

E-Sport: von virtuellen Autorennen und markentreuen Gamern

Wie Konsolensport zum Wirtschaftsinvestment wird

Nerds und Stubenhocker nannte man noch vor einigen Jahren jene Gamer, die ihre ganze Freizeit vor dem PC verbracht haben. Inzwischen gelten E-Sportler nicht mehr als Sonderlinge, sondern werden gefeiert wie Rockstars. Mit Millionen Zuschauern, Fans und Followern. Oder wie Fernando Alonso bei einem Pressegespräch meinte: «E-Sport ist Realität. Es ist nicht länger eine Fantasie oder ein Spiel. Die Möglichkeiten von E-Sport sind grenzenlos.»

Text: Gabriele Griesenböck Bild: zVg



Die Spiele werden auf grossen Video-Walls live und online übertragen. Ein E-Sport-Turnier das ist vollkommene Emotionalität und Leidenschaft im Sinne der sportlichen Atmosphäre. Je nach Spiel treten zwei Teams gegeneinander an.

E-Sport ist ein weltweites Massenphänomen. Das professionelle Zocken zieht nicht nur Gamer in seinen Bann, sondern ist auch ein lukratives Geschäftsmodell. Die Formel E und die Formel 1 bieten bereits E-Sport-Events an. Fahrer wie Fernando Alonso unterhalten sogar eigene E-Sport-Teams. Noch spielt der Motorsport im virtuellen Universum, in dem es auch um Massen und Millionen geht, eine untergeordnete Rolle. Aber die Branche hat viel Potenzial. Glaubt man dem E-Sport-Experten Daniel Luther, so wird in den nächsten drei Jahren E-Sport zu den Top-fünf-Sportarten der Schweiz zählen.

«Wir sprechen hier von keinem Trend, sondern von einer Bewegung, die sich seit Jahrzehnten unter der Oberfläche der Wahrnehmung aufgebaut hat und mittlerweile durch den Lichtkegel des Mainstreams auch in der breiten Masse wahrgenommen wird», sagt Daniel Luther.

Leuchtturm-Gagen und Millionenpublikum

Wie gross diese Bewegung bereits ist, verdeutlicht ein Blick über die Landesgrenze. Weltweit werden professionelle E-Sport-Ligen gegründet, die im virtuellen Wettkampf vor Millionenpublikum gegeneinander an-

E-Sports

- Gespielt wird: «League of Legends», «Dota 2», «Counter Strike» (Ego-Shooter-Spiele). «Fifa 19» gilt als aufstrebender Kandidat im E-Sport.
- Marktvolumen: 350 Millionen Zuseher weltweit
- Höchstes Preisgeld: 25 Millionen Euro
- Alter: 55 Prozent der E-Sportler sind zwischen 19 und 34 Jahre alt. Der Frauenanteil beträgt 30 Prozent. Bei den Zuschauern gibt es praktisch keine Altersbegrenzung.
- Endgeräte: PC, Konsole, Tablet, Handy
- Medien: Twitch, Facebook-Livestream, Youtube und TV-Übertragungen



Die Meinungen, ob E-Sport als Sport angesehen werden kann, gehen noch auseinander. Fakt ist, dass E-Sport bei den Asia Games 2022 zur olympischen Disziplin wird.



Daniel Luther.



Die Schweiz setzt derzeit noch auf einen Mix verschiedener Elemente der «Nerd-Kultur». Dazu zählen Cosplay, Gaming und E-Sports. Events wie die Zürich Game Show, Fantasy Basel und das HeroFest in Bern locken bis zu 50 000 Besucher in die Messehallen.



Virtueller Fussball mit Autos: Der Schweizer E-Sportler Jens Hoffmann spielt sich mit Rocket League warm, einem der derzeit beliebtesten Games der Schweiz mit 60 000 aktiven Spielern.



Im virtuellen Cockpit: Schalensitz, Butt-kicker-Feedback-System, Direct-Drive-Lenkradmotor sowie eine GFK-Verschulung. Die Racingfuel Academy in Horgen bietet ganzjähriges Training für alle im Simulator an.

treten. E-Sport-Turniere ziehen die Massen an. Bis zu 50 000 Zuschauer feuern die Gamer in riesigen Arenen an. Online verfolgten über 40 Millionen Zuseher die vergangene «League-of-Legends»-WM, die in China über die Bühne ging. Die Preisgelder gehen in die Millionen: Das Team OG kassierte als Sieger bei «The International 2018» eine Leuchtturm-Gage von 11 Millionen US-Dollar. Der E-Sport wandelt sich sehr schnell. Investments und Sponsoring-Budgets steigen rasant. Beispielsweise verzeichnete das holländische E-Sport-Team «Liquid» im vergangenen Jahr ein Wachstum von satten 435 Prozent. Aber auch auf der Seite der Spiele gibt es Trends und schnelle Veränderungen. «Das Spiel «Fortnite» hat es in wenigen Monaten an die Spitze der Gaming-Welt geschafft und dabei den Influencer Tyler «Ninja» Blevins auf das Podest der internationalen Influencer gehievt. Er erzielt mehr Engagement als Cristiano Ronaldo», sagt Daniel Luther.

Schweizer E-Sportler auf dem Vormarsch

Und wo steht die Schweiz? «Die steht in den Startlöchern», meint Luther. Denn die Schweiz habe eine solide E-Sport-Basis, viele

spannende Start-ups und eine aktive Szene. Ein Beispiel dafür ist der Touring Club Schweiz (TCS). Mit über 1,5 Millionen Mitgliedern ist der TCS der grösste Schweizer Mobilitätsclub. Und seit Kurzem auch Veranstalter einer der grössten nationalen E-Sport-Ligen. Die TCS Rocket League ist, kurz gesagt, virtueller Fussball mit Autos und zählt mit über 60 000 aktiven Spielern zu einem der meistgespielten Games der Schweiz. Auch Alfa Romeo Sauber setzt mit einem neu gegründeten E-Sport-Team auf den virtuellen Sport und stieg nun in die Formel-1-E-Sport-Serie ein. Gerüchten zufolge soll der Schweizer Rennstall am Firmengelände in Hinwil ein eigenes Trainingszentrum für seine E-Sportler errichten.

Beim Blick auf die aufstrebende E-Sport-Branche fällt jedoch auf, dass sie noch nicht ausvermarktet ist. Ob es sich auch für traditionelle, weniger «hippe» Unternehmen lohnt, in den E-Sport einzusteigen? «Wenn Sie auf der Suche nach einem Zugang zu einer technikaffinen, gebildeten, jungen und vermögenden Zielgruppe sind, dann sind Sie im E-Sport auf der richtigen Spur», meint Daniel Luther.

Erster E-Sport-Business-Kongress in St. Gallen

Wie der Einstieg in den E-Sport aussehen könnte, das wird am ersten E-Sport-Business-Forum der Schweiz in St. Gallen vorgestellt. Am 25. Oktober widmet sich das Forum in den Olma-Messen dem Schweizer E-Sport-Markt. Spannende Diskussionen und Showcases stehen auf der Agenda. Zwanzig Referenten sind geladen. Zum Beispiel wird verraten, wann ein erstes Major-Turnier in die Schweiz kommt, wo die Schweiz als E-Sport-Land steht und welche Chancen die neue Sportart für heimische Unternehmen bietet. Wie der Schweizer E-Sport von den Grossen der Szene lernen kann, davon wird Christoph Timm vom erfolgreichen Team «Liquid» berichten. Das E-Sport-Team aus den Niederlanden ist Sieger des grössten E-Sport-Turniers und zählt zu den erfolgreichsten E-Sport-Organisationen der Welt.

Information unter: www.digitalsports.ch