

## The Evolution of Mobile Esports

### Marktausblick von OMG FUSE und Statista zeigt starkes Wachstum im Bereich Mobile Esports | Großes First-Mover-Potenzial für Marken und Werbetreibende

*Hamburg, 02.10.2020* – Let the mobile games begin: Die weltweiten Umsätze im mobile Esports-Markt werden bis 2025 auf ein Volumen von mehr als einer Milliarde US-Dollar anwachsen und damit etwa ein Drittel des gesamten Esports-Marktes ausmachen. Zu diesem Ergebnis kommt der Marktausblick „The Evolution of Mobile Esports“, den OMG FUSE zusammen mit den Analysten von Statista initiiert hat. Das multikausale Datenmodell basiert auf Recherche und Datenanalyse sowie den neuesten Erkenntnissen von Experten aus der Esports-Industrie. Für Werbekunden eröffnet sich ein neues und lukratives Spielfeld, um mit ihren Zielgruppen zu interagieren.

#### Smartphone-Screen wird zum First-Screen

Ob über Konsole, Computer oder Mobile – der Markt für Esports wächst weiter. Bis 2025 werden die weltweiten Umsätze im Esports von 951 Millionen US-Dollar in 2019 auf über drei Milliarden US-Dollar anwachsen. Das entspricht einer jährlichen Wachstumsrate von 22,5 Prozent. Nahezu die Hälfte der Einnahmen werden auf China entfallen, für Europa wird bis 2025 der Sprung über die eine Milliarde-Dollar-Schwelle prognostiziert. Zu den heißesten Trends im Esports-Markt zählen dabei Mobile Esports-Games, die sich seit Jahren neben Gaming-Konsolen und Hochleistungs-PCs als dritte und wachstumsstärkste Säule etablieren. Im First Mover-Markt China haben Publisher und Ligaveranstalter die Potentiale längst erkannt und wettbewerbsfähige Plattformen geschaffen.

#### Europäischer Mobile Esports-Markt wächst um 35 Prozent bis 2025

Für den europäischen Mobile Esports-Markt prognostiziert der Marktausblick für 2025 einen Umsatz von ca. 140 Millionen US-Dollar und damit ein Wachstum von 35,3 Prozent. Europa beginnt also auf einem niedrigeren Niveau, holt aber aufgrund einer höheren jährlichen Wachstumsrate auf. Im selben Maße wie die Leistungsfähigkeit der Smartphones und der Ausbau der Mobilfunknetze – Stichwort 5G – steigt, wird laut dem Ausblick von OMG FUSE und Statista der Markt für mobile Esports-Games und deren Fangemeinschaft wachsen. Auch die Zuschauerzahlen wachsen im zweistelligen Millionenbereich. So beziffert Statista die Mobile Esports-Zuschauerzahl in Europa für 2025 auf etwa 68 Millionen Menschen und auf mehr als eine halbe Milliarde Menschen weltweit.

„Mobile Esports ist hierzulande noch ein Zukunftsmarkt mit starker Wachstumsdynamik. Für werbungstreibende Unternehmen in Deutschland und Europa ist daher aktuell ein guter Zeitpunkt,

## PRESSEINFORMATION

um einen Einstieg zu prüfen und sich so frühzeitig zu positionieren, wertvolle Erfahrungen zu sammeln und letztendlich in die Kommunikation und den Austausch mit interessanten Zielgruppen zu treten“, so Lucas Petermeier, Managing Director OMG FUSE.

„Belastbare Daten zum Mobile Esports sind kaum vorhanden. Aus diesem Grund hat Statista ein eigenes Datenmodell aufgebaut, um den Mobile Esports-Markt in Europa zu quantifizieren. Mit unseren Daten und Prognose schaffen wir eine ideale Grundlage für datenbasierte Entscheidungen für alle Neueinsteiger und auch Unternehmen, die bereits im Mobile Esports-Markt aktiv sind“, meint Ana Cristina Martus, Head of Business Intelligence Projects bei Statista.

### **„First-Mover-Potenzial“ für Marken und Werbetreibende**

Für die Vermarktung und die Inszenierung von Marken ergeben sich hier riesige Potenziale, schließlich ermöglichen Mobile Esports-Apps Wettbewerbe, Turniere und Challenges auch ohne physische Wirkungsstätten. Die fließende Integration der Werbung in die natürliche Spielumgebung ermöglicht es Marken, direkt mit Fans, Spielern, den Teams und der gesamten Community zu interagieren und starkes Engagement zu erzeugen. Wie der Marktausblick weiter herausgefunden hat, können Werbetreibende über Mobile Esports-Games neue Zielgruppen erschließen: Gegenüber stationären Games und Esports-Anwendungen weisen die mobilen Anwendungen einen deutlich höheren Frauenanteil aus – denn bis zu 70 Prozent der mobilen Gamer sind weiblich. Wie ein Blick nach Asien/China zeigt, weisen dort einige Mobile-Game-Turniere eine Mehrheit von 70 bis 90 Prozent weiblicher Besucher auf.

**Die Erkenntnisse des Marktausblicks und Handlungsempfehlungen können Sie dem beigefügten Whitepaper „Die Evolution von Mobile Esports – Level-Up! Sei bereit für den Sieg“ entnehmen.**

### **Über den Marktausblick**

Den Marktausblick „Mobile Esports 2019-2025“ haben die Datenanalysten von Statista gemeinsam mit OMG FUSE initiiert. Das multikausale Datenmodell basiert auf tiefgehender Recherche mit anschließender Datenanalyse sowie den aktuellsten Experten-Erkenntnissen aus der Esports-Industrie. Das Mobile Esports-Zuschauermodell projiziert die Zuschauerzahlen von 2019 bis 2025. Das erwartete jährliche Wachstum wird auf der Grundlage von Wachstumsraten ähnlicher Märkte prognostiziert und über relevante Korrekturfaktoren, wie Internet- und Smartphone-Vorherrschaft, Altersklassen der Zielgruppe usw., die entweder positive oder negative Auswirkungen haben, feinjustiert.

Die Prognose berücksichtigt auch die Auswirkungen der Corona-Pandemie im Jahr 2020 und den 5G-Schub, der voraussichtlich ab 2022 einsetzen wird. Grundlage für die Berechnung der Umsätze aus dem Mobile Esports sind die globalen Esports-Umsätze und die regionalen Anteile nach zuverlässigen Quellen<sup>1</sup> Das Umsatzmodell von Statista, das 2019 beginnt, prognostiziert die

<sup>1</sup> Evolution of mobile esports for the mass market - Niko Partners – 2019

## PRESSEINFORMATION

weltweiten Umsätze aus dem Mobile Esports bis 2025 anhand von Wachstumsraten, die aus dem oben erwähnten Zuschauermodell übernommen wurden.

### Über **OMG FUSE**

OMG FUSE ist die Spezialagentur für digitale Kommunikation innerhalb der Omnicom Media Group Germany. An den drei Standorten Düsseldorf, Hamburg und München entwickeln mehr als 50 Experten Strategien und Kampagnen in den Bereichen Social Media, Gaming und Influencer Marketing. Eckpfeiler der Agentur sind die wirksame Verbindung von digitaler Popkultur und Geschwindigkeit, Kurationsintelligenz und Implementierungsqualität. Auf diesem Fundament fungiert OMG FUSE als Lead-Agentur für zahlreiche globale Marken aller Branchen, innerhalb und außerhalb des Omnicom Netzwerks.

OMG FUSE betreut seit 2016 Kunden, die das Umfeld Esports nutzen wollen, um neue Zielgruppen anzusprechen und hat, unter anderem, einem Hardware Anbieter im Bereich „Performance Gaming Utilities“ zur Marktführerschaft in Deutschland verholfen.

Die Omnicom Media Group Germany ist Teil der Omnicom, einer weltweit führenden Kommunikations-, Werbe- und Marketingdienstleistungsgruppe. Mit OMD, PHD und Hearts & Science umfasst sie insgesamt drei Mediaagenturnetworks in Deutschland und betreut rund 200 Kunden aus verschiedenen Branchen.

<https://omgfuse.de/>

### Über **Statista**

2007 in Deutschland gegründet, beschäftigt Statista über 900 MitarbeiterInnen auf vier Kontinenten an zwölf Standorten. Statista ist eine führende Daten- und Business Intelligence-Plattform und stellt internationale Markt- und Verbraucherstudien bereit. Das Geschäftsmodell „Data as a Service“ ist in dieser Form einzigartig, es gibt keine direkten Wettbewerber am Markt.

<https://de.statista.com/>

### **Für weitergehende Informationen kontaktieren Sie bitte:**

Sandra Mill, Omnicom Media Group Germany  
Executive Public Relations & Marketing  
Tel.: 0211-38807-670  
E-Mail: [sandra.mill@omnicommediagroup.com](mailto:sandra.mill@omnicommediagroup.com)