

INSERAT
noch offen



Wir haben den Durchblick

**Glasklare
ICT-Lösungen für
Ihren Erfolg.**

Streamline AG
Könizstrasse 60
3000 Bern 5
T 031 388 12 12

IT Solutions
Voice Solutions
Security Solutions
Network Solutions

Bern · Brugg · Langenthal · Luzern · Thun

www.streamlineag.ch

streamline
voice & it-systems



SCB GOES ESPORTS

Wir schreiben das Jahr 2009, als der SCB als Pionier beinahe unbemerkt erstmals den Schritt aufs virtuelle Eis wagt. In der Schweiz war dies zu früh, um grosse Erfolge zu verzeichnen und so wurde das Projekt schnell wieder eingestellt.

Heute schreiben wir das Jahr 2020 – das Jahr, welches uns vor besondere Herausforderungen stellt und für wirtschaftliche Erfolge wenig Aussicht lässt. Aber: Noch nie zuvor war Digitalisierung wichtiger und nie zuvor war man zu schnelleren Fortschritten und Adaptionen in Prozessen fähig, wie in diesem historischen Jahr.

Der Corona-Effekt

Man spricht vom Corona-Effekt, der in manchen Branchen durchaus Chancen mit sich brachte. So brachte die Pandemie den Sport einerseits komplett zum Erliegen und gleichzeitig die Gaming-Branche zum Florieren: Den Höhepunkt markierte der 1. April 2020, an dem eine Million aktive Spieler auf einem Game gezählt wurden. Da wünscht man sich, man hätte bereits vorher in Game Advertising investiert!

eSports war in diesem Moment die einzige Möglichkeit, um Sportarten weiterhin auszuführen – alles virtuell, kontaktlos und in der notwendigen Isolation. Und trotzdem ermöglichte diese Art von Sport eine Befriedigung der sozialen sowie psy-

chologischen Triebe und sorgte für Aufregung, soziale Interaktion, bot einen Wettbewerb und erlaubte bis zu einem gewissen Grad die Flucht aus der Situation hinaus. Der FC Basel fing an, für wohltätige Zwecke virtuellen Fussball, sprich Fifa, zu zocken und RedBull organisierte im März 2020 ePlay-Offs als Trost für das abrupte Saisonende.

Stellenwert in der Schweiz

In der Schweiz wird eSports bereits von knapp einem Drittel der Be-

völkerung als Sportart anerkannt. Experten prophezeien in den kommenden Jahren einen Aufstieg von eSports zu einer Topsportart in der Grössenordnung von Eishockey und Fussball. Wie im klassischen Breitensport auch, dreht sich alles um die Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, strategisches sowie taktisches Verständnis und den Wettkampf als Ganzes. So überrascht es nicht, dass auch bereits in diesem Bereich die Möglichkeit zu einer weiteren Umsatzquelle besteht. Profis gewinnen Preisgelder in Millionenbeträgen, erschaffen Kleidungs- und Lifestylemarken und werden zu den Helden der heutigen Generation.

Ein grosser Vorteil für den virtuellen Sport ist zudem, dass jede und jeder die gleiche Chance in diesem Wettbewerb erhält: Die Geschlechter



ARCHITEKTURBÜRO
RUDOLF REMUND AG

SCHAUPLATZGASSE 31
POSTFACH
3001 BERN
T 031 313 80 00
F 031 313 80 01
REMUND-ARCHITEKTEN.COM
CHE-272.592.629 MWST



WIR WÜNSCHEN DEM SC BERN EINEN ERFOLGREICHEN SAISONSTART!

Wir liefern nicht nur die Resultate direkt nach Hause, sondern auch Ihre Werbung.

Nutzen Sie die Vorzüge unserer Printtitel.

031 330 31 11 | info.ch@goldbach.com | www.goldbach.com

GOLDBACH



Adrian Siegenthaler ist leidenschaftlicher NHL-Gamer und Captain des SCB eSports-Teams-



unabhängige Chancengleichheit wird gefördert.

Der Schlüssel zur Gen Z?

Geht es um das Sponsoring von eSports, ergeben sich für Unternehmen oder Privatinvestoren weiterhin erhebliche Vorteile. Der Individualisierungsgrad der Werbung auf Frau und Mann ist deutlich höher als im klassischen Breitensport. Im eSports darf Werbung nämlich auf jeder freien Stelle des Trikots platziert werden. Noch sind die Einstiegspreise für Sponsoren gering. Mit den täglich steigenden Nutzerzahlen dürfte sich dies in den kommenden Jahren jedoch ändern.

Als weiterer grosser Vorteil kann die Stärkung der eigenen Unternehmung und Marke in Sachen Innovation angesehen werden. eSports als neues Geschäftsfeld oder Interessengebiet führt in seiner Wahrnehmung beinahe automatisch zu einer moderneren und jüngeren Positionierung. So können auch neue Märkte erschlossen, neue Sales-Kanäle generiert und ein authentischer Auftritt gegenüber der Generation Z gesichert werden.

Die Generation Z (damit auch die Gamer) bildet das Herzstück der Bewegung eSports. Die zwischen 1997 und 2012 geborene digital hochaffine Zielgruppe lässt sich nur noch schwer über herkömmliche Werbeformate abholen. Während klassischer Breitensport hauptsächlich über das Fernsehen als Leitmedium konsumiert

wird und so das Publikum sich eher in höheren Altersklassen bewegt, wird eSports ausschliesslich über Internet Livestreams konsumiert, womit weltweite Zugänglichkeit und Sichtbarkeit ermöglicht wird. Künftig könnte also mit steigender Popularität durch einen gezielten Abtausch dieser Leitmedien eine Symbiose der Zielgruppen erreicht werden.

Und der SCB?

Der SCB selbst verfolgt mit dem Aufbau eines eSports-Teams verschiedene Ziele: Einerseits setzt der Club auf eine weitere Diversifikation, welche sich stark in Richtung digitale Transformation ausrichtet. Andererseits wird auch die Ansprache von neuen Zielgruppen auf der Stakeholderseite gefördert: neue und jüngere Fans sowie neue Sponsoren aus bescheiden vertretenen Wirtschaftszweigen sind ebenfalls Zweck dieses Projekts. Durch die aufsteigende Popularität von eSports soll auch eine Steigerung in der Markenbekanntheit sowie eine Internationalisierung erfolgen. Nebst all dem leistet der SCB mit seiner Partizipation im virtuellen Eishockey auch einen Beitrag am Aufstreben des schweizerischen eSports im Bereich NHL.

Das Team SCB eSports besteht aus maximal zehn Spielern, welche sich im 6 vs. 6 Modus anderen Teams über den Streaming-Kanal Twitch stellen. Zudem sind wir Teil der eNationalleague, welche von MySports, RedBull

und 20min.ch von Dezember 2020 bis März 2021 durchgeführt wird.

Dank an die ZSC Lions

Die ZSC Lions und deren Team feiern im Oktober ihr einjähriges Jubiläum. Sie erwiesen sich im Aufbau als hilfsbereit und freuen sich, dass nun endlich ein Gegner am Schweizer Eishockey eSports Himmel aufzieht. In Zukunft wird dies sicher zu spannenden Wettbewerben und Turnieren führen, welche womöglich eine freundschaftlichere Dynamik in sich trägt, als man es sich vom physischen Eishockey gewohnt ist. Zudem sind nach einer Rückkehr zur Normalität auch Events mit grösseren Streams geplant, welche in Kooperation oder in eigener Verantwortung stattfinden werden. Vielleicht eines Tages sogar in einer vollen PostFinance-Arena mit schaulustigen eSports- und Eishockey-Cracks?

Ihre Chance

Sie möchten Ihre Unternehmung in einem innovativeren Licht positionieren? Sie haben Interesse am Bereich Gaming? Sie suchen ein neues Feld, um von unseren Werbeleistungen zu profitieren? Oder Sie sind ganz einfach an den Möglichkeiten, die eSports bietet, interessiert, dann können Sie sich gerne bei der Projektverantwortlichen, Sina Wymann unter sina.wymann@scb.ch oder bei Michael Steiner unter michael.steiner@ims-sport.ch melden. (sw)