

Mehr als Spielerei: Schweizer eSport- und Gaming-Markt wächst

Am 1. Juni werden 20 Experten beim „eSport & Gamification.Forum“ über Perspektiven und Chancen der Szene berichten.

St. Gallen - eSport und Gaming gelten zu den Gewinnern der Krise. Die Szene hat auch in der Pandemie an Fahrt aufgenommen. Spiele verkauften sich wie warme Brötchen und jede Woche fanden in der Schweiz so viele eSport-Turniere statt, wie noch nie. Laut aktueller Studie der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW) wächst eSport in der Schweiz enorm. Über eine halbe Million Schweizer*innen bezeichnen sich darin selbst als eSportler. Mehr als 33 Prozent der 16 bis 19-Jährigen bewerten es positiv, wenn sich Unternehmen im eSport engagieren.

Wie Unternehmen den digitalen Sport für sich nutzen können und wie wichtig Gamification für künftige Sponsoring-Entscheidungen wird, das wird beim eSport & Gamification.Forum am 1. Juni beantwortet. Das Forum wird als Hybrid-Kongress ausgetragen. Die Teilnahme ist live und online möglich.

20 Referenten widmen sich in Vorträgen, Diskussionen und spannenden Showcases dem Schweizer und internationalen eSport- und Gaming Markt. Dazu wird Swiss Gaming eindrückliche Zahlen aus dem Schweizer Gaming-Markt präsentieren. Fragen um die Potenziale für die Markenkommunikation, zielgerichtetes Engagement und wie Unternehmer diese Zielgruppe erreichen können, werden beantwortet. Wie Non-Gaming Unternehmen von einer Zusammenarbeit mit Publishern und der eSport-Szene profitieren können, das ist ebenfalls ein Thema beim Kongress.

Best Cases auf der Bühne

Die ZHAW wird die repräsentative Studie zum Schweizer eSport-Markt vorstellen. Vertreter internationaler eSportsgrößen, wie RB Leipzig in FIFA-eSports, geben ihre Erfahrungen nach den ersten Gehversuchen im eSport weiter. Sponsoren wie Rivella berichten von ihrem Engagement und der Aktivierung in diesem Markt. Learnings aus erster Hand zeigt die Verantwortlichen der Schweizer National League auf, die sich als erste professionelle Sportliga für ein ganzheitliches eSports-Konzept entschieden hat. Und Schweizer Marken wie Roche zeigen neue Möglichkeiten für die Kommunikation durch Gamification auf.

Über das Forum:

Das eSport & Gamification Forum wird vom ESB Marketing Netzwerk im Rahmen des Digital Sports Hub Switzerland (DSHS) veranstaltet. Am 1. Juni 2021 wird in der Olma Messe St. Gallen die Situation im eSport und Gaming nach der Corona-Krise beleuchtet. Die Teilnahme am Forum ist sowohl live in St.Gallen wie auch digital möglich. Weitere Informationen unter: esportbusinessforum.ch

Rückfragehinweis für Medien:

ESB Marketing Netzwerk AG | Brunneggstr. 9, Postfach 519 | CH-9001 St. Gallen
Tel. +43 676 83521617 | griessenboeck@esb-online.com