist sich dabei als idealer Wissenstransfer für wichtige Vertreter des eSports und Teilnehmer aus den verschiedensten Geschäftsfeldern. Informationen unter: <https://esportbusiness.de>

4.675 Zeichen (inkl. Leerzeichen), 635 Wörter (inkl. Titel), Belegexemplar erbeten

<b>Kontakt:</b> ESB Marketing Netzwerk Peter Schappacher Brunneggstr.9 CH-9001 St.Gallen	<b>Tel.:</b> +41 (0) 41 71 223 78 82 <b>E-Mail:</b> <a href="mailto:schappacher@esb-online.com">schappacher@esb-online.com</a> <b>Web:</b> <a href="http://www.esb-online.com">www.esb-online.com</a>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------