Bitkom e.V. |

„Mein Kind geht zum E-Sport!“

- Jeder Zehnte hätte Interesse, ein E-Sport-Event live vor Ort zu besuchen
- Bitkom stellt am 16. August neue Studie zum Gaming vor

Berlin, 9. August 2018 - Sportwettkampf per Mausklick: Für knapp jeden dritten Bundesbürger (29 Prozent) ist E-Sport mittlerweile eine ganz normale Sportart wie Fußball, Volleyball oder Schwimmen. Unter den Gamern sagt das mehr als ein Drittel (34 Prozent). Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage im Auftrag des Digitalverbands Bitkom. Jeder vierte Bundesbürger (24 Prozent) findet außerdem, dass E-Sport in Deutschland als offizielle Sportart anerkannt werden sollte. Und jeder Zehnte (11 Prozent) hätte Interesse, ein E-Sport-Event live vor Ort zu besuchen. „E-Sport wird sowohl national als auch international immer populärer. Die Trends der Vergangenheit setzen sich fort: Vor allem Fußballclubs unterhalten zunehmend eigene E-Sport-Abteilungen inklusive Athleten, die in Turnieren mit wachsenden Preisgeldern gegeneinander antreten“, sagt Christopher Meinecke, Leiter Digitale Transformation im Bitkom. „Es ist eine zunehmende Professionalisierung der Branche erkennbar.“

E-Sport im Verständnis noch mehr Hobby als Beruf

Knapp vier von zehn Bundesbürgern (38 Prozent) stimmen der Aussage zu, dass die Gründung von E-Sport-Vereinen dazu führen kann, dass sich Menschen ehrenamtlich engagieren, die dies bisher nicht tun. Jeder Fünfte (20 Prozent) würde es befürworten, wenn der örtliche Sportverein eine Abteilung für E-Sport eröffnen würde. Jeder Zehnte (11 Prozent) kann sich vorstellen, sein Kind in einem E-Sport-Verein anzumelden, 7 Prozent können sich vorstellen, selbst Mitglied zu werden. Mehr als ein Drittel (37 Prozent) sagt, dass E-Sport ein ganz normales Hobby ist, so wie andere Sportarten auch, 9 Prozent sehen E-Sportler als ganz normalen Beruf. „Wer in die E-Sport-Branche einsteigen will, kann mittlerweile über den ersten E-Sport-Management-Studiengang in Deutschland gehen“, so Meinecke. Für Eventplaner bietet die Branche viel Potenzial: Erst kürzlich wurde in der ausverkauften Lanxess Arena in Köln ein Counter-Strike-Turnier ausgetragen. Neben den 15.000 Zuschauern live vor Ort wurde das Event im Internet live übertragen und konnte so Fans weltweit begeistern.

Hinweis zur Methodik:

Grundlage der Angaben ist eine repräsentative Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.219 Personen in Deutschland ab 14 Jahren telefonisch befragt. Die Fragestellungen lauteten: „Ist E-Sport Ihrem persönlichen Verständnis nach eine Sportart?“, „Sollte E-Sport Ihrer Meinung nach in Deutschland offiziell als Sportart anerkannt werden?“, „Haben Sie schon einmal ein E-Sport-Event live vor Ort besucht oder können Sie sich dies vorstellen?“ und „Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen zu E-Sports zu bzw. nicht zu?“

Kontakt

Merle Wiez
Pressereferentin

Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Mein-Kind-geht-zum-E-Sport.html***