

## **E-Sport – verliert Deutschland den Anschluss?**

**Mit dem Buch „eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale“ wollen die Herausgeber Prof. Dr. Markus Breuer und Prof. Dr.-Ing. Daniel Görlich von der SRH Hochschule Heidelberg unter anderem zu mehr Annäherung zwischen Vertretern aus Politik, Sport und E-Sport, Wirtschaft und Medien beitragen.**

Heidelberg, 1. Juli 2020

Sport oder kein Sport? An dieser Frage scheiden sich die Geister, und auch erst Anfang 2020 hat der Duden für Klarheit über die korrekte Schreibweise gesorgt: Die wachsende Branche steckt noch in den Kinderschuhen. Doch klar ist: E-Sport liegt voll im Trend. Prof. Dr. Markus Breuer, Leiter des Master-Studiengangs „International Management and Leadership“, und Prof. Dr.-Ing. Daniel Görlich, Leiter des Bachelor-Studiengangs „Virtuelle Realitäten“, haben mit dem Buch „eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale“ ein vielseitiges deutschsprachiges Werk herausgebracht, das die zahlreichen wirtschaftlichen, spielerischen, politischen sowie kulturellen Perspektiven auf den elektronischen Sport gleichberechtigt gegenüberstellt. Der E-Sport als Wirtschaftsfaktor und Kulturgut muss jedoch mehr gefördert werden, sagen die Herausgeber.

„E-Sport ist das wettkampfmäßige Spielen von digitalen Games, meist gegen andere Spieler und häufig im Team“, definiert Görlich die junge Sportart. Breuer hebt dabei hervor: „Längst ist nachgewiesen, dass E-Sportler überdurchschnittliche kognitive oder körperliche Leistungen vollbringen, sie zum Beispiel sehr schnell auf komplexe Situationen reagieren können oder außergewöhnlich viele Tasten- und Mausklicks sehr präzise ausführen können. Der E-Sport ist auch in seinen Strukturen dem klassischen Sport sehr ähnlich.“

Und doch gibt es Hürden. Die Anforderungen an die Strukturen im Sport seien relativ starr, gibt Görlich zu bedenken: „Sportvereine müssen zum Beispiel Jugendarbeit betreiben – ein Großteil der E-Sport-Games ist jedoch aus gutem Grund erst ab dem Alter von 12, 16 oder 18 Jahren freigegeben.“ So prallen Jugendarbeit und Jugendschutz hier aufeinander. Wie Breuer berichtet, verzeichnet der E-Sport unabhängig von diesen Hürden ein starkes wirtschaftliches Wachstum: „Im Zuge einer allgemeinen Wirtschaftskrise wie beispielsweise durch Corona könnte es allerdings dazu kommen, dass sich Sponsoren zurückziehen. Das Wachstum könnte demnach nun stagnieren, wie wir es auch in den Jahren nach 2009 bereits beobachten konnten.“

Die Herausgeber hoffen jedoch nicht nur auf einen langfristigen wirtschaftlichen Erfolg, sondern auch, dass die kulturellen und gesellschaftlichen Potenziale des E-Sports erkannt und stärker gefördert werden, wie Görlich sagt: „Auch wenn es manchmal hitzige Debatten darüber gibt, ob E-Sport nun Sport sei, ob er staatlich gefördert und vielleicht irgendwann olympisch werden solle, ist es leider häufig auch sehr still um den eigentlich so spannenden E-Sport.“ Bis heute spiele das Thema in der Politik eine zu geringe Rolle, wie es auch das aktuelle Positionspapier von game · esports anprangert. „Die wenigen Fortschritte, wie z.B. die Visa-Erleichterungen für E-Sportlerinnen und -Sportler, sind zwar lobenswert, aber nutzen nicht ansatzweise die Chancen, die E-Sport als Wirtschaftsfaktor ebenso wie als Kulturgut mit sich bringen könnte. Deutschland verliert international den Anschluss, solange es E-Sport nicht als Sport anerkennt und entsprechend fördert.“

### **Zu den Herausgebern:**

**Prof. Dr. Markus Breuer** ist Professor an der Fakultät für Wirtschaft der SRH Hochschule Heidelberg sowie Geschäftsführer des Arbeitskreises Sportökonomie e. V. Seine Forschungsschwerpunkte liegen unter anderem in der wirtschaftswissenschaftlichen Analyse des E-Sports. Er ist Autor und Herausgeber verschiedener Publikationen zu diesem Thema.

**Prof. Dr.-Ing. Daniel Görlich** ist Professor für Game Development und Virtual Reality an der SRH Hochschule Heidelberg und Mitglied im Branchenverband game. Er unterrichtet unter anderem Softwareentwicklung und wissenschaftliches Arbeiten mit dem Schwerpunkt auf der Entwicklung und Gestaltung virtueller Welten.

### **Zum Buch:**

eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale

Verlag: Springer Gabler

eBook: 24,99 Euro, Print: 32,99 Euro

ISBN 978-3-658-29387-1

<https://www.springer.com/de/book/9783658293864>

### **SRH Hochschule Heidelberg**

Als eine der ältesten und bundesweit größten privaten Hochschulen bietet die SRH Hochschule Heidelberg 32 innovative Studiengänge in den Bereichen Informatik, Medien und Design, Wirtschaft, Ingenieurwesen und Architektur, Sozial-, Rechts- und Therapiewissenschaften sowie Psychologie an. Die SRH Hochschule Heidelberg steht für innovative Lehre: Das deutschlandweit einzigartige Studienmodell, das CORE-Prinzip (Competence Oriented Research and Education), wurde 2018 vom Stifterverband der Deutschen Wissenschaft und der Volkswagenstiftung mit dem Genius Loci-Preis für Lehrexzellenz ausgezeichnet. Rund 3.400 Studierende bereiten sich an den Standorten Heidelberg und Calw kompetenzorientiert auf ihr Berufsleben vor. Neben sechs Fakultäten zählen auch die Heidelberger Akademie für Psychotherapie (HAP), das Institut für Wissenschaftliche Weiterbildung und Personalentwicklung (IWP) sowie ein hochschuleigenes Forschungsinstitut und das Gründer-Institut zur Hochschule dazu. Die SRH Hochschule Heidelberg ist staatlich anerkannt und wurde vom Wissenschaftsrat akkreditiert. Sie ist Teil eines starken Netzwerks von insgesamt acht SRH Hochschulen in Berlin, Gera, Hamm, Heidelberg, Riedlingen und in Paraguay sowie der EBS Universität für Wirtschaft und Recht in Wiesbaden/Oestrich-Winkel. Gesellschafterin ist die SRH Higher Education GmbH.