

Digitales Kräftemessen auf der DreamHack Leipzig

Volltreffer eSport: Die vierte DreamHack zieht ab 15. Februar Tausende Gamer und eSport-Begeisterte in ihren Bann. Mit dem eSport.Business.Forum laden Vertreter der weltbesten eSport-Teams und Größen des digitalen Markts zum eSportlichen Wissenstransfer.

Leipzig - Das digitale Kräftemessen der besten eSport-Akteure der Welt hat Dimensionen angenommen, wie man es bislang nur von Sport-Spektakeln wie dem Champions League-Finale kannte. Allein das WM-Finalturnier im Strategiespiel „League of Legends“ wurde weltweit von 205 Millionen Menschen live verfolgt. Wie rasant die Szene und die Begeisterung um die Computerspieler wachsen, zeigt sich auch daran, dass sich die Zuschauerzahl innerhalb von nur einem Jahr verdoppelt hat. eSport ist ein weltweites Massenphänomen. Das professionelle Zocken zieht nicht nur Gamer in seinen Bann, sondern ist auch ein lukratives Geschäftsmodell. Kein Wunder also, dass immer mehr Marken, wie Coca Cola, Gillette oder Mercedes-Benz das Potential für sich erkannt haben. Als erster Automobilhersteller investiert Mercedes jetzt sogar in ein eSport-Team und wird Teilhaber von SK Gaming. Erst im Oktober 2018 weitete der Schwäbische Autohersteller sein Engagement als ESL-Mobilitätspartner aus.

Beim Blick auf die aufstrebende eSport-Branche fällt jedoch auf, dass sie noch lange nicht ausvermarktet ist. Oft fehle Unternehmen der richtige Zugang, meint dazu Daniel Luther von ESB Marketing Netzwerk. Deshalb wurde vor drei Jahren mit dem eSport.Business.Forum eine Plattform für eSport-Business geschaffen. Im Mittelpunkt steht Fachwissen und der Austausch zwischen namhaften Vertretern des eSports und Teilnehmern aus den verschiedensten Geschäftsfeldern. Im Rahmen der DreamHack werden 20 Experten über Engagements und die neuesten Entwicklungen am eSport-Markt berichten.

Mit Jakob Kristensen, dem Gründer des eSport Imperiums RFRSH sowie Christoph Timm, dem ehem. Manager von „Team Liquid“, werden zwei Vertreter der weltbesten eSport-Teams auf der Bühne stehen. Caroline Pilz von Daimler gibt Einblicke in die eSport-Strategie von Mercedes-Benz. Und Arwin Fallah von Shikenso wird vorstellen, wie Twitch mithilfe einer KI noch attraktiver für Sponsoren wird. Geht es um elektronischen Sport, darf FC Schalke 04 nicht fehlen. Der Fußballbundesligist sicherte sich für acht Millionen Euro einen Startplatz in der neuen europäischen Liga League of Legends. Tim Reichert, Chief Gaming Officer von Schalke 04, wird über die Hintergründe sprechen. Welche Perspektiven die Erneuerung der virtuellen Bundesliga bietet, darüber wird Dominik Hilpisch-Hahn von Bundesliga International sprechen. Als Premiumpartner sind Nielsen, game und Sport1 von der Partie.

eSport.Business.Forum, am 15.2.2019 auf der DreamHack Leipzig. Hier finden Sie [Details zum Programm](https://esportbusiness.de/esport-business-forum/), Informationen unter: <https://esportbusiness.de/esport-business-forum/>

| | |
|---|---|
| Kontakt: ESB Marketing Netzwerk Peter Schappacher Brunneggstr.9 CH-9001 St.Gallen | Tel.: +41 (0) 41 71 223 78 82 E-Mail: schappacher@esb-online.com Web: www.esb-online.com |
|---|---|