

Wildwest im E-Sport

Arbeitsbedingungen und politische Ökonomie in der professionellen Videospielszene

Von Florian Osuch

Diesen Mittwoch beginnt in Köln die »Gamescom«, das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Im letzten Jahr kamen 357.000 Besucher in die Messehallen. Aus dem Hobby Gaming hat sich ein veritabler Wettbewerb mit Videospielen wie »Counter-Strike«, »League of Legends« (LOL) oder »Dota 2« entwickelt: der E-Sport. Das Finale der »League of Legends World Championship« fand 2024 in der Londoner O2-Arena vor rund 14.500 Zuschauern statt. Bis zu 6,9 Millionen sahen das Spiel im Livestream. Damit markierte »LOL«, ein Strategiespiel, bei dem Teams mit jeweils fünf Spielern antreten, den vorläufigen Höhepunkt der Kommerzialisierung. Bei Turnieren werden teilweise Preisgelder in Höhe von mehreren Millionen US-Dollar ausgeschüttet.

Die bisher höchsten Prämien gab es 2021 bei der »Dota 2«-WM, ebenfalls ein Strategiespiel im Modus fünf gegen fünf. Das Turnier gewann das damals noch in Moskau ansässige »Team Spirit« und kassierte eine Siegprämie in Höhe von 18,2 Millionen US-Dollar. Insgesamt wurden bei dem Event mehr als 40 Millionen US-Dollar Preisgelder ausgeschüttet. Nach dem Einmarsch Russlands in die Ukraine im Februar 2022 verlagerte »Team Spirit« – dem vor allem Spieler aus Russland, Belarus und der Ukraine angehören – seinen Hauptsitz nach Serbien. Teamchef Nikita Chukalin begründete das mit »praktischen und ethischen« Erwägungen. Allerdings wolle man Russland nicht vollständig verlassen, da die Firma eine große russischsprachige Community bediene. Die »Dota 2«-Profis von »Team Spirit« posierten kurz nach Kriegsbeginn bei einem Turnier in Dubai in Shirts mit der Aufschrift »Peace«.

Dominante Konzerne

Der Markt für Computerspiele, deren Entwicklung und Vermarktung sowie für Merchandise, Computertechnik und allerlei Zubehör ist milliardenschwer. Viele Studios wurden von den bekannten Großkonzernen geschluckt. Die Marktmacht konzentriert sich zunehmend bei wenigen großen Plattformbetreibern, Publishern und Technologiekonzernen wie Tencent, Microsoft, Sony und Nintendo.

Im E-Sport haben sich eigene Amateur- und Profiligen, internationale Teams, Sponsoren, Weltmeisterschaften und professionelle Fitness- und Ernährungsbetreuung etabliert. Das Bild des übergewichtigen Teenagers in einem Meer von Pizzakartons hat es vermutlich nur als Legende gegeben. Gaming ist Massenkultur und durchzieht alle Altersgruppen und Klassen. Laut dem Statistischen Bundesamt verbringen in Deutschland 54 Prozent der Bevölkerung zumindest gelegentlich ihre »freie Zeit, d. h. Zeit für die volle

Entwicklung des Individuums« (Marx) mit Computer- oder Handyspielen: von einfachen Kartenspielen, über Schach, Sudoku und »Quizduell« bis zu Traktorsimulationen, komplexen Strategiespielen und Ego-Shootern.

Profispieler trainieren häufig viele Stunden täglich, in einzelnen Ligen sind es zwölf oder mehr Stunden Training pro Tag. Es kommt beim E-Sport auf Reaktionsgeschwindigkeit sowie präzise Bewegungsabläufe an. Für die blitzschnelle Hand-Auge-Koordination und das Multitasking im Team gibt es kognitives Training. Viele setzen auf Fitness und Kraftsport, der die Rücken- und Rumpfmuskulatur stärkt. Nur so lassen sich Höchstleistungen erzielen.

Streik im E-Sport

Die Arbeitswelt hinter der Fassade aus Preisgeldern und Entertainment ist durch ungleiche Machtverhältnisse, rechtliche Unsicherheit und meist fehlende kollektive Interessenvertretung gekennzeichnet. Die Machtkonzentration ist enorm. Im traditionellen Sport sind Sportartikelhersteller (zum Beispiel Nike oder Adidas), Ausrichter von Ligen und Turnieren (DFL, FIFA etc.) sowie Vereine und Spieler in der Regel klar getrennt und weitgehend unabhängig. Nicht so beim E-Sport. Riot Games – als Entwickler von »League of Legends« – ist auch Betreiber der nordamerikanischen Profiligen »League Championship Series« (LCS) und richtet auch die Weltmeisterschaft aus.

Phillip Aram, Direktor der Spielergewerkschaft LCSPA, äußerte gegenüber dem Onlinemagazin *The Victory Press*, die Entwickler von »LOL« seien Entwickler und Rechteinhaber des Spiels sowie Betreiber wesentlicher Teile des professionellen Wettbewerbs. Die Profispieler und die Amateure der North American Challengers League hätten gegenüber Riot Games eine fast aussichtslose Verhandlungsposition, weil es niemanden sonst gäbe, bei dem sie spielen könnten. Im Frühjahr 2023 kam es zum Streit zwischen Riot Games und einigen Teams. Aus Protest gegen eine Entscheidung legten einige Profispieler kurzzeitig die Arbeit nieder. Der Player Walkout gilt als erster Streik in der Geschichte des E-Sports. Riot Games bereitete den Einsatz von Streikbrechern (»Ersatzspielern«) vor, sogenannten Scabs, doch dazu kam es nicht.

Auch in traditionellen Vereinen wird inzwischen E-Sport betrieben. So nehmen alle Fußballklubs der ersten und zweiten Bundesliga an der Virtuellen Bundesliga Club Championship teil, mit Ausnahme des FC Union Berlin. Die Köpenicker wollen den eigentlichen Sport fördern und »nicht dessen digitale Simulation«. Auch viele internationale Clubs wie Manchester City oder Paris Saint-Germain unterhalten E-Sport-Teams. Der FC Barcelona ist bei League of Legends und dem Ego-Shooter »Valorant« dabei. Ein Frauenteam der Katalanen nimmt an den Wettbewerben der nur für Frauen und diversen Geschlechtsidentitäten zugänglichen Turnierserie Valorant Game Changers teil.

Ähnlich wie beim Fußball werden Talente oft schon sehr jung entdeckt. Einen ausgeprägten Schutz der jungen Spieler gibt es dagegen kaum. Verträge seien zudem weitaus stärker an Erfolge gekoppelt und sähen teils empfindliche Gehaltskürzungen bei einer Versetzung in das B-Team vor, wie es im Beitrag »E-Sport und Arbeitsrecht« heißt. Der Artikel von Allan Wang erschien in der *Brown Political Review*, dem Magazin der Brown University in Rhode Island (USA). Der Autor sieht die US-Regulierungsbehörden »in der Pflicht, den

›Wilden Westen‹ der E-Sport-Branche endlich zu bändigen«. Die gewerkschaftliche Organisation der Spieler müsse gefördert und der Einfluss der Spieleentwickler auf arbeitsrechtliche Belange der Spieler begrenzt werden. Wang weist darauf hin, dass einige »Valorant«-Spieler nur den Mindestlohn bekämen. Trainings- und Streamingzeiten von 40 bis 60 Stunden wöchentlich würden Spieler regelmäßig in den Burnout treiben.

Prekäre Streamer

Unterhalb des Profibetriebs existiert ein weitaus größerer, informeller Sektor. Viele tausend Spielerinnen und Spieler zocken am heimischen PC – oftmals im Jugendzimmer – und zeigen und kommentieren ihr Können per Livestream im Internet. Das erfolgt vor allem über die zu Amazon gehörende Plattform Twitch. Gefällt den Zuschauern, was sie sehen, können sie eine Spende hinterlassen, oftmals einstellige Dollarbeträge. Andere monetarisieren ihre Tätigkeit über Werbeeinnahmen oder kostenpflichtige Abonnements. In einer Studie zu prekärer digitaler Arbeit bei Twitch-Streamern, vorgestellt auf der Australian Computer-Human Interaction Conference 2025, wird ebenfalls die Macht der Plattformen herausgearbeitet. Das Autorenduo Chen Yixuan und Howe Zhu zeigt, »dass Twitch eine unternehmerähnliche Kontrolle über Monetarisierung, Sichtbarkeit und Verhaltensregeln ausübt, sich jedoch den Verpflichtungen eines formellen Arbeitsverhältnisses entzieht«. Das Risiko bleibt vollständig beim Creator. Da Einnahmen aus Spenden und Abonnements oftmals mit dem Ende eines Livestreams enden, entstehe ein struktureller Anreiz zu dauerhafter Verfügbarkeit. Die Folge: hohes Risiko für Erschöpfung, insbesondere bei Streamern ohne etabliertes Publikum.

Hintergrund: Mächtige Techgiganten

Der Markt für Videospiele und Konsolen ist milliardenschwer. Es dominieren die internationalen Größen, darunter der chinesische Konzern Tencent. Er ist Mehrheitseigentümer des finnischen Spieleentwicklers Supercell mit dem erfolgreichen Spiel »Clash of Clans« sowie seit 2015 alleiniger Eigentümer der US-Firma Riot Games, dem Entwickler von »League of Legends«. Der US-Spieleentwickler Activision Blizzard wurde 2023 von Microsoft übernommen. Zu den erfolgreichen Spielmarken des Konzerns gehörten unter anderem »Call of Duty«, »Candy Crush« und »Hearthstone«. Mit der Xbox verkauft Microsoft darüber hinaus seit 2001 eine eigene Spielekonsole und erwarb 2014 den Entwickler Mojang samt der bei Kindern beliebten Marke »Minecraft«. Der japanische Konzern Sony ist seit der Entwicklung der Spielekonsole Playstation ein wichtiger Akteur der Branche. Allein die PlayStation 2 soll mit knapp 160 Millionen verkauften Einheiten die bis heute meistverkaufte Spielekonsole sein. Der vierte Platzhirsch ist Nintendo, ebenfalls aus Japan. Der aus einer Spielkartenmanufaktur hervorgegangene Konzern wurde schon Ende der 1980er Jahre mit dem Game Boy weltbekannt und machte Marken wie »Super Mario« und »Zelda« weltweit bekannt und ist maßgeblich am »Pokémon«-Geschäft beteiligt. Seine erste Konsole brachte Nintendo schon 1977 auf den Markt. Erst Jahrzehnte später gelang Nintendo mit der 2006 erschienenen Wii ein weiterer großer kommerzieller Erfolg im Konsolengeschäft. Mit der neuartigen Bewegungssteuerung sprach Nintendo gezielt Nichtgamer an, wie Kinder, deren Eltern oder auch Senioren.

Daneben gibt es Firmen, die noch von keinem Techkonzern übernommen wurden, so das US-Aktienunternehmen Take-Two Interactive. In dessen Tochterfirma Rockstar Games entstanden überaus erfolgreiche Titel wie »Grand Theft Auto« oder »Red Dead Redemption 2«. Der französische Publisher Ubisoft wird weiterhin maßgeblich von der Gründerfamilie kontrolliert, doch auch Tencent besitzt Firmenanteile. Der Konzern entwickelte unter anderem die Reihe »Assassin's Creed« mit weltweit über 200 Millionen verkauften Exemplaren. Die Firma Electronic Arts (»FIFA«, »Battlefield«) wurde kürzlich für 55 Milliarden US-Dollar von zwei US-Investmentgesellschaften sowie dem saudischen Staatsfonds übernommen.

Von den einstigen Pionieren der Branche – Atari, Commodore mit seinem populären C64, Amiga und SEGA – ist im großen Stil nur noch letztgenannter aktiv. Sega aus Japan ist heute vor allem Spieleentwickler mit zuletzt rund 2,7 Milliarden US-Dollar Jahresumsatz. (fo)

<https://www.jungewelt.de/artikel/528617.gaming-wildwest-im-e-sport.html>