

Treffpunkt Gaming

Ein Blick in die innovative E-sports-Lounge der Michigan State University

 Lesen 10 minutes

Betrifft man das E-sports Competition Hub der Michigan State University, findet man einen lebendigen Raum voller Studierender mit verschiedensten Hintergründen – alle vereint durch ihre Liebe zu Videospielen.

Hier trainieren und treten die drei Varsity-E-sports-Teams der Universität gegen andere Big-Ten-Schulen an. Gleichzeitig ist es das Zuhause der MSU E-sports Club Association, mit über 2.000 Mitgliedern eine der größten studentischen Organisationen der Universität. Studierende führen Interviews mit Athlet*innen, streamen Matches und erkunden so mögliche Karrierewege. Vor allem aber ist es ein Ort, an dem junge Menschen zusammenkommen, um zu spielen, zu lernen und Teil einer Gemeinschaft zu sein.

„Unser Engagement für E-sports geht über den Wettbewerb hinaus. Eines unserer größten Ziele war es, einen Ort zu schaffen, an dem sich Studierende vernetzen und Gleichgesinnte finden können“, sagt Christopher Bilski, Direktor für E-sports an der Michigan State. „Man kann hierherkommen und sofort eine Familie finden, ein Zuhause. Räume zu schaffen, die diese Unterstützung bieten, hat das Leben unserer Studierenden stark bereichert.“

Das Gaming-Hub hat sich schnell zu einem Zufluchtsort für digitale Athlet*innen und Studierende auf dem gesamten Campus entwickelt. Ob sie wegen des Wettbewerbs, des Arbeitserlebnisses oder der Gemeinschaft kommen – laut Bilski müssen sie nur eines mitbringen: sich selbst.

Als Bilski an die MSU kam, fand er eine schnell wachsende Gruppe digitaler Athlet*innen und Gamer*innen vor, die keinen zentralen Treffpunkt hatten. Die Lösung: ein leerstehender Klassenraum im Hubbard Hall, einem Wohnheim auf der Ostseite des Campus.

Unterstützende Sitzmöbel, großzügige Arbeitsflächen und leicht verstellbare Monitore schaffen komfortable „Battle Stations“ für E-sports-Athlet*innen zum Trainieren und für Wettkämpfe.

„Ein multifunktionaler, vielseitig nutzbarer Raum stand ganz oben auf der Liste. Ich wollte nicht einfach nur Reihen von Computern oder einen dunklen Raum mit Lasern. Ich wollte einen ausgewogenen und komfortablen Raum, in dem sich Studierende gerne aufhalten und vernetzen“, sagt Bilski.

In Zusammenarbeit mit Steelcase wählte Bilski Möbel und Ausstattung aus, um den ehemaligen Klassenraum in ein innovatives Gaming-Hub zu verwandeln. Die Battle Stations wurden mit ausreichend großen Arbeitsflächen für Tastaturen, Zubehör und verstellbare Monitore ausgestattet. Bequeme, ergonomische Sitzmöbel unterstützen verschiedene Körperpositionen und -haltungen während langer Spielzeiten.

„Man denkt vielleicht nicht sofort daran, aber beim Gaming passieren viele kleine Dinge gleichzeitig – Haltung, Hand- und Armposition, Monitorhöhe. Die richtige Ausstattung kann all das unterstützen. Das summiert sich. Studierende sitzen stundenlang vor dem Monitor – da hilft gute Ausstattung, den Körper gesund zu halten“, erklärt Bilski.

Die Battle Stations wurden ohne Barrieren gestaltet, damit Gamer*innen und Coaches leicht zusammenarbeiten, sich austauschen und als Team spielen können.

Sofas, große Tische und bequeme Hocker bieten den Studierenden Bereiche, in denen sie sich aufhalten, austauschen, fernsehen und lernen können.

Für Studentin Kiley Slevin wurde der Raum zu einem Ort, an dem sie Freundschaften schließen und ihre kreativen Leidenschaften ausleben konnte. „E-sports hat mir ein Unterstützungsnetzwerk gegeben. Ich habe eine Community gefunden, die nicht nur meine Interessen teilt, sondern auch meine kreativen Seiten im E-sports-Bereich fördert“, sagt sie.

Das Hub bietet auch einen Raum für Spielanalyse und Strategiegespräche, in dem Studierende mit ihren Coaches Taktiken besprechen und gegnerische Spielweisen analysieren können. Eine verglaste Wettkampf-Kabine sorgt für Schallschutz und reduziert Ablenkungen durch jubelnde Zuschauer*innen.

„Als ich diesen Ort zum ersten Mal gesehen habe, dachte ich, ich träume. Die Stühle, die Monitore – alles ist so viel angenehmer. Wenn ich hier spiele, fühle ich mich einfach besser“, sagt Rodrigo Arce, Student und E-sports-Athlet an der MSU.

Der Raum wurde mit vielfältigen Sitzmöglichkeiten gestaltet, damit Varsity-E-sports-Athlet*innen und Studierende spielen, lernen und Wettbewerbe übertragen können.

Ein wichtiger Bestandteil des E-sports-Programms an der MSU ist auch die Ausbildung. Als Teil des College of Communication Arts and Sciences können Studierende berufliche Interessen wie Medienproduktion, Grafikdesign, Fotografie und Marketing erkunden und erste Projekte für ihr Portfolio umsetzen.

**„Es geht nicht nur um die vier Jahre hier - es geht um die nächsten 40 Jahre ihres Lebens.
Wir sind begeistert, was dieser Raum unseren Studierenden bietet - sei es in Bezug auf
Gemeinschaft, Wettbewerb oder Karriere.“**

CHRISTOPHER BILSKI, DIRECTOR OF E-SPORTS, MICHIGAN STATE UNIVERSITY

Das Broadcast-Studio des Gaming-Hubs ermöglicht es den Studierenden, alle Aspekte der Übertragung selbst umzusetzen: Sie bewerben Matches in sozialen Medien, kommentieren live, produzieren Werbespots und führen Interviews mit Athlet*innen und Coaches nach dem Spiel.

MSU-Studierende bewerben, produzieren und moderieren die Live-Übertragungen und Spielanalysen direkt aus dem Gaming-Hub.

„Ich finde es toll, dass der Raum sowohl den Wettbewerbs- als auch den Spaßfaktor der Spiele aufgreift – aber auch den akademischen Anspruch der MSU. Es ist ein Ort, an dem man nicht nur trainieren, sondern auch lernen kann“, sagt Slevin.

„Dieser Ort hat sich in einen lebendigen Raum voller Energie und Begeisterung verwandelt. Komm vorbei, spiel mit, lern neue Leute kennen. Es spielt keine Rolle, wie viel oder wenig du bisher gespielt hast – wir haben einen Platz für dich“, sagt Bilski.

Erfahren Sie mehr über unsere Steelcase Learning-Forschung zu E-sports und die vier entscheidenden Faktoren für die Gestaltung effektiver Gaming-Räume.

(auf Englisch)