

ESPORTSCOLOGNE

SPONSORENMAPPE

eSports Cologne
info@esport.cologne
www.esport.cologne

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort

eSport Relevanz

eSport Zahlen

Entwicklungsplan

Wissenschaft

Sponsoring

Kontakt

Vielen Dank,

dass Sie sich die Zeit nehmen sich mit unserem Verein zu befassen.

Aus einem Projekt an der Deutsche Sporthochschule Köln haben wir uns nach 4 Jahren Erfahrungswerten im Amateur-eSports entschieden, den Weg in die Vereinswelt einzuschlagen.

Wir wollen Ansprechpartner Nummer eins für Breiten- und Amateur-eSport im Rheinland werden. Um dieses Ziel zu erreichen, benötigen wir starke Partner an unserer Seite.

Wir würden uns freuen, wenn Sie uns auf diesem Weg begleiten!

M. Loewe

Mit freundlichen Grüßen

Marius Loewe
Vorstandsvorsitzender

eSport Relevanz

Was ist eSport?

Der Begriff eSport umschreibt den organisierten und kompetitiven Wettkampf innerhalb von digitalen Spielen und ihren individuellen Zielvorgaben. Dabei treten zwei oder mehrere Spieler *innen gegeneinander an. Je nach Spielgenre und -titel herrschen dabei völlig andere Bedingungen und Reglements für die eSportler *innen. Folgende Definition wurde vom eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) veröffentlicht:

eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Re-

aktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten. (ESBD, 2018)

Für den eSports Cologne e.V. ist eSport ein zukunftssträchtiger Sport, welcher das alte Verständnis von Sport aufbricht und neue Ansätze zulässt, von denen nicht nur der eSport selbst, sondern auch der traditionelle Sport und die digitale Arbeitswelt profitieren können.



eSport Global

Der Globale eSport-Markt hat 2020 mit **1,1 Mrd. USD** Umsatz erstmals die Milliardenengrenze überschritten, mit einem prognostizierten erneuten Wachstum von +22,3% bis 2022.

Die Globale eSport-Zuhörerschaft liegt bei **495 Mio.** in 2020 und soll pro Jahr um weitere +11,7% wachsen.

Prognosen zu Folge sollen bis 2021 über ein **Viertel der Weltbevölkerung** wissen, dass es den eSport gibt.

eSport in Deutschland

34,3 Mio.

Gamer. Jeder zweite Deutsche spielt Videospiele.

13 Mio.

haben sich bereits ein eSport-Match angeschaut.

3 Mio.+

eSport Enthusiasten gibt es in Deutschland.

eSport in Köln

Dank Zahlreicher eSport-Großveranstaltungen wie die **ESL One Cologne**, oder jene, die auf der weltgrößten Computer-Spielmesse **gamescom** stattfinden, wird Köln in vieler Munde als die **eSport-Hauptstadt** Deutschlands oder gar Europas bezeichnet. Hinzu kommen die Sitze einiger der größten Publisher mit EA Gaming oder Turtle Entertainment sowie dem großen eSport-Ligenveranstalter ESL (Electronic Sports League), welche den eSport in Köln so Attraktiv machen.

370 000

Besucher *innen konnte die gamescom im Jahr 2019 verzeichnen.

195 Mio.

Zuschauer *innen schauten sich beim letzten großen ESL Turnier die Spiele an.

Entwicklungsplan

○ **Die Gesellschaftliche Aufgabe?**

In Deutschland trachtet der eSport, insbesondere im Breitenbereich, nach institutioneller Infrastruktur. Wir wollen die gesellschaftliche Distanz zu diesem Bereich auflösen indem wir uns mit dem eSport auseinandersetzen, die die Szene aktiv begleiten und so die Möglichkeit haben ihre Entwicklung maßgeblich positiv zu beeinflussen. Mit dem eSports Cologne e.V. unterstützen wir Menschen in ihrer Passion und erreichen gleichzeitig Millionen von Jungen eSport-Enthusiasten.

○ **Konzepte statt stundenlangem Daddeln!**

Im Vergleich zu klassischen Sportarten hat sich der eSport bemerkenswert schnell entwickelt und professionalisiert. Dies sucht seinesgleichen. Allerdings findet sich diese Professionalisierung bislang leider nur in der Spitze wieder. Außerhalb dieser Spitze besteht weiterhin Aufholbedarf, da es an ganzheitlichen Trainingsstrukturen mangelt. Genau dies ist ein wesentlicher Ansatzpunkt des Vereins.

○ **Bei uns kommen Menschen zusammen!**

Entgegen veralteten Stereotypen ist dieses Hobby sehr sozial. Der generelle Austausch über die Spiele und Taktiken, das organisierte Spielen in Teams, das gemeinsame Zuschauen von Profis und die Gestaltung von Events sind nur ein paar Beispiele von sozialer Entwicklungsförderung, die ein Vereinsleben in diesem Bereich so attraktiv machen. In dieser deutschen Vereinskultur schaffen wir nicht nur eine regionale Verbundenheit, sondern öffnen uns einer millionenstarken Bevölkerung mit traditionell äußerst loyalen Sportfans.

○ **Wir schaffen Regionalität im eSport**

Nicht nur im Leistungsorientierten Bereich, sondern auch in der Masse verbreitet sich der eSport zunehmend. Viele Menschen unterschiedlichster demografischer Hintergründe suchen erreichbare Angebote. Regionale Möglichkeiten der Wettkampfororganisation bieten, soziale Gemeinschaft bilden, Talente fördern... Hier bedient der eSports Cologne e.V. im Rheinland eine Angebotslücke.

Forschung im eSport

Das Institut für Bewegungstherapie und bewegungsorientierte Prävention und Rehabilitation der Deutschen Sporthochschule Köln unter der Leitung von Prof. Dr. Ingo Froböse ist Geburtsort des Hochschulteams „Team ECO“, dem Vorläufer des eSports Cologne e.V.

Die übergeordneten Forschungsziele der Arbeitsgruppe bestehen darin, das Trainings- und Gesundheitsverhalten von eSportler*innen zu analysieren, um es anschließend gezielt zu optimieren. Zudem wird der eSport als moderner Zugangsweg genutzt, um gesundheitsförderliche Maßnahmen in den Settings Betrieb und Schule bzw. Ausbildung zu etablieren.

Um diese Ziele zu realisieren, wurde bereits eine Vielzahl von eSportler*innen unterschiedlicher Genres und Leistungsklassen – von FIFA bis League of Legends, vom Amateur bis zum Profi – in einem selbstentwickelten eSport-Leistungstest unter-

sucht. Dieser Test beinhaltet neben der Analyse der kognitiven Fähigkeiten auch die körperliche Leistungsfähigkeit der Spieler*innen. Ergänzt werden diese Untersuchungen, durch eine jährliche Befragung, die mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten das Gesundheits- und Spielverhalten der eSport-Zielgruppe in Deutschland in den Fokus rückt und seitdem große mediale Aufmerksamkeit erfährt.

Ziel dieser Erhebungen ist die Erstellung eines Anforderungs- und Belastungsprofils, welches zur Entwicklung von leistungssteigernden und gesundheitsförderlichen Maßnahmen dient und sowohl für den Breiten- als auch Leistungs-eSport gedacht ist.

Durch die enge Zusammenarbeit zwischen Institut und eSports Cologne e.V. gilt es, diese und weitere Forschungslücken zu schließen, um einen nachhaltigen Aufbau des eSports zu ermöglichen und Spieler*innen zu einer langfristig gesunden und leistungsfähigen Zeit im eSport zu verhelfen.



Vereinsangebot

Wettkämpfe

Ganzheitliche Organisation der Teams zur Förderung eines permanenten Spielbetriebs innerhalb des Vereins

Events

Gestaltung von Events wie eigenen Turnieren, Public Viewings, Fahrten zu Großveranstaltungen usw.

Gemeinschaft

Schaffen eines sozialen Umfelds, in dem Austausch stattfindet und Freundschaften geschlossen werden.

Training

Training zur Leistungsoptimierung, angepasst an das individuelle Performance-Niveau der Spieler *innen.

Streaming

Regelmäßige Übertragung von Spielen und Events des Vereins mit Live-Kommentar.

Fitness

Sport-, Bewegungs- und Freizeitangebote zum Alltagsausgleich als Möglichkeit eines Kontrastprogramms.



Warum ein Sponsoring bei einem eSport-Verein?

eSport ist ein Phänomen unserer Gesellschaft mit maßgeblicher kultureller Prägung. Zum großen Teil betrifft die Faszination eSport junge Menschen, die ihren sportlichen Ehrgeiz in der digitalen Welt ausleben. Diese Zielgruppe ist nicht mehr an die traditionellen Medien gebunden. Der eSport verbindet, und zwar international! In keiner anderen Sportart ist es so einfach und selbstverständlich, über Ländergrenzen hinaus miteinander zu kommunizieren und zu interagieren. Dies eröffnet ganz neue Pforten um der Zielgruppe gegenüberzutreten, nicht nur für feldspezifische Unternehmen. Der digitale Wandel fordert also eine zeitgemäße Anpassungsfähigkeit von Sponsoren. Wer hier nicht Schritt hält, droht den Zugriff zu einer massiven Zielgruppe zu verlieren.



Online



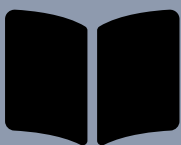
Ihre Marke wird in unseren Social Media Bannern und auf unserer Website integriert.

Events



Wir platzieren Ihre Werbemittel (bspw. Flyer oder Plakate) auf unseren Events.

Printmedien



Ihre Werbung wird in öffentlichen Printmedien von eSports Cologne platziert.

Trikots & Merchandise



Wir präsentieren Ihre Marke auf unseren Merchandise-Produkten.

Streamwerbung



Wir bauen Ihr Unternehmen in unseren Stream- und Video-Content ein.

Product Placement



Wir setzen Ihr Produkt online sowie offline in Szene. Zudem kann Ihre Werbung individuell angepasst platziert werden.

Sponsoring

Diamant
(Hauptsponsor)

10.000€+

Platin

5.000€+







Gold

2.500€+

Silber

1.000€+



Leistung		Silber	Gold	Platin	Diamant
	ONLINE	✓	✓	✓	✓
	EVENTS	✓	✓	✓	✓
	PRINTMEDIEN		✓	✓	✓
	TRIKOTS & MERCHANDISE		✓	✓	✓
	STREAMPRÄSENZ & WERBECLIPS			✓	✓
	PRODUCT PLACEMENT & INDIV. WERBUNG				✓

Kontakt



Marius Loewe
Vorstandsvorsitz
loewe@esport.cologne
+49 151 6513 0373



Finn Cyriax
Stellv. Vorstandsvorsitz
cyriax@esport.cologne
+49 163 66 12221



Michael Grau
Schatzmeister
grau@esport.cologne



Justin Krug
Vorstandsmitglied
krug@esport.cologne



Julius Walden
Vorstandsmitglied
walden@esport.cologne



Ingo Froböse
Vorstandsmitglied
froboese@esport.cologne

ESPORTS COLOGNE

INFO@ESPORT.COLOGNE
WWW.ESPORT.COLOGNE