

Ready to play- Sportpsychologie im Esport

Abstract

Esport erfreut sich weltweit und auch in Deutschland einer rasant wachsenden Anhängerschaft. Immer mehr Jugendliche und junge Erwachsene spielen nicht nur aus einem freudigen Zeitvertreib, sondern vermehrt aus potentiellen beruflichen Gründen eGames. Weltweite Wettkampfsysteme, Individualspieler*innen, Teams, Coaches, Manager*innen, Sponsoren und rund um die Uhr übertragende online-Kanäle begünstigen auch einen wirtschaftlichen Boom. Das für viele unübersichtliche und komplexe Feld des Esport beginnt sich zunehmend zu strukturieren und zu professionalisieren. In dieser Dynamik hat sich der Esport auch für die Sportpsychologie sowohl aus angewandter als auch aus wissenschaftlicher Perspektive längst zu einem hot-topic entwickelt. In diesem Sinne richtet sich der Workshop gleichermaßen an praktische tätige Sportpsycholog*innen, Esport-interessierte Wissenschaftler*innen sowie Student*innen, um entsprechend seines Titels *Ready to play* für neue sportpsychologische Perspektiven und Netzwerke zu fungieren. Dabei gliedert er sich in einen informativen und einen Diskussionsteil und verfolgt folgende fünf Ziele. (1) Zunächst liefern Zahlen, Daten und Fakten einen internationalen Status-Quo über die Entwicklung und die damit einhergehende gesellschaftliche Bedeutung des Esports. (2) Darauf aufbauend wird aus einer Dreiländerperspektive (Deutschland, Dänemark und England) die Relevanz für die angewandte Sportpsychologie dargestellt. (3) Danach wird über eine im Jahr 2020 geschaffene systematische Betreuungsstruktur in Deutschland berichtet, in der analog zum normalen Sportkadersystem talentierte, professionell spielende und Esportler*innen auf Weltniveau von qualifizierten Sportpsycholog*innen betreut werden (Anderten & Adami, 2021). Schließlich sollen im Diskussionsteil neben (4) der Beantwortung offener Fragen (5) mit der teilnehmenden Fokusgruppe transparent und kritisch die Chancen und Risiken besprochen werden, die sich für den Esport und die Sportpsychologie gegenseitig bieten und darstellen.

Weitere Informationen:

Die maximale Anzahl an Teilnehmer*innen ist auf 20 Personen beschränkt.

Informationen zu den Referenten



Moritz Anderten arbeitet neben seiner wissenschaftlichen Anstellung am Psychologischen Institut der DSHS Köln (Abt. Gesundheit & Sozialpsychologie) in freiberuflicher Tätigkeit als sportpsychologischer Experte im Spitzensport (u.a. NRW-OSPs Rheinland und RheinRuhr, Spitzenverbände, etc.). Ebenfalls in freier Tätigkeit hat er im Jahr 2020 im Auftrag der german esport player foundation eine Betreuungskonzeption entwickelt, die Esportler:innen und Etrainer:innen die Möglichkeit einer systematischen sportpsychologischen Betreuung bietet.



Fabian Broich arbeitet als Head of Performance bei Excel Esports und ist der Gründer von Achieveminds. Die britische Esports-Organisation Excel gehört zu den besten Esports-Teams der Welt. Zuvor arbeitete der ehemalige Profi-Fußballtorwart für den Profi-Fußballverein Schalke 04 und für Astralis, eine der erfolgreichsten Esports-Organisationen der Welt. Er hat einen B.A. in Psychologie (Winthrop University, USA) und arbeitet im Moment an seiner Abschlussarbeit (M.Sc.) in Sport- und Bewegungspsychologie (Deutsche Sporthochschule Köln, D). Der 30-jährige Deutsche konzentriert sich auf einen ganzheitlichen Leistungsansatz, der Schlaf, körperliche Aktivität, Ernährung und Sportpsychologie in das neue Feld des Esports integriert.