Timo Schöber | Andreas Schaetzke

AKT 1, BAND 1

ESPORTPEDIA

Athleten im E-Sport

ATHLETEN

Vom Breiten- bis zum Profisportler:
Analyse, Status Quo und Entwicklungen

MEYER & MEYER VERLAG

Das vorliegende Buch wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr. Weder die Autoren noch der Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch vorgestellten Informationen resultieren, Haftung übernehmen.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Timo Schöber I Andreas Schaetzke

AKT 1, BAND 1

ESPORTPEDIA
Athleten im E-Sport

Vom Breiten- bis zum Profisportler: Analyse, Status Quo und Entwicklungen

Meyer & Meyer Verlag

Timo Schöber: Ich widme dieses Buch meinen lieben Eltern.

Andreas Schaetzke: Ich widme das Buch meiner geliebten Ehefrau, meinen beiden Söhnen und meiner Familie insgesamt.

Athleten im E-Sport

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Details sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2021 by Meyer & Meyer Verlag, Aachen
Auckland, Beirut, Dubai, Hägendorf, Hongkong, Indianapolis, Kairo, Kapstadt, Manila, Maidenhead, Neu-Delhi, Singapur, Sydney, Teheran, Wien

Member of the World Sport Publishers' Association (WSPA)

9783840313875
E-Mail: verlag@m-m-sports.com
www.dersportverlag.de

Inhalt

1. Einleitung

    1.1 Herausforderungen

2. Generationen von Spielern

    2.1 Die erste Generation – Die Zeit vor dem Jahr 2000

    2.2 Die zweite Generation – Die Geburt und die Kindheit des E-Sports in den Jahren 2000 bis 2009

    2.3 Die dritte Generation – Der E-Sport wird erwachsen, die Jahre von 2010 bis 2014

    2.4 Die vierte Generation – Der E-Sport ist erwachsen, 2015 bis heute

    2.5 Die fünfte Generation – Der E-Sport von morgen, die Entwicklung ab 2021 als Prognose

3. Der Einstieg in den E-Sport als Spieler

    3.1 Mobile Gaming (ab sechs Jahren)

    3.2 Spielekonsolen (ab neun Jahren)

3.3 PC / Computer (ab zwölf Jahren)

3.4 Auswahl des Titels

3.5 Entwicklungsstufen

3.5.1 Einzelspieler und die Liebe zum E-Sport

3.5.2 Wechsel zum Multiplayer, erste Erfahrungen

3.5.3 Findung eines Clans und/oder Teams

3.5.4 Entscheidungsfindung: Profi oder Breitensportler?

3.5.5 Ja, ich werde Profi – Der Weg zum Semiprofi und die Evolution als Spieler

4. Amateure und Semiprofis – Die ersten Schritte als Wettbewerbsspieler

4.1 Vorstellungen und Wünsche

4.2 Probleme und Herausforderungen

4.3 Der Breitensportler

5. Der Profispieler

5.1 Erforderliche Kompetenzen: Fähigkeiten, Fertigkeiten, Talent

5.2 Trainingspensum

5.3 Tagesablauf

5.3.1 Bootcamp / Trainingslager

5.3.2 Wettbewerb

5.3.3 Normaler Tag

5.4 Gehälter und weitere Einnahmen

5.5 Beispielvertrag

5.6 Gesundheitliche Aspekte

5.7 Beziehung zum Clan

6. Probleme von Profispielern

6.1 Vermarktung der eigenen Person

6.2 Marktwert und dessen Findung

6.3 Mikrogefüge eines Teams

6.4 Leistungsdruck

6.5 Beziehung mit dem Clan/Verein

6.6 Rolle eines Verbandes

6.7 Fehlende Ausbildung der Spieler und ein fehlendes Verständnis vieler Spieler gegenüber Clans, Veranstaltern und weiteren Marktteilnehmern.

7. Spielervermarktung

8. Preisgelder und Einnahmen

9. Vergleich von Fußball und E-Sport

9.1 „Der kleine Hans“

9.2 Die Geschichte

9.3 E-Sport-Entwicklung

9.4. E-Sport-Leistungszentren (ELZ)

9.5 Auseinandersetzung mit Publishern

9.6 Spielerunion

9.7. Meinung der Spieler

10. Blick in die Zukunft

10.1 Der Ist-Stand

10.2 Probleme der Zukunft

10.3 Chancen und Möglichkeiten

11. Fußnoten

Bildnachweis

1. Einleitung

Der neuartig anmutende Begriff „E-Sport“ ist in letzter Zeit häufiger zu hören gewesen. Ob in den wichtigsten Medienanstalten Deutschlands, wie der ARD und dem ZDF, oder aber bedeutenden Online- und Printmedien mit dem Format eines Spiegels oder der FAZ: E-Sport ist mittlerweile in der öffentlichen Wahrnehmung angekommen.

Aber noch nicht vollends. Viele Menschen wissen nicht, was dieser „E-Sport“ eigentlich ist, wofür er steht, woher er kommt und welche Rolle er in der Zukunft in Deutschland und auf der Welt spielen wird.

E-Sport ist das wettbewerbsorientierte Spielen von Videospielen, das es in einer ausgeprägteren Art bereits seit Anfang der 1970er-Jahre gibt.[1]

Die Strukturen, die Videospiele und die Professionalität des E-Sports haben in den vergangenen Jahren enorme Fortschritte gemacht. E-Sport ist dabei keine Randerscheinung mehr, sondern Hobby, Leidenschaft und/oder Beruf von Millionen Menschen weltweit.

In Zahlen heißt das, dass sich weltweit über 380 Millionen Menschen mit dem E-Sport befassen und sich dabei in einem Markt mit einem Volumen von über 900 Millionen US-Dollar bewegen.[2]

Es werden Disziplinen aus unterschiedlichen Genres gespielt, vom Strategiespiel bis zur Fußballsimulation, vom Taktikshooter bis zum Rollenspiel.

E-Sport-Events, -Turniere und -Veranstaltungen begeistern dabei viele tausend Menschen vor Ort und Millionen per Livestream an den heimischen Bildschirmen. Dabei ist E-Sport schon lange kein Phänomen mehr, das nur von Aktiven geschaut wird. Ungefähr 40 Prozent der Zuschauer sind selbst keine aktiven Videospieler.[3] Man kann also sagen, dass der E-Sport inzwischen auch ein Zuschauersport ist, ähnlich dem Fußball oder dem Handball.

Ein besonderer Fokus beim E-Sport, seiner Geschichte und seiner Zukunft liegt dabei auf den E-Sportlern selbst, also den Spielern. Diese sind die Hauptakteure dieser noch eher ungewöhnlichen Sportart.

Die Evolution des E-Sports ist folgerichtig eng an die Entwicklung der E-Sportler geknüpft. Dabei ist der Begriff des E-Sportlers sehr weit gefächert. Es gibt reine Hobbyspieler und Amateure, semiprofessionelle Spieler als auch Vollzeitprofis, die von ihrem Beruf als E-Sportler leben.

Der Spieler ist dabei häufig nicht das, was sich viele Menschen klassischerweise unter einem Gamer vorstellen. Körperliche Fitness, interkulturelle Kompetenzen, ein enger Trainingsplan, eine ausgewogene Ernährung sowie die

sogenannten Softskills sind unheimlich wichtig für den Erfolg als E-Sportler.

Es geht bei diesem Buch also darum, den E-Sportler zu beleuchten und dabei auch einen Blick auf den E-Sport im Allgemeinen zu werfen, Vorurteile auszuräumen sowie die Lupe über dieses neuartige Phänomen zu halten, das so neuartig eigentlich gar nicht mehr ist, aber dennoch bisher an vielen vorbeigegangen zu sein scheint.

Hierbei werden wir uns einerseits die vorherigen Generationen der E-Sportler anschauen, als auch auf die gegenwärtige Situation eingehen und eine Prognose für die Zukunft wagen.

Wir möchten eine kritische und dennoch offene Herangehensweise an den Tag legen, Vor- und Nachteile benennen und abwägen sowie auf Chancen und Risiken des E-Sports für den E-Sportler, die Gesellschaft und künftige Generationen eingehen.

Eines kann man aber vorwegnehmen: Die Entwicklung des E-Sports ist unaufhaltsam. Genres, Spiele, Wettbewerbe, Unternehmen und andere Marktteilnehmer sprießen förmlich aus dem Boden und das Marktvolumen des E-Sports wächst jedes Jahr immens. In naher Zukunft sehen Prognosen den E-Sport bereits bei einem Volumen von bis zu rund 1,9 Milliarden US-Dollar.[4]

Daher liegt in der populärwissenschaftlichen und wissenschaftlichen Aufbereitung und Auswertung dieses Phänomens eine große Verantwortung, der wir uns gerne in Buchform stellen möchten. Ziel ist es, dadurch

gesellschaftliche Hürden zu beseitigen, eine umfangreiche Analyse zu publizieren, als auch den E-Sport ein Stück weiter in die gesellschaftliche Mitte zu rücken.

Der E-Sport ist als Sportart, im Vergleich zum Fußball, noch relativ jung und als Ganzes auf Spielerebene eine Sache der eher jüngeren Generation. In der Regel ist mit 30 Jahren Schluss mit dem wettbewerbsorientierten Spielen. Gerade sehr junge Menschen haben inzwischen oft den Traum, E-Sportler zu werden und unter den Topspielern finden sich einige, die das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

Die Jugend des E-Sports ist für uns daher auch eine Chance. Wir möchte uns in diesem Buch mit dem E-Sportler befassen und in den folgenden Jahren weitere Bücher zum Thema E-Sport veröffentlichen, die sich mit anderen Aspekten dieser Sportart beschäftigen.

1.1 Herausforderungen

Gerade die Entwicklung des E-Sports in den vergangenen zehn Jahren birgt viele Chancen – aber auch Risiken.

In der Wirtschaftswissenschaft würde man die gegenwärtige Situation des E-Sports als „Boom-Phase“ bezeichnen. Im Vergleich zu anderen Sportarten und Branchen, wie zum Beispiel der Filmindustrie, ist der E-Sport eine rasant wachsende Branche. Die Steigerungsraten sind hierbei, je nach Prognose und Statistik, teilweise dreistellig.

Betrachtet man andere Sportarten als Referenz und Vergleichswert, dann wäre das eindringlichste Beispiel der Profifußball. Der E-Sport wird über kurz oder lang einen vergleichbaren Stellenwert in der Welt besitzen. In Ländern wie Südkorea oder China ist E-Sport bereits Volkssport und seine Stars sind Helden ganzer Generationen.

Der Profifußball zeigt aber deutlich, welche Grenzen des Wachstums der E-Sport haben sollte. Es besteht das Risiko, dass der E-Sportler als Mensch zur Ware verkommen könnte. Ferner bleibt offen, ob es wünschenswert ist, dass bestimmte marktfremde Investoren in den E-Sport drängen. Phänomene wie RB Leipzig sind im Profifußball nicht unumstritten, ebenso verhält es sich bei der wirtschaftlichen Ausrichtung von Vereinen wie dem FC Chelsea, bei dem der russische Milliardär und Oligarch Roman Abramowitsch mehr als eine Milliarde US-Dollar in den Verein gepumpt hat, um mit diesem die Champions League zu gewinnen.

Der E-Sport hingegen hat ein vergleichsweise gesundes Wachstum mit Marktteilnehmern, die in der überwältigenden Mehrheit auch in diesen Markt gehören.

Der wichtigste Teil dieses Wachstums und des Marktes als Ganzem ist der E-Sportler, also der Spieler und somit Hauptakteur. Hierzu gibt es bereits heute beachtliche Zahlen. Der League of Legends-Spieler Lee „Faker“ Sang-hyeok verdient etwa 2,5 Millionen US-Dollar Jahresgehalt, im Shooter-Genre wechselte der Starspieler Nikola „NiKo“ Kova für eine Ablösesumme von angeblich rund einer Million US-Dollar vom deutschen Clan mousesports zum internationalen FaZe Clan.[5]

Dieses Buch wird unter anderem eine realistische Analyse des Ist-Standes sowie der Zukunft als fundierte Prognose erarbeiten.

Dabei werden wir hinsichtlich der E-Sportler auf unterschiedliche Aspekte eingehen:

- Vergleich von Kulturen, Kontinenten und Nationen
- politische, gesellschaftliche und sportliche Anerkennung der E-Sportler und des E-Sports
- Unterscheidung: Hobbyspieler, Amateure, Semiprofis und Vollprofis
- spielerische und charakterliche Evolution des Spielers: vom Hobby zum Beruf

In den letzten Jahren hat sich der E-Sport von einem Mix aus Einzel- und Teamsportarten immer mehr zu einem Phänomen entwickelt, in dem vor allem Teams gegeneinander antreten. Besonders deutlich erkennt man dies an dem Verfall des Echtzeitstrategiegenres (RTS), in dem klassischerweise im Eins-gegen-eins gespielt wird. Im Vergleich zu den großen Genres des E-Sports, also vor allem den MOBAs und den Taktikshootern, spielen RTS-Spiele kaum noch eine Rolle. Eine der größeren E-Sport-Disziplinen, die Einzelkämpfern bleibt, ist die Fußballsimulation FIFA, die weiterhin durchaus erfolgreich ist und vielfach gespielt wird. Ferner hat sich mit Starcraft 2 ein RTS-Titel als große E-Sport-Disziplin gehalten.

Aufgrund der vermehrten Hinwendung des E-Sports zu Teamspielen, ergeben sich auch bei der Betrachtung der E-Sportler neue Aspekte, die beachtet werden müssen.

E-Sportler sind somit in der Regel Teil eines Teams. Die Teammitglieder sind dabei so sehr aufeinander angewiesen, dass ein Vergleich zum klassischen Sport, also etwa Fußball oder Handball, sich eher verbietet, bei dem die meisten Spieler leicht austauschbar sind. Beim E-Sport hingegen könnte man eher einen Vergleich zu einer Musikgruppe anstellen. Das Team muss harmonieren und im Gleichklang funktionieren, um bestmögliche Leistungen abrufen zu können. Der Kern vieler E-Sport-Teams spielt beziehungsweise spielte dabei seit vielen Jahren ununterbrochen zusammen, wenn man etwa an die Counter-Strike-Teams der polnischen „Golden Five“ oder das schwedische „Ninjas in Pyjamas“ denkt. Hier war der Teamgedanke so groß, dass drei bis vier der Spieler aus diesen Teams über ganze E-Sport-Generationen hinweg miteinander gespielt haben.

Im E-Sport gibt es folgerichtig unterschiedliche Modi, in denen gespielt wird, vorwiegend sind dies Fünf-gegen-Fünf-Disziplinen, aber auch Sechs-gegen-Sechs, Vier-gegen-Vier, Zwei-gegen-Zwei und eben auch, wenn auch immer seltener, Eins-gegen-Eins werden gespielt. Wir werden in diesem Buch auf die unterschiedlichen Aspekte und Faktoren dieser Modi eingehen – gerade im Hinblick auf den E-Sportler selbst.

Eine kritische Herangehensweise an die Thematik ist dabei überaus wichtig. Der Ruhm, das Geld und der Status eines E-Sportlers können diesem schnell zu Kopf steigen. Auch E-Sportler sind nur Menschen und wir wissen aus vielen Branchen, dass Menschen schnell die Bodenhaftung verlieren können. Daher ist es wichtig, dass der E-Sportler von einem Netzwerk aus anderen Akteuren der E-Sport-Branche umgeben ist. Dies sind vor allem die Vereine, also

die Clans, die dem E-Sportler feste Strukturen bieten, als auch organisatorische Aufgaben erfüllen, für die dem E-Sportler selbst oft das nötige Know-how als auch die Zeit fehlen. Ferner stellen die Clans ein Fundament und einen Ruhepol für die Spieler, sodass diese geerdet bleiben.

Zusätzlich sind diese Strukturen wichtig, weil E-Sportler unter einem immensen Leistungsdruck stehen, wie es für die meisten Leistungssportler gilt. Das ergibt sich aus vielerlei Faktoren. Zum einen verdienen Spieler ihren Lebensunterhalt nur mit dem E-Sport, dementsprechend ist es auch aus finanziellen Gesichtspunkten wichtig, dass man erfolgreich ist und möglichst viele Wettbewerbe gewinnt: Einmal direkt, um Preisgelder zu gewinnen, aber auch indirekt, um den eigenen Marktwert zu steigern. Zum anderen besteht ein großer Druck „von unten“, denn viele Nachwuchsspieler drängen nach und träumen vom großen Ziel des Profispielens. Alleine in der Electronic Sports League (ESL) sind über acht Millionen Spieler registriert[6] – viele davon haben den Wunsch, Profispieler zu werden.

Ein zusätzlicher Leistungsdruck entsteht dadurch, dass viele Profispieler keinen Plan B haben. Um ganz oben mitzuspielen, ist es erforderlich, dass man in Vollzeit spielt. Das ergibt sich nicht nur aus den Wettbewerben, die überall auf der Welt stattfinden, sowie dem täglichen Trainingspensum von mehreren Stunden, sondern auch durch weitere Notwendigkeiten. So ist es etwa wichtig, dass man sich auch körperlich fit hält oder aber Sponsoren-Verpflichtungen erfüllt, beispielsweise also eine bestimmte Zeit pro Tag die eigenen Spiele im Internet zu streamen, Autogrammstunden wahrzunehmen oder Interviews zu geben.