



Pressemitteilung – St. Gallen, den 22.12.2017

Tourismus, eSports, Marketing, Gaming, virtuell, Breitensport

eSport: Kommt bald das virtuelle Zocken in den Alpen?

Daniel Luther ist einer der gefragtesten eSports-Berater Europas. Für Tourismusdestinationen sieht der eSports-Experte ein enormes Potential mit neuen Zielgruppen und Markenbotschaftern.

St.Gallen - Der virtuelle Sport boomt. eSports, also das Spielen von Computerspielen als sportlicher Wettkampf, ist die am schnellsten wachsende Sportart der Welt. eSports bekommt sogar bei den Asienspielen 2022 eine große Bühne und wird zur Olympischen Disziplin. Damit ist das elektronische Zocken weder Kinderkram noch „Nerd-Thema“, sondern ein Tummelplatz für attraktive Zielgruppen. Die Meinungen, ob eSports richtiger Sport ist, gehen zwar immer noch auseinander. Fakt ist, dass eSports zu einem nicht zu unterschätzenden Wirtschaftsfaktor herangewachsen ist. Das begreifen immer mehr traditionelle Wirtschaftsunternehmen. Und auch die Tourismusbranche soll vom Hype profitieren.

„eSports ist ein Wachstumsmarkt, dessen junge, hauptsächlich männliche Konsumenten auf herkömmlichen Wegen für Unternehmen schwer zu erreichen sind“, sagt Daniel Luther, eSports Consultant von ESB Marketing Netzwerk. Der ehemalige eSports-Weltmeister berät Unternehmen beim Einstieg in den neuen Sport und wird auch am 19. Januar beim internationalen „Sport.Tourismus.Forum“ in St. Gallen zu Gast sein, um Touristikern den Einstieg in den eSports zu erleichtern.

Für die Tourismusbranche sieht er enormes Potential. Mittelgroße eSports-Events, wie die LAN-Events, ziehen in der Schweiz bereits mehr als 1.300 Teilnehmer an. „Solche Events sind für viele Tourismusregionen logistisch zu stemmen“, sagt Luther. Bestehende Veranstaltungen könnten durch kleinteilige eSports-Konzepte sinnvoll erweitert werden, neue Zielgruppen würden erschlossen und Events dadurch diversifiziert.

In Fernost sind eSportsler Stars, die jeder auf der Straße erkennt. Inzwischen füllen eSports-Wettbewerbe die großen Arenen in Hamburg, Köln und Berlin. Mega-Events wie das „Intel Extreme Masters“ in Katowice locken sogar 173.000 Besucher in die Region.

Für Tourismusdestinationen ist der Bereich des Influencer-Marketings nicht zu unterschätzen. Die eSports-Influencer sind Stars ihrer Zielgruppe. Mehrere Millionen Follower auf den sozialen Kanälen machen sie zu idealen Verkäufern und Markenbotschaftern. „Der Tourismus kann sich über diesen Weg in Szene setzen, seine Stärken ausspielen und Image-Kampagnen fahren.“ Die Zielgruppe ist jung. 55 Prozent der eSportsler sind im Alter von 19 bis 34 Jahren. Der Frauenanteil beträgt nur 20 bis 30 Prozent. eSports ist international, die Events leben vom Publikum und der Stimmung. „Die bisherigen eSports-Events haben enorm viel Luft nach oben.“ Auch wenn es für Destinationen schwierig wird, den Status der Mega-Events zu erreichen, so sieht Luther gute Möglichkeiten darin, die Zielgruppe in kleineren lokalen Events mit den passenden Rahmenprogrammen anzulocken.

Dem Gaming, also dem Spielen als Breitensport, räumt Luther ebenfalls viel Aufmerksamkeit ein. Knapp fünf Millionen Österreicher vertreiben sich laut einer Studie des Verbands für Unterhaltungssoftware (Övus) die Zeit mit Videogames. Ein gelungenes Beispiel für die Symbiose von virtuellem Zocken und Tourismus ist Europas erstes Gaming-Hotel „The Arcade“ in Amsterdam. In Asien wächst die Anzahl der Zocker-Hotels. „Ich bin mir sicher, dass dieser Weg von vielen Hotels in den nächsten Jahren gegangen wird.“



SPORT.TOURISMUS.FORUM

AKTIV. DIGITAL. INTERNATIONAL

Über das SPORT.TOURISMUS.FORUM

Das SPORT.TOURISMUS.FORUM findet im Rahmen von *Grenzenlos - Treffpunkt für Freizeit und Fernweh* statt. Unter dem Motto „Aktiv.Digital.International“ richtet sich der Fachkongress als exklusive Plattform an Entscheider aus der Sport- und Tourismusbranche. Es werden Vertreter von Tourismusdestinationen, Sportvereinen und -verbänden, Hotels, Spezialreiseanbietern, Sportveranstalter und -stätten, sowie von Markenunternehmen und Agenturen aus dem gesamten deutschsprachigen Raum erwartet. Unter anderem auf der Bühne: Mathias Hecht von CAMPUS SURSEE, Susanne Schilcher von AREA47, Patrick Vogler vom Gradn Resort Bad Ragaz, Max Salcher von Kitzbüheler Alpen und Daniel Salmanovic von The Arcade Hotel Amsterdam.

3405 Zeichen, 463 Wörter (inkl. Titel), Belegexemplar erbeten

Das Programm 2018 Zur Anmeldung Zur Homepage	Kontakt: ESB Marketing Netzwerk Fabian Weber Brunneggstr.9 CH-9001 St.Gallen	Tel.: +41 (0) 41 71 223 78 82 E-Mail: presse@esb-online.com Web: www.esb-online.com
--	---	---