

## Jazz-Festival

Am Eröffnungsabend überzeugte in Willisau vor allem ein Trio aus der Region. 15

# Athleten am Monitor

**E-Sport** Gamen als Sportart boomt: Unternehmen wie Knorr oder die Postfinance sponsern Schweizer E-Sports-Teams. Zu gewinnen gibt es hohe Beträge. Doch die Vorurteile halten sich hartnäckig.

Federico Gagliano

In der E-Sport-Szene tut sich was: Beim elektronischen Sport wollen immer mehr Leute mitmischen. Der letzte Clou: Der deutsche Lebensmittelhersteller Knorr ist seit letzter Woche Hauptsponsor der Swiss E-Sports League (SESL). Dies nur wenige Tage vor dem Start der Herbstsaison der Liga, die am nächsten Montag mit sechs Spielen beginnt.

Die Nachricht wurde aber Anfang Woche von den traurigen Ereignissen in Jacksonville, Florida, verdrängt. Ein Mann eröffnete dort vergangenen Sonntag bei einem Videospiel-Turnier das Feuer. Er tötete zwei Menschen und richtete sich danach selbst. Elf Menschen wurden verletzt. Die Episode hat die in den USA bereits angeheizte Diskussion über Waffenrechte weiter entflammt. Es ist aber auch zugleich ein Weckruf für die E-Sports-Szene: Die amerikanischen Organisatoren haben durch den Tod zweier junger Talente am Turnier endlich erkannt, dass bessere Sicherheitsvorkehrungen an solchen Anlässen notwendig sind (siehe Kasten).

Prominente US-Spieler wie Dominique «SonicFox» McLean hatten bereits vor dem Amoklauf in Jacksonville gewarnt, dass sie sich an Turnieren unsicher fühlen. Auf Twitter wiederholte er am Sonntag: «Wir brauchen wirklich Sicherheitskräfte bei Events. Diese Nachricht ist furchtbar, aber ich wusste, dass sie unvermeidbar war.» Anonyme Drohungen sind für McLean nichts Neues. Er gehört momentan zu den bestbezahlten E-Sport-Athleten der Welt. In 66 Turnieren hat er in den letzten vier Jahren fast eine halbe Million Dollar verdient. Der 20-Jährige, der offen über seine Homosexualität spricht, holte Anfang August den ersten Platz im Spiel «Dragonball FighterZ» an der EVO-Championship, einem E-Sport-Turnier rund um Prügelspiele wie «Tekken» oder «Street Fighter». Nach seinem Sieg verkündete McLean auf Twitter: «Ich bin schwul. Und ich bin der beste Dragonball-Spieler auf diesem Planeten, vergesst das nicht.»

### Akzeptanz werde immer grösser

Die Schweizer E-Sport-Szene kämpft noch mit ganz anderen Problemen. Es fehlen nicht nur Spieler mit Starpotenzial, die Preisgelder an Schweizer Turnieren erreichen auch nicht Millionenbeträge wie in Deutschland, den USA oder Südkorea. Bevor es überhaupt dazu kommen kann, kämpfen Schweizer Teams immer noch um Anerkennung. Jacksonville hat wieder gezeigt: Für Aussenstehende ist die erste Assoziation beim Thema E-Sport immer noch die der Killerspiele. Die Diskussion über Verbote ist in der Politik zwar seit einigen Jahren versiegt. In Bern spricht man heute eher vom Potenzial



E-Sportler im Final eines Turniers der Swiss E-Sports League.

Bild: Ennio Leanza/KEY (Zürich, 21. April 2018)

der Game-Industrie und will diese fördern, wie dem Bundesratsbericht «Games. Ein aufstrebender Bereich des Kulturschaffens» vom letzten März zu entnehmen ist. Trotzdem scheint das Bild der Gewaltspiele in der breiten Bevölkerung noch präsent zu sein. Dabei spielte man am Tur-

nier in Jacksonville gar kein Ballerspiel, sondern die Football-Simulation «Madden».

Der Ursprung dieser Vorurteile sei nachvollziehbar, meint die Medienpsychologin Stefan Caduff. Unter den ersten E-Sport-Spielen findet sich der Shooter «Counter Strike». Doch den ganzen Sport

damit zu identifizieren, sei zu kurz gefasst. In der SESL locken Spiele wie die Fussballsimulation «Fifa», das strategische Kartenspiel «Hearthstone» oder das Echtzeit-Strategiespiel «League of Legends» ebenso viele Zuschauer an wie Shooter-Spiele. Die Szene sei eigentlich sehr viel-

fältig, so Caduff. Manuel Oberholzer, Mitgründer der Berner E-Sport-Agentur MYI Entertainment, ist sich ebenfalls bewusst, dass E-Sportler noch mit veralteten Stigmas zu kämpfen haben. Er habe dennoch das Gefühl, dass die Akzeptanz immer grösser werde. E-Sport sei das ideale Vehikel, um diese Vorurteile abzubauen: «E-Sportler sind Vorzeigegamer, die gesund leben und nicht nur gamen, sondern auch durch andere Aktivitäten einen Ausgleich dazu suchen.» Um E-Sport der breiten Bevölkerung näherzubringen, sei man auch auf eine enge Zusammenarbeit mit Medien und Verbänden angewiesen. Es brauche zwar noch etwas Zeit, bis E-Sport sich in der Schweiz etablieren werde, sagt Oberholzer. Aber die Indizien häuften sich, dass es nicht mehr allzu lange dauern dürfte: Der grösste Schweizer Kabelnetzbetreiber UPC finanziert die Onlineplattform Esports.ch. Auch das Schweizer Fernsehen berichtet inzwischen regelmässig über das Thema. Der Touring Club Schweiz hat eine eigene Liga gegründet, während Postfinance derzeit ein Team rekrutiert, welches vom Finanzinstitut ein Jahr lang finanziert wird.

Medienpsychologin Caduff ist skeptischer als Oberholzer, dass sich E-Sport in der Schweiz etablieren kann: «Der Schweizer Markt ist dafür zu klein.» Zwar sei es durchaus möglich, dass einzelne Teams sich durchsetzen können, aber der Berufswunsch E-Sportler werde in der Schweiz für viele Jugendliche unerreichbar bleiben. Dafür sei der Lebensstandard in der Schweiz zu teuer. Preisgelder wie in Vancouver, wo vergangenes Wochenende ein europäisches Team 11 Millionen Dollar mit nach Hause nahm, wird es hierzulande wohl nie geben. Besonders, da solch grosse Turniere von den Studios hinter den Videospielen und nicht von Privaten finanziert werden.

### Ist E-Sport ein Sport?

In einem Punkt sind sich Oberholzer und Caduff einig: E-Sport ist Sport. Die Professionalität sei entscheidend, erklärt Caduff. Schiessen oder Schach seien ja auch Sportarten – für einen E-Sportler sei ein extrem hohes Level an Training nötig, um international mithalten zu können, wie bei anderen Sportarten auch. Ausserdem biete E-Sport den Zuschauern den gleichen Wettkampfscharakter, der auch andere Sportarten reizvoll macht.

Für Oberholzer wäre es wünschenswert, dass E-Sport von offizieller Seite als Sport anerkannt würde. Das würde viele weitere Türen öffnen. Er träume davon, dass in Zukunft neben Fussball- oder Tennisclubs auch Videospielvereine entstehen würden, bei denen nicht nur Jugendliche professionell betreut werden, sondern auch Eltern kompetente Antworten auf ihre Fragen bekommen könnten.

Look

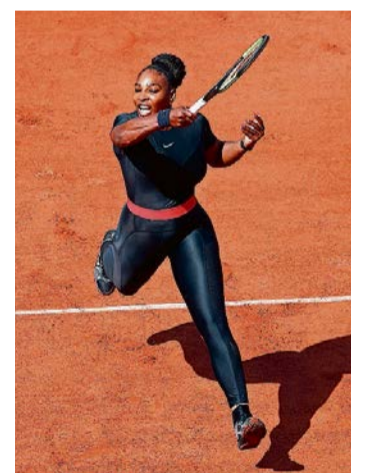
## Superheldin ohne Kostüm

**Serena Williams ist neben ihrem Aufschlag** auch für ihre ausgefallenen Outfits bekannt. Viel zu reden gab ein Kostüm, das sie nach der Geburt ihrer Tochter an den French Open im Mai trug. Der schwarze Einteiler war hauteng, unkonventionell und weit von den traditionellen, kurzen Tennisröckchen entfernt. Er sollte sie nach einer traumatischen Geburt bei der Rückkehr ins Tennis unterstützen. Williams sagte, sie fühle sich darin wie eine Kriegerin.

**Dass die beste Tennisspielerin der Welt so modentauglich ist,** passt vielen auf der Tour nicht. Der Präsident des französischen Tennisverbandes sagte diese Woche, Einteiler seien künftig verboten. Williams lasse den angemessenen Respekt für das Spiel vermissen. Der Sportartikelhersteller Nike kommentierte: «Man kann einer Superheldin das Kostüm wegnehmen, nicht aber ihre Superkräfte.»

**Derzeit sorgt an den US Open die Kleiderordnung** für Aufregung. Die Französin Alize Cornet hatte ihr T-Shirt auf dem Court gewechselt, wobei kurz ihr Sport-BH hervorblitzte. Für Traditionalisten ein No-Go. Sie wurde von den Turnierveranstaltern verwahrt. Und Serena Williams? Die Amerikanerin trägt jetzt statt sportlichem Einteiler ein gerüschtes Tutu. Weiblicher geht's nicht.

Laura Widmer



## «E-Sportler sind Vorzeigegamer.»



**Manuel Oberholzer**  
Mitgründer der Berner E-Sport-Agentur MYI Entertainment

### Eine Million US-Dollar für Familien der Opfer

In Jacksonville, Florida, eröffnete am vergangenen Sonntag bei einem Videospiel-Turnier ein Mann das Feuer. Er tötete zwei Menschen und richtete sich danach selbst. Der amerikanische Veranstalter der Videospielreihe, Electronic Arts (EA), gab gestern auf Twitter bekannt, einen Spendenfonds für die Hinterbliebenen und die Überlebenden des Amoklaufs eröffnet zu haben. EA spendete zusätzlich selbst eine Million US-Dollar. Die beiden Todesopfer des Schützen waren beide E-Sportler: Elijah «TruBoy» Clayton und Taylor «SpotMePlzz» Robertson. Zuvor hatte der Veranstalter alle weiteren Events abgesagt.

In einer Pressemitteilung sagte CEO Andrew Wilson: «Es ist eine undenkbar Tragödie, dass Taylor Robertson und Elijah Clayton, zwei unserer Top-Spieler, auf diese Art und Weise ihr Leben verloren haben.» EA werde deshalb die Sicherheitsprotokolle für Teilnehmer und Zuschauer überprüfen. Der Veranstalter ist damit nicht alleine: Auch andere E-Sport-Turniere haben bereits angekündigt, ihre Sicherheitsmassnahmen zu überdenken. Die EVO-Championship hat bereits versprochen, beim nächsten Turnier an allen Tagen Metalldetektoren an den Eingängen einzusetzen. (fg)

### Kurz & knapp

#### Whisky mit Metallica-Songs beschallt

Die US-amerikanische Metal-Band Metallica ist unter die Schnapsbrenner gegangen. Der Name des Whiskys: «Blackened» («Geschwärzt») ist eine Anspielung auf einen gleichnamigen Song. Um dem Whisky auch die typische Metallica-Note zu verleihen, sei er während der Reifung im Fass mit ausgewählten Metallica-Songs beschallt worden, was die molekularen Wechselwirkungen gefördert und so den Geschmack «geformt» habe, schreiben die Bandmitglieder. Was sie nicht schreiben, dass Fans heute lieber Schnaps als Tonträger kaufen. (kaf)