Bitkom e.V. |

Für jeden Dritten ist E-Sport ein richtiger Sport

- **Jeder vierte Gamer wäre gern erfolgreicher E-Sportler**
- **Nur die wenigsten sehen in E-Sport-Events eine Alternative zu Bundesliga, EM und Co.**

Berlin, 17. September 2020 - Ob 1. FC Schalke 04, Hertha BSC oder der VfB Stuttgart: Viele Mannschaften, für die an diesem Wochenende die neue Saison der Fußball-Bundesliga beginnt, sind nicht nur auf dem Rasen, sondern auch virtuell im E-Sport aktiv. Damit erreichen sie eine zunehmende Anzahl an Fans: Schon jeder Dritte (34 Prozent) ist der Ansicht, dass E-Sport eine ganz normale Sportart ist – also ebenso wie Fußball, Tennis und Co. Vor zwei Jahren waren es noch fünf Prozentpunkte weniger (29 Prozent). Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Studie im Auftrag des Digitalverbands Bitkom unter 1.195 Menschen in Deutschland ab 16 Jahren. Unter denjenigen, die selbst zumindest hin und wieder Computer- oder Videospiele spielen, sagen sogar 38 Prozent, dass E-Sport ein richtiger Sport sei. Jeder vierte Gamer (26 Prozent) wäre zudem selbst gern ein erfolgreicher E-Sportler. „E-Sport-Events, bei denen E-Sportler einzeln oder in Teams gegeneinander antreten, erreichen digital wie analog viele Zuschauer. Der Professionalisierungsgrad der Branche ist hoch“, sagt Dr. Sebastian Klöß, Bitkom-Referent für Consumer Technology. „Dabei geht es nicht nur um Fußball-Simulationen auf der Konsole, sondern auch um Spiele wie League of Legends oder Fortnite, wo bei Wettkämpfen zum Teil hohe Preisgelder vergeben werden.“

Gleichwohl ersetzen E-Sport-Events für die meisten Befragten echte Sport-Großereignisse nicht. Im Jahr 2020 mussten aufgrund der Corona-Pandemie Fußball-EM, Olympische Spiele und Wimbledon ausfallen bzw. verschoben werden. Lediglich zwei Prozent der Menschen in Deutschland halten laut Umfrage E-Sport-Events für eine Alternative. Der Großteil kann auf das Live-Erlebnis im Stadion nicht verzichten. Immerhin: Zu Beginn der neuen Bundesliga-Saison dürfen Zuschauer unter Auflagen teilweise ins Stadion zurück.

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom durchgeführt hat. Dabei wurden 1.195 Menschen in Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 554 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ. Die Fragen lauteten: „Ist E-Sport Ihrem persönlichen Verständnis nach eine Sportart?“; „Fußball-EM und Olympische Spiele wurden aufgrund der Corona-Pandemie abgesagt. Sehen Sie in E-Sport-Turnieren, bei denen E-Sport-Teams virtuell etwa in Fußball-Simulationen per Konsole gegeneinander antreten, eine Alternative zu diesen Events?“

Kontakt

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

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

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Fuer-jeden-Dritten-ist-E-***

Sport-ein-richtiger-Sport