

MEETUP THE HUB

#4

*E-Sport in Kommunen -
Mehrwert & Wertschöpfung durch E-Sport*

02.09.21 / 17.00 Uhr / Online Talk mit Gästen + Best Cases

Infos: www.e-sport-hub.de



E-SPORT HUB
SACHSEN-ANHALT

E-Sport Hub Sachsen-Anhalt



E-SPORT HUB
SACHSEN-ANHALT

über:

- gestartet am 01.03.2020 (vorläufige Laufzeit bis Dez. 2021)
- Förderprojekt des Ministeriums für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung Sachsen-Anhalt
- Sitz in Magdeburg
- Förderung des E-Sport als Wirtschaftsfaktor
- Use Cases für Kommunen, Vereine/ Verbände, wissenschaftliche Einrichtungen, Bildungseinrichtungen und Unternehmen

Kernziele:

- Die Begleitung von **Unternehmen** bei der Entwicklung von Geschäftsmodellen und Kommunikationsmaßnahmen für die Bindung von Fachkräften durch E-Sport.
- **Aufklärung und Sensibilisierung im Bildungsbereich** unter Berücksichtigung von Kinder- und Jugendschutz
- **Wissenstransfer** für E-Sport-Interessierte und Sensibilisierung der Öffentlichkeit sowie Aufklärung durch Projekte, Events und Showtrainings

E-Sport – was ist das?



„eSport [...] ist das **sportwettkampfmäßige** Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“ (§ 2 der Satzung des EBSD).



In Deutschland spielen ca. **34 Mio. Menschen** aller Altersklassen, davon betrieben ca. 3,5 Mio. E-Sport.



Abgrenzung E-Sport und Gaming: E-Sport ist gezielt (auf Wettkampf oder für Turniere oder Ligen), Gaming ist „Daddeln“ (Handyspiele, Konsolen, SinglePlayer...) zu Freizeitwecken oder Lernspiele.



Wie im klassischen Sport wird zwischen **Breitensport** (in Vereinen, in Clans/ Teams, Uniligen u.ä.) und **Profisport** (Welt- und nationale Meisterschaften, Bundesligen usw.) unterschieden.



Fachsportverband: eSport-Bund Deutschland e.V., Landesinstitutionen wie E-Sport Hub oder Landeszentrum für Digitalisierung und E-Sport Schleswig-Holstein

E-Sport international – Zahlen, die beeindrucken!



League of Legends
Weltmeisterschaft 2018 über
205 Millionen Zuschauer

-> Zum Vergleich: WM Finale 2018
Frankreich - Kroatien: 163 Mio.



The International 2021 (Dota 2):
40 Mio. US-\$ Preispool

-> Zum Vergleich: Preispool der
French Open 2016: 32,00 Mio. €



Weltweit werden mehr als 3
Milliarden Gamer gezählt

-> Zum Vergleich: ca. 2,1 Milliarden
Menschen betreiben Sport



In Deutschland spielen ca. 34 Mio. Menschen aller
Altersklassen, davon betreiben ca. 3,5 Mio. E-Sport.



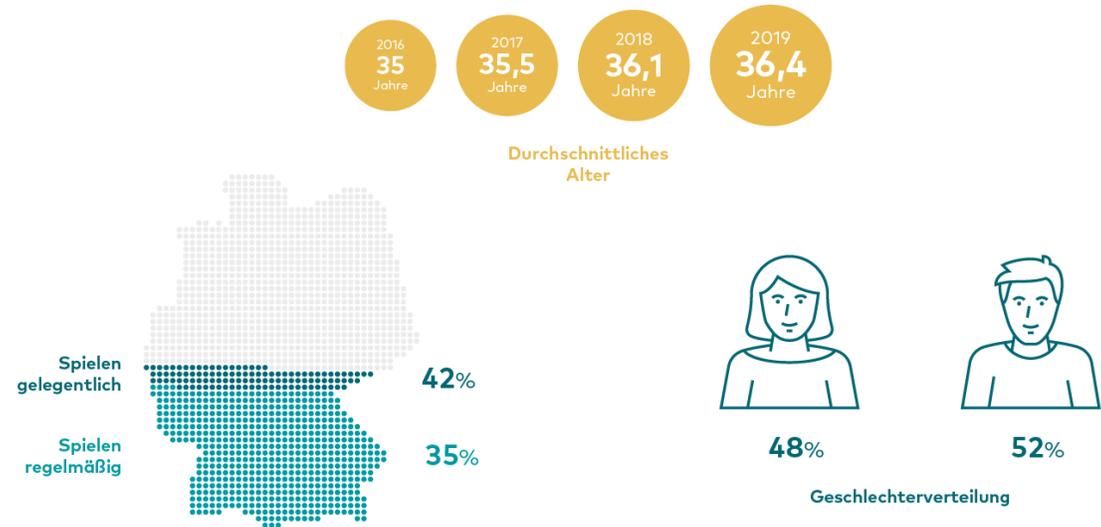
Ein StarCraft-Profi setzt bis zu 500 Tastenanschläge (APM) in
der Minute

E-Sport Titel



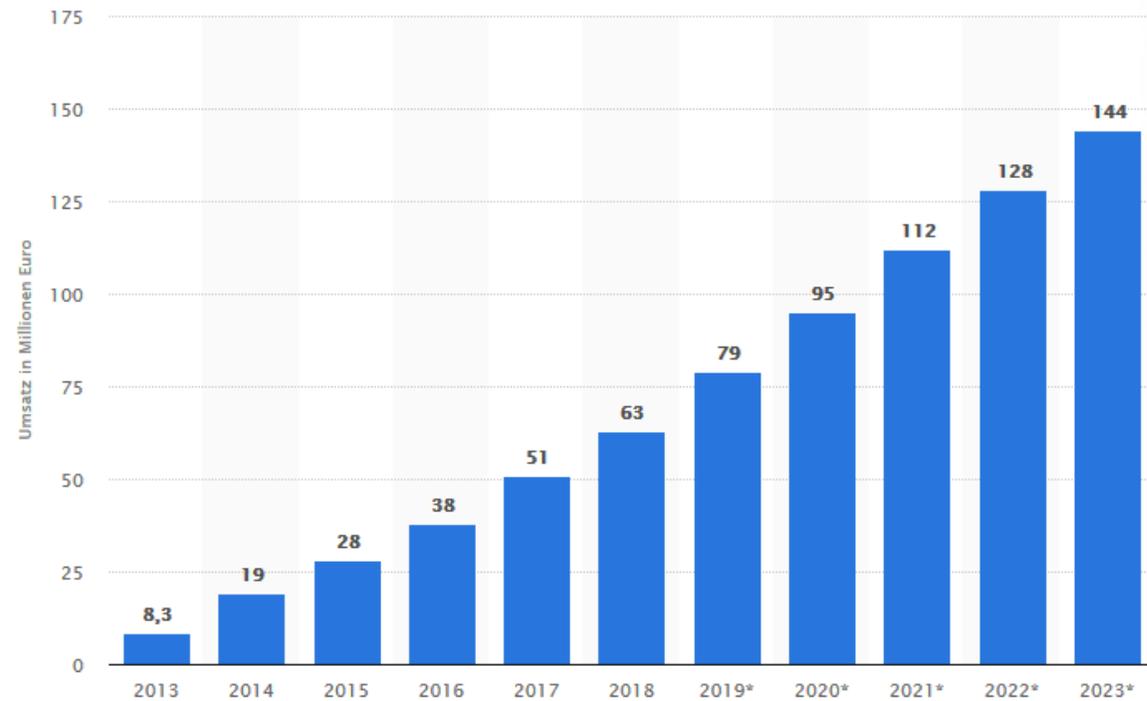
Gaming & E-Sport in Zahlen

Knapp jeder zweite Deutsche ist ein Gamer



Gaming & E-Sport in Zahlen

Umsatz mit eSports in Deutschland von 2013 bis 2018 und Prognose bis 2023 (in Millionen Euro)



E-Sport in Sachsen- Anhalt



Landeshauptstadt Magdeburg versammelt E-Sport-Kompetenzen verschiedener Disziplinen!



Wichtige Persönlichkeiten kommen von hier, sind Botschafter! (u.a. Lucas „Hungry“ Reich, aktuell im frz. Team Vitality)



Wir waren bereits Gastgeber größerer, national bedeutender Turniere! (ESLM, Rainbow Six Siege)



Hier ist der „E-Sport Hub Sachsen-Anhalt“ ansässig und einer der mitgliedstärksten lokalen E-Sport Vereine Deutschlands!



Die Landesregierung Sachsen-Anhalt fördert E-Sport – politisch gewollt und unterstützt!



Überwiegend gute Infrastruktur für Turniere.



Möglichkeiten & Best Practice

WARUM E-SPORT?

Mehrwert für
Kommunen



Gemeinschaft stärken: Verbindung von Akteuren
(Vereine, Jugendclubs, Bibliothek, Feuerwehr, Schulen,
Unternehmen etc.)



Digitalkompetenz vermittelt: generations- und
fachübergreifender Transfer von digitalem Knowhow
(Gamification, VR/AR etc.)



Wirtschaft fördern: durch neue Kanäle und Reichweiten
für Fachkräfte von morgen + Tourismus
(Mitarbeiterbindung/-gewinnung)



Image erweitern: attraktiver Standort für Zuzug und
Einwohner als innovative, digitale Region



Nachhaltigkeit: langfristiges Invest mit wachsender
Ausstrahlung



TURNIER



SAMSTAG, 29. JUNI 2019

ALTER: 12 - 99 JAHRE
ORT: BIBLIOTHEK GARDELEGEN
ZEIT: 14:00 UHR - CA. 18:00 UHR

Best Practice 1: Gardelegen

Die Stadtbibliothek konnte dank einer kleinen Förderung einen gemeindeeigenen E-Sport Raum einrichten. Im Juni fand erstmals ein Online-Turnier statt. Der Gaming Hub wurde u.a. von Romy Deckel initiiert, die nicht nur das Bibliothekswesen modernisieren will, sondern auch Möglichkeiten für einen haptischen Anlaufpunkt schaffen wollte. Das Angebot erweitert die analoge Bücherwelt mit der digitalen Spielewelt – beides lässt sich gut verbinden.

WIRTSCHAFTSFÖRDERUNG

Unternehmen in Haldensleben ermitteln bei e-sports-Turnier erstmals FIFA 21-Weltmeister

Erstmals hat es in Haldensleben ein digitales Unternehmensturnier gegeben. 20 Teilnehmer haben dabei um den FIFA- 21-Weltmeistertitel an der Konsole gekämpft.

Von: Jens Kusian • 11.4.2021, 14:27 • Aktualisiert: 14:34

Haldensleben. Stundenlanges Zocken am Bildschirm, um für die eigene Firma zu gewinnen - dieser ungewöhnlichen Herausforderung haben sich 20 Mitarbeiter von fünf Haldensleber Unternehmen und der Stadtverwaltung gestellt. Beim ersten e-sports-Turnier dieser Art ist der beste Spieler im Fußballsimulationsspiel FIFA 21 gesucht worden. Organisiert hat das Turnier die Stadtverwaltung in Zusammenarbeit mit dem Haldensleber Digitalisierungszentrum.



Best Practice 2: Haldensleben

Das Regionale Digitalisierungszentrum initiierte zusammen mit der Stadt Haldensleben ein FIFA-Firmenturnier als Testpilot. Unternehmen erhalten hier die Chance, den Teamgeist ihrer Mitarbeiter zu stärken, Content für ihre Social Media Kanäle zu generieren und via Stream ihr Unternehmen/ ihre Produkte oder offene Stellenangebote zu platzieren. Für die Region erhöht sich er Bekanntheitsgrad, die Wirtschaftsförderung trägt dazu bei, ihre Unternehmen überregional zu platzieren. Fortsetzung folgt!



Best Practice 3: Barleben

Ein eigenes E-Sport Turnier in der Mehrzweckhalle zog die Gemeinde Barleben im September durch. Neben einem Firmenturnier in FIFA zur Mitarbeiterbindung und einem Tekkenturnier, an dem aus ganz Deutschland E-Sportler teilnahmen, gab es eine kleine Begleitmesse – insbesondere mit Schwerpunkte Fachkräfte und einige Talkrunden. Zudem wurden die Spiele gestreamt, um entsprechende Reichweiten zu generieren. Fortsetzung folgt!

Weitere Ansätze

Im Tourismus:

- Erschließung von Sehenswürdigkeiten, z.B.
 - Nachbau historischer Gebäude mit Minecraft (s. Zeitz)
 - 3D oder VR / AR Anwendungen zum Entdecken (Touren durch die Innenstadt, Infos an Sehenswürdigkeiten etc.)
- Events in der Region (Übernachtungen, Gastro, Locations etc.)
- Regionen in Spielen darstellen (Bsp.: Maps beim eCycling oder Farming Simulator)
- ...

Ansprech- partner



Martin Müller

Projektleiter E-Sport Hub Sachsen-Anhalt
Vorsitzender Magdeburg eSports e.V.,
Vizepräsident eSport-Bund Deutschland e.V.,
Projektleiter Landeszentrum für eSport und
Digitalisierung Schleswig-Holstein

E-Mail: mmueller@elsa-ev.de
Tel.: 0175 - 6253 876



Sandra Kilian

Mitarbeiterin E-Sport Hub Sachsen-Anhalt
Zertifizierte E-Sport Managerin,
Vorstandsmitglied eSport Land Sachsen-Anhalt e.V.

E-Mail: skilian@elsa-ev.de
Tel.: 0171 - 5212 749