

E-Sport – schon bald eine olympische Disziplin?

Wir sprechen mit Yann Beaud über das Thema E-Sport (Gaming). Nach über vier Jahren als Präsident der grössten LAN der Schweiz verantwortet Yann Beaud die Kommunikation der Veranstaltung. Gleichzeitig ist er Mitglied des Verwaltungsrats des schweizerischen E-Sports Verbandes (SeSF), der für die Regulierung des E-Sports in der Schweiz zuständig ist. Ein Treffen mit einem Enthusiasten, der mit uns die Herausforderungen und Probleme der beeindruckenden Entwicklung dieses Sports mit uns teilt.

lifetimedesign.ch: Mr. Beaud, können Sie uns ganz kurz ihre Laufbahn im Bereich E-Sport schildern?

Yann Beaud: Ich begann vor über zwölf Jahren im Bereich E-Sport zu arbeiten. Ich organisierte, was wir «LAN-Partys» nennen. Das sind Versammlungen, in denen Spieler in einem Videospielnetzwerk antreten. Als die erste Veranstaltung an der EPFL durchgeführt wurde, bin ich dem PolyLAN-Komitee beigetreten. Nach zwei Jahren übernahm ich das Amt des Präsidenten und heute bin ich für die Kommunikation der Veranstaltung verantwortlich.

Parallel zu dieser ehrenamtlichen Tätigkeit bin ich seit über einem Jahr Mitglied des Vorstands des Schweizerischen e-Sports Verbandes (SeSF). Heute haben wir eine grosse E-Sport-Gemeinschaft von etwa 25 Organisationen und Verbänden. Mit dem «Gameing» zählt diese Community noch mehr Spieler. Wir gehen davon aus, dass gesamtschweizerisch etwa 1,5 Millionen Menschen regelmässig Videospiele spielen.

lifetimedesign.ch: Was ist Ihre derzeitige Aufgabe in der Schweizer E-Sport-Szene?

Yann Beaud: Im PolyLan-Komitee fördere ich die Kontakte zwischen den verschiedenen Gruppierungen und Verbänden und bin für die Promo der Top-Spieler, die an der PolyLAN teilnehmen, verantwortlich. In meiner Funktion engagiere ich mich zusätzlich für die Professionalisierung des Managements von E-Sport in der Schweiz. Im SeSF arbeiten wir seit rund acht Monaten daran, die nationalen E-Sport-Meisterschaften zu organisieren. Ein weiterer Schwerpunkt ist ausserdem der Abschluss eines Antrags zur Anerkennung des SeSF durch Swiss Olympic. Die Spieler

hätten mit diesem Status als Sportler Zugang zu erleichterten Visas oder würden während des Studiums als Sportler anerkannt werden. Durch die offizielle Anerkennung würde der E-Sport automatisch eine olympische Disziplin werden.

lifetimedesign.ch: Können Sie uns mehr über den Schweizer e-Sport Verband erzählen?

Yann Beaud: Es ist ein Zusammenschluss in Form eines Verbandes. Ziel ist es, den E-Sport in der Schweiz zu regulieren. Sie können sich das so vorstellen: so wie die Schweizerische Fussballliga in ihrem Bereich tätig ist, regulieren wir den E-Sport. Ein- bis zwei Mal jährlich werden Entscheidungen anlässlich der Hauptversammlungen getroffen, deren Mitglieder die Akteure des E-Sports in der Schweiz sind. Der Rat ist für die Koordination zuständig: Schiedsverfahren, Bereitstellung bestimmter Ressourcen, Sponsoring und Akquisition. Wir unterstützen auch bestimmte Veranstaltungen und entwickeln ein zentralisiertes System mit Spielerlizenzen. Wir richten Instrumente für die verschiedenen Verbände ein, damit bestimmte Praktiken standardisiert werden. Wir arbeiten mit verschiedenen Medien zusammen, beispielsweise mit der e-sport.ch-Website von UPC Cablecom. Das dient wiederum der Verbreitung des Sports. Schliesslich sind wir Ansprechpartner für die Medien oder an den Konferenzen der wichtigen Videospieldshows in der Schweiz wie Swiss Toy in Bern, Zürich Game Show, Fantasy Basel, GGC in Genf oder der International Gaming Show in Beaulieu Lausanne im November.

lifetimedesign.ch: Was ist E-Sport?

Yann Beaud: Die häufig gestellte Frage lautet: «Warum wird diese Aktivität überhaupt als Sport betrachtet?» Im Allgemeinen wird «Sport» mit körperlicher Aktivität assoziiert. Jedoch wird Schach oder Schiessen als Sport anerkannt, obwohl es mehr Konzentration erfordert und keine eigentliche körperliche Aktivität ist. Sport ist also eher eine regelmässige und intensive Übung als eine körperliche Aktivität. Und ausserdem beinhaltet der Beruf des E-Sports täglich ein intensives Training. Viel Disziplin ist notwendig, denn eine Pause kann einen sehr schnellen Abstieg in der Weltrangliste zur Folge haben. Obwohl das Image von E-Sport immer noch teilweise negativ besetzt ist, zeigen viele Studien zu Strategiespielen ihre stimulierende

Wirkung auf die Reflexionsfähigkeit. Unternehmen beginnen E-Sport zu nutzen, um die strategischen Fähigkeiten ihrer Mitarbeitenden zu entwickeln. Schliesslich liegt eine der Besonderheiten von E-Sport in den vielen Unterkategorien, die es zu verstehen gilt. In der Tat hat jedes Spiel seine eigenen Regeln, die das System und seine Standardisierung sehr komplex machen.

Lifetimedesign.ch: Wie verbreitet ist der E-Sport international?

Yann Beaud: Der Markt expandiert sehr schnell. Ein wichtiger Schritt in der Entwicklung der Disziplin ist die Anerkennung von E-Sport durch das Internationale Olympische Komitee (IOC). Als wichtigstes offizielles Forum für Sport auf internationaler Ebene muss sich das IOC angesichts der schnellen Verbreitung und Professionalisierung relativ zügig positionieren. Die Entwicklung bezüglich der Anerkennung verläuft gemäss unseren Erwartungen, obwohl wir immer wieder auch auf Widerstände stossen. Darüber hinaus ist der Begriff E-Sport international noch nicht klar definiert. Die Herausforderung besteht darin, die verschiedenen E-Sport-Verbände des Internationalen E-Sport-Verbandes (IESF) so zu vereinen, dass sie vom IOC offiziell anerkannt werden. Die Mitgliedschaft im IESF-Rats des Präsidenten des SeSF ist ein wichtiger Schritt für die Schweiz.

lifetimedesign.ch: Wie müssen wir uns denn einen durchschnittlichen Wettkampf im E-Sport in Zahlen vorstellen?

Yann Beaud: Die Zahlen hängen von der Reputation des Videospieles ab. Eine weitere Besonderheit von E-Sport ist das geistige Eigentum von Spielen. Die Einrichtung eines E-Sports-Events bedarf der Zustimmung des Herausgebers. Aus diesem Grund werden grosse internationale Wettbewerbe wie die International League of Legend Finals (LoL) oft von den Herausgebern selbst organisiert. In diesem Fall füllen diese Ereignisse leicht ein Stadion, 40'000 Zuschauer vor Ort, kombiniert mit einigen Millionen Zuschauern online. Insgesamt bringen diese Veranstaltungen mehr Menschen zusammen als ein NBA-Finale. Bei einigen Spielen beträgt das Preisgeld zehn oder fünfzehn Millionen Dollar. Diese Summe kommt normalerweise vom Verlag oder von Sponsoren. Aber manchmal sammelt die Community das Geld auch durch Crowdfunding. Heute verdienen einige professionelle E-Sport-Spieler mehrere

hunderttausend Franken pro Jahr. Wichtig ist, dass sie die Werbeverträge befolgen. So ergeben sich viele neue Möglichkeiten. Sponsoren investieren in E-Sport dank erhöhter Präsenz beim Finale. Dem Finale folgen auf der ganzen Welt rund vier Millionen Menschen.

lifetimedesign.ch: Und in der Schweiz?

Yann Beaud: In der Schweiz füllt E-Sport noch keine Stadien. Am PolyLan nehmen rund 1250 Spieler teil. Ein Schweizer E-Sport-Finale bringt heute rund 300 Menschen zusammen. Diese niedrigen Zahlen, insbesondere im Vergleich zu den Vereinigten Staaten, verdoppeln sich jährlich. Die Zahl der Schweizer, die das internationale Finale verfolgen, beträgt 20'000 Personen. In der Tat können Verlage durch die Spiele ein breites Publikum erreichen. Kongresse oder Ausstellungen, die dem E-Sport gewidmet sind, ziehen normalerweise zwischen 15'000 und 30'000 Besucherinnen und Besucher an.

lifetimedesign.ch: Können Wettkämpfer in der Schweiz bereits von ihren E-Sport-Aktivitäten leben?

Yann Beaud: In der Schweiz können nur Spieler eines Teams vom E-Sport leben. Die Rekrutierung von Spielern erfolgt über Fussballmannschaften. Aus diesen Strukturen heraus werden ihnen Räumlichkeiten, Trainer und Sponsoren zur Verfügung gestellt. Wenn Sponsoren heutzutage in nationale Akteure mit einer mittelfristigen Perspektive investieren, dann weil sie zukünftig ein überdurchschnittliches Wachstum im Bereich E-Sport erwarten. Denn heute das Sponsoring von Spielern in der Schweiz noch nicht profitabel.

lifetimedesign.ch: Welche Faktoren können die Entwicklung des E-Sports in der Schweiz bremsen oder beschleunigen?

Yann Beaud: Meiner Meinung nach gibt es wenige oder gar keine einschränkende Faktoren. Das Jahr 2018 wird ein Wendepunkt für die weitere Entwicklung des E-Sports sein. Die Anerkennung der Sportart und der Verbände durch die offiziellen Instanzen ist komplex. Der Faktor, der die Entwicklung beschleunigen könnte, ist der Eintritt wichtiger Sponsoren. Denn derzeit sind die auf dem Spiel stehenden Budgets

minimal. Auf der Ebene des Schweizer Verbandes sprechen wir von einem Budget von 30'000 bis 40'000 Schweizer Franken pro Jahr. Und alle beteiligten Personen arbeiten unbezahlt mit.

lifetimedesign.ch: Welche wirtschaftlichen Herausforderungen stehen für die Schweiz im Zusammenhang mit der Entwicklung E-Sport auf dem internationalen Markt an?

Yann Beaud: Momentan glaube ich nicht, dass die weitere Entwicklung des E-Sports für die Schweiz ein wirtschaftliches Problem darstellt. Einige internationale Unternehmen investieren in Schweizer E-Sport-Clubs, das ist ein Vorteil für die Volkswirtschaft. Die Schweiz bleibt ein «limitierter Player» im E-Sport, aber sie hat andere Stärken, beispielsweise beim Organisieren von Anlässen. Wir würden gerne internationale Endrunden in der Schweiz organisieren mit einem Potenzial von 15'000 bis 20'000 Menschen, die zu Wettbewerben anreisen. Diese Entwicklung wäre positiv für die Hotellerie. Spieler und Fans würden zusätzlich Geld in unseren Geschäften ausgeben und so weiter... Natürlich erfordert die Messung der Rentabilität eines solchen Ereignisses die Berücksichtigung der direkten und indirekten Kosten. Eine solche Veranstaltung würde der Schweiz auf internationalem Niveau Präsenz geben. Und warum sollte man sich nicht vorstellen, dass die Internationale Federation of E-Sports (IeSF) eines Tages in der Schweiz lebt?

lifetimedesign.ch: Gibt es schon Signale bezüglich des Sponsorings von Veranstaltungen von Seiten der Unternehmen?

Yann Beaud: APC, Asus, Swisscom, Logitech investieren bereits in den E-Sport. Sportclubs kreieren E-Sport-Ausstattungen oder Verlage sponsern ebenfalls Ausrüstungen.

lifetimedesign.ch: Hat die Uhrenindustrie oder die Luxusgüterindustrie bereits Interesse an einem Engagement gezeigt?

Yann Beaud: Bis heute noch nicht und ich denke auch nicht, dass die E-Sport-Veranstaltungen dieses Publikum anziehen. Das Potenzial liegt darin, dass E-Sport-Veranstaltungen eine neue Generation ansprechen.

lifetimedesign.ch: Können Sie sich vorstellen, dass E-Sport-Veranstaltungen eines Tages auch am Fernsehen übertragen werden?

Yann Beaud: Vor vier oder fünf Jahren hatte ich diese Entwicklung nicht für möglich gehalten. Wenn ich heute die Entwicklung der Besucherzahlen in Amerika oder in Europa anschau, ist dies durchaus möglich. Beispielsweise werden gewisse französische «Youtubers» im Bereich Gaming von bis zu zwei Millionen Followern gefolgt. Es entwickelt sich hier eine neue Industrie mit Gagen und Werbeverträgen. Deshalb würde es mich nicht erstaunen, wenn beispielsweise die öffentlichen Sender eines Tages E-Sports-Veranstaltungen übertragen würden. Diese Stationen müssen sich ja auch inhaltlich erneuern und wollen den Anschluss nicht verpassen.

lifetimedesign.ch: Zum Schluss noch eine Frage zu den bevorstehenden E-Sports-Events. Was steht als nächstes auf der Agenda?

Yann Beaud: Es stehen verschiedene Events in der gesamten Schweiz an, die jeweils an den Wochenenden stattfinden. Was die grossen Events wie die LAN oder die PolyLAN betrifft: Diese finden an Ostern an der EPFL in Lausanne statt. Die SwitzerLAN, die jeweils im Rahmen der SwissToy in Bern stattfindet, steht im Oktober auf dem Programm. Im Bereich der Conventions findet die IGS im November statt, Fantasy Basel im Mai und die Zürich Game Show im September.

lifetimedesign.ch: Yann Beaud, wir bedanken uns für dieses interessante Gespräch!