

## Pressemitteilung

Wien, 08.04.2020

### GEMEINSAM AKTIV IN DER VIRTUELLEN SPORTWELT

AIT sieht großes Potential in E-Sport-Events und digitalen Sportveranstaltungen

Aufgrund der aktuellen Corona-Maßnahmen können Sportveranstaltungen derzeit nicht abgehalten werden, weshalb gerade jetzt das große Potential der digitalen Gaming & Entertainment-Branche deutlich wird. Der Bereich des E-Sports bietet interessante Möglichkeiten und ist in der Krise eine spannende Wettkampf- bzw. Unterhaltungsalternative. Das Center for Technology Experience am AIT ist bereits seit längerem in diesem Bereich tätig und entwickelt unterschiedliche Lösungen und Interaktionsstrategien, um die Zuseher\*innen in die digitalen Sportveranstaltungen einzubinden. Dabei gehen die Expert\*innen der Frage nach, wie positive Erlebnisse erzeugt werden können.

#### Mit Spectator Experience wird das digitale Sportevent erlebbar

„E-Sport ist ein Feld mit schnell wachsender Popularität, daher ist es aktuell sehr spannend, unterschiedliche Interaktionsformen auszuprobieren und Lösungen für eine positive Spectator Experience zu erstellen. Bedingt durch die aktuelle Krisensituation wird das Thema E-Sport für ein breites Publikum immer interessanter“, so Markus Murtinger, Leiter des Bereichs Experience Business Transformation am AIT. Bei Spectator Experience geht es um die interaktive Einbindung von Zuseher\*innen. Ziel ist es, Menschen, die nicht gemeinsam vor Ort sind, sondern einzeln vor ihren PCs einen Videostream verfolgen, stärker in das Geschehen einzubinden und die Atmosphäre für sie erlebbar zu machen. Spectator Experience kann sowohl im Bereich des E-Sports als auch für Sportveranstaltungen, Konzerte oder Konferenzen genutzt werden. „Am AIT beschäftigen wir uns schon länger mit Designstrategien und Lösungen, um eine positive Spectator Experience zu kreieren“, sagt Markus Murtinger und ergänzt: „Durch unsere Erfahrungen im Bereich Gaming, E-Sport und Spectator Experience können wir Unternehmen, Verbände und Organisationen beim Aufbau einer Strategie sowie bei der konkreten Umsetzung unterstützen.“

#### Die positive Experience der Zuseher\*innen steht im Mittelpunkt

Für die Expert\*innen am AIT stellen sich im Gaming & Entertainment-Bereich vor allem die Fragen, wie neue Zielgruppen erschlossen werden können, was sich das Publikum von einem virtuellen E-Sport-Event erwartet und wie das E-Sport-Thema für unterschiedliche Kanäle (z.B. im TV, als digitale Plattform, etc.) designt werden muss, damit es von der Zielgruppe auch angenommen wird. „Für uns ist natürlich auch die Frage interessant, wie wir die Zuseher\*innen-Daten auswerten können bzw. welche Erkenntnisse sich daraus gewinnen lassen. Wichtig ist uns dabei die Einbindung der aktuellen Community“, so Simone Kriglstein, AIT Game Experience Expertin. Oberstes Ziel ist es, die Zuseher\*innen direkt in das Geschehen einzubinden und somit das wahrgenommene Erlebnis zu steigern.

#### CHI 2020 Workshop: Spectator Experience in Gaming and eSports

Zwar finden die Aspekte des Zuschauerhaltens im Spiel- und Sportbereich immer mehr Beachtung, jedoch sind die weltweiten Forschungsanstrengungen in diesem Bereich noch

weitgehend unabhängig voneinander. Simone Kriglstein startete daher eine Initiative zum internationalen Austausch und zur gemeinsamen Weiterentwicklung der Thematik in der Community. In ihrem Workshop auf der CHI 2020 (ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems), der führenden internationalen Konferenz für Human-Computer Interaction, widmet sie sich dem interdisziplinären Austausch und bringt Forscher\*innen und Praktiker\*innen zusammen, um das Bewusstsein zu schärfen und eine Gemeinschaft und Zusammenarbeit in dem Bereich aufzubauen.

Weitere Informationen zum CHI Workshop: <https://seegamesws.wordpress.com/>

### Über das Center for Technology Experience

Das Center for Technology Experience hat schon viele Jahre Erfahrung im Bereich Gaming & Entertainment und arbeitete bereits mit internationalen Kunden wie dem Publisher THQ Nordic im Bereich Gaming Experience zusammen.

Weitere Informationen über das Center: <https://www.ait.ac.at/technology-experience>

### Pressekontakt:

Vanessa Schuster, MA  
Marketing and Communications  
AIT Austrian Institute of Technology  
Center for Technology Experience  
M +43 664 88390690  
[vanessa.schuster@ait.ac.at](mailto:vanessa.schuster@ait.ac.at) | [www.ait.ac.at](http://www.ait.ac.at)

Daniel Pepl, MAS MBA  
Corporate and Marketing Communications  
AIT Austrian Institute of Technology  
T +43 (0)50550-4040  
[daniel.pepl@ait.ac.at](mailto:daniel.pepl@ait.ac.at) | [www.ait.ac.at](http://www.ait.ac.at)