

Gemeindezentrum – Beratungsraum 1:

Charity streams & gaming 4 good

Referentin: Cathleen Bätz

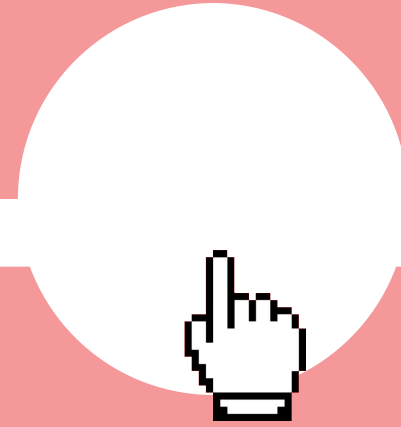
Los geht es um 16.30 Uhr



SPIELERISCH NEUE
ZIELGRUPPEN ERREICHEN

CHARITY STREAMS
& GAMING 4 GOOD





PRESS START

LOADING...

Gaming & Wissenschaft

Ein bisschen Theorie

Drei fremde Welten

Risiken & Herausforderungen

Erwartungen & Chancen

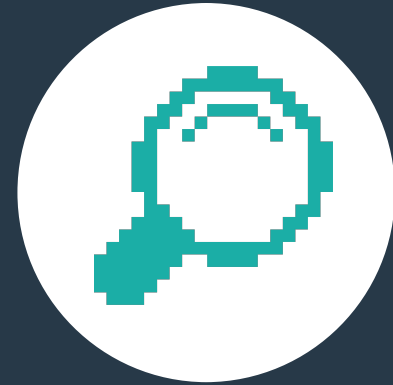
First Steps

Press Start!



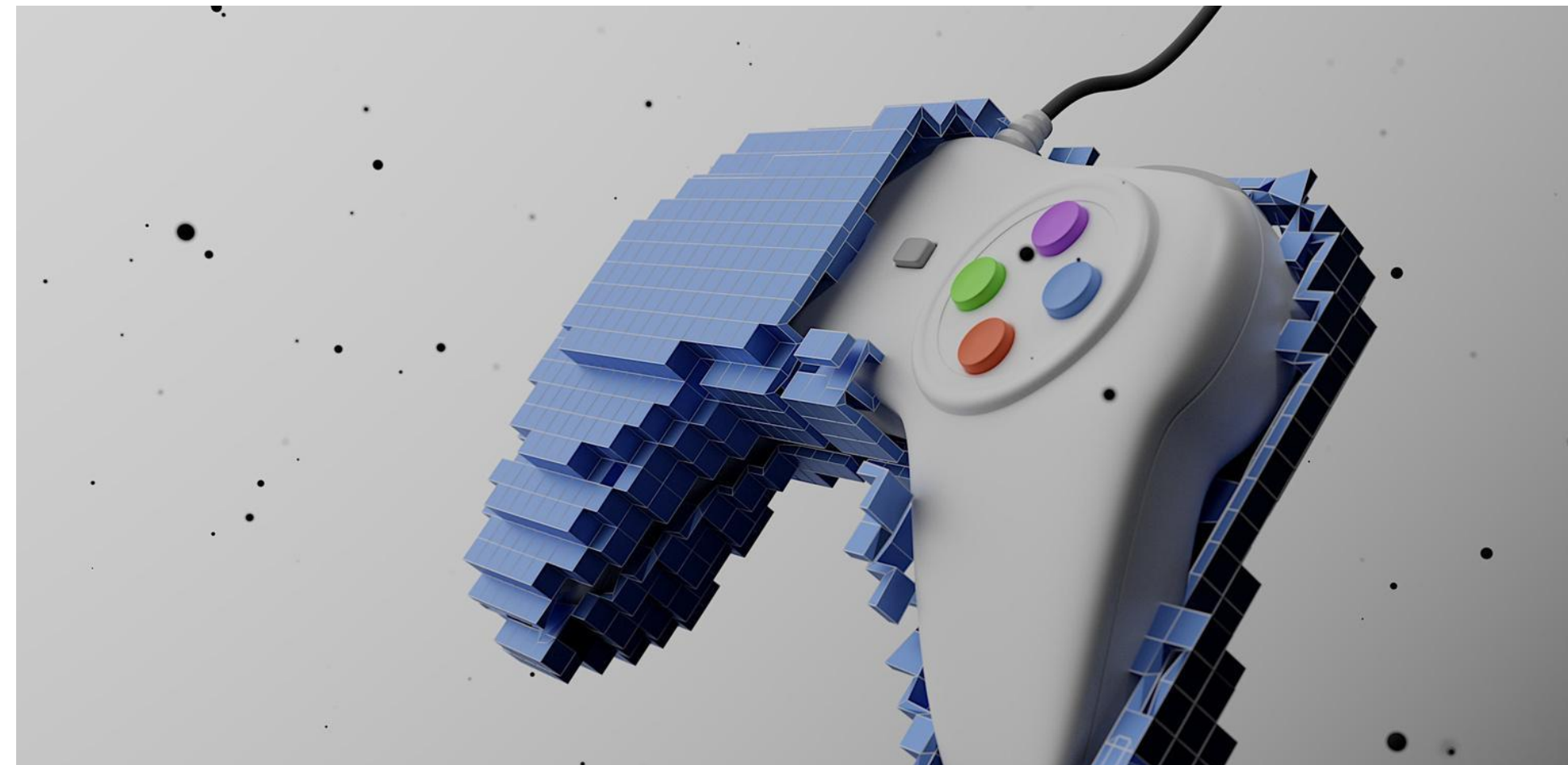
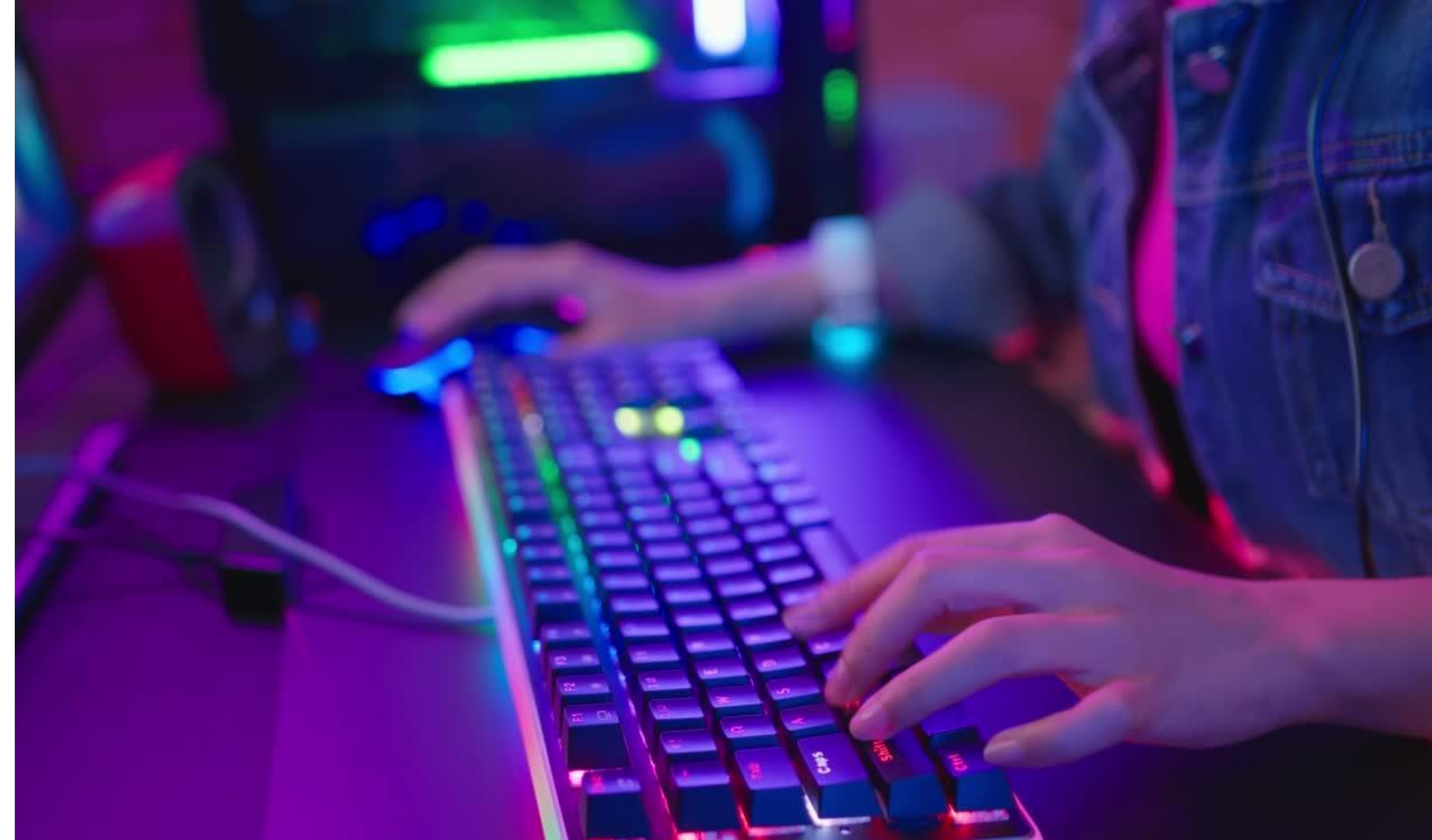
CATHLEEN BÄTZ

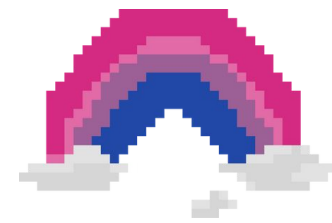
- Referentin Online Fundraising bei Ärzte ohne Grenzen e.V.
- Absolventin Masterstudiengang Nonprofit-Management und Public Governance an HWR Berlin & HTW Berlin
- Masterarbeit „Möglichkeiten und Grenzen von E-Gaming im Fundraising“



E-GAMING

- englische Kurzform für elektronisches Spiel
- Digitale Spiele auf allen Plattformen und Hardwares – offline oder online & allein oder gemeinsam möglich



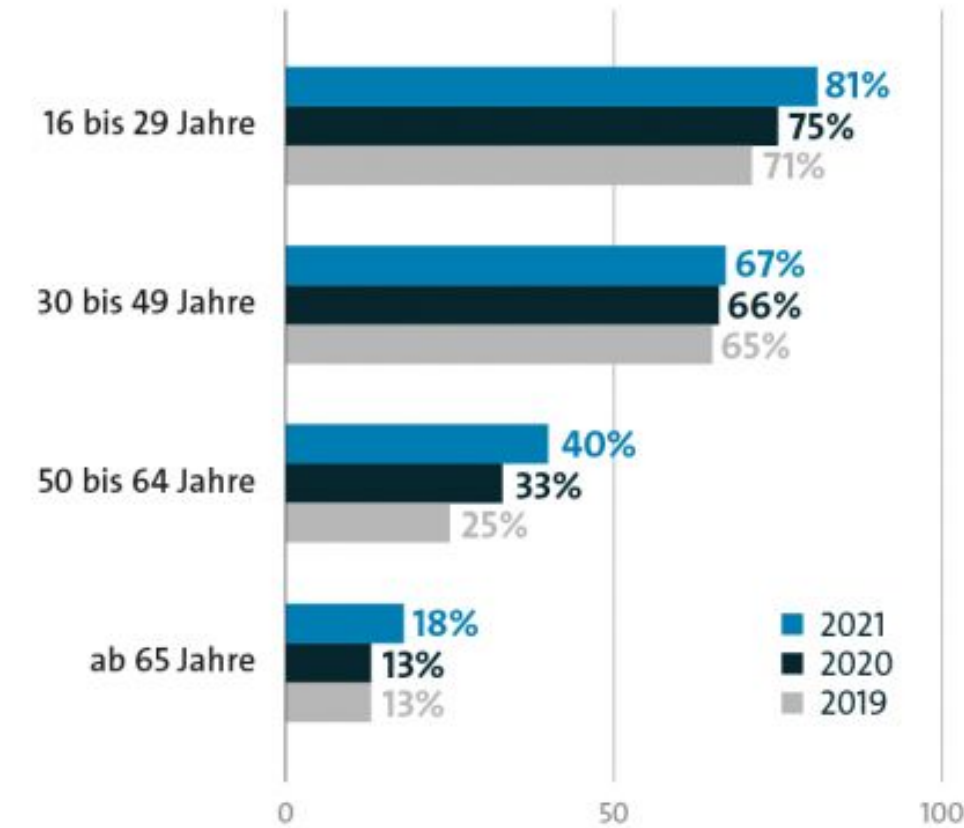
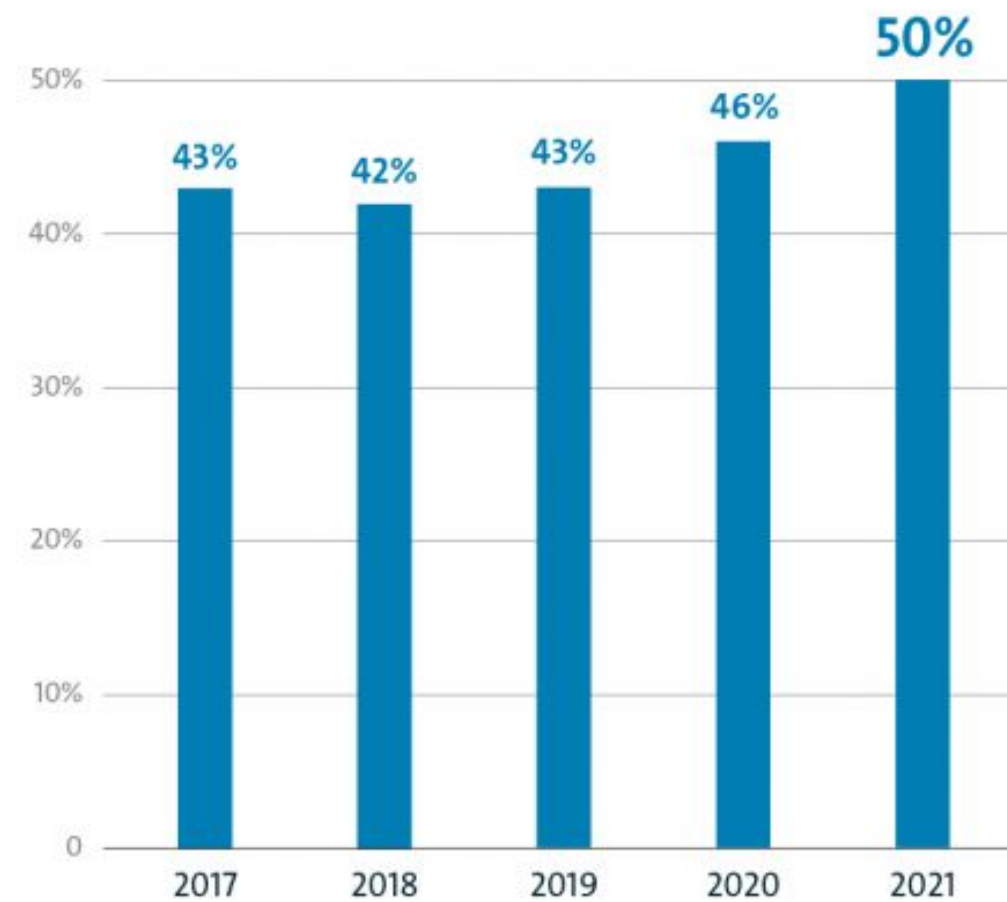


VIDEOSPIELE...

Spielen die nicht nur
Teenager*innen?!

Die Hälfte spielt digital

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele?



Basis: Personen in Deutschland ab 16 Jahren (2021: n=1.269; 2020: n=1.195; 2019: n=1.224; 2018: n=1.219; 2017: n=1.192)
Quelle: Bitkom Research 2021

bitkom

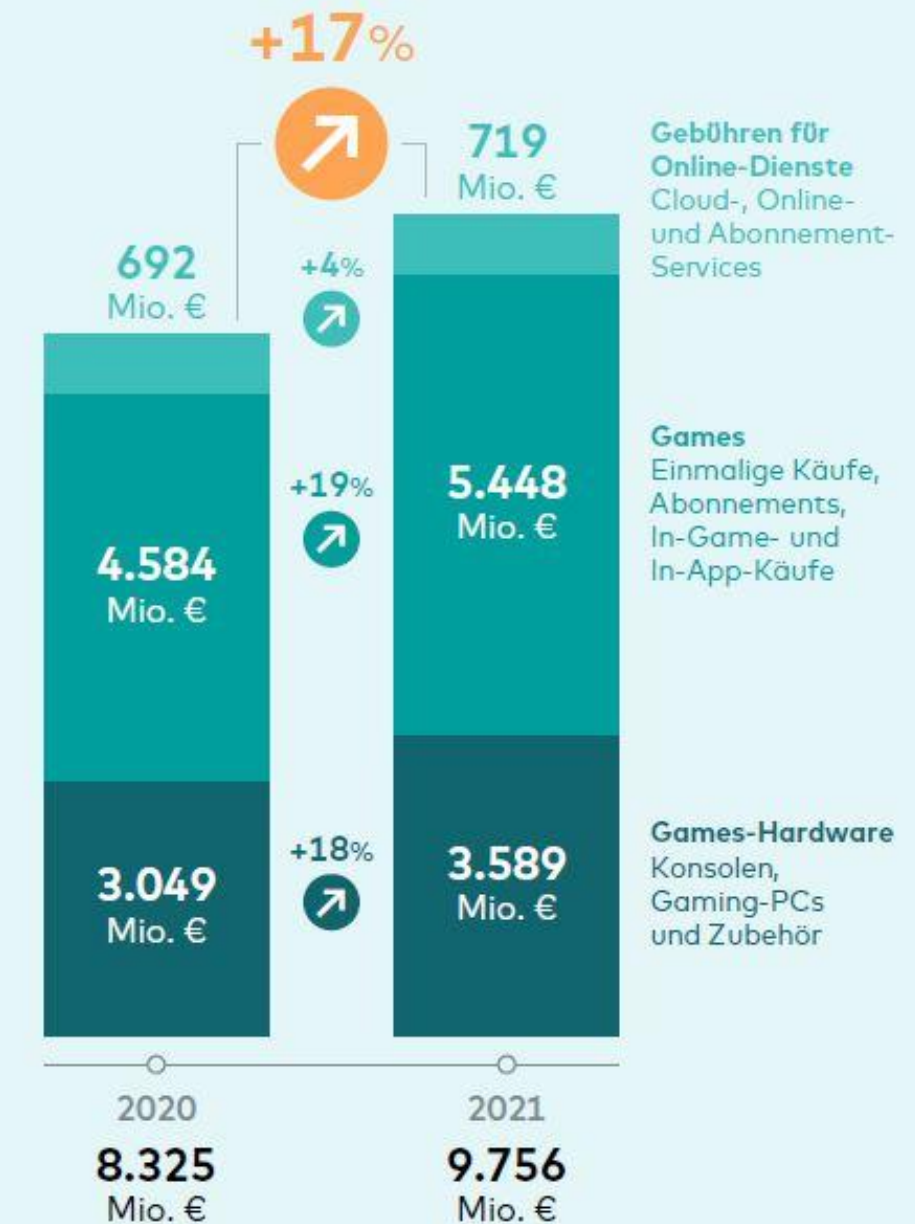
Bevölkerung ab 16 Jahren | Quelle: Bitkom Research 2021



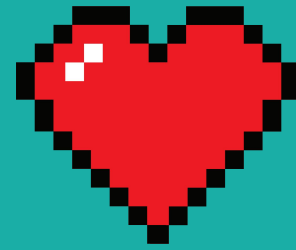
MARKTDATEN

- 76 Prozent der Gamer*innen geben beim Spielen Geld aus (bitkom research 2021)
- Umsatz Gamingmarkt 2021 weltweit: 175,8 Milliarden US Dollar (newzoo gamesreport 2021)

Deutscher Games-Markt 2021 mit weiterem Umsatzsprung



Hinweis: Die Umsätze mit Gaming-Hardware für 2020 stimmen nicht mit denen im vergangenen Jahr kommunizierten Werten überein. Grund hierfür ist eine Anpassung der Definition durch die GfK.
Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2020/2021; n = 25.000), der GfK Entertainment, der GfK POS Measurement und data.io. © game 2022



SOWEIT, SO GUT...

Aber wie bringt man das
jetzt mit dem guten
Zweck zusammen??

GAMING, LIVESTREAMS

& E-SPORTS

DREI FREMDE WELTEN



E-Sports
Events & Turniere



Kooperationen in die
Game Branche



Livestreams auf
Twitch & YouTube



<https://playoverwatch.com/en-gb/news/21931801/>



THE ~~UNCENSORED~~ LIBRARY

R&F

<https://www.uncensoredlibrary.com/de>



<https://www.gamestar.de/artikel/ukraine-fortnite-spendenaktion,3379127.html>



chat



STREAMING FOR REFUGEES

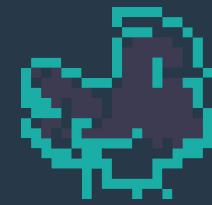


UNO Flüchtlingshilfe
Deutschland für den UNHCR



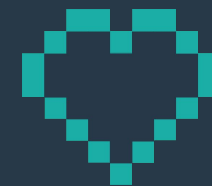
GROSSE REICHWEITEN

Allein über das Live Event konnten wir
350.000 Live Zuschauer erreichen



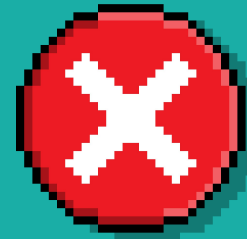
SPEZIELLE ZIELGRUPPE

Eine im Durchschnitt jüngere Zielgruppe und
kleinere Spendenbeträge



POSITIVER ROI

Bei allen bisher ergriffenen Maßnahmen
steht ein Gesamt-ROI von 1,66



MOMENT...

Da kommt doch noch
ein ABER...

HERAUSFORDERUNGEN & RISIKEN



REPUTATION

Der Schutz der eigenen Marke muss immer gewährleistet werden.



KONTROLLVERLUST

Gerade bei Livestreams liegt die Kontrolle nicht immer bei der NPO



SPIELSUCHT

Inwieweit kann das Auswirkungen auf die Organisation haben?



KNOW HOW

Technisches Wissen und Erfahrung im Gaming & Livestream Bereich



BRANCHENZUGANG

Welche Schritte muss man gehen? Wie erreicht man die richtigen Leute?



BINDUNG

Wie schafft man es Spender*innen aus dem Segment zu binden?



GAMING 4 GOOD...

Lohnt es sich
trotzdem??



ERWARTUNGSHALTUNG & VORBEREITUNG

WIR ARBEITEN NICHT IN DEN USA

In den Staaten werden über Kooperationen mit Spieleherstellern Millionen an Spendengeldern generiert, hier eher nicht.

RISIKO IST NOTWENDIG

Man begibt sich hier auf ein komplett neues Feld und muss daher bereit sein, Kontrolle abzugeben und Risiken einzugehen.

ÜBT SCHON MAL PITCHEN

Bevor man all die Ideen mit Partnern und Content Creatoren umsetzen kann, muss man das Team und das Management überzeugen. Internes Pitchen und ein Konzept werden gebraucht.





FIRST STEPS



SPRECHT MIT EXPERT*INNEN

Holt euch so viele Informationen, wie möglich und fangt an, diese Welt zu verstehen.

MACHT EUCH EINEN TWITCH ACCOUNT

...um die Communities, Beziehungen und Funktionen innerhalb der Plattform zu verstehen

SCHAFFT DIE INTERNEN STRUKTUREN

Unterstützung innerhalb der Organisation und Ressourcen werden auf jeden Fall benötigt.

PRESS START!

ICH FREUE MICH AUF
EURE FRAGEN!

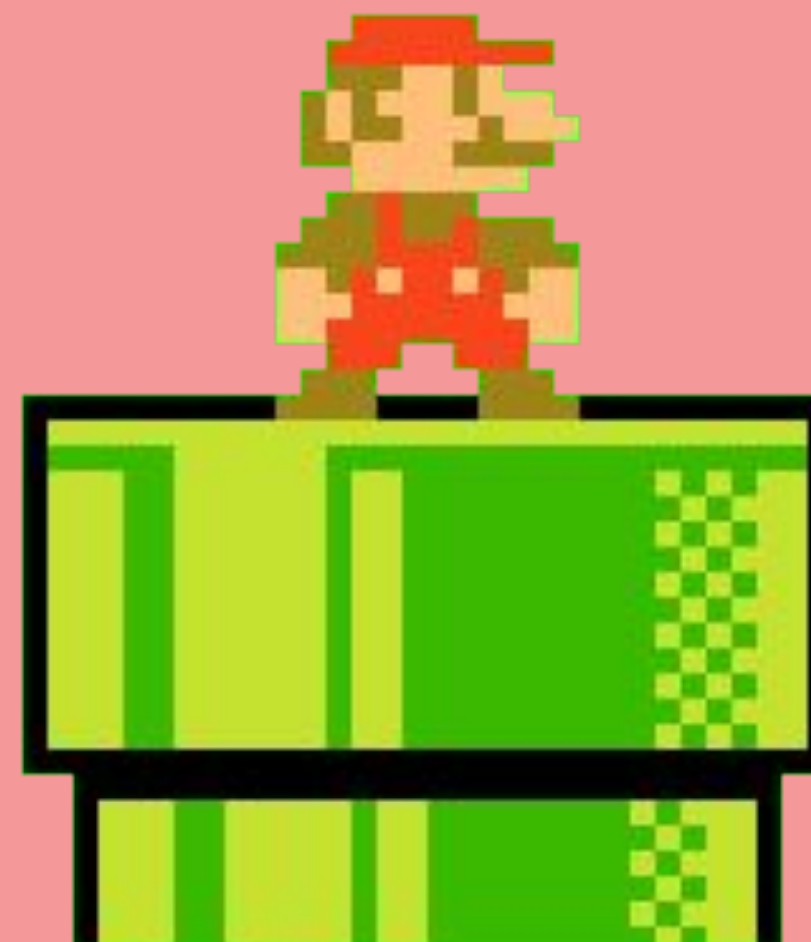


CATHLEEN BÄTZ

Referentin Online Fundraising

Ärzte ohne Grenzen

SEE YOU



Alle reden übers Geld – Wir auch!

Herzlichen Dank!



Weiter geht es um 17.45 Uhr im Gemeindezentrum



Beratungsthemen:

- 1 **Fördermittelrecherche: Tipps und Tricks zur Orientierung in der Fördermittellandschaft.**
Andrea Gehringer
- 2 **Anschlussfinanzierung: Wie geht es weiter?**
Michael Teffel
- 3 **Anträge schreiben: Wer schreibt, der bleibt.**
Svenja von Gierke
- 4 **Fundraising: Passt das überhaupt zu meiner Organisation?**
Dr. Christian Gahrman

Herzlich
Willkommen!