

## Elektronikhandel investiert in Gamesmarkt

- E-Sports vom Hardcore-Gaming zum Breitensport
- Games als Technologietreiber für andere Branchen
- Massenmarkt durch alle Bevölkerungsschichten



Köln, 16.08.2016

Auf der gamescom vom 17. bis 21. August 2016 ist der Elektronikhandel in diesem Jahr verstärkt vertreten. Mit Showbühnen, Messeständen und Aktionen ist der Fachhandel rund um die internationale Leitmesse für Computer- und Videospiele so präsent wie noch nie. Dies teilte der **BVT Handelsverband Technik** vor dem Start der gamescom in Köln mit. *„Die Neuheiten rund um Gaming und Entertainment begeistern die Massen. Verbundgruppen, Konzerne und Onlinehändler investieren derzeit massiv in ihre Präsenz im Gamesmarkt“,* so BVT-Vorstand **Frank Schipper**. *„Ob der Kunde mobil, virtuell oder online spielt: Das Geschäft mit Games ist immer sehr real. Der Elektronikhandel nutzt deshalb die gamescom, um sich in diesem hochinteressanten Segment zu positionieren.“*

Neben der Unterstützung von Let's Playern und YouTubern wird der Elektronikhandel massiv im Umfeld von E-Sports aktiv. Neben dem Sponsoring von Mannschaften, E-Sport-Events und Public Viewings sind eigene Teams in unterschiedlichen Wettbewerben vertreten. Handelsunterstützte Online-Magazine und Streaming-Formate sorgen für Präsenz in den zielgruppenrelevanten Kanälen. *„Der Handel ist da, wo seine Kunden sind“,* so BVT-Vorstand **Schipper**. *„Ein wachsender Teil der Gamer ist über klassische Kanäle nicht mehr zu erreichen. Mit dem geänderten Informations- und Kommunikationsverhalten einer ganzen Generation hat sich auch die Zielgruppenansprache des Handels deutlich verändert.“*

Auf ihren gamescom-Messeständen zeigen Elektronikhändler neue Gaming-Technologie unterschiedlicher Anbieter in Anwendung. In Grafik, Prozessorgeschwindigkeit und Signalübertragung verlangt die neueste Spielegeneration der Hardware alles ab. Entscheidend für vollen Spielgenuss wird dabei, mobil und stationär, immer öfter die Übertragungsraten der breitbandigen Verbindung. Von der Breitbandvermarktung und reaktionsschnellen, höchstauflösenden Displays, vor allem aber Augmented (AR) und Virtual Reality-Lösungen (VR) erwartet der Kölner Handelsverband BVT starke Impulse für die Saison. *„Der Handel macht Spielewelten ganzjährig erlebbar. Die auf der gamescom gezeigten Innovationen werden das Weihnachtsgeschäft im Elektronikhandel stationär und online massiv beleben“,* prognostiziert **Schipper**. *„Wir mischen bei den Gaming-Meisterschaften mit und bieten den Kunden Zubehör vom Headset über den Controller bis zum Gaming-PC – alles, was*

PRESESEMITLEUNG

*das Herz begehrt. Die Gamesbranche war schon immer Technologietreiber, weil ihre Software der Technik Spitzenleistungen abfordert. Mit den vielfältigen Virtual Reality-Technologien ist sie jetzt auch Treibsatz für viele andere Branchen, in denen VR-Systeme sinnvoll eingesetzt werden können.“*

Der **Bundesverband Technik des Einzelhandels e.V. (BVT)** ist die berufspolitische und fachliche Interessenvertretung des technisch orientierten Fachhandels in Deutschland. Der Verband vertritt die Interessen von 19.000 Einzelhandelsunternehmen mit 23.000 Arbeitsstätten und 100.000 Beschäftigten aus den Branchen Konsumelektronik, Mobil-/Telekommunikation, Informationstechnik, PC/Multimedia, Foto/Imaging, Elektro-Hausgeräte, Küchen und Beleuchtung. Der BVT ist dem Handelsverband Deutschland - HDE angeschlossen.

Weitere Informationen bei:

Willy Fischel (Geschäftsführer)      Tel. 02 21 / 2 71 66 - 10

Joachim Dünkelmann                      Tel. 02 21 / 2 71 66 - 14

Steffen Kahnt                                Tel. 02 21 / 2 71 66 - 15

***Um Belege wird gebeten!***