

# E-Sports als neuer Trend – Was steckt dahinter?



**E-Sports ist längst mitten in der Gesellschaft angekommen. Besonders beim Fußball wird das virtuelle Spiel immer beliebter und gewinnt im E-Sports-Kosmos stetig an Bedeutung.**

Mag. Ursula Weixlbaumer-Norz,  
Expertin für Kinder- und Familienmarketing  
kids&fun consulting

**Renommierte Fußball-Bundesligaklubs** stellen bereits ganze Teams für die Spieletitel FIFA und PES auf, aktive und ehemalige Fußballprofis investieren in E-Football-Agenturen, zahlreiche Streams und Video-Tutorials in den sozialen Netzwerken verzeichnen immer mehr Zugriffe, und selbst etablierte Medienunternehmen gründen eigene E-Sports-Fernsehsender, um Formate wie die Virtual Bundesliga zu übertragen. Gründe genug, sich dem Thema E-Football im Detail zu widmen und sich diejenigen Akteurinnen und Akteure genauer anzusehen, um die sich alles dreht – die E-Football-SpielerInnen.

Zu diesem spannenden Thema habe ich Matthias Katerina, Manager für E-Sports bei B2Sports in München, der Agentur des Bayerischen Fußball-Verbandes, ein paar Fragen gestellt.

## **Was genau ist E-Sports? Gibt es einen Unterschied zu Gaming?**

Im Allgemeinen ist E-Sports ein Wettkampf, welcher in Form von Computer- und Videospielel ausgetragen wird. Dabei wird zwischen verschiedenen E-Sports-Titeln unterschieden. Strategiespiele wie League of Legends oder Dota 2 gehören zu den beliebtesten. Zusätzlich gibt es eine große Anzahl an SpielerInnen bei Taktik-Shootern – zum Beispiel Counter Strike: Global Offensive (CS:GO). Darüber hinaus werden gerne Sportsimulationen wie FIFA, PES, Madden NFL oder auch verschiedene Rennsimulationen – das sogenannte SimRacing – gespielt. Mittlerweile hat sich Fußball bzw. der E-Football mit den Spielen FIFA und Pro Evolution Soccer (PES) in der Gaming-Branche etabliert. Der Weltverband FIFA organisiert seit einigen Jahren große Turniere, darunter die Weltmeisterschaft im E-Football. Auch viele National- und Landesverbände, wie der Deutsche Fußball-Bund (DFB) oder der Bayerische Fußball-Verband (BFV), engagieren sich bereits im E-Football. So war der BFV der erste Verband in Deutschland, der dieses Potenzial einer jungen Zielgruppe erkannte und sich seit 2018 in diesem Bereich immer weiter

entwickelt, um Synergien zwischen realem und virtuellem Fußball zu schaffen.

## **Wie kann man sich ein E-Sports-Event vorstellen?**

Die Dimension variiert von sehr klein bis extrem groß. Dabei kann auch zwischen Online und Offline unterschieden werden oder einer Kombination aus beidem. Ein kleines Event kann schon mit vier Personen stattfinden. Ein großes Turnier versammelt mehrere hundert Personen, die aktiv am Spiel teilnehmen. Zusätzlich werden E-Sports-Events bzw. -Finals in großen Arenen ausgetragen. Knapp 15.000 Personen verfolgten zum Beispiel 2017 das Counter-Strike-Turnier in der Lanxess-Arena in Köln. Der Ablauf eines solchen Events ist zum Beispiel folgender: Ein Unternehmen hat gaming-affine MitarbeiterInnen, die gerne ein organisiertes FIFA-Turnier durchführen möchten. Intern hat das Unternehmen aber nicht das benötigte Know-how, um dies abzuwickeln. Als B2Sports können wir in diesem Fall unterstützen. Rechtzeitig vor der Veranstaltung liefern wir das gesamte Equipment (Bildschirme, Konsolen, Controller, Gaming-Stühle etc.) und kümmern uns um den Aufbau und die Technik sowie die Turnierleitung. Wenn 16 MitarbeiterInnen mitspielen, können vier Gruppen zu je vier Personen gebildet werden, sodass jeder gegen jeden spielen kann. Die zwei Besten jeder Gruppe qualifizieren sich für die nächste Runde und spielen im K.-o.-System gegeneinander bis zum Finale.

## **Was macht einen typischen E-Sportler aus? Wie unterscheidet er sich von einem „normalen“ Fußballer?**

In der Regel gibt es zwischen E-SportlerInnen und „normalen“ SportlerInnen keinen deutlich erkennbaren Unterschied. Sowohl SpielerInnen auf dem Fußballplatz als auch E-SportlerInnen an der Konsole müssen sehr hohe kognitive Fähigkeiten und Ausdauer besitzen, um aktiv und erfolgreich an den jeweiligen Wettbewerben teilnehmen zu können.

## Wie groß ist die Zielgruppe im deutschsprachigen Raum und für welche Altersgruppen ist Gaming und E-Sports aktuell?

Wir als B2Sports haben gemeinsam mit dem Marktforschungsunternehmen Nielsen Anfang 2021 eine exklusive E-Football-Studie in Deutschland durchgeführt, die sehr viele Insights zur Zielgruppe geliefert hat. Wir haben 800 E-FußballerInnen zwischen 14 und 55 Jahren zu verschiedenen Themenbereichen befragt. Aktuell gibt es 5,4 Mio. FIFA-/PES-SpielerInnen in dieser Altersgruppe in Deutschland. 12,5 % der Befragten spielen mindestens wöchentlich FIFA und/oder PES. Rund 82 % sind männlich und 18 % weiblich. 62 % der StudienteilnehmerInnen haben Hochschulreife (Abitur) und studieren gerade oder haben ihr Studium bereits abgeschlossen. Das durchschnittliche Netto-Haushaltseinkommen der Befragten liegt bei 3.072 Euro pro Monat.

## Was ist für die Kommunikation mit dieser Zielgruppe wichtig?

In der Gaming-Branche ist zielgruppengerechte Kommunikation enorm wichtig, denn jüngere Leute, die unter ständigem Einfluss von Informationen über TV,



Smartphone und Social Media stehen, müssen sehr fokussiert angesprochen werden, um für ein Produkt oder eine Dienstleistung begeistert zu werden. Aktuell erreicht man die Zielgruppe am besten auf Instagram, TikTok, der Videoplattform Twitch und auf YouTube. Eine große Hilfe sind sogenannte Content-Creator oder Influencer, die ihre eigene Community haben und dadurch direkt an die Zielgruppe kommunizieren. Inhalte wie FIFA-Tutorials, Skill-Coachings und Fail-Videos kommen beispielsweise sehr gut bei der jungen Community an.

## Welche Möglichkeiten gibt es, sich im Bereich Gaming und E-Sports zu positionieren – besonders für den Tourismus?

In diesem Bereich gibt es noch ein enormes Potenzial. Fast jedes Hotel bzw. fast jede Unterkunft bietet den Gästen mittlerweile irgendeine Form von Aktivität an. Sei es Wandern, Mountainbiking oder Skifahren in den Bergen, Beachvolleyball und Wassergymnastik auf Urlaubsinseln und in Club-Hotels – für jede oder jeden ist meistens etwas dabei. Durch das enorm schnelle Wachstum der Gaming-Branche und der bereits erwähnten großen Zielgruppe alleine in Deutschland wäre es sinnvoll, im Tourismus-Bereich in diese Sparte zu investieren und den UrlauberInnen die Möglichkeit zu geben, auch in Hotels und Unterkünften die E-Sports-Titel auszuprobieren oder ganze Events für Interessierte in Hotels zu veranstalten.

**Ursula Weixelbaumer-Norz**

### HEISSER TIPP

#### Animationsbox:

Sie wollen mit E-Sports Ihre (jungen) Gäste begeistern? In unserer Animationsbox gibt es jetzt eine fertige Animation für E-Sports, zusammengestellt vom Bayerischen Fußball-Verband. Sie lernen, wie Sie ein solches Event aufsetzen und was Sie tun müssen, um es richtig spannend zu gestalten. Viel Spaß!

[www.animationsbox.com](http://www.animationsbox.com)

Die Animationsbox ist ein Service von kids & fun consulting, Ihrer Beratung für Familienmarketing.  
[www.kidsandfunconsulting.com](http://www.kidsandfunconsulting.com)



*... bürgt für smarte Lösungen in aller Welt.*

*... garant de solutions intelligentes dans le monde entier.*

*... garantisce soluzioni intelligenti in tutto il mondo.*

*... a guarantee of smart solutions around the world.*

[www.sisag.ch](http://www.sisag.ch)

© dlcwahrstatter.ch