



E-Sport endlich neu denken

Warum wir E-Sport nicht mehr mit Sport vergleichen sollten

Zugegeben, die Frage, ob E-Sport mit „richtigem“ Sport gleichzusetzen ist, was Unterschiede und Gemeinsamkeiten sind und der Abgleich aller populären sowie wissenschaftlichen Meinungen zum Thema ist eine seit Jahren geführte Diskussion. Und genau aus diesem Grund sollten wir das Thema hier und heute ein für alle Mal abschließen. Die Debatte ist geführt, es gab für keine Seite ein befriedigendes Ende und in der Zwischenzeit ist der E-Sport mit eigenen Stars, großen Sponsoren, riesigen Events und einer massiven Reichweite aus der Nische gekommen. Man könnte auch sagen: die Fakten haben das Spiel gewonnen. ▀

DER START EINER ÄRA

Eine neue Zeit hat begonnen und trotzdem scheint Deutschland noch – wortwörtlich – viel Spielraum zu haben, was die Anerkennung von E-Sport angeht. Andere Länder sind bereits wesentlich weiter. 2022 wird es erstmalig um echtes olympisches Gold auf dem virtuellen Feld gehen. Bei den Asia Games 2022 ist E-Sport eine eigene Kategorie. Dann geht es um Spiele wie FIFA, League of Legends, DOTA oder den Geschwindigkeitsmodus „Real Time Attack“ in diversen Spielen. Auch vor Shootern und Fabelwesen schreckt das Olympische Komitee nicht zurück. Wann es bei uns soweit sein wird, ist in den Augen vieler nur noch eine Frage der Zeit. Der E-Sportbund hat sich für die Olympischen Spiele 2032 beworben, Ausgang offen. Judith Gerlach, bayerische Digitalministerin, hat jüngst angeregt, E-Sport bei den 2. European Championships 2022 in München mit aufzunehmen. Ausgang offen. Es sind kleine Signale der Anerkennung.

„ Kleine Signale der Anerkennung “

VIELFALT

Mit dem E-Sportbund gibt es in Deutschland immerhin schon seit 2017 eine zentrale Anlaufstelle für E-Sport und Vereine in Deutschland. Stand Oktober 2020 listet er 61 offiziell eingetragene Vereine, verstreut über die ganze Nation. Es gibt viele weitere Vereinigungen, Communities und Clans, in denen sich Spieler digital oder real treffen, um gemeinsam zu zocken. Der Schritt, sich als Verein listen zu lassen, ist allerdings ein klares Zeichen für die Professionalität und Ernsthaftigkeit, mit der die Verantwortlichen ihre Vereine gegründet haben. Die Sportdisziplinen in diesen Vereinen sind verschieden, genau wie die Spielerinnen und Spieler. Es gibt Sportspiele, Strategiespiele, Kampfspiele und viele mehr. Dabei sind Spieler jeden Alters, jeder Nation, vereint durch den Wunsch, den E-Sport voranzutreiben und natürlich, um gemeinsam zu gewinnen. Es gibt kaum Hürden, um E-Sport nachzugehen. Nach oben hin ist die Altersgrenze offen. Auch Rentner spielen professionell am Computer und haben damit einen sehr erfolgreichen YouTube-Kanal gegründet. Dazu ist E-Sport geschlechterneutral. Längst haben viele Vereine erfolgreiche Frauenteams, teilweise mit mehr Fans als ihre männlichen Kollegen.

Kritiker der deutschen E-Sport-Szene merken an, dass es hierzulande durchaus eine bessere Dach-Organisation geben könnte. Viele Vereine suchen vergebens nach Fördermitteln, und in Politik und Gesellschaft wird in kaum einem Land E-Sport so defensiv behandelt wie in Deutschland. Dabei gibt es dafür wenige Gründe. Selbst Fußballvereine und Wirtschaftsunternehmen haben den E-Sport längst für sich entdeckt. Der FC Schalke 04 hat eine eigene E-Sport-Abteilung. Vodafone führt ein eigenes E-Sport-Team, die „Vodafone Giants“, und BMW hat sich gerade ein großes Sponsoring für die in Berlin ansässigen G2-Esports gesichert. Die unfassbare Reichweite mit Millionen von Fans ist für Sponsoren ein unglaublich interessantes Umfeld, um ihre Zielgruppe zu erreichen.

Der Politik hierzulande kann durchaus vorgeworfen werden, nicht genug für den E-Sport zu tun. Dass gar nichts getan wird, ist allerdings falsch. Ein Signal in die richtige Richtung war zum Beispiel das E-Sport-Visum. Als es bedingt durch die Coronakrise schwieriger wurde, in Europa und weltweit zu reisen, hat die Bundesregierung ein gesondertes Visum auf den Weg gebracht, welches es E-Sportlerinnen und E-Sportlern ermöglicht, an Wettbewerben in Deutschland teilzunehmen.

E-SPORT IST COMMUNITY

Vor zu kleinen Bühnen und zu wenigen Zuschauern müssen sich E-Sportler und E-Sportlerinnen nicht fürchten. E-Sport-Events füllten vor Corona ganze Stadien, auch vor Ort. Die Online-Streams werden von Millionen von Spielern geschaut und in zahlreiche Sprachen gleichzeitig übertragen. Der Hype um die Spieler und die Teams bringt Content-Schaffern und Sponsoren eine traumhafte Reichweite, und in den Top-Ligen vieler Spiele können die Besten der Besten Vollzeit-Gamer sein und ihren Lebensunterhalt mit dem Wettbewerb verdienen. Spielerinnen und Spieler sind mittlerweile gar zu eigenen Marken aufgestiegen. Sie haben eigene Twitch-, YouTube-, Instagram- und TikTok-Kanäle und zählen mehrmals die Woche hunderte tausende Zuschauer. Es gibt für viele Spiele sogar eigene Streamer, sogenannte „Caster“, die über das Geschehen der Pro-Szene berichten und als Kommentatoren ihr Geld verdienen. Content Creator wie zum Beispiel der YouTuber „DeoNade“, der League of Legends Spielmontagen auf seinem YouTube Kanal veröffentlicht, errei-

chen damit regelmäßig knapp 250.000 Abonnenten. Es gibt unzählige solcher Kanäle, Menschen, die mit und rund um den E-Sport herum eine Community aufgebaut haben. Dieses soziale Miteinander zeigt, dass E-Sport verbindet.

TEAMGEIST UND TEAMARBEIT

Die meisten E-Sportler sind absolute Teamspieler. Viele Wettbewerbe können sogar nur mit einem Team gespielt werden. Mannschaften, in denen Spieler Rollen, Aufgaben und Verantwortung haben. Coaches, Analysten, Stürmer, Mittelfeldspieler, Verteidiger usw. Es gibt diese Rollen auch im E-Sport, sie heißen nur anders, nennen sich zum Beispiel Tank, Medic, Supporter, Fragger usw. Viele Spiele funktionieren nur mit einer echten Mannschaft, Menschen, die in der virtuellen Welt füreinander einstehen, sich den Rücken freihalten und in gezeichneten Welten gemeinsam für eine Sache kämpfen. E-Sport fördert in vielen Bereichen die soziale Kompetenz, Frustrationstoleranz und ist viel mehr als nur wildes Geklicke mit Gamepad, Maus und Tastatur. Statt dem E-Sport diese Attribute zuzuschreiben, wird nur allzuerne über „Killerspiele“ und Suchtverhalten diskutiert. Dabei sind auch E-Sportler durchaus selbstkritisch.

„ Dass gar nichts getan wird, ist falsch “

E-SPORT IST NICHT ALLES

Bei aller Euphorie sagen Spielerinnen und Spieler selbst, dass der E-Sport den richtigen Sport nicht ersetzen kann und auch nicht ersetzt wird. Und er will es auch gar nicht. Noch nie hat ein E-Sportler dazu aufgerufen, die körperlichen Aktivitäten einzustellen. Ganz im Gegenteil. Die professionellen „Spieler“ werden mit gesunder Ernährung und einem echten Sportprogramm mental und körperlich fit gehalten. Viele Spieler aus dem professionellen Bereich achten auf eine ausgewogene Ernährung und sind damit auch Vorbild. Sie teilen ihre Aktivitäten in den sozialen Medien und zeigen, dass es nicht nur auf spielerische Fähigkeiten, sondern auch auf mentale Stärke ankommt. Es gibt bei großen Teams

Berater, Köche und Fitnesscoaches. Es gibt eigene Trainingszentren, auch hierzulande, wo die Spieler die sogenannten Bootcamps veranstalten und sich warm-zocken für Pokale und Meisterschaften und auch dort gemeinsam an der körperlichen Fitness arbeiten. Der E-Sport ist in dieser Hinsicht tolerant. Es können auch diejenigen, die keine körperlichen Top-Athleten sind, im E-Sport viel erreichen. Und damit bietet der E-Sport allen eine Chance.

„ Auch E-Sportler sind durchaus selbstkritisch “

E-Sport ist so viel mehr als der reine Kampf um Bits und Bytes. Als E-Sportler muss man nicht seit der frühesten Jugend in einem Trainingszentrum großgeworden sein oder viel Geld besitzen, um sich in die Szene einzukaufen. Mit Talent, Schweiß und Arbeit ist es möglich, unabhängig von körperlichen Voraussetzungen. Bist du nicht groß genug, kannst du kein Torwart sein, bist du nicht breit genug, kannst du kein Football spielen. Der E-Sport kennt diese Stereotypen nicht und wir sind schon oft überrascht worden, wenn hinter dem Besten der Besten ein dünner Junge mit Hornbrille oder eine Manga-Anhängerin im Katzenpyjama steckt.

Sparen wir uns in Zukunft doch einfach die Diskussion, ob E-Sport richtiger Sport ist oder als Sport anerkannt werden muss. E-Sport ist E-Sport und er ist für die kommenden Generationen nicht mehr wegzudenken. Immer neue Wettbewerbe, neue Technologien und neue Stars wird der Sport in Zukunft unweigerlich hervorbringen.

Wünschen wir uns einfach etwas mehr Anerkennung von der Politik und mehr Förderung für den E-Sport und dass der Nachwuchs, der sowieso Computerspiele spielt, den fairen Wettbewerb kennen und lieben lernt. Natürlich wird es auch in Zukunft Kritik geben. Selbstverständlich muss auch der E-Sport professioneller und besser werden. Ich persönlich sehe Deutschland aber auf einem guten Weg. Alles ist besser als eine nationale Beer-Pong-Liga. [Marvin Engel]