



© APA/AFP/Ina Fassbender

# Corona bremst den eSport aus

Die Absage großer Turniere sowie sparsame User wirken sich negativ auf die Umsatzentwicklung aus.

••• Von Britta Biron

**E**Sports ist ein vergleichsweise kleiner, aber besonders dynamischer Sektor der Gaming-Branche. Laut dem US-amerikanischen Analyseunternehmen Newzoo ist die Zahl der weltweiten eSport-Nutzer im Vorjahr um knapp 12% auf 443 Mio. gestiegen, von denen 198 Mio. zur Gruppe der Heavy

User zählen. Der Gesamtumsatz legte von im selben Zeitraum um rund 23% auf 957,5 Mio. USD zu. Im Vergleich dazu wuchs der gesamte Gaming-Sektor nur um ca. fünf Prozent auf 145,7 Mrd. USD.

## Deutlich mehr Nutzer ...

Von der Erwartung, dass der eSport seinen Höhenflug heuer fortsetzen und die 1 Mrd. Dollar-Umsatzhürde überspringen

wird, musste man sich aber bereits verabschieden. Denn trotz der hohen digitalen Komponente bekommt die Branche ebenso wie andere Sportsektoren die Folgen der Pandemie zu spüren. Newzoo hat seinen Forecast seit dem Frühling nach unten revidiert; aktuell liegt die Marke bei einem Gesamtumsatz von 974 Mio. USD, was nur noch einem Zuwachs von mageren 1,7% entspricht.

„Die Schlussfolgerung, dass eSports als Gewinner aus der Krise hervorgehen, liegt nahe, doch die Realität ist etwas komplexer“, sagt Stefan Ludwig, Leiter der Sport Business-Gruppe bei der Unternehmensberatung Deloitte, die mit der kürzlich erschienenen Let's play! 2020-Studie die Corona-Auswirkungen analysiert hat. Befragt wurden dafür im Juni rund 12.000 Konsumenten aus Belgien, Deutsch-