

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Faszination E-Sport: Eine wahre Geschichte

Ironhydes am Samstag, dem 12. September 2020

Ich liebe Sport. Sport machen genauso sehr wie Sport schauen. Zwischen 2012 und 2018 bestand jeder Morgen zwischen September und Mai aus dem immer gleichen Ritual: aufstehen (natürlich nach mehrfacher Verzögerung durch diese teuflischen Snooze-Taste), Kaffeemaschine anmachen, Kaffee durchlassen, dann ran an den Küchentisch, Laptop auf und ein Spiel an.

Da ich mich in dieser Zeit – jedenfalls unter der Woche – primär mit amerikanischen Sportarten beschäftigte, konnte ich bequem und ohne Werbung die Spiele der Nacht schauen. Auch sonst lief ständig irgendwo irgendetwas Sportliches, wenn ich nicht gerade selbst Sport betrieb (meine Frau kann davon ein Lied singen, auch wenn ich sie damit heute angesteckt habe ^).

Das funktionierte während meines gesamten Studiums wirklich perfekt. Nur ein Sport, den ich selbst auch sehr gerne betrieb, der flog deutlich unter den Radar: E-Sport. Ich konnte diese Faszination damals nicht verstehen. Warum schaute man anderen Menschen beim Zocken zu, während man selbst hätte zocken können? Was ist an Star Craft 2 Pros (außer den unfassbaren APM) so faszinierend? Warum wird für DOTA 2 ein Turnier mit mehr Preisgeld ausgespielt, als in vielen „regulären“ Sportarten je zu verdienen wäre?

Der Auslöser

Um mich auf den Trichter zu bringen, bedurfte es tatsächlich eines kleinen, aber feinen Montag-Abends-Formats, auf einem nicht ganz unbekanntem Internetsender ohne Internet. Im Jahr 2016 starteten die Rocketbeans das „Team Limited“. Zuerst war es nur eine lustige Abendunterhaltung (die Jungs regten sich herrlich auf und wirklich gut war – außer Flo und Olli – zu dem Zeitpunkt auch niemand).

Bald wurde aus „mal reinschauen“ aber ein fester Termin. Jeder Montag war für die Bohnen reserviert. Natürlich zu zweit saßen wir vor jedem Spiel, feuerten die Jungs an und litten, wenn wieder mal eine Runde verloren ging. Gleichzeitig juckte es mich selbst auch wieder in den Fingern. CS, das Spiel meiner Jugend, erst im örtlichen Computer-Club, dann auf zahlreichen LAN-Partys und insbesondere bei einem Kumpel zu Hause. Meine Eltern hatten mir dieses böse Ballerspiel ja verboten, da musste ich halt ausweichen. Es war plötzlich wieder auf meinem Radar.

Der Urknall

Ca. ein Jahr später packte mich dann der E-Sport so richtig. Juli 2018, genauer gesagt das 2. Juliwochenende. Auch in diesem Jahr veranstaltete die ESL die „ESLOne Cologne“, ein großes CS Turnier an dem Ort, an welchem ich jetzt gerade diese Zeilen schreibe. Und mehr oder weniger aus dem Nichts kam eine deutsche Organisation plötzlich ins Finale. Das erste vollständig verfolgte Spiel CS war das Halbfinale – und die Stimmung war bombastisch. Mir fielen fast meine Augen raus und die Ohren ab, so sehr konnte man die Energie in der Halle auch zu Hause noch spüren. Tizian, Nex, Smooya, Tabsen und der große GobB schossen fast die gesamte E-Sport-Elite aus der Halle. Eine krasse Erfahrung und die Initialzündung. Der E-Sport hatte ein weiteres Herz gewonnen.



ESL One Cologne 2019, © by Sabine Seggewiß

Die Evolution

Seitdem lässt mich E-Sport nicht mehr los. Zwischen September und Februar gehört mein Sonntagabend zwar weiterhin dem amerikanischen Sport, sonst läuft aber viel mehr E-Sport als klassischer Sport. Einerseits, weil ich mittlerweile (coronabedingt) selbst wieder viel kompetitiv zocke und auch meine Arbeitskollegen mit von der Partie sind (heißt dann „Netzwerktest“, gespielt wird Oldschool Age of Empires 2). Dadurch verstehe ich mittlerweile, wieviel Arbeit in dem Skill der Damen und Herren steckt, die mit zocken ihr Geld verdienen. Zum anderen natürlich, weil einem viele Personen und Umstände der Szene ans Herz gewachsen sind und es einfach Spaß macht, guten Sport zu sehen. Egal

ob auf dem Court, dem Fußballfeld oder dem Server. Die Auswahl ist mittlerweile auch deutlich größer und neben CS haben sich vermehrt AoE 2, Warcraft 3 (B2W) und andere Titel in meine Sendeleiste gespielt.

Fazit

Dabei will ich nicht behaupten, der E-Sport wäre perfekt. Wie beim sonstigen Sport sind auch im E-Sport Sexismus und Rassismus vorhanden und müssen von allen Beteiligten klar so bezeichnet und bekämpft werden. Die letzten Wochen haben hier mal wieder die hässliche Fratze der Gesellschaft hervorgebracht und auf Steam muss man nicht lange suchen, will man eine rechtsextreme Gruppe finden.

Gleichzeitig macht der E-Sport viele Dinge aber gefühlt auch besser. Erst vor kurzer Zeit traten gleich drei der besten CS-Spieler der Welt (vorläufig) von der großen Bühne ab, weil Sie mentale Probleme hatten und haben. Das geschah nicht durch die Hintertür, nicht mit vorgeschobenen Begründungen. Vielmehr waren sie offen und wurden klar in ihren Worten. Das macht mir Mut. Man stelle sich das mal bei Messi, Ronaldo und Lewandowski vor. Das Stigma, Sportler dürften nie krank sein, gilt hier offenbar nicht so extrem. Das ist gut und daraus können wir viel Positives ziehen.

Insgesamt bleibt zu erkennen, dass E-Sport faszinierend und wunderbar ist. Die Turniere sind frei für Zuschauer zugänglich, durch Online-Events ist stets für spannende und in diesen Zeiten sichere Unterhaltung gesorgt und gelitten und gejubelt wird auch hier.

Ich hoffe sehr, dass mehr Leute diese Faszination verstehen werden und E-Sport irgendwann überall anerkannt wird. Es wäre dieser wunderbaren Beschäftigung und vor allem denjenigen Personen, die tagtäglich alles dafür geben, absolut zu gönnen.

Jetzt kennt ihr meine Geschichte zum E-Sport. Wie aber seid ihr zum digitalen Kräftenessen gekommen? Was war euer schönster Moment im Rahmen eines Events? Oder, wenn euch das Thema überhaupt nicht anspricht: Warum ist das so? Schreibt es uns gerne. Wir freuen uns über jeden Input. ?

Links

- <https://esportbund.de/>
Offizielle Homepage des ESBD (eSport-Bund Deutschland e. V.)
- <https://play.eslgaming.com/germany>
Homepage der in Köln ansässigen Electronic Sports League, dem größten Veranstalter für E-Sports-Events
- <https://www.hltv.org/>
HLTV.org ist die Informationsquelle für alle Themengebiete Rund um CS:GO.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 12. September 2020 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>