

**Statement****gamescom 2017****Mit Mannschaftsgefühl in den Mainstream:  
eSports bringt Gaming-Markt in Bewegung**

**Statement von Michael Vorberger, Head of Sales IT  
Display Samsung Electronics GmbH**

16. August 2017

Mit der Mannschaft mitfiebern – dieses Gefühl, das lange dem traditionellen Sport vorbehalten war, wird durch eSports für das digitale Zeitalter neu interpretiert. Jeder fünfte Deutsche sieht eSports bereits als Sportart.<sup>1</sup> Alleine in Deutschland soll das Marktvolumen im eSports-Bereich bis 2020 auf etwa 130 Millionen Euro steigen. So könnte eSports nach der Fußball-Bundesliga zur umsatzstärksten Sportart werden<sup>2</sup>.

eSports hat damit das Potential, zum „Gamechanger“ für die Branche zu werden und die letzte Hürde auf dem Weg zum Mainstream-Entertainment zu nehmen.

---

<sup>1</sup> [Bitkom-Umfrage](#) 2017 zu eSports

<sup>2</sup> Unternehmensberatung Deloitte in ihrer Studie [“Let’s Play”](#)

## **Kult und Kultur in der virtuellen Arena**

Diese rasante Entwicklung zeigt, wie die Professionalisierung des eSports die Branche aufbrechen, neue Zielgruppen ansprechen und zugleich auch einen neuen Lifestyle prägen kann. Vor zehn Jahren noch ein Hype unter Hardcore-Gamern in Asien, ist eSports im heutigen Streaming-Zeitalter auf dem Weg zum Milliardengeschäft mit aktuell fast 200 Millionen Anhängern und noch einmal so vielen gelegentlichen Zuschauern weltweit.<sup>3</sup> Mit der wachsenden Fangemeinde entwickelt sich eine neue Kultur mit Spieler-Stars und professionellen Mannschaften, die sich virtuell formieren und auf Großevents gefeiert werden. Der virtuelle Wettkampf um Strategie und Schnelligkeit wird zum multimedialen Erlebnis.

## **Gaming in Gemeinschaft**

Damit kann eSports, häufig auch als Mannschaftssport betrieben, einer der wichtigen Treiber für die Entwicklung des Gamings als soziales Event sein. Neben dem klassischen Einzelspieler, öffnet sich Gaming heute zunehmend auch für Gruppen – sei es verbunden über soziale Netzwerke, mit Freunden zu Hause oder inmitten der Fan-Community in der Arena. Damit geht der Trend in der Gaming-Branche nicht mehr nur in Richtung Immersion, sondern vor allem auch hin zur Interaktion.

Diese Entwicklung spiegelt sich teilweise auch in der Gaming-Hardware wieder. Neben Lösungen im Bereich Mobile Gaming und Virtual Reality, stellen wir auf der diesjährigen gamescom unseren neuen Ultra-Wide-Monitor in den Fokus. Mit dem weltweit breitesten Monitor kann Gaming einmal mehr zum sozialen Event in den eigenen vier Wänden werden – hier kann sich die gesamte Mannschaft zum gemeinsamen Spielspaß versammeln.

*((Zeichenzahl inkl. Leerzeichen: 2.214))*

---

<sup>3</sup> [Global Esport Market Report 2017](#) von Newszoo