

E-Sport: Millionengeschäft Videospiele

Am Dienstag startet Österreichs erste größere E-Sport-Liga. International ist professionelles Videospiele längst keine Nische mehr. Millionen verfolgen mittlerweile die Wettbewerbe der Profi-Gamer.

Daniel Koller



Foto: ESL/Kristianson

E-Sport-Wettbewerbe ziehen weltweit mittlerweile ein Millionenpublikum an. Die professionellen Spieler werden wie Popstars gefeiert und verdienen auch sehr gut.

Sie sind millionenschwere Athleten, die für Wettbewerbe monatelang bis zu 18 Stunden täglich mit Maus und Tastatur trainieren – E-Sportler, professionelle Videospiele. Das Hobby zum Beruf zu machen, davon träumen viele Gamer. Nur ganz wenige schaffen es auch. Das Interesse an diesen Ausnahmetalenten ist riesig und unterliegt ständigem Wachstum. Millionen verfolgen mittlerweile die Wettbewerbe, bei denen Spieler aus aller Welt zusammenkommen und gegeneinander antreten.

Mit steigender Popularität kommen auch Misstöne hinzu. Die Debatten drehen sich darum, ob E-Sport überhaupt ein Sport ist. Dabei bedenken Kritiker oft nicht, wie viel Training und körperliche Anstrengung professionelles Gaming abverlangt. Taktisches Verständnis, hohes Reaktionsvermögen und vor allem Ausdauer sind Pflicht. Dies ist der Grund, wieso die durchschnittliche Karriere eines E-Sportlers nur bis zum 25.

Lebensjahr andauert. Bis dahin winken Ruhm und Reichtum, wenn man es unter die Besten der Besten schafft. Beim bisher größten E-Sport-Turnier „The International“, das im vergangenen Jahr stattfand, wurden fast 25 Millionen Dollar ausgeschüttet.

Liga-Start in Österreich

Von solchen Preisgeldern kann Österreichs erfolgreichster E-Sportler Richard „noctis“ Gansterer nur träumen. Der 31-jährige Wiener konnte in seiner neunjährigen Karriere mit dem Ego-Shooter *Quake* immerhin 85.000 Dollar Preisgeld holen. Gansterer nahm bereits 2008 an Turnieren teil.

Zehn Jahre dauerte es, bis auch hierzulande der Sport einem größeren Interessenskreis zugänglich gemacht wurde. Der heimische Mobilfunker A1 startete in diesen Tagen die erste größere E-Sport-Liga, die mit dem weltweit größten E-Sport-Unternehmen ESL ausgetragen wird. Auch die österreichische Fußball-Bundesliga

gibt es seit Juni 2017 in digitaler Form. Dort treten Videospiele für die heimischen Clubs auf dem virtuellen Rasen von *Fifa* gegeneinander an.

In Asien hat man das Potenzial des professionellen Gamings früh erkannt. In Skandinavien bietet man den spielenden Sportlern inzwischen auch ein professionelles Umfeld. In „Gaming-Häusern“ wohnen und trainieren Mitglieder eines Teams monatelang miteinander. Dort werden Taktiken erarbeitet und auch die Harmonie gestärkt, denn letztlich ist eine große Komponente des E-Sports der Teamgeist.

Die zwei populärsten E-Sport-Titel sind mit *League of Legends* und *Dota 2* nämlich Games, die nur im Team bestritten werden. Die fünf Spieler einer Mannschaft müssen sich aufgrund ihrer einzigartigen Rollen aufeinander verlassen können. Versagt einer, versagen alle. Das Stereotyp vom Gamer, der allein vor seinem Bildschirm hockt, hält ferner auch bei

den Zuschauern nicht. So organisieren E-Sport-Fans Public Viewings bei denen gemeinsam in Lokale gegangen wird, um Wettbewerbe zu verfolgen. In Wien gibt es seit 2016 mit dem „Respawn“ inzwischen sogar eine eigene E-Sport-Bar. Besucher können dort die Wettkämpfe verfolgen, aber auch selbst spielen. Besitzer Patrick Tondl hat seit der Eröffnung mitbekommen, dass E-Sport in Österreich generell stärker ernst genommen wird. Zudem denkt Tondl, dass der virtuelle Sport in den nächsten fünf Jahren deutlich wachsen wird – vorausgesetzt, es gibt auch von staatlicher Seite die richtigen Rahmenbedingungen.

In Frankreich wurde 2017 ein Gesetzesdekret erlassen, das definiert, wer sich als E-Sportler bezeichnen darf und was ihm zusteht. In Österreich gibt es so etwas nicht, man bewegt sich hierzulande in einer rechtlichen Grauzone, obwohl laut Tondl „die E-Sportler einfach nur als Sportler akzeptiert werden wollen“.

INFO

2018 sollen die Umsätze im E-Sport-Bereich von **696 Millionen US-Dollar** auf **996 Millionen US-Dollar** wachsen. Der erfolgreichste E-Sportler ist der Deutsche Kuro Takhasomi mit Preisgeldern von fast **3,5 Millionen US-Dollar** seit 2008 – die erfolgreichste E-Sportlerin die Kanadierin Sasha Hostyn mit **200.000 US-Dollar** seit 2011. Beim bisher größten E-Sport-Event fanden sich **173.000 Zuseher** im polnischen Katowice ein, um ihren Stars zuzusehen. Gespielt wird zumeist auf dem PC, darauf folgen Konsolen.

Österreichischer Spieleprofi: Von „Pokémon“ zum E-Sport

Daniel Schabasser spielt im „League of Legends“-Team Tickling Tentacles willhaben mit

Muzayen Al-Youssef

Das erste Spiel, das Daniel Schabasser gespielt hat, war entweder *Pokémon* oder *The Legend of Zelda*. Genau weiß er es nicht mehr. Jedenfalls war es der Anfang einer Leidenschaft, die den 23-jährigen gebürtigen Niederösterreicher noch heute packt. Er ist Teil des österreichischen E-Sport-Teams Tickling Tentacles, welches Ende vergangenen Jahres Aufsehen erregte. Damals wurde bekannt, dass es vom Anzeigenportal Willhaben gesponsert wird – das erste größere E-Sport-Sponsoring der letzten Jahre.

E-Sport, professionelles Gaming, definiert Schabasser simpel: „Im Endeffekt spiele ich Computerspiele.“ Im besten Fall könne

man damit auch noch Geld verdienen. Gespielt wird *League of Legends* – ein Gigant im Bereich des E-Sports. Bei der vergangenen Weltmeisterschaft 2017 sollen etwa 60 Millionen Zuschauer mitgefiebert haben, wie zwei Teams aus jeweils fünf Spielern versucht haben, die gegnerische Basis zu zersprengen – vereinfacht erklärt.

Im Spiel entdeckt

Patrick Eberle, ein Mitspieler, entdeckte Schabasser vor etwa einem Dreivierteljahr zufällig bei einem gemeinsamen Spiel. Eberle erkannte an einem Kürzel, dass Schabasser aus Österreich stammt und fragte ihn nach einem Sieg, ob er Interesse daran hätte, für ein Turnier einzuspringen. Daraus ergab sich eine längerfristige Partnerschaft. E-Sport ist internatio-

nal bereits ein lukrativer Unterhaltungssport, in Österreich befindet er sich aber noch in den Kinderschuhen. Teams, bei denen die Spieler hauptberuflich spielen und dafür auch entlohnt werden, gibt es keine. Und während die Profis in Ländern wie Deutschland oftmals in „Gaming-Häusern“ zusammenziehen, existiert das Phänomen in der Alpenrepublik hauptsächlich aus freiem Interesse und noch ohne kommerzielle Erfolge, wie Schabasser erzählt.

Aufstrebend

Allerdings könnte man meinen, es herrsche Aufbruchsstimmung – langsam scheint sich E-Sport auch in Österreich zu

professionalisieren. „Es ist hier schwierig, aber es geht in die Richtung. Vielleicht nicht so schnell, wie man es als E-Sportler möchte, aber es verbessert sich, und es springt auch immer mehr für die Spieler heraus“, so Schabasser. Die nächsten ein bis zwei Jahre seien

entscheidend für die Zukunft der Branche. „Wenn es passiert, dann jetzt. Tendenziell glaube ich, dass es enormes Potenzial gibt“, zeigt sich Schabasser euphorisch. „Das könnte eine riesige Branche werden.“

Schabassers Team, Tickling Tentacles, konnte mit dem Vertrag mit Willhaben einen Betrag im niedrigen fünfstelligen Bereich für sich gewin-

nen. Das Geld käme dem Verein für Rechner, Bootcamps, Trainings und Reisekosten zugute, so der junge Profispieler.

Österreichisches Turnier

Das nächste große Ziel sei es, das kommende E-Sport-Turnier von A1 und der ESL zu gewinnen. Auf die Frage, vor welchem der teilnehmenden Teams er den größten Respekt habe, erwähnt Schabasser die Spieler von Play- ing Ducks. „Das ist ein neues Team mit ausländischem Import. Zwei Litauer. Es wird gemunkelt, dass die ziemlich gut sind.“

Und wie sieht es mit Zukunftsaussichten für den jungen Profispieler aus? „Man möchte natürlich, solange es geht, als Spieler spielen“, sagt der 23-Jährige. „Solange es geht, solange man kann.“



Schabasser, 23, beim Spielen von „League of Legends“.

Foto: Willhaben/Gotter