

Vier Dinge, die du über die Esports Racing Community wissen solltest - und was Porsche damit zutun hat

23/03/2020 In dieser Zeit, in der ihr hoffentlich auch zu #FlattenTheCurve beitragt, erleben Games und damit verbunden der Esport einen unwahrscheinlichen Boom. Mich selbst begleiten Computerspiele schon seit meiner Jugend.

Die ersten zockten wir damals auf einem Amiga 500 nachmittags bei meinen Freunden, heute auf einem selbst konfigurierten High-End PC. Spielen macht mir Spaß, noch immer und egal ob allein oder gemeinsam. Bisher waren Computerspiele mein Hobby, eine guilty pleasure, bei der ich in fantasievolle Welten eintauchen konnte. Vor rund 90 Tagen ist aus meiner Leidenschaft mein Job geworden und ich beschäftigte mich nun intensiv mit Racing Spielen. Ich kann mich beruflich dem widmen, was mir eh Spaß macht – was könnte es Besseres geben?

In meinen ersten drei Monaten als Projektleiterin für die Esports-Community bei Porsche habe ich viel gelernt und neue, sehr wertvolle Perspektiven auf die Branche gewonnen. Viele Menschen denken noch

immer Esports Racing sei eine Randgruppen-Erscheinung, ein Hobby von Nerds. Weit gefehlt! Hier sind vier Fakten, warum das Thema so viel Potential hat und was es für Porsche so spannend macht.

1. Für jeden Geschmack ist etwas dabei

Vom Handy-Hobbyzocker bis hin zur Profi-Esports-Racerin mit Sponsoringverträgen und eigenem Rennsimulator in der Wohnung sind alle Professionalisierungsgrade denkbar. Die Auswahl an Spielen ist nicht minder weitreichend: Von Arcade-Games wie Need for Speed bis hin zu maximal realistischen Motorsport Simulationen wie iRacing ist für jeden Geschmack etwas dabei. Die Community dazu ist riesig und findet sich auf unterschiedlichsten Plattformen.

2. Jeder kann dabei sein: Auf der Rennstrecke zählt nur die Rundenzeit

Was ich am Esports am meisten schätze: Inklusion! Im Esports Racing kann jede(r) teilhaben und ein persönliches Lieblings-Rennen finden. Egal, welchen Geschlechts oder Alters, ob jemand womöglich eingeschränkt ist: auf der virtuellen Rennstrecke zählt nur die Rundenzeit. Virtuelles Racing ist eine günstige Möglichkeit, ohne Barrieren in den Rennsport einzusteigen. So können die Menschen ihre Leidenschaft für Geschwindigkeit ausleben, egal wann und wo auf der Welt – und unter absolut sicheren Bedingungen.

3. Yes, it's a sport!

Esports Racing ist ein seriöser Sport. Das Vorurteil, Esportler*innen seien Kellerkinder zwischen Pizzakartons und Energydrink-Dosen ist falsch. Es stimmt vielmehr das Gegenteil: Professionelle Esports-Athlet*innen arbeiten mit Trainingsplänen, die denen von Profisportler*innen der physischen Welt sehr ähnlich sind.

Dabei erkenne ich keinen Unterschied zwischen virtuellen und physischen Rennfahrer*innen hinsichtlich Trainingszeit und Leidenschaft, die sie in ihren Sport stecken. Seit dem vergangenen Jahr veranstaltet Porsche mit iRacing den Porsche Esports Supercup – eine virtuelle Rennserie auf iRacing mit einem Preisgeld von 100.000 US-Dollar. Wer ein solches Rennen gewinnen will, muss mental und körperlich fit sein und absolut professionell arbeiten.

4. Riesige Zuschauerzahlen, einfache Regeln

Viele Menschen unterschätzen, wie groß der Markt für Esports ist. In diesem Jahr wird der globale Umsatz voraussichtlich erstmals auf mehr als eine Milliarde US-Dollar steigen. Und nicht nur das, auch die Zuschauerzahlen sind überwältigend. Die Weltmeisterschaft von League of Legends haben im

vergangenen Jahr mehr Menschen live mitverfolgt, als zum Beispiel das Super Bowl-Finale.

Von den jährlich fast 400 Millionen Zuschauer*innen entfallen etwa fünf Prozent auf Games im Racing-Bereich. Der Markt wächst. Das hat verschiedene Gründe. Um nur zwei zu nennen: Virtueller Rennsport ist gewalt- und jugendfrei, im Gegensatz zu manchen kompetitiven Online-Shootern. Außerdem sind die Regeln aus der physischen Welt bekannt. Die Rennen sind also selbst für diejenigen Zuschauer*innen nachvollziehbar und spannend, die vorher noch keine Berührungspunkte mit Racing Games hatten. Wer schon mal eine Partie des eben erwähnten League of Legends gesehen hat weiß, dass nicht alle Spiele und Genres so zugänglich sind.

Warum Esports Racing für Porsche so spannend ist

Vor 30 Jahren konnten wir die Faszination Porsche an Kinder und Jugendliche mit Spielzeugautos oder Postern vermitteln. Heute verbringen die Menschen viel Zeit mit ihren Lieblingsmarken in virtuellen Racing Games. Das bietet die große Chance für uns, einer neuen Generation von Porsche-Fans zu begegnen. Das Thema Esports Racing ist ein wichtiger Faktor und so feiern wir die Leidenschaft für den Rennsport auch in der virtuellen Welt. Das ESPN Magazin formuliert es so:

Porsche veranstaltet – wie viele andere Automarken – mit dem Porsche Esports Supercup eine eigene virtuelle Rennserie auf der iRacing-Plattform und kooperiert mit vielen Spielen wie z.B. Forza Motorsport 7. In Zukunft wollen wir noch stärker in die Esports Racing Welt eintauchen als bisher. Dabei wenden wir uns an Simracer, Hobbygamer, Esports-Enthusiasten und Motorsport-Fans gleichermaßen. Wie das konkret aussieht, verraten wir bald.

Info

Text veröffentlicht von Claudia Feiner, Esports Community-Manager bei Porsche und Gründerin der Proud@Porsche Community.

Bildunterschriften

Pfad: Claudia Feiner – Esports Community-Managerin/Bilder/Bild_1.jpg
Titel: Porsche Rennsimulator, 2020, Porsche AG
Bildunterschrift: Ein Porsche Rennsimulator - eine von vielen Möglichkeiten, die Faszination des Rennsports mit Porsche zu erleben

Pfad: Claudia Feiner – Esports Community-Managerin/Bilder/Bild_2.jpg
Titel: League of Legends Weltmeisterschaft, 2020, Porsche AG
Bildunterschrift: Esports-Turniere ziehen Millionen von Zuschauern an - wie die League of Legends-Weltmeisterschaft

Pfad: Claudia Feiner – Esports Community-Managerin/Bilder/Bild_3.jpg
Titel: Claudia Feiner, Esports Community-Manager bei Porsche und Gründerin der Proud@Porsche Community, 2020, Porsche AG
Bildunterschrift: Claudia Feiner ist Esports Community-Managerin bei Porsche und Gründerin der Proud@Porsche-Community

Linksammlung

Link zu diesem Artikel
https://newsroom.porsche.com/de/2020/digital/porsche-esports-community-claudia-feiner-project-manager-20301.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/6d83e18a-c72c-435c-b145-452ea812c12e.zip

Externe Links
https://medium.com/next-level-german-engineering

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart