

E-Sport: Von der Konsole zur Karriere?

Transkripte Audios

Sprachniveau: B1

Linda, 11 Jahre

Kennst du jemanden, der E-Sport gut findet oder selbst betreibt? (Audio Linda1.mp3)

Ich kenne keinen, der E-Sport betreibt. Aber ich kenne viele Jugendliche, die als Hobby gegeneinander im Computerspielen antreten.

Würdest du dir einen E-Sport-Wettkampf ansehen? (Audio Linda2.mp3)

Ich würde mir keinen E-Sport-Wettkampf im Fernsehen ansehen, weil ich es langweilig finde, anderen Leuten beim Computerspielen zuzuschauen. Ich selbst spiele keine Computerspiele, deswegen kann ich mir auch nicht vorstellen, das anzuschauen. Aber ich kann mir vorstellen, dass andere Leute, die auch Computer spielen, sich Wettkämpfe gerne anschauen.

Kann man E-Sport als Sport bezeichnen? (Audio Linda3.mp3)

Ich finde, dass professionelles Computerspielen kein Sport ist, weil Sport für mich immer Bewegung ist.

Dominik Kupilas, Werder Bremen

Wie kann man sich den E-Sport bei einem Bundesligaverein wie Werder Bremen vorstellen? (Audio Kupilas1.mp3)

Es ist so, dass wir uns da schon sehr, sehr lange damit beschäftigt haben und dann im Jahr 2018 entschieden haben, dass wir uns professionell im E-Sport engagieren möchten, ganz konkret im Bereich eFootball, also in der Fußballsimulation FIFA. Wir sehen darin einfach ein relevantes Zukunftsfeld, mit dem wir die junge Zielgruppe erreichen können und ihnen ein Einfallstor in die Werder-Welt geben. Und es gibt dort verschiedenste Veranstaltungen und Wettbewerbe. Der national relevanteste ist die Virtual Bundesliga, also das virtuelle Abbild der realen Fußballbundesliga. Die Virtual Bundesliga ist inzwischen sogar dritte Wettbewerbsmarke neben der zweiten Bundesliga und der ersten Bundesliga. Das ist für uns sehr, sehr wichtig, da

vernünftig zu partizipieren.

Wie entdecken Sie neue Talente? (Audio Kupilas2.mp3)

Wir haben vor einigen Jahren, vor nunmehr vier Jahren, ein eigenes Academy-Programm auf die Beine gestellt für junge Nachwuchs-E-Sportler denen wir die Möglichkeit geben wollten, in einem professionellen Umfeld eine Entwicklung mit uns gemeinsam zu nehmen. Um da Talente zu entdecken und für den Verein zu gewinnen, führen wir jedes Jahr Scouting-Events durch. Das sind meistens Online-Turniere, bei denen die Spieler über ein gewisses Leistungsniveau sich qualifizieren können für ein großes Offline-Finalevent bei uns im Stadion. Und dort, ja, testen wir die Kandidaten, die sich qualifiziert haben, dann auf Herz und Nieren. Da geht es darum zu schauen, ob sie Persönlichkeiten sind, die zu Werder passen. Da geht es darum zu schauen, wie sie sich medial verkaufen können, weil so etwas wie Social Media eine wichtige Rolle im E-Sport spielt. Es geht darum, wie sie sich im Team verkaufen, also wie teamfähig sie sind. Das alles machen wir dann beim Finale und am Ende haben wir ein sehr gutes Bild von der Leistungsfähigkeit der Talente, die wir dann für uns gewinnen wollen.

Was ist das Besondere am E-Sport? (Audio Kupilas3.mp3)

Ja, darauf kann es eigentlich nur eine subjektive Antwort geben. Für mich löst vor allem die Dynamik und die Geschwindigkeit eine gewisse Faszination aus. Der E-Sport ist für ganz, ganz viele Leute der jüngsten Generation wirklich eine wahnsinnige Unterhaltung. Und die Branche entwickelt sich rasend schnell und das finde ich sehr, sehr spannend, diese Geschwindigkeit mitzerleben. Und was ich auch sehr reizvoll finde, ist, dass man in diesen jungen Jahren des E-Sports oder der professionellen Struktur im E-Sport noch einen gewissen Einfluss auf die Entwicklung nehmen kann als Verein.

Kann man professionelles Computerspielen als Sport bezeichnen? (Audio Kupilas4.mp3)

Das ist ja eine gern geführte Diskussion, an der ich mich gar nicht so sehr beteiligen möchte, weil ich finde, man kann da schon durchaus unterschiedliche Perspektiven einnehmen. Sicherlich gibt es einige Muster des klassischen Sports, die man auch im FIFA-E-Sport oder im E-Sport im Allgemeinen wieder erkennt. Es geht um

Wettkampf, es geht um Leistung, es geht um Training, es geht um mentale Fitness. Und das alles ist sicherlich deckungsgleich. Und das ist für mich das Wichtige an der Diskussion, dass man sieht, dass transparent gemacht wird, dass der E-Sport mehr ist, als dass Kinder oder Jugendliche in einem dunklen Kellerraum sitzen, totale Nerds sind und die Pizzakartons sich stapeln. Aber ob man das als Sport bezeichnen möchte oder nicht, das obliegt jedem ein Stück weit selbst. Für mich ganz persönlich ist der E-Sport ein eigenes Kulturgut, ja, muss gar nicht der Sport sein, sondern wie Musik und Kunst auch ein Kulturgut sind, so ist der E-Sport für mich auch ein eigenes Kulturgut.

Wie wird sich der E-Sport Ihrer Meinung nach in Zukunft entwickeln? (Audio Kupilas5.mp3)

Ja, der E-Sport hat in den letzten Jahren eine wirklich rasante Entwicklung genommen und das ist ja völlig klar, dass eine Entwicklung nicht immer genauso steil weitergehen kann, sondern man irgendwann so gewissermaßen einen Sättigungsgrad erreicht. An dem Punkt sind wir noch nicht, aber die Entwicklung wird ja in den nächsten Jahren etwas langsamer werden. Sie wird aber weiter voranschreiten. Der E-Sport wird für eine ganze Generation weiter sehr, sehr bedeutsam sein. Und auch Unternehmen werden die Augen vor dem E-Sport und vor dem Phänomen des Gaming nicht verschließen können.

Max, 20 Jahre, FIFA-Spieler bei Werder Bremen

Wie bist du zum E-Sport gekommen? (Audio Max1.mp3)

Ich bin in den FIFA-E-Sport reingekommen, dadurch, dass ich erstmal wie die meisten anderen Leute viel gegen Kollegen und auch online gespielt habe. Und dadurch erst mal gemerkt hab, dass ich relativ gut bin. Und als mir dann mein Bruder eine Annonce gezeigt hat, dass Werder E-Sports Scouting-Turniere für deren eigene Jugendakademie im E-Sport veranstaltet, hab ich an diesem teilgenommen und konnte das Turnier für mich entscheiden. Und bin dann so in die Jugendakademie von Werder E-Sports gekommen und bin dann so meinen Weg gegangen und konnte mich dort in den Profikader spielen.

Welche Voraussetzungen muss man mitbringen? (Audio Max2.mp3)

Die Voraussetzungen, die man mitbringen muss, bestehen auf jeden Fall meiner

Meinung nach vor allem darin, dass man natürlich ein gewisses Grundtalent braucht, um auf diesem hohen Niveau mithalten zu können. Aber was vor allem noch viel wichtiger ist: ein gewisser Ehrgeiz und eine gute Arbeitseinstellung und ein Trainingsplan, der einem dann dazu verhilft, das Maximale aus sich herauszuholen, um dann eben mit den Besten mithalten zu können.

Wie sieht dein Arbeitsalltag aus? (Audio Max3.mp3)

Mein Arbeitsalltag sieht eigentlich oft so aus, dass man versucht, an einem Tag möglichst verschiedene Bereiche auch abzudecken. Also, sei es Content zu produzieren, in Form von zum Beispiel Streams. Aber vor allem bei mir in meiner Tätigkeit als E-Sportler, vor allem auch darin, viel zu trainieren, viel zu spielen. Und auf die Wettbewerbe bereite ich mich dann gezielt meistens mit meinem Coach vor, in dem man dann mehrere Stunden am Tag viel gegen andere Profis trainiert, diese Spiele dann aufnimmt und ganz genau analysiert, was dann gut oder falsch läuft und versucht, sein Spiel bestmöglich zu optimieren. Und das geht dann im Normalfall auch einige Stunden am Tag so.

Was ist das Besondere am E-Sport? Ist das überhaupt Sport? (Audio Max4.mp3)

Das Besondere am E-Sport ist meiner Meinung nach, dass alles sehr vernetzt miteinander ist. Und man im Vergleich zu anderen Sportarten vor allem auch als Fan eher die Chance bekommt, die Charaktere, die dahinterstehen, genauer kennenzulernen, durch zum Beispiel Arten von Content wie zum Beispiel Livestreams. Und meiner Meinung nach ist es ganz definitiv eine Sportart, vor allem wenn man sich mal anschaut, was sonst als Sportarten gelten, wie zum Beispiel Schach. Es ist natürlich keine körperlich unfassbar anstrengende Sportart, aber man muss kognitiv definitiv immer auf der Höhe sein. Und wenn man sich mal anschaut, wie viele Bewegungen man teilweise in einer Sekunde machen muss, dann würde ich das definitiv als Sport zählen. Vor allem wenn man sich auch das Trainingspensum, das man da benötigt, anschaut.

Wie ist der Kontakt zu den Fans? (Audio Max5.mp3)

Man steht definitiv im Kontakt zu den Fans durch die verschiedenen sozialen Netzwerke wie zum Beispiel Instagram, Twitter oder Ähnlichem. Aber am meisten tut

man das meiner Meinung nach durch Twitch, da man dort live streamt und mehrere Stunden eigentlich authentisch man selbst ist und die Zuschauer einen dadurch kennenlernen und man aktiv mit denen interagieren kann und mit denen über Gott und die Welt quatschen kann. Und das ist auch etwas, was ich am E-Sport sehr cool finde, dass man da eigentlich auch eine ziemlich enge Bindung zu den Fans bekommt.

Fabio, 25, Spielername: Fifabio, FIFA-Spieler bei Werder Bremen, ab nächster Saison Trainer

Wie bist du zum E-Sport gekommen? (Audio Fabio1.mp3)

Ich hab einfach hobbymäßig FIFA gespielt, wie so viele andere in meinem Alter und hab einfach gemerkt, bei privaten Turnieren gegen Freunde, dass ich jedes gewinne und einfach besser bin als der Durchschnitt. Hab mich dann für ein paar größere Turniere angemeldet, hab die dann auch gewonnen und, ja, dann hab ich mir fest vorgenommen, zu FIFA 19 richtig von Anfang an Gas zu geben und zu schauen, wie weit das Ganze führt. Und dann, ja, hab ich auch früh gemerkt, dass ich mit der Weltspitze mithalten kann.

Welche Voraussetzungen muss man mitbringen? (Audio Fabio2.mp3)

Man muss zum einen erst mal Talent haben. Das ist ganz klar. Das Talent für Gaming allgemein, aber eben auch das Talent für das Spiel FIFA speziell. Dann finde ich, ist ein Fußballverständnis grundsätzlich sehr, sehr wichtig. Dass man sich in diesem Sport auskennt, vielleicht denn auch privat selber schon mal gespielt hat oder aktiv noch spielt. Aber primär eher wichtig, dass man theoretisch schon mal weiß, worum es überhaupt geht im Fußball und sich damit auseinandersetzt. Andere Voraussetzungen sind kognitive, wie zum Beispiel die Hand-Augen-Koordination oder das Reaktionsvermögen. Das sind alles Voraussetzungen des Körpers, die der eine mehr oder weniger ausgeprägt hat. Und dann gehört auch viel psychische Kraft dazu, psychische Stabilität gehört dazu. Wie mental stark bin ich in Drucksituationen? Darauf kommt es extrem an.

Wie sieht dein Arbeitsalltag aus? (Audio Fabio3.mp3)

Ja, der Arbeitsalltag bei einem E-Sportler ist phasenabhängig. In der ersten Phase, wo das Spiel rauskommt, im Oktober, trainiert man eigentlich, ja, acht bis zehn

Stunden vor der Konsole, um das Spiel zu perfektionieren. Jedes Jahr kommt ein neues Spiel. Und dann pendelt sich das Ganze im Laufe der Saison ein. Wenn aber ein bestimmter Wettbewerb ansteht, dann trainiert man, in dem man sich auf Gegner vorbereitet. Indem man seine eigenen Spiele nachbereitet, also in die Videoanalyse geht und man trainiert in der Form, dass man ganz viele Trainingsspiele gegen andere Profis macht und dort versucht, sein Spiel zu perfektionieren.

Wie läuft ein Wettbewerb ab? (Audio Fabio4.mp3)

Es kommt darauf an, von welchem Wettbewerb wir sprechen. Es gibt internationale und nationale Wettbewerbe. Bei uns bei Werder E-Sports liegt der Fokus auf den nationalen Wettbewerben und da ist das Hauptaugenmerk auf der Virtuellen Bundesliga. Das ist sozusagen die Bundesliga im FIFA-E-Sport-Bereich. Also ist das Ziel, sich für die deutsche Meisterschaft für das Finale zu qualifizieren, um dort dann auch vor Ort vor Zuschauern zu spielen und deutscher Meister zu werden. Punkteverteilung ist wie im echten Fußball.

Was ist das Besondere am E-Sport? Ist das überhaupt Sport? (Audio Fabio5.mp3)

Das ist definitiv Sport meiner Meinung nach. Man kann es so ein bisschen vergleichen mit Schach. Schach zählt ja auch als Sport. Und ich finde, FIFA, ja, kann man eigentlich als Schach-Fußball bezeichnen, denn, ja, man überträgt den Fußball auf eine virtuelle Ebene, hat natürlich keine physische Belastung wie beim Schach auch, hat dafür aber viel psychische Belastung. Und definitiv gehört das dann auch zum Sport dazu. Und das Besondere ist halt eben auch diese psychische Belastung, die man da hat. Ich selber als aktiver Fußballer kann sagen, dass ich im Fußball noch nie so eine psychische Belastung hatte wie im E-Sport, als E-Sportler.

Kann man vom E-Sport leben? Wie stellst du dir deine berufliche Karriere vor? (Audio Fabio6.mp3)

Man kann vom E-Sport definitiv leben. Aber man muss es differenziert betrachten. Es gibt natürlich viele Spieler, die nicht davon leben. Aber es gibt immer mehr Spieler, die mittlerweile davon auch leben. Und langfristig stelle ich mir die berufliche Karriere im E-Sport so vor, dass ich die nächsten Schritte gehe, vom E-Sportler zum Content-Creator, zum E-Sports-Trainer, zum E-Sports-Berater. Das man einfach in dieser

Sparte auch drin bleibt und sich weiterentwickelt und, ja, über den Tellerrand hinausschaut und vielleicht im späteren Alter dann andere belehrt, hilft oder zur Seite steht.

Wie ist der Kontakt zu den Fans? (Audio Fabio7.mp3)

Die Fans nimmt man extrem nah wahr dadurch, dass man eben auf Plattformen wie Twitch regelmäßig live ist. In meinem Fall fast täglich. Dadurch habe ich auch eigentlich täglich Kontakt zu den Fans, die reinkommen in die Streams, Fragen stellen können, Anmerkungen und so weiter und so fort. Und dementsprechend nimmt man die Fans sehr, sehr nah wahr. Und ich würde ganz klar behaupten, dass man als E-Sportler noch mal deutlich näheren Kontakt zu den Fans hat als als Fußballer. Da ist es noch mal ein bisschen getrennter das Ganze. Im E-Sport ist es spürbarer, nahbarer, würde ich sagen, dass man mit den E-Sportlern auch direkt interagieren kann, was mit den Profis nur selten möglich ist.