

# Mehr als nur ein Spiel: Raumplanung für E-Sports

## Vier grundlegende Erwägungen zur Konzeption optimaler Gaming-Räume

🕒 Lesen 4 Minuten



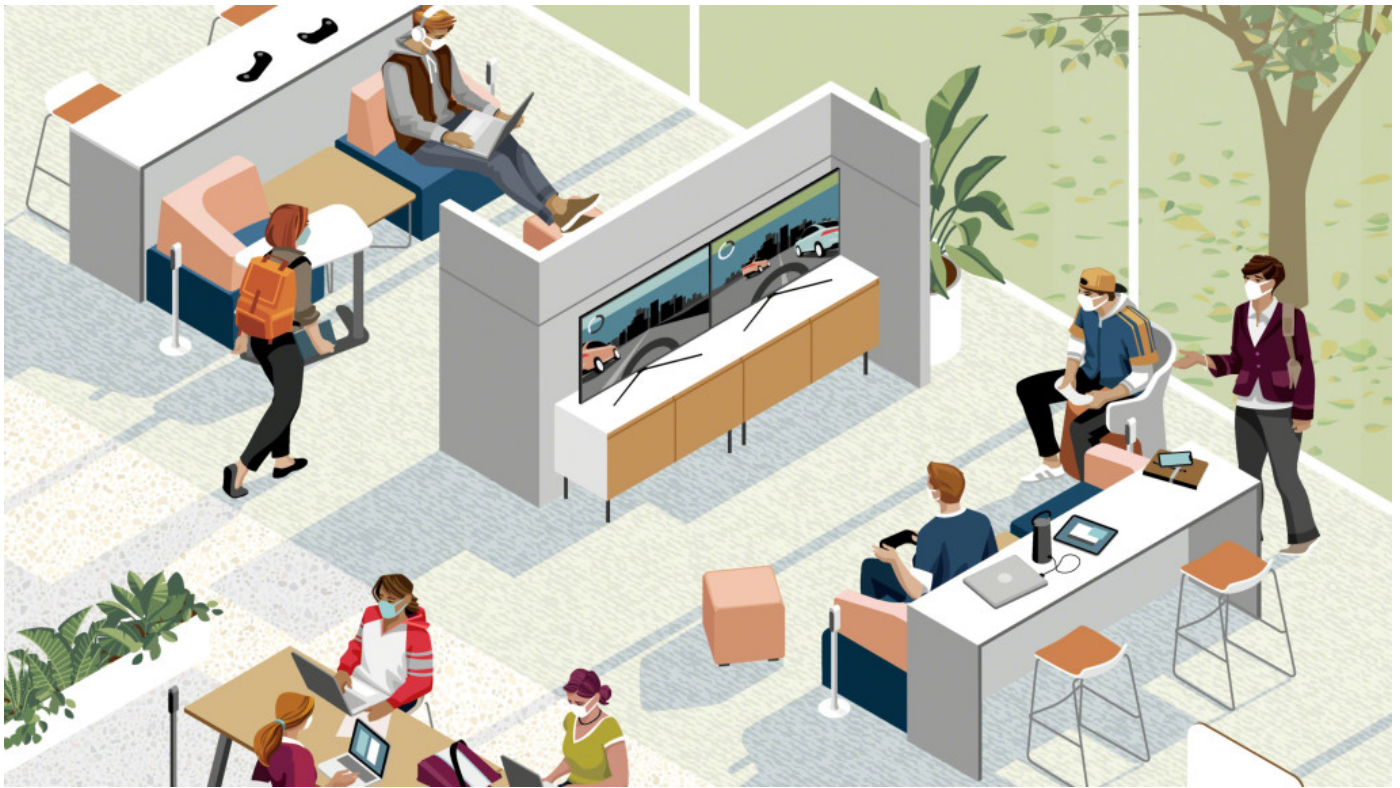
E-Sports gewinnen weiter an Bedeutung. Gaming gehört für immer mehr Schulen und Universitäten zum Standardprogramm. Schon jetzt gibt es weltweit mehr als 3 Milliarden Spieler\*innen. Mindestens 175 Universitäten in den USA bieten Stipendien für E-Sports und noch mehr Einrichtungen verfügen über E-Sports-Teams.

Warum aber integrieren Schulen und Universitäten E-Sports so schnell in ihre Lehrpläne und Räume? Neue Forschungen von Steelcase Learning zeigen ein klares Gesamtbild: E-Sports können die Lernerfahrung von Schüler\*innen und Studierenden positiv beeinflussen und damit den Einrichtungen zu Erfolg verhelfen.

„Nach zwei Monaten eingehender Forschung und Gesprächen mit Trainer\*innen und Spieler\*innen wurde uns klar, dass E-Sports eine Möglichkeit für Universitäten darstellt Studierende zu gewinnen und zu halten“, berichtet Mark Walters, Manager für Wachstumsinitiativen bei Steelcase Learning.

„Noch wichtiger aber ist“, dass E-Sports Studierenden dabei hilft, ein Zugehörigkeitsgefühl zu ihrer Bildungseinrichtung zu entwickeln, Bekanntschaften zu knüpfen, sich zu engagieren und sich wohlfühlen.“

*Mark Walters, Manager für Wachstumsinitiativen bei Steelcase Learning*



## **Fähigkeiten, die über das Spiel hinausgehen**

Wie bei jeder Sportart sind Universitäten, die E-Sports anbieten und Teams sponsern, attraktiv für gute Gamer\*innen, die nach einer Möglichkeit suchen, ihre Fähigkeiten während ihres Studiums weiterzuentwickeln und auszubauen. Gleichzeitig können Gaming-Angebote auf dem Campus Studierende zum Mitmachen bewegen, die ansonsten eher nicht an Aktivitäten außerhalb der Seminarräume teilnehmen würden und ihnen helfen persönliche Beziehungen aufzubauen.

Darüber hinaus lehrt Gaming Fähigkeiten, die weit über das eigentliche Spiel hinausgehen. Beispielsweise können E-Sports Studierende lehren, nach Misserfolgen dranzubleiben und sich allmählich zu verbessern, was eine wichtige Grundlage für erfolgreiches Lernen und das Leben im Allgemeinen ist. Die Teilnahme an E-Sports kann auch Fähigkeiten schulen wie strategisches Denken, innovative Problemlösung, effiziente Kommunikation und produktive Zusammenarbeit. Darüber hinaus kann Gaming das Interesse an neuen Branchen und Karrierechancen entfachen, etwa in der IT-Branche, der Content Creation sowie in angrenzenden Bereichen wie Maschinenbau, BWL, Pädagogik, Medien, Unterhaltung etc.

## **Aber positive Effekte wie diese sind auch kein Selbstläufer.**

„Unsere Forschung hat deutlich gemacht, dass man, wenn man Gaming und E-Sports an die Universitäten bringt, einen klaren Fokus auf die Einbindung der Studierenden legen muss“, so Walters. „E-Sports können Studierende dazu bewegen, sich ins Studentenleben zu integrieren und Beziehungen zu knüpfen.“ Universitäten können Gaming als Möglichkeit nutzen, um enge persönliche Bindungen zu fördern, die schließlich für den Erfolg oder Misserfolg von Studierenden ausschlaggebend sein können. Geeignete Räumlichkeiten spielen bei der Bewältigung dieser Aufgabe eine große Rolle.

## **Vier Design-Erwägungen**

Nachdem die Bedeutung von E-Sports für die Entwicklung bestimmter Fähigkeiten und die Verbesserung der Studienergebnisse deutlich geworden ist, hat die Steelcase-Forschung vier Raumplanungstips zur Konzeption optimaler Gaming-Räume herausgearbeitet:

### **Leistung der E-Sportler\*innen steigern**

- Gemeinsame Identität schaffen: Sorgen Sie für ein charakteristisches, auf Ihre Bildungseinrichtung abgestimmtes Design mit starken Farben, das für einen guten Wiedererkennungseffekt sorgt und den Teamgeist stärkt
- Die Beleuchtung an den Battlestations sollte gedämpft sein, um den Bildschirmkontrast zu erhöhen und den Fokus auf die Spieler zu lenken
- Die Tischoberflächen für die Battlestations sollten 120 cm groß sein und damit ausreichend Platz für Tastaturen und andere Hardware bieten, ohne dabei zu viel Distanz zu den Teamkameraden zu schaffen
- Sorgen Sie für ergonomische Stühle, die sich individuell an die Nutzer und ihre verschiedene Haltungen – nach hinten gelehnt oder aufgerichtet – anpassen lassen





### **Für Wohlbefinden sorgen**

- Die Umgebung sollte sich in vielerlei Hinsicht auf die Bedürfnisse des Spielers bzw. der Spielerin anpassen lassen (z. B. Tiefe und Höhe des Monitors, Sitzneigung, Sitzhöhe, Winkel und Höhe der Armstütze)
- Die Arbeitsoberflächen sollten 120 cm breit sein, damit zum einen genug Abstand besteht, um eine gewisse Privatsphäre zu gewährleisten, und zum anderen die Teamkolleg\*innen nicht zu weit weg sind
- Es sollten angrenzende Räumlichkeiten für Pausen vorhanden sein, in denen mit Trainer\*innen und Teamkolleg\*innen relaxed werden kann
- Empfehlenswert sind zudem Teeküchen für Erfrischungen und Wellness-Bereiche für Yoga oder Gymnastikübungen



### **Teamwork erleichtern**

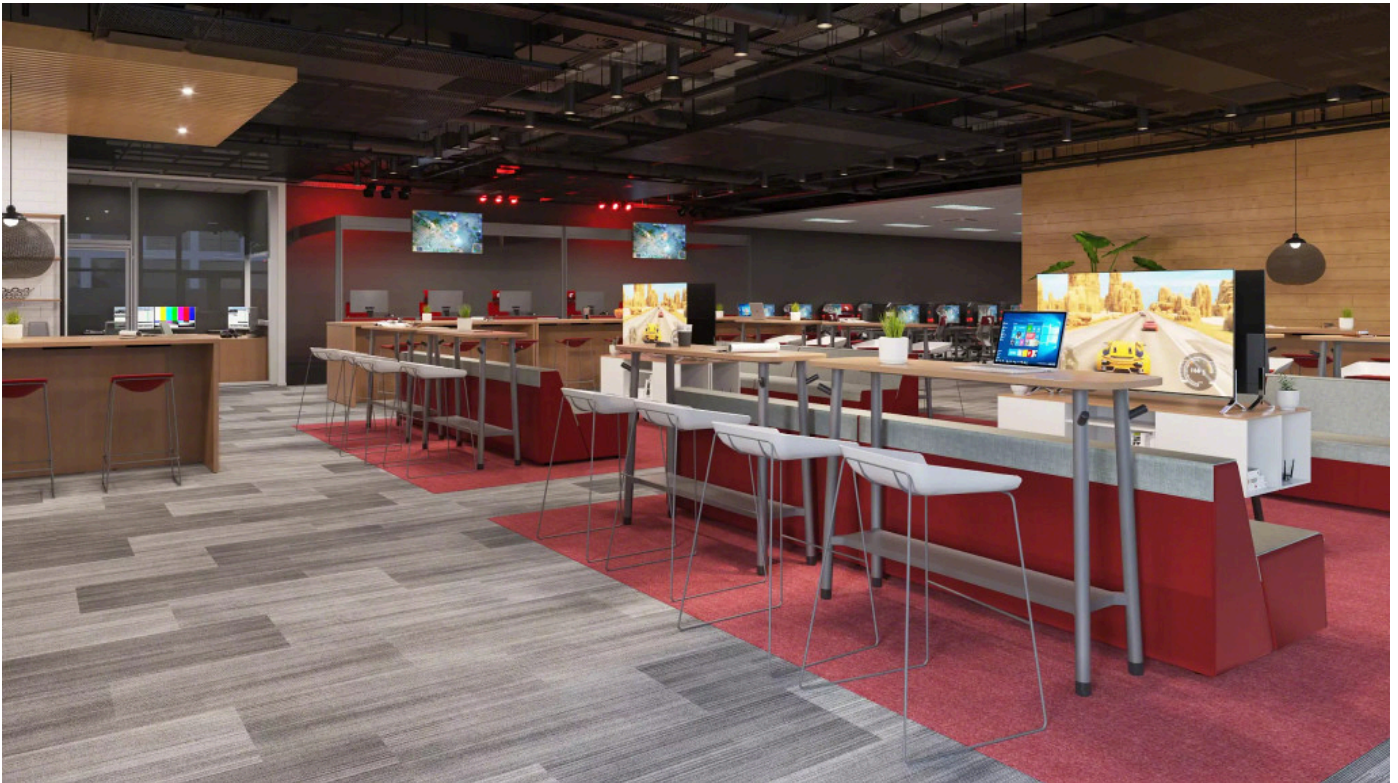
- Eine gewisse Raumdichte ist wichtig, damit die Teamkamerad\*innen nah beieinander sind
- Die Battlestations dürfen nicht voneinander abgeschirmt werden, damit die Sichtachsen und Kontaktwege zwischen den Gamer\*innen frei bleiben
- Empfehlenswert sind Gruppenbereiche, in denen per Video-on-Demand Spiele rekapituliert werden können



### **Kontakte zwischen Gamer\*innen und Zuschauer\*innen ermöglichen**

- Planen Sie Zonen ein, in denen Zuschauer\*innen zusehen können, ohne die Spieler\*innen zu stören
- Schaffen Sie Bereiche in der Nähe der Gaming-Zonen, die einen direkten Sichtkontakt ermöglichen
- Installieren Sie, wenn nötig, schallabsorbierende Elemente, um Umgebungsgeräusche zu dämpfen
- Schaffen Sie einen Bereich für die Videoproduktion und Übertragungen
- Installieren Sie große Bildschirme für Präsenz- und Online-Präsentationen
- Schaffen Sie Gemeinschaftsbereiche, in denen die Gamer\*innen miteinander Kontakt aufnehmen und sich zwischen zwei Battles erholen können





## Erfolgschancen erhöhen

Ganz gleich, ob Sie 3.000 oder 300 m<sup>2</sup> zur Verfügung haben, wenn Sie mit diesen Raumplanungstips an die Sache herangehen, können Sie einen beeindruckenden und gut funktionierenden E-Sports-Bereich schaffen, die Möglichkeiten für Studierende erhöht, Kontakte zu knüpfen, die für ihren Erfolg wichtig sind.

„Es geht darum, ein Gleichgewicht zu finden zwischen Intensität und Entspannung, dem Fokus aufs Individuum und der Teamzusammengehörigkeit, den Bedürfnissen von Spieler- und Zuschauer\*innen“  
Durch unsere Forschung wissen wir, dass Räume dabei helfen können. Und bei deren Konzeption können wir Ihnen helfen“.

*Mark Walters, Manager für Wachstumsinitiativen bei Steelcase Learning*