

**Turtle Entertainment**  
the eSports Company

## Pressemitteilung

# ESL-Umfrage 2007 – „eSportler sind keine Kellerkinder“

**Electronic Sports League liefert Deutschlands größte Jugendstudie – Online-Umfrage unter deutschen eSportlern – 88.000 Teilnehmer beantworten jeweils 100 Fragen – Ergebnis: eSportler sind jung, männlich und sportlich**

Köln, 24. April 2008 – Der typische deutsche eSportler ist männlich, etwa 19 Jahre alt und treibt Sport beileibe nicht ausschließlich am Computer. Europas größte Liga für Computerspiele, die Electronic Sports League (ESL), gibt die Ergebnisse der jährlichen ESL-Umfrage bekannt. Über 88.000 Mitglieder gaben Auskunft und beantworteten jeweils 100 Fragen. Zum Zeitpunkt der Umfrage zählte die ESL rund 780.000 Mitglieder, heute sind es bereits über 800.000. Ergebnis von Deutschlands größter Umfrage unter Jugendlichen: Die Anhänger des elektronischen Sports sind im Schnitt 19,07 Jahre alt, männlich und begeistern sich auch für klassische Sportarten.

Entgegen gängiger Vorurteile ist der deutsche eSportler kein Stubenhocker. Fast zwei Drittel der Befragten gibt an, aus Spaß und für die Gesundheit regelmäßig klassischen Sport zu treiben, wenigstens zwei Mal pro Woche. Fußball ist mit Abstand die beliebteste Sportart, gefolgt vom Gang ins Fitnessstudio sowie dem Jogging.

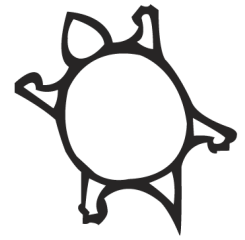
### KONTAKT

**Turtle Entertainment GmbH**

Pressestelle  
Ibrahim Mazari  
Siegburger Str. 189  
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231  
Mobil +49 163 5196461  
Fax. +49 221 880449-239

[www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)



**Turtle Entertainment**  
the eSports Company

"eSportler sind keine Kellerkinder, das ist ein Vorurteil von Vorgestern," sagt Ibrahim Mazari, Pressesprecher von Turtle Entertainment. "Unsere repräsentative Umfrage zeigt, dass Computerspieler neben dem Gaming noch ganz andere Schwerpunkte im Leben setzen. Gerade der Mannschaftssport Fußball übernimmt bei Gamern wie auch bei vielen anderen Jugendlichen eine wichtige Rolle."

### **Weitere Ergebnisse der ESL-Umfrage 2007**

Schüler bilden mit 37,55 Prozent die größte Gruppe bei den Usern. Weiterhin sind Auszubildende (23,4 Prozent) und junge Berufstätige (15,18 Prozent) in der ESL stark vertreten.

Insgesamt besuchen 23,33 Prozent der ESL-User ein Gymnasium, weitere 6,51 Prozent sind an einer Hochschule eingeschrieben. Der Anteil angehender Akademiker liegt bei den deutschen eSportlern damit weitaus über dem Wert in der Gesamtbevölkerung.

Nach wie vor ist der Anteil männlicher Spieler sehr hoch. Doch auch der Anteil weiblicher ESL-Nutzer steigt weiter an und liegt nun bei 2,84 Prozent.

Die Studie ist online abrufbar unter [www.turtle-entertainment.de/Dateien/Studie2007.pdf](http://www.turtle-entertainment.de/Dateien/Studie2007.pdf).

*Hinweis für Journalistinnen und Journalisten:*

*Wenn Sie an weiteren Ergebnissen der ESL-Umfrage 2007 interessiert sind, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an. Wir stellen Ihnen gerne die entsprechenden Dokumente zur Verfügung.*

*[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)*

*0221 / 88 04 49 -230*

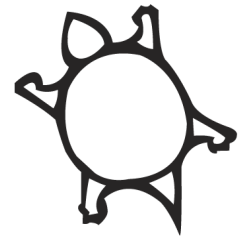
#### KONTAKT

**Turtle Entertainment GmbH**

Pressestelle  
Ibrahim Mazari  
Siegburger Str. 189  
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231  
Mobil +49 163 5196461  
Fax. +49 221 880449-239

[www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)



**Turtle Entertainment**  
the eSports Company

## Electronic Sports League

Mit über 800.000 Mitgliedern und über 380.000 registrierten Teams ist die Electronic Sports League (ESL) die größte und bedeutendste Liga für Computerspieler in Europa. Von dem Unternehmen Turtle Entertainment GmbH im Jahr 2000 gegründet, bietet die ESL mit über 1.800 Ligen und Spielen aus jedem Genre eine Plattform, auf der aktuell 190.000 Matches pro Monat gespielt werden. Die Webseite der ESL erreicht monatlich 165 Millionen Page Impressions und verzeichnet über 10.000 Neuanmeldungen pro Monat.

Heute ist die ESL mit 12 Lizenzpartnern in 20 europäischen Ländern aktiv. Global Player wie Intel, Fujitsu-Siemens, adidas und Volkswagen unterstützen als Partner die ESL. In Kooperation mit der ProGamerLeague hat die ESL im Februar 2007 ihre chinesische Sektion gestartet.

Die ESL hat einen dreiteiligen Karrieremodus: 90 Prozent der Mitglieder spielen in den kostenlosen Ladders. Circa neun Prozent sind in der ESL Amateur Series, der Liga für ambitionierte Spieler aktiv. Den Sprung in die Profiligen schaffen ein Prozent aller Gamer.

Seit 2001 unterstützt Intel das Profisegment der ESL: die ESL Pro Series, die eSport-Bundesliga. Mit einem Preisgeld von 170.000 Euro pro Saison feiert die ESL Pro Series ihre Höhepunkte auf den Intel Friday Night Games, die über die Saison verteilt in zehn verschiedenen Städten ausgetragen werden. Bis zu 2.000 Zuschauer besuchen ein Intel Friday Night Game. An den Finaltagen steigt die Zahl über TV, Besucher vor Ort sowie Live-Newsticker auf bis zu 120.000 Zuschauer. Die ESL Pro Series befindet sich seit ihrer Gründung mittlerweile in der elften Saison und ist zu einer festen Institution der Gamer-Szene geworden.

Weitere Informationen unter: [www.esl.eu](http://www.esl.eu)

## KONTAKT

**Turtle Entertainment GmbH**

Pressestelle  
Ibrahim Mazari  
Siegburger Str. 189  
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231  
Mobil +49 163 5196461  
Fax. +49 221 880449-239

[www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)