13. Zwischen Arbeitsgemeinschaft und Aktiengesellschaft – eSport an deutschen Universitäten

Patrick Semrau

Die Welt des eSports umfasst auch Weltmeisterschaften in Excel.[1] Und an Verwaltungseinrichtungen wie Universitäten kommt zweifelsohne viel Excel zum Einsatz. Deswegen aber Hochschulen zum Hotspot für eSport zu erklären, wäre wohl nicht ganz zutreffend.

Tatsächlich findet eSport jedoch einen immer größeren Zuspruch an deutschen Universitäten und Hochschulen. Die Professionalisierung ist dabei sehr unterschiedlich ausgeprägt. Während für einige das Hobby im Vordergrund stehen mag, sehen andere hier ihren Weg in ihre Profikarriere. Der universitäre eSport ist jedenfalls ein integraler Bestandteil der Nachwuchsförderungen, weshalb vielleicht doch von einem Hotspot gesprochen werden kann.

A. Die Ligen

Während die Teams und Hochschulen noch sehr verschieden aufgestellt sind, hat der Ligabetrieb sich mittlerweile professionalisiert. Speziell an universitäre Teams richten sich in Deutschland zwei Ligen: Die *Uniliga*, ehemals *University eSports Germany* und die *Amazon University Esports Germany*.

Die Entwicklung der *Uniliga* steht wohl beispielhaft für das, was an vielen Standorten auch im Kleinen in den Teams passiert und passiert ist. 2014 noch die Idee einer kleinen Gruppe Studierender, gründete man 2015 eine studentische Initiative, zunächst unter dem Namen *University eSports Germany*. Das war der Startpunkt für ein Projekt, zur Förderung und Entwicklung des eSports an deutschen Hochschulen. Die Initiative startete Wettbewerbe in den ersten Spielen und wuchs dabei stetig weiter – mehr

1 FMWC, Microsoft Excel World Championship, abrufbar unter https://www.fmworldcup.com/excel-esports/microsoft-excel-world-championship/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Mannschaften, mehr Spieler:innen, mehr Standorte. Da das große Ziel stets die Professionalisierung und Etablierung des eSports war, überraschte der nächste Schritt 2018 nicht. Aus der Initiative *University eSports Germany* wurde ein Startup, die *UNI Esports GmbH*. Diese ist fortan Organisator der *Uniliga*. 2023 beschäftigt die *UNI Esports GmbH* 15 Mitarbeiter:innen. Die veranstalteten Wettbewerbe orientieren sich an den Hochschulrhythmen und sind entsprechend in Winter- und Sommersemester aufgeteilt. Während beider Saisons findet ein durchgehender Liga- und Turnierbetrieb statt, inzwischen mit 13 verschiedenen eSport-Titeln. Im Jahr 2020 gab es, sicherlich durch Corona begünstigt, einen größeren Sprung an vertretenen Hochschulstandorten, weshalb sich die Anzahl gar von 90 auf 180 verdoppelt hat. Aber auch davor und danach gab und gibt es ein stetiges Wachstum. Heute spielen über 4.000 Spieler:innen in über 600 Teams an rund 200 Standorten.[2]

Damit ist die *Uniliga* bisher aber vor allem national aufgestellt. Im internationalen Wettkampf zwischen Hochschulteams können Studierende heute bei den *Amazon University Esports Masters* antreten. In deren Qualifikationsprozess wiederum ist auch die *Uniliga* eingebunden.

Im Jahr 2020 gründeten *Amazon*, *GGTech Entertainment* und *The NUEL* den *Amazon University Esports* mit zunächst drei Titeln: *League of Legends*, *Rocket League* und *Clash Royale*. Zu diesem Zeitpunkt war der Wettbewerb noch auf das Vereinigte Königreich, Spanien und Italien beschränkt.[3] Zum Wintersemester 2021/2022 startete sodann auch die *Amazon University Esports Germany* und damit ein eigener Turnierbetrieb in Deutschland. Hier konnte neben einem Preisgeld von 8.600,-€ vor allem die Qualifikation zu den europäischen *Masters* gewonnen werden.[4] Die Organisation dieser deutschen Turniere fand dabei wiederum durch die *Uniliga* statt.[5]

2 Uniliga, Über Uns, abrufbar unter https://www.uniliga.gg/about/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023); Uniliga, Fact Sheet, abrufbar unter: https://www.uniliga.gg/wp-content/uploads/2022/11/Uniliga_Factsheet_Desktop.pdf (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

3 *Hayward*, Amazon University Esports Launches with GGTech and The Nuel, abrufbar unter https://esportsinsider.com/2020/02/amazon-university-esports-launches (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

4 *Rössler*, Amazon University Esports Germany startet in Deutschland, abrufbar unter https://pixelcritics.com/amazon-university-esports-germany-startet-in-deutschland/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

5 Uniliga, Amazon UNIVERSITY Esports wird in Deutschland offiziell von der Uniliga organisiert und festigt sich als wichtigste universitäre Esports-Liga in Europa, abrufbar unter https://www.uniliga.gg/wp-content/uploads/2021/03/Germany-AUE-Expansion.pdf (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Im Jahr 2023 treten bei den *Amazon University Esports Germany* bereits 160 Universitäten gegeneinander an.[6] Weltweit konkurrieren über 25.000 Spieler:innen aus mehr als 1.100 Universitäten, um sich für die *Masters* zu qualifizieren. Vertreten sind mittlerweile Teams aus 21 Ländern, auch über Europa hinaus, etwa in Argentinien und Marokko.[7]

Die *Masters* sind ein begehrtes Ziel. Sie zu erreichen kann ein großer Schritt auf dem Weg zur professionellen eSport-Karriere sein. Nach wie vor erfolgt die Qualifikation primär durch die nationalen Hochschulligen. Neben den eigenen nationalen *Amazon University Esports Germany* ist auch die *Uniliga* in den Qualifikationspfad eingebunden.[8]

Möchte man vor diesem Hintergrund eine Rangfolge aufstellen, so ist eins klar: Auch im universitären eSport steht mit den *Masters* der internationale Wettbewerb an der Spitze. Während sich die Qualifikation dazu im nationalen Bereich zwar aufteilt, scheinen die *Amazon University Esports Germany* als etwas leistungsstärker als die *Uniliga* wahrgenommen zu werden. Dies könnte auch daran liegen, dass nach den ersten beiden Qualifikationsrunden in *Uniliga* und *Amazon University Esports Germany* auf dem Weg zu den *Masters* noch eine weiterer Schritt erfolgt. Diese steht nur unter dem Banner der *Amazon University eSports Germany*, womit der Name hier eine Klasse höher positioniert ist.[9] Dies bedeutet aber keinesfalls, dass eine der Ligen eine geringere Auswirkung auf den eSport allgemein und an den Hochschulen im Besonderen hat.

B. Die Mannschaften

Nun kann es noch so viele Ligen und Turniere geben, erforderlich ist dabei immer auch, dass Mannschaften antreten. Die obigen Zahlen zeigen jedoch, dass diese zu finden kein Problem darstellt. Während im Betrieb

6 Amazon University Esports Germany, Was ist Amazon University Esports Germany, abrufbar unter https://de.universityesports.net/what-is (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

7 Amazon University Esports Masters, About Us, abrufbar unter https://uemasters.com/what-is (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

8 Uniliga, Amazon University Esports Masters Qualifikation, abrufbar unter https://www.uniliga.gg/games/lol/lol-winter-22-23/amazon-university-esports-masters-qualifikation/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

9 Uniliga, Amazon University Esports Masters Qualifikation, abrufbar unter https://www.uniliga.gg/games/lol/lol-winter-22-23/amazon-university-esports-masters-qualifikation/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

der Turniere aber bereits die ganz großen Unternehmen mitmischen (z.B. *Amazon*), geht es in der Organisation der Mannschaften und des eSports an den einzelnen Hochschulen noch etwas zurückhaltender zu.

Sowohl die *Uniliga* mit ihrem Ambassador-Programm[10] als auch die *Amazon University Esports Germany* mit dem Leader-Programm[11] unterstützen mittlerweile aktiv die Gründung von Teams mit Wissen und Strukturen. Aber auch davor haben sich bereits vielerorts engagierte Spieler:innen zusammengefunden.

2023 veranstaltete die *Uniliga* zum zweiten Mal eine eigene Konferenz.[12] Dabei berichteten auch vier Botschafter aus dem Ambassador-Programm von der Entwicklung an ihren Hochschulstandorten.[13] Während im Detail Dinge verschieden sind, ergibt sich dennoch ein Muster, welches sich auf viele deutsche Standorte übertragen lässt. So wie die *Uniliga* selbst, gehen auch die allermeisten Mannschaften aus studentischen Initiativen hervor. Oft fangen diese Gruppen ohne besondere Organisationsstruktur an. Im Vordergrund steht die Freude am eSport. Dazu kommt aber vielfach der Ehrgeiz, eSport weiter zu entwickeln und zu etablieren. Im nächsten Schritt gründen viele deshalb eine Arbeitsgemeinschaft oder eine Hochschulgruppe. Hierdurch können sich Strukturen verfestigen und weitere Mitglieder gewonnen werden. In den meisten Fällen schließt sich nach ein paar Jahren auch noch die Gründung eines Vereines an. Dies dürfte auch damit zu begründen sein, dass an vielen Orten keine übermäßige Unterstützung durch die Hochschulen erfolgt und deshalb letztlich eigene Wege beschritten werden. Die Vereinsstrukturen erlauben dabei schließlich auch mehr Unabhängigkeit und Flexibilität.

Die Vereine sind zumeist sehr offen ausgerichtet, die Vereinsstruktur dient der Organisation. Für Partizipation am Spielbetrieb und Veranstaltungen ist eine Vereinsmitgliedschaft aber selten notwendig. Dies soll dem einfachen Zugang dienen. Gerade im studentischen Umfeld können Arbeitsbelastungen mitunter sehr variieren. Für diejenigen, die eine Unterbre-

10 Uniliga, Das Ambassador Programm, abrufbar unter https://www.uniliga.gg/ambassador/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

11 Amazon University Esports Masters, About Us, abrufbar unter https://uemasters.com/what-is (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

12 Uniliga, Uni Esport Konferenz, abrufbar unter https://www.uniliga.gg/konferenz/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

13 Die gesamte Konferenz kann als Aufzeichnung auf Twitch nachgeschaut werden, darunter auch die Berichte aus dem Ambassador-Programm, abrufbar unter https://www.twitch.tv/videos/1797130691 (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

chung brauchen, soll dies so leichter möglich sein. Ohne die Verpflichtung einer Vereinsmitgliedschaft und eventueller Kosten, ist es für die Studierenden einfacher, ein Semester oder auch nur eine Klausurenphase auszusetzen.

Im Bereich Gleichstellung gibt es allerdings noch großes Entwicklungspotential. Denn 90 % der Spieler:innen in der *Uniliga* sind männlich, lediglich 10 % weiblich.[14] Ein vielversprechender Baustein auf dem Weg zur Gleichstellung dürfte die Partnerschaft der *Uniliga* mit dem Weissen Ring sein.[15] Gemeinsam wird sich dabei u.a. mit digitaler Gewalt auseinandergesetzt[16], die Frauen im eSport überproportional betrifft.[17]

Neben diesen aus studentischem Engagement hervorgehenden Vereinen und Strukturen gibt es inzwischen aber auch (private) Hochschulen, die ganz gezielt eSport fördern und anwerben.[18] Dies stellt aber (noch) die absolute Ausnahme dar.

C. Die Herausforderungen

Sowohl die *Uniliga* als auch die *Amazon*-Ligen sowie die Teams und Vereine setzen es sich zum Ziel, eSport zu etablieren und zu fördern und damit auch mehr gesellschaftliche Anerkennung zu erlangen. Während dies zwar immer mehr gelingt, kann keineswegs die Rede davon sein, dass das Ziel bereits erreicht ist.

Denn viele studentische Vereinigungen möchten die Infrastrukturen der Hochschulen gerne nutzen, wobei es in erster Linie um Räumlichkeiten für das Training oder Events (z.B. das gemeinsame Verfolgen von größeren

14 Uniliga, Fact Sheet, abrufbar unter: https://www.uniliga.gg/wp-content/uploads/2022/11/Uniliga_Factsheet_Desktop.pdf (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

15 Uniliga, Uniliga schließt Partnerschaft mit WEISSER RING e.V. abrufbar unter: https://www.uniliga.gg/wp-content/uploads/2021/04/Uniliga_schliesst_Partnerschaft_mit_WEISSER_RING_RT.pdf (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

16 Uniliga, Programm Uniliga-Konferenz 2023 abrufbar unter: https://www.uniliga.gg/konferenz/ (zuletzt aufgerufen am: 30.04.2023).

17 *Duge*, Level up: Darum brauch Gaming noch mehr Inklusion abrufbar unter: https://www.ispo.com/trends/diversity-im-esports-wie-inklusiv-ist-esports-wirklich (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

18 Vgl. Dr. Buhmann Schule & Akademie, Verbinde deine E-Sport-Leidenschaft mit einer Ausbildung oder einem Studium in Hannover, abrufbar unter https://buhmann.de/ausbildung-studium/ausbildung-bachelor-studium/esport-leistungszentrum#1515419894188-cd087611-b2b9897b-7d57 (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Turnieren) geht.[19] Es wird aber immer wieder berichtet, dass die Hochschulen sehr verhalten sind mit ihrer Unterstützung oder auf Anfragen der Gruppen gar nicht erst reagieren. Dabei handelt es sich scheinbar nicht nur um Einzelfälle, sondern um ein verbreiteteres Problem. Gleichwohl lässt sich dies nicht pauschalisieren. Es zeigt aber, dass der eSport noch ein Anerkennungsproblem hat. Dort, wo es in den Hochschulen Verantwortliche mit Interesse und Verständnis für eSport gibt, kann die Zusammenarbeit hingegen bereits sehr fruchtbar sein.

Noch schwieriger wird es, wenn nicht nur die Infrastruktur, sondern auch die finanzielle Unterstützung gefragt ist. Gerade in größeren Städten mit mehrere Hochschulen, findet sich oft ein einzelner Verein, für den eSport an allen Hochschulen gemeinsam. Die Hochschulen halten ihre Fördermittel aber oft nur für eigene Initiativen bereit, zumindest muss ein gewisser Anteil eigener Studierender im geförderten Projekt sein. Diese Quoten werden in übergreifenden Vereinen aber meist verfehlt. Dann bleibt ihnen ein Zugriff auf diese Fördermittel verwehrt.

Finanzielle Förderung und die Stärkung von eSport an Universitäten kann aber auch durch politische Förderung verbessert werden. So berichtete etwa Baltic Esports Kiel auf der *Uniliga*-Konferenz, durch die staatliche eSport-Förderung des Landes Schleswig-Holstein, einen Trainingsraum ausstatten zu können. Der Raum selbst wurde ihnen von einem Spender zur Verfügung gestellt. Die aktive Arbeit im Bereich eSport trägt in Kiel mithin erste Früchte.

Je nach Standort verschieden, im Allgemeinen jedoch zurückhaltend, ist die Integration des eSports in den Hochschulsport. Die oftmals fehlende Anerkennung als Sport erschwert dabei den Zugang. Nichtsdestotrotz gibt es immer häufiger Kurse in einzelnen eSport-Disziplinen. Der Schwerpunkt liegt hier aber meist auf Titeln wie *Fifa*, *Rocket League* oder *League of Legends*. Sobald es um (Ego-)Shooter geht, werden die Hürden nochmals deutlich höher.

Der Geschäftsführer der *Uniliga* Alexander Albrecht äußerte sich zur Unterstützung der Universitäten im *Pushfire*-Podcast insgesamt aber positiver. So sähen bereits einige Hochschulen eSport als Wettbewerbsvorteil und würden entsprechend stark unterstützen, ansonsten verhielten sich die

19 *Möglich*, Die schillernden Farben des E-Sports, abrufbar unter: https://wasted.de/2022/07/die-schillernden-farben-des-e-sports/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

Hochschulen weitestgehend neutral. Lediglich ein kleiner Teil stehe eSport grundsätzlich sehr kritisch gegenüber.[20]

Insgesamt lässt sich mithin festhalten, dass der Zugang zu Infrastruktur und Ressourcen oft noch durch eine fehlende Anerkennung des eSports behindert wird. Das große Engagement der dennoch weit verbreiteten Mannschaften zeigt aber, im eSport gibt es sehr motivierte Studierende. Auf dieses könnten die Hochschulverwaltungen zurückgreifen. Die Szene ist in der Lage, sich stark selbst zu organisieren. Dies können und sollten Hochschulen fördern, indem sie ein Mindestmaß an Unterstützung ermöglichen, etwa durch Räumlichkeiten.

D. Die Rolle des eSports für die Universitäten

Dies dürfte letztlich auch im Interesse der Hochschulen sein. Denn eine aktive eSport-Szene kann künftig immer mehr zu einem relevanten Standort- und Werbefaktor werden.[21] Dies liegt auch am sozialen Umfeld, das der eSport kreiert. Dabei muss es nicht immer um eine Profikarriere gehen, oft steht einfach nur der Spaß am Spielen und das Gemeinschaftsgefühl im Vordergrund. Wer neu an eine Universität kommt, kann durch die eSport-Angebote Gleichgesinnte und so sozialen Anschluss finden. Dies dürfte insbesondere für ausländische Studierende gelten. Da meist keine formelle Mitgliedschaft erforderlich ist, ist die Einstiegshürde sehr gering.

Die eSport-Branche befindet sich in einem stetigen Wachstum.[22] Um diesen Markt zu bedienen, bieten erste Hochschulen auch schon spezifische eSport-Studienausrichtungen an.[23] Zu dieser Entwicklung gehören auch das Angebot und die Förderung eines eigenen Spielbetriebs. Bei der Entscheidung zwischen einer exzellenten Universität mit bzw. ohne eSport-Angebot, kann dies zukünftig zu einem entscheidenden Faktor werden.[24]

---

20 Der Pushfire Podcast mit *Alexander Albrecht* / Uniliga / Build A Rocket, abrufbar unter https://pushfire-podcast.podigee.io/19-alexander-albrecht (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

21 Ebd.

22 Statista, Umsatz mit eSports in Deutschland von 2013 bis 2021 und Prognose bis 2026, abrufbar unter https://de.statista.com/statistik/daten/studie/737326/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-in-deutschland/ (zuletzt aufgerufen: 30.03.2023).

23 Hier als Beispiel die Hochschule Mittweida, abrufbar unter https://games-studieren.hs-mittweida.de/esports/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

24 *Möglich*, Die schillernden Farben des E-Sports, abrufbar unter: https://wasted.de/2022/07/die-schillernden-farben-des-e-sports/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

E. Die Rolle des universitären eSports für den eSport insgesamt

Letztlich zeichnet sich ab, dass der universitäre eSport nicht nur einen Einfluss auf die Hochschulen hat, sondern auch einen Einfluss auf den eSport als Ganzen.

Um die Relevanz und die Größe des universitären eSports einschätzen zu können, lohnt sich ein Blick auf die allgemeine eSport-Landschaft. Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) hat derzeit 67 Mitgliedsorganisationen aus dem Breiten- und Spitzensport.[25] Allein die *Uniliga* zählt Mitglieder an über 200 Standorten. Damit kann der universitäre eSport bereits jetzt für sich einen höheren Organisationsgrad und eine weitere Verbreitung in Anspruch nehmen.

Alexander Albrecht sieht die *Uniliga* vor allem als wichtigen Baustein zur Nachwuchsförderung. Nach der Internationalisierung der *ESL* sollte die *Uniliga* die in Deutschland entstandene Lücke schließen. Nun sollen aktiv Spieler:innen, aber auch Caster:innen und Trainer:innen gefördert werden. So seien bereits mehrere Spieler:innen aus der *Uniliga* in die höchsten Ligen aufgestiegen und hätten einen Profikarriere einschlagen können.[26]

Das spiegelt sich auch in den Zielen der *Uniliga* und der *Amazon University Esports* wider. Beide wollen nachhaltige eSport-Strukturen etablieren. Aus dieser breiten Aufstellung können sich dann Talente entwickeln.[27] Allgemein scheint der eSport an Universitäten derzeit mit die wichtigste Nachwuchsförderung darzustellen.

Auch die Spieler:innen selbst bestätigen diesen Eindruck. Der Weg zur Profikarriere wird über einen Aufstieg durch die *Uniliga* bis hin zu den internationalen *Amazon University Esports Masters* gesehen. Wer sich hier behaupten kann, hat gute Chancen, entdeckt zu werden und in die ganz großen Ligen aufzusteigen.[28]

---

25 eSport-Bund Deutschland, Mitglieder, abrufbar unter: https://esportbund.de/mitglieder/ (zuletzt aufgerufen: 30.40.2023).

26 Der Pushfire Podcast mit Alexander Albrecht / Uniliga / Build A Rocket, abrufbar unter https://pushfire-podcast.podigee.io/19-alexander-albrecht (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

27 Amazon University Esports Germany, Was ist Amazon University Esports Germany, abrufbar unter https://de.universityesports.net/what-is (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023); Uniliga, Über Uns, abrufbar unter https://www.uniliga.gg/about/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

28 Captn, Amazon University Esports kommt nach Deutschland, abrufbar unter https://captn.de/2021/04/20/amazon-university-esports-kommt-nach-deutschland/ (zuletzt aufgerufen: 30.04.2023).

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -

F. Ergebnis

Im Ergebnis lässt sich eine gewisse Diskrepanz zwischen der Professionalität der Teams und der Ligen feststellen. Während die *Uniliga* selbst einen ähnlichen Werdegang wie viele der Vereine hinter sich hat, sind inzwischen auch wirtschaftliche Riesen wie *Amazon* in den Universitäts-eSport eingestiegen.

Dies zeigt die steigende Bedeutung von eSport an Hochschulen. Dabei kann die Ausstattung und Unterstützung der Mannschaften selbst noch nicht immer mit der Professionalisierung der Ligen mithalten. Hier gilt es, Gestaltungsspielräume der Hochschulen effektiver zu nutzen. Dabei müssen die Teams nicht wie Fußballbundesligisten ausgestattet werden, über entsprechende Räumlichkeiten oder kleinere Förderprogramme sollte jedoch ernsthaft nachgedacht werden, zeichnet sich doch ab, dass das eSport-Angebot einer Hochschule immer mehr zum Auswahlkriterium für (inter-)nationale Studierende wird. Um den eSport weiter zu stärken, bedarf es zudem eines gezielten Ausbaus der universitären Nachwuchsförderung, die bislang an vielen Standorten nicht gegeben ist. Neben den Verantwortlichen der Universitäten kann auch die Politik diese Entwicklung fördern, gerade auf Landesebene.

Der eSport ist gekommen, um zu bleiben. Während erste Wissenschaftsstandorte dies verstanden haben und aktiv für sich nutzen, gilt es andernorts, nicht den Anschluss zu verpassen. Auf eines können sich die Universitäten dabei verlassen: Sie müssen dank engagierter eSportler:innen und Ligen nicht von Null beginnen. Dann werden sie auch zu wirklichen eSport-Hotspots und bleiben der wichtigste Schauplatz der Nachwuchsförderung für den eSport von Morgen.

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

https://doi.org/10.5771/9783748939962-273 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access -