

eSport braucht mehr Raum

Die Mitgliederzahlen von eSport-Vereinen werden in naher Zukunft deutlich wachsen. Der Raumbedarf einzelner Vereine und Abteilungen im Breitensport steigt dadurch weiter an. Das sind die zentralen Ergebnisse einer Bachelorarbeit über die Nutzerbedarfsplanung im elektronischen Sport, kurz eSport. Diese wurde im Rahmen einer Kooperation durch Drees & Sommer und den eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) unterstützt. Ziel der Projektzusammenarbeit war es, die Raum- und Nutzerbedarfe im eSport erstmals im Rahmen einer wissenschaftlichen Arbeit zu erfassen. Die Ergebnisse sollen den neu entstehenden, aber auch den etablierten eSport-Vereinen und -Abteilungen helfen, ihren Platzbedarf zu strukturieren und langfristig zu planen. Zudem dienen sie dazu, weitere Grundlagen für eine Förderung des eSports zu schaffen.

Im März 2018 hat die Bundesregierung in ihren Koalitionsvertrag das Ziel aufgenommen, eSport als Sportart anzuerkennen. Parallel dazu diskutieren zurzeit verschiedene Sportverbände, Kommunen und Betreiber von Stadien und Arenen intensiv über die Stellung des eSports im deutschen Sportsystem. Die Zahl der in Vereinen organisierten eSportler nimmt insgesamt zu. Dennoch wurde der Bedarf an Räumlichkeiten für eSport-Nutzer innerhalb des Breitensports bisher noch nicht wissenschaftlich erfasst. Aus diesem Grund unterstützten Drees & Sommer und der ESBD den Studenten des Wirtschaftsingenieurwesens an der Jade Hochschule Oldenburg Nils Hegger bei seiner Bachelorarbeit.

Das zentrale Ergebnis: Aufgrund der wachsenden Mitgliederzahlen von eSport-Vereinen wird in naher Zukunft auch der Raumbedarf deutlich steigen. Um herauszufinden, welche Räume für den eSport-Breitensport dabei geeignet und erforderlich sind, wurde in der Abschlussarbeit mittels eines Raumbuches die gesamte räumliche Infrastruktur eines eSport-Vereinsheims dargestellt. Es beinhaltet beispielsweise Angaben dazu, welche Raumbedarfe in Abhängigkeit der Mitgliederstärke für eSport-Vereine und -Abteilungen des Breitensports entstehen und wie sie erfüllt werden. Diese wissenschaftliche Erfassung liefert nicht nur eine wichtige Grundlage für die Raumplanung der eSport-Vereine, sondern präzisiert auch den Rahmen für eine Integration von eSport in die Förderung von Kommunen und Ländern.

„Die Zukunft des eSports liegt auch in seiner Regionalisierung. Es geht uns darum, Sozial- und Begegnungsräume im eSport zu schaffen, die Menschen on- wie offline zueinander zu bringen. Die vorliegenden Ergebnisse schaffen für eine solche Entwicklung die notwendige Grundlage. Daraus lassen sich gute Handlungsanleitungen für den kommunalen Raum schaffen“, so Hans Jagnow, Präsident des eSport-Bund Deutschland e.V. Der 2017 gegründete Verband setzt sich für den organisierten eSport in Deutschland ein, definiert zentrale Positionen und Anforderungen des eSports und treibt die Weiterentwicklung der

Sportart voran. Für die Bachelorarbeit stellte der ESBD sein Know-how sowie seine Kontakte zu Vereinen, Veranstaltern und der Politik für die Erhebung zur Verfügung.

„Der digitale Wandel und die wachsende Bedeutung des eSports fordern die Sport-Branche immer stärker heraus. Standen vor ein paar Jahren noch die Technik und die digitale Infrastruktur im Fokus, so steigt jetzt die Nachfrage nach passenden Flächen und Immobilien. Bedarfsanalysen und definierte Raumanforderungen schaffen dabei eine wichtige Grundlage“, so Arne Sebastian Fritz, Head of Sports and Entertainment der Drees & Sommer SE. Als Partner aus der Wirtschaft unterstützte das Branchenteam Sports and Entertainment von Drees & Sommer seinen Bacheloranden bei bau- und immobilientechnischen Fragen und teilte seine Erfahrungen aus einer Vielzahl von Projekten. Das Beratungs- und Projektmanagementunternehmen begleitet aktuell verschiedene Stadion- und Arenaprojekte. Prominentestes Projekt auf internationaler Ebene ist der Umbau des Camp Nou Stadions in Barcelona, das Drees & Sommer in den Bereichen Nachhaltigkeitsmanagement und Zertifizierung unterstützt.

* * *

Über den ESBD – eSport-Bund Deutschland

Der ESBD vertritt seit seiner Gründung im November 2017 als Sportfachverband organisierten eSports in Deutschland. Er vereint insgesamt 34 eSports-Organisationen wie Leistungssportteams, Breitensportvereine sowie Veranstalter. Er hat seinen Sitz in Berlin und wird durch ein fünfköpfiges Präsidium geleitet.

Drees & Sommer: Innovativer Partner für Beraten, Planen, Bauen und Betreiben.

Drees & Sommer ist der innovative Partner für Beraten, Planen, Bauen und Betreiben. Als führendes europäisches Beratungs-, Planungs- und Projektmanagementunternehmen begleitet Drees & Sommer private und öffentliche Bauherren sowie Investoren seit fast 50 Jahren in allen Fragen rund um Immobilien und Infrastruktur – analog und digital. Dadurch entstehen wirtschaftliche und nachhaltige Gebäude, rentable Immobilienportfolios, menschenorientierte Arbeitswelten sowie visionäre Mobilitätskonzepte. In interdisziplinären Teams unterstützen die 3.200 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an weltweit 40 Standorten Auftraggeber unterschiedlichster Branchen. Alle Leistungen erbringt das partnergeführte Unternehmen unter der Prämisse, Ökonomie und Ökologie zu vereinen. Diese ganzheitliche Herangehensweise heißt bei Drees & Sommer „the blue way“.