

Pressemitteilung

eSport in Deutschland größer als Basketball

435.000 deutsche Mitglieder in der Electronic Sports League – Elektronischer Sport mehr Aktive als Basketball

Köln, 16. April 2008 – In der größten europäischen Liga für Computerspieler, der Electronic Sports League (ESL), sind alleine in Deutschland 435.000 Mitglieder organisiert. Damit hat die Electronic Sports League mehr aktive, organisierte Mitglieder als der Basketball-Sport in Deutschland. Nach der Bestandserhebung des Deutschen Olympischen Sportbundes 2007 (http://www.dosb.de/fileadmin/fm-dosb/downloads/2007_DOSB_Bestandserhebung.pdf - Seite 11) rangiert die ESL hinter Volleyball auf Platz 16 der größten Sportverbände. Die Mitgliederzahl ist doppelt so groß wie die der organisierten Basketballmitglieder (knapp 200.000).

Weltweit hat die Electronic Sports League bereits 800.000 Mitglieder. Diese sind in insgesamt 375.000 Mannschaften eigenständig organisiert und tragen im Monat circa 170.000 Spiele untereinander aus.

"Der eSport ist schon lange nicht mehr aus der Öffentlichkeit wegzudenken. Genau wie der traditionelle Sport lebt auch der eSport vom Ehrenamt. In Deutschland unterstützen über 700 ehrenamtliche Helfer unsere eSport-Plattform ESL. Im eSport messen sich bereits nach zehn Jahren Entwicklung mehr eSportler organisiert als im

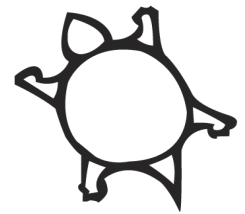
KONTAKT

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
presse@turtle-entertainment.de



Turtle Entertainment
the eSports Company

Basketball oder Hockey. Ein großartiger Erfolg für diese junge Sportart", so Ibrahim Mazari (33), Pressesprecher des ESL-Betreibers Turtle Entertainment aus Köln.

Weitere Informationen zum eSport sind erhältlich unter www.esl.eu/de oder unter www.turtle-entertainment.de.

Die neue Sportliga aus dem Hause Turtle Entertainment ESL Sports ist im Internet unter www.esl-sports.net zu finden.

Electronic Sports League

Die Electronic Sports League (ESL) hat über 800.000 registrierte Mitglieder und ist damit die größte und bedeutendste Liga für elektronischen Sport in Europa. Sie wurde im Jahr 2000 gegründet und bietet ein professionell organisiertes Ligensystem für rund 80 Computerspiele aus verschiedenen Genres. Bislang wurden Preisgelder in Höhe von über 2,2 Millionen Euro ausgeschüttet. Die offizielle Website der ESL erreicht mit 165 Millionen Page Impressions im Monat eine Platzierung unter den 20 größten Internetpräsenzen Deutschlands.

Weitere Informationen: www.esl.eu

Was ist eSport?

Der Begriff eSport (Kurzform elektronischer Sport) bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend der klassischen Definition als eigene Sportdisziplin, welche sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) erfordert. Die Spieler sind in professionell aufgestellten Teams, sogenannten Clans, organisiert, die die Funktion der Vereine in anderen Sportarten übernehmen. Diese werden zumeist von international agierenden Unternehmen gesponsert und ermöglichen so ihren Spielern die Teilnahme an Turnieren in der ganzen Welt. Am weitesten vorangeschritten in der Entwicklung des eSport sind die Länder rund um China, Südkorea und Taiwan, welche eSports bereits offiziell als Sportart anerkennen.

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
presse@turtle-entertainment.de