



Philip Maron (links) vom Verein „eSports Erlangen“ schafft Orte, an denen E-Sportler ihrem Hobby nachgehen können. Zum Beispiel bei Turnieren.

Foto: eSports Erlangen

Ein Kämpfer gegen Klischees

EhrenWert-Preis Statt einer Karriere als Profi: Der gebürtige Berliner Philip Maron schafft in Erlangen eine Anlaufstelle für Frankens E-Sportler.

VON TIMO SCHICKLER

NÜRNBERG/ERLANGEN – Vor einigen Jahren will es Philip Maron wissen. Also trainiert er. Jeden Tag widmet er seinem Sport viele Stunden. Das hat Folgen. Neben der Schule hat er jetzt weniger Zeit für Freunde und Familie. Er zahlt diesen Preis, um immer besser zu werden. Maron winkt sogar, wovon viele Leistungssportler träumen: ein Spielervertrag. Doch er möchte sich auf die Schule konzentrieren – statt auf eine Karriere als E-Sportler.

E-Sport ist der Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene eines Computerspiels. Der gebürtige Berliner betreibt das damals von Herzogenaurach aus. An der Fachoberschule in Erlangen macht er sein Abitur und beginnt danach ein Studium. „Während des Studiums habe ich wieder die Gelegenheit gesehen, es im Leistungssport zu probieren“, erinnert sich Maron. Wieder bringt er viel Zeit und Ausdauer auf, „ich habe voll investiert“. Nach wenigen Monaten spielt er in der ersten Liga und gehört zu den besten zehn Spielern im Land. „Bei bis zu fünf Millionen League-of-Legends-Spielen (LoL) sind das die Top 0,01 Prozent“, sagt er stolz.

Zurück bekommt er dafür „ein Taschengeld“, erinnert sich der 29-Jährige. Obwohl international schon vor zehn Jahren Millionensummen im E-Sport ausgeschüttet werden. „Es ist aber nicht anders als in einem Job oder anderen Sportarten: Erst einmal muss man sich hocharbeiten, von der Jugend bis zu den Profis.“ Philip Maron ist auf dem Weg dorthin. Doch er verzichtet, auch auf die bis zu sechsstelligen Gehälter, die ihm winken. „Das war mir nicht wichtig. Sondern vielmehr, dass ich den Sprung geschafft habe.“

Maron spürt, wie viel Zeit und Ressourcen die Trainingsroutine frisst. Und dass ihm etwas fehlt. „Ich wollte

mehr soziale Kontakte in meinem Sport haben und mich mehr über mein Hobby austauschen können.“

Mitte der 2010er-Jahre gibt es in der Region dafür keinen Anlaufpunkt. Der E-Sportler ist deshalb Teil von E-Sport-Organisationen unter anderem in Köln und Berlin, aber auch Spanien und England. Digital ist er mit seinen Mitspielern verbunden, verbringt mit ihnen Zeit. Aber eben nicht von Angesicht zu Angesicht.

Er bringt sich voll ein

Dass viele im E-Sport nur dieses einsame Zocken vor einem Bildschirm sehen, lässt Maron nicht gelten. Zumal Sportarten wie Marathonlauf oder Triathlon boomen, die viele einsame Trainingsstunden mit sich bringen. Doch für beides gibt es Vereine. In Erlangen haben E-Sportler jetzt auch einen – dank Philip Maron. Er stößt ein Jahr nach der Gründung 2017 zu „eSports Erlangen“ und bringt sich ab dem ersten Tag voll ein.

Deshalb haben ihn die Mitglieder seines Vereins auch für den EhrenWert-Preis der Universa-Versicherung und der Stadt Nürnberg vorgeschlagen. Mit Erfolg. „Er ist ein unverzichtbarer Motor für die Jugendförderung im eSport-Bereich“, sagen sie. Und das nicht nur in seiner Funktion als Vorstand. „Er leistet einen bemerkenswerten gesellschaftlichen Beitrag, der weit darüber hinausgeht“. Maron plant E-Sport-Turniere und führt sie durch, gibt aber auch seine Erfahrung in der Organisation solcher Veranstaltungen weiter. „Philip vermittelt der Community hier wertvolle Kompetenzen und weckt zugleich ihr Interesse“, sagt Vereinsmitglied Karol Bakas.

Damit E-Sport als Breitensport akzeptiert wird, aber junge Menschen auch einen Ort haben, an dem sie ihre Leistung verbessern können, ist eine Anlaufstelle nötig. Davon ist Philip Maron überzeugt. Und es braucht jemanden, der seine Erfahrungen weitergibt, die Jüngeren anleitet und

vor allem aufklärt. Das gilt für die Sportler genauso wie für deren Eltern. „Die sind oft froh, dass sie durch den Verein einen Ansprechpartner haben“, sagt Philip Maron.

Ihnen zählt er die vielen positiven Aspekte von E-Sport auf, ohne die negativen zu verschweigen. „Gamer haben zum Beispiel eine sehr hohe Medienkompetenz, die sich durch das digitale Umfeld und die verschiedene benötigte Hardware oder Übertragungstools ergibt“, sagt der 29-Jährige. Das Hobby verleiht dazu, sich mit IT und Technik zu befassen, der Verein fördert das. „Außerdem sind sie überdurchschnittlich teamfähig, da oft in der Gruppe gespielt wird. Dafür ist Koordination wichtig – und das alles unter Druck.“

Wenig überraschend ist der Anteil an Studierenden in der inzwischen 1700 Menschen umfassenden Community des Vereins sehr hoch. Sie kommen aus der ganzen Metropolregion. Anfangs sind es etwa 20 Studentinnen und Studenten, die sich verabreden, „das hatte eher Stammisch-Charakter“, erinnert sich Maron. „Später haben wir uns dann digital wiedergetroffen. Wie sollte es auch anders gehen? Das Internet war ja quasi Neuland, wir mussten da Pionierarbeit leisten.“

Also hat der E-Sport-Verein seine ersten Events im E-Werk veranstaltet. Zunächst ging es da um Virtual Reality. Kurz darauf organisiert die Gruppe ein allererstes LoL-Turnier, gemeinsam mit dem Stadtjugendring. Bis heute ist Maron allen Beteiligten sehr dankbar. „Sie haben damals einen Raum geschaffen, egal, wie E-Sport gesellschaftlich gesehen wurde.“

Zu Beginn ist Maron vor allem als Vermittler gefragt, um Partnern wie dem Medienzentrum Parabol oder der Stadt Nürnberg sowie Sponsoren wie Datev zu erklären, was der Verein alles vorhat. Denn die Infrastruktur für die Veranstaltungen sind teuer. „Dazu zählen Hardware, Software

und Lizenzen.“ Auch Strukturen müssen erst aufgebaut werden in dem jungen Verein, der heute 65 eingetragene Mitglieder hat.

Sie alle haben ein Ziel: mehr Anerkennung für ihre Sportart. „Das Klischee sind ein paar einzelne Menschen, die daheim herumsitzen und nichts Sinnvolles machen“, sagt Maron. Tatsächlich ist die E-Sport-Szene riesig und vollkommen divers. „Wir schaffen Räume für diese Menschen und nachkommende Generationen, um ihr Hobby auszuleben, und das alles niederschwellig und oft kostenlos.“

Ohne großen Aufwand

Davon plant Philip Maron noch mehr. „Wir wollen noch mehr Offline-Angebote, zu denen man ohne großen Aufwand dazukommen und mitmachen kann.“ Am ehesten ist das in eigenen Räumen möglich. „Wir wollen mittelfristig in Richtung Vereinsheim gehen“, gibt der Vorstand als das nächste große Ziel an.

ZUM THEMA

Auszeichnung für Engagierte

„EhrenWert“ ist eine Aktion der Stadt Nürnberg und der Universa-Versicherungen: Jeden Monat wird ein Preisträger für sein freiwilliges Engagement ausgezeichnet. Einmal im Jahr sind es gleich drei zu einem bestimmten Thema. Philip Maron, Laura Brendel und Angela Frey engagieren sich **alle im Bereich Sport**. Wir stellen sie nacheinander vor.

Alle Infos unter www.engagiert.nuernberg.de (Stichwort „EhrenWert“). Rückfragen beantwortet die **Stabsstelle Bürgerschaftliches Engagement** unter (0911) 231-2134.



Philip Maron war auf dem Weg zum E-Sport-Profi, hat sich dann aber lieber dafür entsetzt, dass es für Gamer in Franken eine Anlaufstelle gibt.

Foto: Stadt Nürnberg/Giulia Iannicelli