23.01.2018 – 08:03 Uhr

Virtuelle Dimensionen für den Urlaub von morgen - BILD

Neue Eventformate machten beim SPORT.TOURISMUS.FORUM in St. Gallen auf sich aufmerksam. Neben Klassikern wie Biken und Skifahren gewinnen virtuelle Sportarten zunehmend an Bedeutung.

St.Gallen (ots) - Die Digitalisierung verändert die Gesellschaft und ihr Urlaubsverhalten. Neue Sportarten wie eSport, Drohnenrennen oder gar virtuelle Klettertouren bieten ganz neue Möglichkeiten und werden zu aufstrebenden Publikumslieblingen unter den Sportformaten. Wie nachhaltig diese Entwicklung für den Tourismus ist, das wurde vergangene Woche am ersten internationalen "SPORT.TOURISMUS.FORUM" diskutiert, das im Rahmen der Messe "Grenzenlos - Treffpunkt für Freizeit und Fernweh" in St. Gallen stattfand. Unter dem Motto "Aktiv, Digital, International" trafen sich 150 Fachleute der Sport- und Tourismusbranche zum Austausch. Dabei zeigte sich, dass die Zielgruppe der Gamer immer mehr ins unternehmerische Interesse rückt.

Zwtl.: Mehr Tourismus mit eSport und Gaming

Profi-Zocker verdienen mit Computerspielen wie "League of Legends" oder "World of Warcraft" mittlerweile Millionen. Mit professionellem Management, Sponsoren und Kommentatoren hat sich der elektronische Sport längst aus der Nische verabschiedet und zieht mit virtuellen Wettkämpfen weltweit zahlreiche und zahlungskräftige Fans in seinen Bann. "35 Millionen Menschen in Deutschland sind Gamer und damit potentielle Gäste für touristische Angebote", erklärte Daniel Luther, eSport-Consultant beim ESB Marketing Netzwerk, vor versammeltem Fachpublikum. eSport und Gaming als Breitensport haben enormes Potential. Mega-Events wie das "Intel Extreme Masters" in Katowice locken bereits 173.000 Besucher in die Region. Der Ort lukriert etwa 22 Millionen Euro an Werbewert. In der Schweiz hat das Thema allerdings noch lange nicht den Stellenwert. "Viele Entscheider haben noch keinen Bezug zu den Communities, ihnen fehlt der Zugang zu Gaming und eSport", meinte Richard Hurni von by the way communications. Dabei würden die neuen Sportarten gerade bei Familien punkten. Denn 70 Prozent der 11 bis 19-jährigen Schweizer spielen laut einer Studie regelmäßig Computerspiele. Das sind 470.000 Gamer allein in der Schweiz.

Daniel Salmanovich von The Arcade-Gaming Hotel gab dem Fachpublikum einen Einblick in die Gaming-Hotellerie und einen Tipp: "Geben sie Ihren Gästen zumindest die Möglichkeit, eSport-Wettkämpfe via Live-Stream zu sehen." Das wäre zumindest ein erster Schritt, um sich dem Thema anzunähern und den Gamern entgegenzukommen.

Zwtl.: Drohnenrennen erobern die Chinesische Mauer

Während eSport in der breiten Masse erst langsam wahrgenommen wird, haben sich Drohnen-Rennen bereits als Publikumsmagnet für Tourismusdestinationen bewiesen. Laut Benedikt Brandmeier, Veranstalter der Drohnen Champions League (DCL), vereint dieser Event die drei Megatrends Virtual Reality, Drohnen und eSport in einer Sportart. Bei Drohnen-Rennen steuern Piloten ihre Flugroboter mit bis zu 140 km/h durch den Parcours. Mit Virtual Reality Brille sehen die Piloten die Rennen aus der Perspektive der Drohne. "Wir bauen die Brücken zwischen virtueller und realer Welt", so Brandmeier.

Die Drohnen-Rennen werden bewusst an spektakulären Orten ausgetragen. Davon profitieren auch die klassischen Tourismussegmente wie Gastronomie und Hotellerie. Im Schnitt besuchen 5000 Zuseher die Rennen. 180.000 verfolgten die Rennen in Paris. Nach wie vor werden neue, einzigartige Locations gesucht. Ein absolutes Novum ist die Austragung der DCL im August 2018 direkt an der Chinesischen Mauer. "Wir hatten Glück und gute Kontakte zur chinesischen Politik, ohne die nichts läuft", verrät Brandmeier. Ganz billig ist der Spaß allerdings nicht. Ab 200.000,- Euro können sich Tourismusregionen als Location bewerben. Die Ausgaben ließen sich laut Brandmeier sehr gut durch Sponsoring, Ticketing und Catering refinanzieren. Aber auch zu Hause auf der Couch wecken die Drohnen-Rennen das Interesse potentieller Gäste. Der reale Event wird als Videospiel nachgespielt. Dafür werden die Austragungsorte dreidimensional nachgebildet, der Spieler fliegt die Drohnen mit einer ganz neuen Technologie und völlig neuen Perspektive.

Zwtl.: Virtuelle Medien kein Ersatz, aber Ergänzung

"Virtuelle Medien werden das reale Erlebnis am Urlaubsort nicht ablösen, aber sie werden den Urlaub ergänzen", meinte VR-Spezialist Matthias Taugwalder von Concept360. Die virtuellen Touren würden keine reale Wanderung ersetzten können, aber sie machen Lust auf Urlaub und geben einen Vorgeschmack auf die schönste Zeit im Jahr.

Abseits der virtuellen Welt war man sich am Kongress über die Bedeutung von Sport für den Tourismus einig. "Sport ist eines der Hauptmotive für die Urlaubsentscheidung in den Bergen", sagte Corinna Rieser vom Schweizer Forschungsinstitut Rütter Soceco. Seit 2008 verzeichne die Schweiz zwar einen leichten Rückgang der Aufenthalte, die Reisen werden kürzer, aber die Ausgaben für Urlaub steigen. Der Trend geht hin zur Individualisierung, der Gast gibt den Urlaub vor.

Ob bald der virtuelle Sport in den Tourismusregionen Einzug hält oder nicht - Veranstaltungen wie das "Sport.Tourismus.Forum" in St. Gallen schaffen jedenfalls eine außergewöhnliche Plattform der Begegnung.

Das nächste SPORT.TOURISMUS.FORUM findet am 18. Januar 2019 in St.Gallen statt.

Bild(er) zu dieser Aussendung finden Sie im AOM / Originalbild-Service sowie im OTS-Bildarchiv unter http://bild.ots.at

Rückfragehinweis:
ESB Marketing Netzwerk
Fabian Weber
+41 (0) 71 223 78 82
http://www.esb-online.com
www.sporttourismusforum.com

Digitale Pressemappe: http://www.ots.at/pressemappe/30581/aom

*** OTS-ORIGINALTEXT PRESSEAUSSENDUNG UNTER AUSSCHLIESSLICHER INHALTLICHER VERANTWORTUNG DES AUSSENDERS - WWW.OTS.AT ***

Diese Meldung kann unter https://www.presseportal.ch/de/pm/100063300/100811476 abgerufen werden.