

Medien starten Battle Royale um Zuseher und Streamer

Die fünfte DreamHack zieht am 24. Januar tausende Gamer und eSport-Fans in ihren Bann. Mit dem eSport.Business.Forum laden Größen des digitalen Markts zu Diskussionen und einem esportlichen Wissenstransfer. Zahlen, aktuelle Statistiken und Trends werden präsentiert.

Leipzig – Die Meldung schlug ein wie eine Bombe. Die Streamer „Ninja“ und „shroud“ wechselten exklusiv zu Mixer - mit enormen Verlusten von Zusehern. Der Platzhirsch bleibt Twitch, aber für wie lange? YouTube und Facebook stehen ebenfalls an der Seitenlinie. National bieten TV-Sender und Medienkonzerne weitere Plattformen an. Sind Zuschauer die Währung des eSports? Und wer gewinnt dieses Rennen? Das eSport.Business.Forum in Leipzig greift diese und weitere spannende Fragen aus der Welt des elektronischen Sports auf. Im Mittelpunkt stehen Fachwissen und der Austausch zwischen namhaften Vertretern des eSport und Teilnehmern aus unterschiedlichen Geschäftsfeldern. Im Rahmen der DreamHack werden am 24. Januar in Leipzig 20 Experten über die neuesten Entwicklungen am eSport-Markt berichten.

Die Fanbase im eSport wächst. Laut dem Verband der deutschen Games-Branche ist jeder zweite Deutsche Gamer. Kein Wunder also, dass immer mehr Marken wie Porsche das Potential für sich erkannt haben. Beim Blick auf die aufstrebende eSport-Branche fällt jedoch auf, dass sie noch lange nicht ausvermarktet ist. „Oft fehlt den Unternehmen der richtige Zugang“, meint dazu Daniel Luther, eSport-Experte von ESB Marketing Netzwerk. Das Forum bietet Unternehmen die richtige Plattform, um tiefer in die eSport-Welt einzutauchen.

Am Podium werden game und die Sporthochschule Köln Zahlen und aktuelle Studien präsentieren. „Nielsen Fan Insights“ gewährt exklusive Einblicke in das Verhalten der eSport Fans und zeigt auf, wie sich Marken in diesem spannenden Markt bewegen sollten. Ob der deutsche eSport-Markt konkurrenzfähig ist, werden Daniel Finkler, CEO Bigleet und Markus Bonk von ad hoc gaming beleuchten. Innovationen aus der Branche, wie eSport für Jedermann von MateCrate oder die GamerzClass mit Online-Nachhilfe vom eSport-Profi stehen ebenfalls auf dem Programm. Praxiswissen rund um Sponsoring, Merchandising und Erfahrungsberichte gibt es von Porsche, Fnatic, ProSiebenSat.1 Sports und vielen weiteren.

eSport.Business.Forum, am 24. Januar 2020 auf der DreamHack Leipzig, Informationen unter: esportbusinessforum.de

Rückfragehinweis:

Peter Schappacher
ESB Marketing Netzwerk
schappacher@esb-online.com
sportforumschweiz.ch
Tel. +41 (0) 71 223 7882