Bitkom e.V. |

E-Sport ist für jeden Fünften eine offizielle Sportart

- Immer mehr Vereine gründen E-Sport-Abteilungen
- Bitkom stellt am 17. August Studie zum Thema Gaming vor



Berlin, 04. August 2017 – Controller statt Ball und Kopfhörer statt Stollenschuh: E-Sportler sehen beim Spielen vielleicht nicht aus wie klassische Sportler, aber das professionelle Computerspiel verdient genauso viel Anerkennung. So sagt mehr als jeder fünfte Deutsche (23 Prozent), dass E-Sport seinem Verständnis nach ebenso eine Sportart ist wie Fußball, Handball oder Schwimmen. Unter den Gamern ist sogar jeder Dritte (33 Prozent) dieser Meinung. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Befragung, die der Digitalverband Bitkom in Auftrag gegeben hat. „E-Sport boomt. In der stetig wachsenden Szene werden hunderte Millionen Euro umgesetzt und auch E-Sportler füllen mittlerweile große Hallen begeisterter Anhänger. Dazu kommen Millionen Fans, die per Livestream die Spiele verfolgen“, sagt Bitkom-Hauptgeschäftsführer Dr. Bernhard Rohleder. „E-Sport professionalisiert sich und immer mehr große Vereine bauen E-Sport-Abteilungen auf.“ So hat in der Bundesliga der VfL Wolfsburg ein FIFA E-Sport-Team genauso wie der FC Schalke 04 und der VfB Stuttgart. Auch in die Wahlprogramme einiger Parteien haben es der E-Sport und seine Rahmenbedingungen mittlerweile geschafft.

Vor allem die 14- bis 29-Jährigen haben viel Anerkennung für E-Sportler. Hier sagen 31 Prozent, dass E-Sport nach ihrem Verständnis eine Sportart ist, unter den 30- bis 49-Jährigen sind es 25 Prozent und ab einem Alter von 50 Jahren liegt der Anteil bei 19 Prozent. Beim E-Sport geht es darum, wettbewerbsmäßig Computer- oder Videogames im Einzel- oder Mehrspielermodus zu spielen. Wettkämpfe werden vor allem in den Disziplinen Sportsimulation, Echtzeit-Strategiespiel und Ego-Shooter ausgetragen. Bei Sportsimulationen üben die Spieler eine Sportart virtuell aus. Dabei kommen neben klassischen zunehmend bewegungsempfindliche Steuerungssysteme zum Einsatz. Bei Strategiespielen geht es darum, in einem Team gemeinsam das Spielziel zu erreichen.

Bislang erkennt der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) E-Sports nicht als offizielle Sportart an. Er argumentiert unter anderem damit, dass der elektronische Sport von seinen Spielern nicht die notwendige motorische Aktivität erfordert, um als Sport bezeichnet werden zu können. Diese Ansicht teilt die Games-Branche nicht. Und selbst in der breiten Bevölkerung ist jeder Fünfte (21 Prozent) der Meinung, dass E-Sport auch in Deutschland offiziell als Sportart wie Schach, Formel 1, Golf oder andere anerkannt werden sollte. Unter den 14- bis 29-Jährigen und unter Gamern insgesamt sind es sogar je 27 Prozent. Formelle Anerkennung unter den Computerspielarten verdienen laut den Befragten dabei vor allem Sportspiele (67 Prozent), Ego-Shooter (54 Prozent) und Echtzeit-Strategiespiele (46 Prozent). „Selbstverständlich liegen zwischen der körperlichen Beanspruchung eines Marathonläufers und eines Strategiespielers Welten. Dass aber Sportschützen nur dann als solche anerkannt werden, wenn sie mit echten Patronen schießen, ist inkonsequent und macht keinen Sinn mehr. Wettkämpfe im Computerspielen beanspruchen die Spieler von der Konzentration und in immer mehr Fällen auch von der Motorik her wie viele klassische Sportarten. Länder wie China, Brasilien, Finnland oder Südkorea haben das bereits erkannt und E-Sport offiziell als Sportart anerkannt“, so Rohleder. Dass E-Sport in das Programm der Asienspiele 2022 aufgenommen wurde, zeige außerdem, dass auch olympisches Potenzial im E-Sport stecke.

Weitere Ergebnisse der Gaming-Befragung stellt der Bitkom in einer telefonischen Pressekonferenz am 17. August 2017 um 11 Uhr mit Bitkom-Präsidiumsmitglied Martin Börner vor. Anmeldung bitte per E-Mail an Lisa Weinert (l.weinert@bitkom.org).

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.192 Bundesbürger ab 14 Jahren befragt, darunter 517 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ.

Kontakt

Nina Paulsen
Pressesprecherin
Telefon: +493027576168
E-Mail: n.paulsen@bitkom.org
Download Pressefoto

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/E-Sport-ist-fuer-jeden-Fuenften-eine-offizielle-Sportart.html***