

Technik: Beim TSV Oftersheim trainieren inzwischen 80 Personen ihre Fertigkeiten und treten gegen andere Mannschaften an / Leistungszentrum für Talente geplant

Computerspiele entwickeln sich zum Breitensport



Zwei Fünfer-Teams treten in der Mercedes-Benz-Arena Berlin beim WM-Finale 2015 des Computer-Spiels „League of Legends“ gegeneinander an.

BILD: DPA

Im Rhein-Neckar-Kreis sitzt der erste deutsche Amateurverein mit eigener eSports-Abteilung. Die Mitglieder betreiben Computerspiele wie klassische Sportarten – mit Training, Wettkämpfen und Werbepartnern.

Von unserem Korrespondenten
Markus Strehlitz

Zwei ergraute Damen stehen im Jugendzentrum in Oftersheim, südlich von Schwetzingen. „Wir wollten uns das nur mal anschauen.“ Sie suchen den Raum, in dem eine Sportabteilung des TSV Oftersheim trainiert – und stehen nun vor Jonas Stratmann, 33 Jahre alt, tätowierte Arme, Tunnelringe in den Ohrläppchen. Der begrüßt die beiden Damen herzlich. Christa Brake und Renate Meyer sind beide langjährige Mitglieder des TSV. Sie wollen sich im Jugendzentrum ein Bild machen von den neuen Vereinsmitgliedern und ihrem Hobby.

Stratmann ist darüber sichtlich erfreut. Er ist Leiter der neuen TSV-Abteilung eSports – damit ist elektronischer Sport gemeint. Seit November 2017 ist der Verein aus Oftersheim der erste deutsche Amateurverein, zu dessen Angebot auch eSports gehört. Heißt konkret: Die Mitglieder der Abteilung betreiben Computerspiele als Breitensport. Sie trainieren ihre Fähigkeiten in regelmäßigen Übungseinheiten, werden dabei von einem Trainer begleitet und messen sich in Wettkämpfen mit anderen Teams – so wie dies auch die Handballer oder Leichtath-

leten tun, die dem TSV angeschlossen sind. Von der Gemeinde wurde ihnen dafür ein Raum im Jugendzentrum Oftersheim zur Verfügung gestellt.

Mit der gleichen Begeisterung, mit der er die beiden Damen empfängt, erzählt Stratmann von seinem Herzensprojekt. Im vergangenen Jahr sah der Erzieher auf Facebook eine Anfrage des TSV, der eine eigene eSports-Abteilung aufbauen wollte und dafür engagierte Menschen suchte. Stratmann war sofort Feuer und Flamme. Dank seiner pädagogischen Vorkenntnisse sei er für die Vereinsverantwortlichen ein geeigneter Abteilungsleiter gewesen, so Stratmann. Seitdem versucht er, neue Mitglieder zu werben und Strukturen aufzubauen, damit die E-Sportler ihr Hobby ähnlich betreiben können wie die Aktiven der klassischen Sportarten.

Von 13 bis 65 Jahre

Derzeit hat die eSports-Abteilung des TSV Oftersheim 80 Mitglieder – Tendenz steigend. Das jüngste Mitglied ist 13 Jahre alt. Aber obwohl eSports vor allem eine Sache der jüngeren Generation ist: Das Zocken am Computer ist nicht ausschließlich den Digital Natives vorbehalten – also denen, die in der digitalen Welt



Spieler des TSV Oftersheim bei einem „FIFA“-Turnier.

BILD: VAN DEK

aufgewachsen sind. Das älteste Mitglied der neuen Abteilung zählt 65 Jahre. Derzeit trainieren die Aktiven etwa Strategiespiele wie „League of Legends“, Ego-Shooter (Schießspiele) wie „Counterstrike“ oder Sportsimulationen wie „FIFA“. Die eSports-Abteilung orientiert sich dabei laut Stratmann streng an den gesetzlichen Altersfreigaben.

„Der TSV Oftersheim ist ein absoluter Glücksfall“, sagt Stratmann. Die Vereinsführung bringe den Computerspielern großes Vertrauen entgegen. Die Abteilung könne autark handeln. „Der Vereinsvorsitzende ist stets für alles offen“, so Stratmann. Dabei ist sicher hilfreich, dass TSV-Chef Markus Lauff bei der SAP arbeitet und schon beruflich bedingt digitalen Technologien gegen-

über aufgeschlossen ist. Von ihm kam gemäß Stratmann auch die Idee, eine eSports-Abteilung zu gründen und einen entsprechenden Facebook-Aufruf zu starten.

Unterdessen haben die beiden Damen im Trainingsraum Platz genommen. Sie beobachten fünf junge Männer, die ihnen den Rücken zukehren, während sie vor Monitoren sitzen und ihre Finger über die Tastatur rasen lassen. Zwischendurch ein Schluck aus einer Softdrink-Dose. Generation Trimm-Dich-Pfad trifft auf Generation Y. Auf den Bildschirmen kämpfen bunte Fantasiewesen in einer virtuellen Welt gegen andere Fantasiewesen. An der Wand hängt eine Tafel, auf der der 18-jährige Trainer Johnny Obplachanh nach einzelnen Übungseinheiten Spielergebnisse notiert oder Taktikvorgaben erläutert.

Zwischen seiner Abteilung und den anderen im Verein gebe es einen regen Austausch, berichtet Stratmann. Die Vertreter der klassischen Seite holen sich zum Beispiel Hilfe beim Thema soziale Medien. Hier sind Stratmann und seine Leute Voreiter. Sie nutzen etwa Plattformen wie Instagram oder Twitter, um neue Mitglieder zu werben.

Klassische Methoden

Auch beim Thema Werbepartnerschaft gehen die eSports-Aktiven im TSV voran. Zwei Informationstechnologiefirmen aus der Region konnten bereits als Sponsoren gewonnen werden. Ein Elektronikhändler unterstützt ebenfalls die Abteilung. Ende Juni fand dort in Zusammenarbeit mit dem TSV ein FIFA-Turnier statt. Im Gegenzug profitieren die E-

Sportler von dem Wissen der anderen Abteilungen, wenn es etwa um Trainingsmethodik geht. „Der TSV Oftersheim ist ein gutes Beispiel dafür, wie eSports erfolgreich integriert werden kann“, sagt Hans Jagnow, Präsident des eSports-Bunds Deutschland (ESBD). „Die Verantwortlichen nutzen die Synergien, die sich zwischen der eSports-Abteilung und den klassischen Sportarten im Verein ergeben.“

Hochwertige Rechner

Was die Mitgliedschaft im Verein aber vor allem so attraktiv macht für die Digital Natives – die erste mit dem Internet aufgewachsene Generation –, ist ein analoges Bedürfnis. „Wenn sie zu Hause spielen, sind sie mit ihren Teammitgliedern nur online verbunden“, erklärt Stratmann. „Hier im Verein kommen sie regelmäßig in einem Raum zusammen, können sich austauschen und als tatsächliches Team funktionieren.“ Hinzu kommt, dass die eSports-Aktiven im Verein an Computern zocken, die sich viele von ihnen sonst nicht leisten könnten.

So wächst die Mitgliederzahl weiter. Das ermutigt Stratmann, weitere Pläne zu verfolgen. So hat sich die eSports-Abteilung des TSV Oftersheim offiziell in eSport Rhein-Neckar umbenannt. Unter dem Namen sollen alle eSports-Aktivitäten der Region gebündelt werden, so die Wunschvorstellung. Vereine, Teams oder Spieler aus den Nachbarstädten seien herzlich willkommen, so Stratmann. Langfristig gibt es dann ein weiteres Ziel. „Wir würden hier gern ein Leistungszentrum für eSports aufbauen – so in vier bis fünf Jahren“, sagt Stratmann und strahlt.

ZUM THEMA

Immer mehr Ältere sind dabei

Computer- und Videospiele sind nicht nur jungen Menschen vorbehalten. Das Durchschnittsalter der Spieler in Deutschland liegt nach einer Mitteilung des Branchenverbands game (auf Deutsch: Spiel) bei 36,1 Jahren.

Dabei wächst die Altersgruppe der über 50-jährigen Gamer – so die übliche Bezeichnung für Computer- und Videospiele – besonders stark. Im Vergleich zum Vorjahr stieg deren Zahl um 800 000 auf 9,5 Millionen. Damit bilden die über 50-Jährigen hierzulande die größte Altersgruppe der Spieler.

Mit 16,3 Millionen (47 Prozent) stellen Frauen knapp die Hälfte der gesamten Spielerschaft. Insgesamt spielen rund 34,3 Millionen Menschen in Deutschland Computer- und Videospiele. Die Angaben beruhen auf Daten des Marktforschungsunternehmens GfK. *stre*

Zahl der Anhänger steigt

Das Geschäft mit eSports – elektronischen Sport – boomt. Das Marktforschungsinstitut Newzoo schätzt, dass die Zahl der weltweiten eSports-Fans in diesem Jahr auf 380 Millionen anwachsen wird. Das wäre ein Zuwachs von 13,5 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Newzoo definiert diese Gruppe als Menschen, die sich gelegentlich oder sogar regelmäßig (mindestens einmal pro Monat) eSports im Internet oder in Stadien anschauen. Der gesamte, weltweit durch eSports generierte Umsatz soll 2018 bei 906 Millionen US-Dollar liegen – mit einer Steigerung von 38,2 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Dazu zählen Medienrechte, Werbung, Sponsoring, Turniertickets und Merchandising. *stre*

Standort mit Perspektive

Mit „game Baden-Württemberg“ hat sich im Südwesten eine Regionalvertretung des Computerspiel-Branchenverbands game gegründet. Ziel ist es, mit den Akteuren vor Ort und in Abstimmung mit Partnern wie der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) die Rahmenbedingungen für die Branche im Land zu verbessern. „Die regionale Game-Szene ist vielfältig, talentiert und hat viel Potenzial für die Zukunft“, sagt Carl Bergengruen, Geschäftsführer MFG Baden-Württemberg. Spieleentwickler Adrian Goersch sieht Baden-Württemberg als „Hidden Champion“ – als verborgenen Marktführer – „unter den Standorten der digitalen Unterhaltungsindustrie“. *stre*

Turniere: Dachverband setzt sich für die Interessen von Videospieldanhängern ein und strebt ähnliche Strukturen wie im Amateursportbereich an

Vereine und gut ausgebildete Trainer sollen Qualität sichern

Von unserem Korrespondenten
Markus Strehlitz

Wie bei klassischen Sportarten gibt es mittlerweile auch für die Anhänger von Sportsimulationen wie „FIFA“ oder Strategiespielen wie „League of Legends“ einen bundesweiten Dachverband. Der arbeitet an der Anerkennung von eSports als offizieller Sportart und will die Gamer – wie sich die Spieler nennen – in die Vereine holen.

15 000 Zuschauer, insgesamt 300 000 US-Dollar Preisgeld: Turniere wie die ESL One in Köln sind Großereignisse. Auf solchen Veranstaltungen treten professionelle Com-

puterspieler gegeneinander an, die zum Teil gut davon leben können.

Das Marktvolumen für Computer- und Videospiele sowie entsprechende Hardware beträgt allein in Deutschland mittlerweile 3,3 Milliarden Euro. Der Präsident des eSports-Bunds Deutschland (ESBD), Hans Jagnow, möchte daher ähnliche Strukturen wie im Amateur- und Breitensportbereich – also zum Beispiel im Tennis oder Fußball – schaffen. Der Ende des vergangenen Jahres gegründete ESBD vertritt derzeit 26 Mitgliedsorganisationen, zu denen Teams, Vereine sowie Veranstalter von eSports-Turnieren zählen.

Jagnow sieht den ESBD als klassischen Fachsportverband. Eines der großen Ziele ist, dass eSports als offizielle Sportart anerkannt wird. Entsprechende Vereine könnten dann als gemeinnützig eingestuft werden – mit allen damit verbundenen Rechten wie zum Beispiel, Spendengelder zu sammeln. Dadurch könnte eSports nach Meinung von Jagnow auch die gesellschaftliche Verantwortung übernehmen, die ihm aufgrund seiner Reichweite und tiefen Verwurzelung in einer ganzen Generation zukomme.

Die Frage, ob diese Generation überhaupt etwas mit der deutschen Vereinsmeierei anfangen kann, kon-

tert er mit einer Umfrage des Branchenverbands game. Dieser hat Jagnow zufolge in einer Erhebung festgestellt, dass sich 25 Prozent der sogenannten Gamer vorstellen können, in einem Verein aktiv zu sein. Bei den 16- bis 25-Jährigen liege der Anteil sogar bei 35 Prozent.

Über Ernährung und Taktik

„Ein Verein ist eine Struktur, die als verlässlich gilt“, sagt der eSports-Funktionär. „Dort gibt es Leute, die für andere die Organisation übernehmen und vorangehen.“ Eines der Anliegen des ESBD ist die Trainerausbildung. Wie in klassischen Sportarten besteht auch beim

eSport das Training aus vielen verschiedenen Aspekten. Dazu zählen taktische Einheiten ebenso wie physische Kriterien – zum Beispiel die richtige Ernährung oder die geeignete Sitzhaltung. Profis werden von einem Team aus Trainern betreut, die jeweils für spezielle Aufgaben zuständig sind.

Jagnow arbeitet mit seinem Verband daran, die Grundlagen solcher Trainingsarbeit auch auf den Amateur- und Breitensport auszudehnen. Bisher gebe es dort noch keine einheitliche Trainerausbildung. „Wir wollen quasi eine Art C-Trainerschein, wie es ihn im Fußball gibt, auch für eSports einführen.“

Eine wichtige Kompetenz soll auch der Umgang mit Gewaltdarstellungen in den Computerspielen sein. „Die Trainer müssen das Thema Gewalt in Spielen kommunikativ begleiten und mit den Spielern darüber sprechen“, sagt Jagnow.

Den grundsätzlichen Vorwurf, in eSports würden auch gewaltverherrlichende Spiele vorkommen, weist er zurück. „Das ist totaler Quatsch“, so Jagnow, „das Thema Jugendschutz ist uns sehr wichtig.“ Entscheidend sei die Altersfreigabe der Spiele, die von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) bestimmt wird. „Das ist für uns die Richtschnur, an der wir uns orientieren.“