

Reihe A - Abschlussarbeiten

Nils Hegger

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport Erhebung der Nutzer- und Raumanforderungen und Entwicklung eines Sportstättenkonzepts

Bachelor Thesis im Studiengang
Wirtschaftsingenieurwesen-Bauwirtschaft

Vorwort zur Reihe A der Schriftenreihen für die Bauwirtschaft

Mit der Reihe A „Abschlussarbeiten“ der Schriftenreihen für die Bauwirtschaft werden ausgewählte Hausarbeiten und Bachelor- und Masterarbeiten baubranchen-bezogener Studiengänge der Jade Hochschule publiziert. Ergebnisse mühsam und sorgfältig erstellter Arbeiten werden dadurch Beteiligten der Baubranche und Interessierten zur Verfügung gestellt.

Entsprechend der Open-Access-Philosophie können die Hefte der Reihe A kostenlos gelesen, gedruckt, kopiert und verteilt werden. Unter Berufung auf die „Berliner Erklärung über den offenen Zugang zu wissenschaftlichem Wissen“ sind an die kostenlose Nutzung zwei Voraussetzungen geknüpft: 1. Unter angemessener Anerkennung und Wahrung sowie Zitation der Urheberschaft der Autorinnen und Autoren stellen diese ihre Arbeit zur freien Verwendbarkeit zur Verfügung; 2. Eine vollständige Fassung der Publikation ist in einem geeigneten Standardformat in einem Online-Archiv, betrieben durch eine wissenschaftliche Einrichtung, verfügbar.

Die Qualität der Beiträge der Schriftenreihe ist durch die Begutachtung der Arbeiten durch einen Erst- und einen Zweitgutachter oder durch Experten des jeweiligen Fachgebietes gesichert.

Die Beiträge der Autoren sind unverändert in eingereicher Fassung veröffentlicht. Die inhaltliche Verantwortung obliegt den Autoren.

Markus Stange, M.Eng.

Impressum

2019 Jade Hochschule Wilhelmshaven Oldenburg Elsfleth, Oldenburg

Herausgeber

inbi - Institut für Bau- und Immobilienwirtschaft

Ein In-Institut der
Jade Hochschule Wilhelmshaven Oldenburg Elsfleth
Fachbereich Bauwesen Geoinformation Gesundheitstechnologie
Ofener Straße 16/19
26121 Oldenburg (Oldb.)

Institutsleitung: Markus Stange, M.Eng.

Redaktion und Gestaltung

Markus Stange, M.Eng.

ISSN 2367-2552

Geleitwort zu Heft 2 der Reihe A „Abschlussarbeiten“

Lange nur in einschlägigen Milieus bekannt und beliebt drängt der Bereich des eSports nun auch in das Sichtfeld der breiten Gesellschaft. Wie mit allen neuen Themen muss sich eSports nun seinen Platz insbesondere auch politisch erkämpfen - ein Kampf um Anerkennung als ernstzunehmende und vor allem organisierte Freizeitaktivität, als Sport und auch als Wettkampfdisziplin. Computerspiele und deren Spielerinnen und Spieler sind schon lange nicht mehr nur „die Jugend, die Flausen im Kopf hat“ und nur mit einem Controller in der Hand „herumsitzt“. Besonders die Spielebranche ist von der Digitalisierung betroffen, ja beeinflusst diese gar. Die Möglichkeiten, die der Branche durch die schnell voranschreitende Digitalisierung geboten werden, erreichen immer mehr Interessenten und Begeisterte, und damit auch Konkurrenten. Begriffe aus dem Bereich des Sports werden relevant: Ausdauer, Schnelligkeit, Durchhaltevermögen, Siegeswille und viele mehr. Interessengruppen versammeln sich, Vereine entstehen. eSports-Abteilungen werden bereits durch bekannte Sportvereine, wie der VfB Stuttgart oder der VfL Wolfsburg, unterhalten. Dass ebendiese Vereine spezielle Anforderungen an die Umweltbedingungen ihres Daseins haben, erklärt sich von selbst: leistungsfähige Geräte, ergonomische und den Bedürfnissen eines Spielenden angepasste Trainingsplätze, räumliche Anforderungen. Mit der Akzeptanz des eSports als Sport durch die Bundesregierung ist ein großer Schritt getan. Dieser Weg muss sich nun die Instanzen herunter bis zur operativen Ebene fortsetzen.

Ein wichtiger Schritt in diese Richtung stellt die vorliegende Abschlussarbeit dar. Die Entwicklung eines Sportstättenkonzepts ist die erste Stufe der Standardisierung und damit der weiteren Etablierung des eSports. Die Ausrichtung des Konzepts an den Bedürfnissen der Nutzer ist eine logische, wenn auch oft vernachlässigte, Konsequenz. Die bis ins Detail reichende Erhebung bringt Ergebnisse mit großem Informationsgehalt, wodurch sich das entwickelte Konzept durch einen hohen Qualitätsanspruch auszeichnet. Die vorliegende Arbeit macht den eSports sichtbarer und greifbarer und untermauert einen festen Platz in der sportlichen Gesellschaft.

Prof. Dr. Franz Diemand



Fachbereich: Bauwesen, Geoinformation und Gesundheitstechnologie

Studiengang: Wirtschaftsingenieurwesen-Bauwirtschaft

Bachelorarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades

BACHELOR OF ENGINEERING (B.Eng.)

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Erhebung der Nutzer- und Raumanforderungen und Entwicklung eines Sportstättenkonzepts

Vorgelegt von: Nils Hegger

Erstprüfer: Prof. Dipl.-Kfm. Dr.-Ing. Franz Diemand

Zweitprüfer: Dipl.-Ing. (FH) Arne Sebastian Fritz

Abgabe: Oldenburg, 20. Dezember 2018

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	IV
Tabellenverzeichnis.....	V
Abkürzungsverzeichnis.....	VI
1 Ziel und Gang der Arbeit.....	1
2 Begriffsdefinitionen und Grundlagen.....	3
2.1 eSport.....	3
2.1.1 Wortbedeutung und Begriffsdefinition.....	3
2.1.2 Entwicklung und Organisation	5
2.1.3 Status quo	8
2.2 Nutzerorientierte Bedarfsplanung.....	9
2.2.1 Wortbedeutung und Begriffsdefinition.....	9
2.2.2 Aufgaben und Ziele	11
2.2.3 Ablauf und Methodik	13
3 Projektdefinition und Informationsbeschaffung	17
3.1 Projektkontext und -ziele	17
3.2 Rahmenbedingungen und Vorbereitung der Erhebung.....	18
3.2.1 Best-Practice-Begehung: Leipzig eSports e.V.....	18
3.2.2 Best-Practice-Begehung: Magdeburg eSports e.V.	20
3.2.3 Organisation und Anforderungen der öffentlichen Sportförderung.....	23
3.3 Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen	26
3.3.1 Zielgruppendefinition und Durchführungsbeschreibung.....	26
3.3.2 Online-Umfrage-Tool Google forms.....	28
3.3.3 Erarbeitung des Fragenkatalogs.....	31
3.4 Aufbereitung der Rückläufer und Rahmenbedingungen zur Auswertung	33

4	Bedarfsdefinition und Sportstättenkonzept	34
4.1	Nutzeranforderungen	34
4.2	Qualitative und quantitative Raumanforderungen.....	39
4.3	Sportstättenkonzeptentwicklung.....	43
5	Rückkopplung und Ausblick	46
5.1	Rückkopplung und weitere Verwendung der Daten.....	46
5.2	Ansatzpunkte für die Weiterentwicklung von eSport-Standorten.....	47
6	Fazit	50
	Anhang	52
	Quellenverzeichnis	90
	Erklärung	

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Übersichtskarte der Spielmechaniken und Disziplinen	4
Abbildung 2: Weltweite Umsätze der eSport-Branche im Jahr 2018	6
Abbildung 3: Umsatzentwicklung der eSport-Branche von 2016-2021.....	6
Abbildung 4: Umsätze im Deutschen eSport-Markt 2013 bis 2022.....	7
Abbildung 5: Organisation des eSport in Deutschland	8
Abbildung 6: Prozessmodell der wesentlichen Projektsteuerungsleistungen.....	10
Abbildung 7: Ausschnitt aus einem Funktionsdiagramm eines Sportzentrums	12
Abbildung 8: Prozessschritte der Bedarfsplanung im Gebäudelebenszyklus	14
Abbildung 9: Projektablaufplan zur nutzerorientierten Bedarfsplanung im eSport.....	18
Abbildung 10: Grundriss des Vereinsheims des Leipzig eSports e.V.	19
Abbildung 11: PC-Trainingsraum des Leipzig eSports e.V.	20
Abbildung 12: Räumlichkeiten des Magdeburg eSports e.V.	21
Abbildung 13: Streaming-Raum des Magdeburg eSports e.V.	22
Abbildung 14: System der Sportförderung in Deutschland	24
Abbildung 15: Phasen eines Forschungsprozesses.....	26
Abbildung 16: Auswahlmöglichkeiten von Fragetypen in Google forms.....	28
Abbildung 17: Verzweigungslogik von Fragen und Abschnitten in Google forms	29
Abbildung 18: Auswertungsmöglichkeiten in Google forms	30
Abbildung 19: Startseite des Fragebogens in Google forms.....	32
Abbildung 20: Mitgliederstand und -prognose (Vereinsgründung bis Ende 2020)	34
Abbildung 21: Durchschnittsalter der Mitglieder	35
Abbildung 22: Anteil männlicher Mitglieder	35
Abbildung 23: Reguläre Öffnungstage.....	36
Abbildung 24: Beliebteste Anreisemittel.....	36
Abbildung 25: Wichtige Einrichtungen im näheren Umfeld eines Vereinsheims.....	37
Abbildung 26: Trainierte Disziplinen	37
Abbildung 27: Zufriedenheit mit der Behaglichkeit im Trainingsumfeld.....	38
Abbildung 28: Stellenwert der Behaglichkeit im Trainingsumfeld	38
Abbildung 29: Skalierbares Sportstättenkonzept anhand Mitgliederstärke	44
Abbildung 30: Dota 2-Event im Rahmen der ESL One in der Barclaycard Arena.....	47
Abbildung 31: Wettkampfraum des eSport-Stadions in Arlington.....	48
Abbildung 32: Begegnungsflächen für Besucher und Spieler in Arlington	49

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Raumbuch möglicher Räumlichkeiten eines eSport-Vereinsheims 40

Abkürzungsverzeichnis

AHO	Ausschuss der Verbände und Kammern der Ingenieure und Architekten für die Honorarordnung e.V.
AO	Abgabenordnung der Bundesrepublik Deutschland
DIN	Deutsches Institut für Normung
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund e.V.
ESBD	eSport-Bund Deutschland e.V.
eSport	elektronischer Sport
GG	Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland
HOAI	Honorarordnung für Architekten und Ingenieure
ISO	International Organization for Standardization (Internationale Organisation für Normung)
NBP	Nutzerbedarfsprogramm

1 Ziel und Gang der Arbeit

Ob Strategiespiel, Sportsimulation oder Taktik-Shooter: Der elektronische Sport (eSport) hat zahlreiche Disziplinen und nimmt einen immer größer werdenden Stellenwert in der deutschen Sportwelt ein. Im März 2018 hat die Bundesregierung das Ziel in ihren Koalitionsvertrag aufgenommen, eSport als Sportart anzuerkennen. Parallel dazu wird zurzeit die Stellung des eSport im deutschen Sportsystem, der Standpunkt in der deutschen Sportpolitik sowie das Verhältnis zum Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) als Dachverband des deutschen Sportes kontrovers aber aufgeschlossen diskutiert. Auch auf Länderebene wird das Wachstum und die Bedeutung des eSport wahrgenommen. So hat der Schleswig-Holsteiner Landtag im September 2018 den Antrag der Koalitionsfraktion zur Förderung des eSport einstimmig beschlossen.

Aus derartigen und zukünftigen Veränderungen auf politischer Ebene und der wachsenden Akzeptanz des eSport als Sportart ergeben sich unterschiedliche Regelungsbedarfe. Ein wesentlicher Punkt betrifft dabei die Sportstättenförderung. Um eine Förderfähigkeit der Sportstätten im eSport zu erzielen, müssen neben dem Erreichen von politischer Akzeptanz insbesondere die erforderlichen Räumlichkeiten definiert werden. Der Bedarf an Räumlichkeiten des Nutzers „eSport“ innerhalb des Breitensports ist wissenschaftlich noch nicht erfasst und bedarf im Hinblick auf die regulierte Förderung durch die Politik einer Ausarbeitung.

Das Kernthema der Bachelorarbeit ist die Definition der Raum- und Nutzeranforderungen im eSport. Ziel ist es, im Rahmen einer nutzerorientierten Bedarfsplanung die Raum- und Nutzeranforderungen für den eSport unter Berücksichtigung der Anforderungen aus der Sportstättenförderung zu definieren und daraus ein ganzheitliches Sportstättenkonzept zu erarbeiten. Dabei sollen die Raum- und Nutzerbedarfe im Rahmen einer Erhebung erfragt und ausgewertet werden. Der Fragenkatalog wird anhand von Best-Practice-Ansätzen entwickelt, indem etablierte und gut ausgestattete, bestehende eSport-Räumlichkeiten besucht, dokumentiert und die Nutzer interviewt werden. Um anschließend die Qualität der Erhebungsergebnisse zu gewährleisten, stellt der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) sein Know-How sowie seine Kontakte zu Vereinen, Veranstaltern und der Politik für die Erhebung zur Verfügung.

Im ersten Schritt dieser wissenschaftlichen Arbeit werden wichtige Begriffe definiert und Grundlagen erklärt, um den Einstieg in die Thematik zu erleichtern. Dabei wird ein Blick auf die Entwicklung und Organisation des eSport geworfen und die Ziele, Aufgaben und Methoden der nutzerorientierten Bedarfsplanung erklärt. Im folgenden Kapitel werden Projektkontext und -ziele erläutert und die Schritte der Informationsbeschaffung im Rahmen einer Erhebung erarbeitet. Die Grundlagen des Fragenkatalogs

werden anhand von Best-Practice-Ansätzen im Rahmen von Begehungen und Interviews einzelner eSport-Vereine erarbeitet. Des Weiteren werden die Organisation und die Anforderungen der öffentlichen Sportförderung untersucht. Nach der Erarbeitung der Grundlagen für den Fragenkatalog erfolgt eine Durchführungsbeschreibung der empirischen Erhebung, indem die Operationalisierung und das Forschungsdesign näher beschrieben werden. Anhand der erarbeiteten Grundlagen und der Definition der Zielgruppe und Erhebungsmethode werden die Fragen ausformuliert und der Fragebogen erstellt. Die Erhebung deckt inhaltlich im Kern die räumliche Infrastruktur ab und erfragt des Weiteren Aspekte des Vereins- und Trainingsbetriebs sowie Angaben zum Vereinsstandort und zur Mitgliederstruktur. Im Rahmen der Erhebung bleibt dabei die Wirtschaftlichkeit unberücksichtigt. Anschließend werden die Rückläufer und Ergebnisse der Erhebung aufbereitet und die Rahmenbedingungen zur Auswertung dargelegt.

Im nächsten Schritt werden die aufbereiteten Ergebnisse der Erhebung ausgewertet und die Nutzerbedarfe und Raumanforderungen des Nutzers „eSport“ definiert. Dabei münden die Raumanforderungen als Ergebnis in einem Raumbuch, welches Raumfunktionen, -größe, -ausstattung sowie -merkmale umfasst. Dieses dient daraufhin als Grundlage für die Entwicklung eines anhand der Mitgliederstärke skalierbaren Sportstättenkonzepts. Den Abschluss der Arbeit bildet die Rückkopplung mit dem Nutzer „eSport“ sowie die Weitergabe der Daten an einen Fördermittelgeber. Als Ausblick werden abschließend Ansatzpunkte für die Weiterentwicklung von eSport-Standorten angerissen.

Ein Fazit der gewonnenen Erkenntnisse schließt die Bachelorarbeit ab.

2 Begriffsdefinitionen und Grundlagen

Um den Einstieg in die Thematik zu erleichtern, werden zunächst wichtige Begriffe und Grundlagen des eSport und der Bedarfsplanung beschrieben und erklärt.

2.1 eSport

2.1.1 Wortbedeutung und Begriffsdefinition

Der Begriff eSport steht abgekürzt für elektronischen Sport.¹ Als ein Teilbereich des Gaming, welches kulturbegrifflich das Spielen von Computer- und Videospielen einfasst, umfasst der eSport im Vergleich zu anderen Motivationen des Gaming, wie z. B. Freizeitvergnügen, Entspannung oder das Sammeln von Immersionserfahrungen, das Spielen mit sportlichem Anspruch. Die Singularform „eSport“ ist im Deutschen gängig, während sich im Englischen die Plural-Schreibweise „esports“ etabliert hat.²

Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) liefert in seiner Satzung eine kurze Definition des eSport, welche in der wissenschaftlichen Literatur anerkannt ist und bereits häufig zitiert wurde: „eSport [...] ist das sportwettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen, insbesondere auf Computern und Konsolen, nach festgelegten Regeln.“³ In sportlicher Hinsicht ist eSport „(1) die motorische Leistung des Spielers am Eingabegerät, (2) in Reaktion auf die Bildschirmhalte bei gleichzeitiger, (3) gedanklicher Beherrschung des Spielablaufs.“⁴

Der eSport ist eine mediatisierte und wettbewerbsorientierte Interaktionsform zwischen zwei oder mehreren Sportlern, bei der die Sportler immer face-to-screen agieren und alle Spielaktionen grundsätzlich in einem virtuellen Raum stattfinden. Die Spielaktionen werden über einen Bildschirm wiedergegeben, bevor sie vom Sportler wahrgenommen werden können.⁵ Abzugrenzen ist der sportwettkampfmäßige eSport, bei dem es eines Echtzeit-Wettkampfes zwischen menschlichen Sportlern bedarf, vom Spielmodus Mensch gegen Computer und vom zeitversetzten Leistungsvergleich mit bspw. dem Vergleich von erreichten Punkten über Ranglisten. Diese Spielmodi können jedoch als Trainings- oder Qualifikationsmethoden dienen.⁶

¹ Vgl. Jakob, A./ Ratz, M./ Thorhauer, Y.: Forschungsfeld eSport, 2018, S. 106.

² Vgl. Baumann, A./ Jagnow, H.: eSport aus verbandlicher Perspektive, 2018, S. 12 f..

³ ESBD – eSport-Bund Deutschland (Hrsg.): Satzung des ESBD, 2018, S. 1.

⁴ Baumann, A./ Jagnow, H.: eSport aus verbandlicher Perspektive, 2018, S. 13.

⁵ Vgl. Kirschner, H./ Woermann, N.: Fortschreitende Mediatisierung von eSport, 2014, S. 104 f..

⁶ Vgl. ESBD – eSport-Bund Deutschland (Hrsg.): eSport in Deutschland 2018, 2018, S. 5.

Aus den vorausgegangenen Ausführungen lässt sich eine Begriffserklärung im engeren Sinne nach Jagnow und Baumann ableiten: „eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spielern, alleine oder als Mannschaft, mit Hilfe einer Auswahl von Video- und Computerspielen an diversen Spielgeräten. Er setzt ein präzises Bedienen der Eingabemöglichkeiten in direkter Reaktion auf die Spielabläufe bei gleichzeitig taktischer Beherrschung des Spielgeschehens voraus. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die den Anforderungen an die sportliche Integrität genügen müssen und dabei einen reproduzierbaren Spielrahmen bieten. Das Wettkampfgeschehen des eSport kann On- wie Offline stattfinden, muss nach transparenten Regeln erfolgen und dabei Betrugsversuchen technisch wie organisatorisch entgegenwirken.“⁹

2.1.2 Entwicklung und Organisation

Die Entwicklung und Bedeutung des eSport lässt sich am besten anhand von Zahlen beschreiben. Im Jahr 2016 verfolgten 43 Millionen Zuschauer weltweit die League of Legends-Weltmeisterschaft. Zu den wichtigen Partien schauten über sieben Millionen Menschen gleichzeitig zu, was in etwa vergleichbar ist mit den Fernsehzuschauerzahlen des Handball-WM-Finales im Jahr 2017 mit weltweit 9,6 Millionen Zuschauern. Alleine im Jahr 2015 wurden weltweit ca. 61 Millionen Dollar an Preisgeldern in eSport-Turnieren und -Wettbewerben ausgezahlt, was einem Anstieg von 70 % im Vergleich zum Vorjahr entsprach. Das Preisgeld für die Siegermannschaft des Dota 2-Weltmeisterschaftsturniers „The International“ lag 2016 bei 8,6 Millionen Euro und damit höher als die Ausschüttung für Angelique Kerber bei ihrem Australian-Open-Sieg im selben Jahr in Höhe von 6,4 Millionen Euro.¹⁰

Für das Jahr 2018 wird innerhalb der eSport-Branche ein weltweiter Umsatz von 900 Millionen Dollar prognostiziert. Dies würde einem Wachstum in Höhe von 37,4 % im Vergleich zum Vorjahr entsprechen. Der Umsatz setzt sich zum größten Teil aus Sponsoring (39 %), gefolgt von Medienrechten (20 %) und Werbung (18%), sowie Gebühren der Spieleproduzenten (13%) und Ticketpreisen inklusive Merchandising (10 %) zusammen.¹¹ Die prognostizierten weltweiten Umsätze der eSport-Branche im Jahr 2018 sind in Abbildung 2 dargestellt.

Nach der jüngsten eSport-Studie von Newzoo, das international führende Unternehmen für Marktanalysen der Spiele- und eSport-Branche, reißt das Wachstum im eSport

⁹ Baumann, A./ Jagnow, H.: eSport aus verbandlicher Perspektive, 2018, S. 14.

¹⁰ Vgl. Jakob, A./ Ratz, M./ Thorhauer, Y.: Forschungsfeld eSport, 2018, S. 105 f..

¹¹ Vgl. Newzoo International B.V. (Hrsg.): Global Esports Market Report 2018, 2018, o. S..

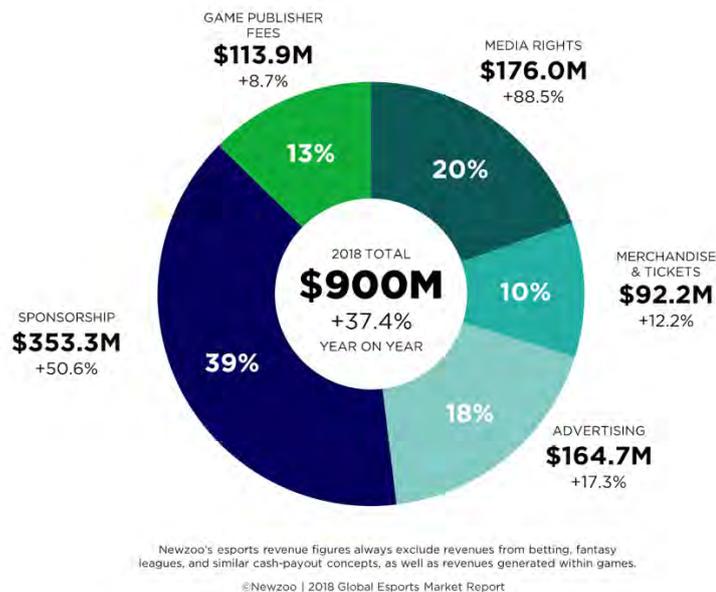


Abbildung 2: Weltweite Umsätze der eSport-Branche im Jahr 2018¹²

nicht ab. Im Gegenteil: im Jahr 2021 soll der weltweite Umsatz der eSport-Brache über 1,6 Milliarden Dollar betragen. Das hieße, dass seit dem Jahr 2016 die Umsätze im eSport jährlich im Durchschnitt um 27,5 % gewachsen sind. Den größten Anteil machen weiterhin Medienrecht, Werbung sowie Sponsoring aus. Im Jahr 2018 liegen die Kernmärkte im eSport in Relation zum Umsatz in Nordamerika (37 %), China (19 %) und Südkorea (7 %).¹³ Abbildung 3 zeigt die Umsatzentwicklung im eSport von 2016-2021.

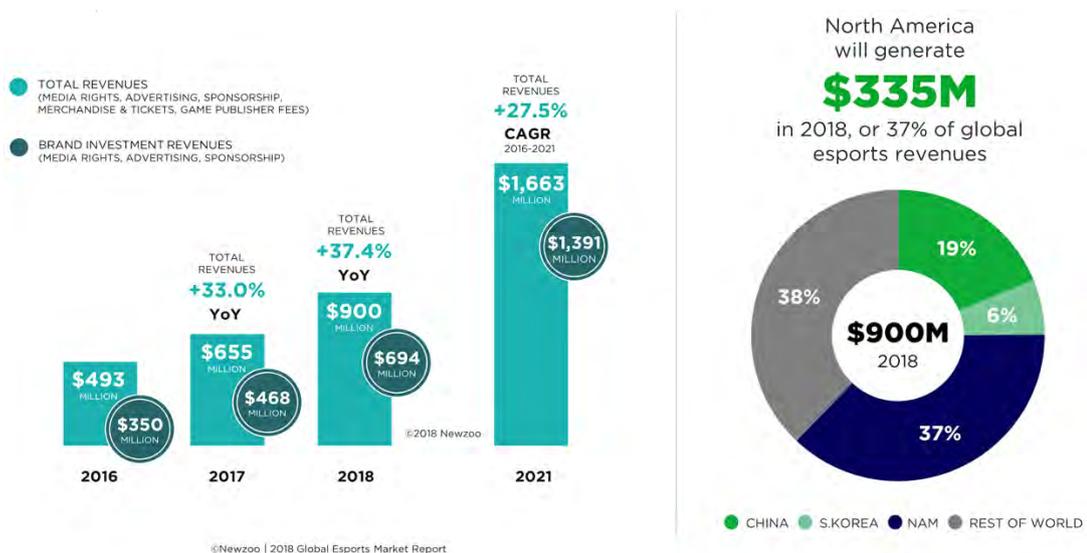


Abbildung 3: Umsatzentwicklung der eSport-Branche von 2016-2021¹⁴

¹² Newzoo International B.V. (Hrsg.): Global Esports Market Report 2018, 2018, o. S..

¹³ Vgl. Newzoo International B.V. (Hrsg.): Global Esports Market Report 2018, 2018, o. S..

¹⁴ Newzoo International B.V. (Hrsg.): Global Esports Market Report 2018, 2018, o. S..

Auch der eSport-Markt in Deutschland wächst rasant und nimmt aktuell mit 51,2 Millionen Euro im Jahr 2017 Rang vier weltweit ein. Die Wirtschaftsprüfungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers hat in einer aktuellen Studie die Umsatzentwicklung im deutschen eSport-Markt dargestellt und rechnet im Jahr 2022 mit einem Umsatz in Höhe von 128,9 Millionen Euro (siehe Abbildung 4).¹⁵ Prognosen des Unternehmens Deloitte, einem weiteren renommierten Analysten der Branche, lassen bereits im Jahr 2020 einen Umsatz von ca. 130 Millionen Euro erwarten.¹⁶

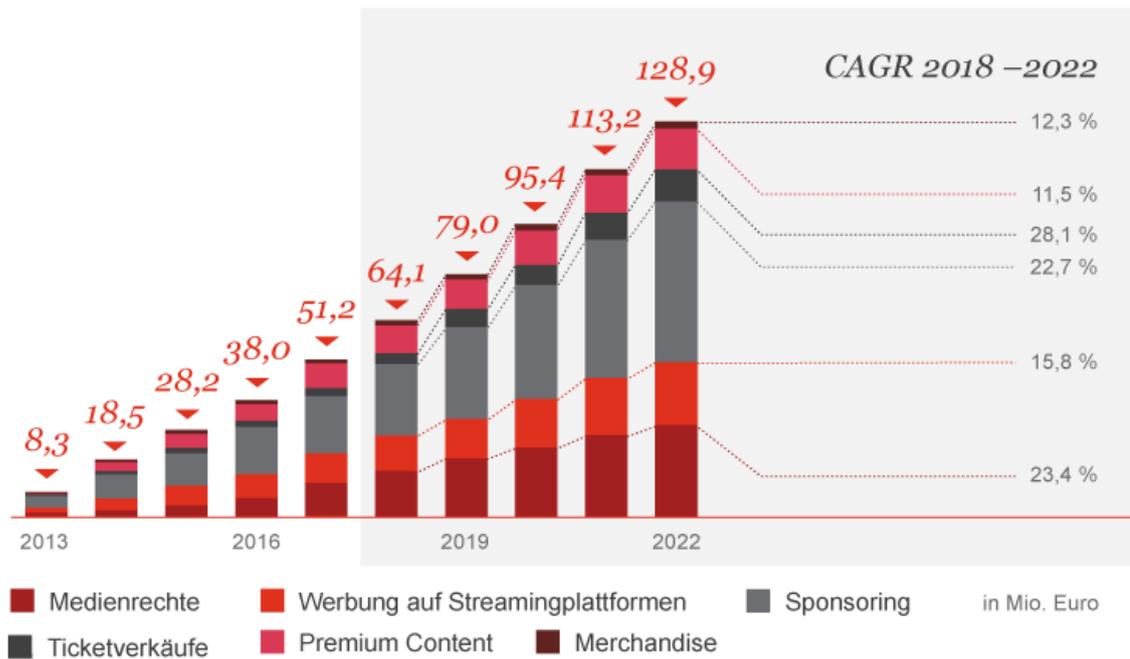


Abbildung 4: Umsätze im Deutschen eSport-Markt 2013 bis 2022¹⁷

Mit den wachsenden Umsätzen hat sich der eSport in den vergangenen Jahren mehr und mehr strukturiert und organisiert. Parallel zum traditionellen Sport lässt sich auch die Organisationsstruktur im eSport in einer Pyramide darstellen (siehe Abbildung 5). Die Spielerbasis besteht aus Einsteigern in den eSport und bildet das Fundament sowie die Nachwuchsförderung der Sportart. Dieser Bereich ist weitestgehend unstrukturiert und lediglich durch Spieleentwickler oder digitale eSport-Plattformen organisiert. Die Spitze der Pyramide, bestehend aus dem professionellen sowie semi-professionellen eSport, lässt sich als Leistungssport zusammenfassen, zu welchem nur wenige Spitzensportler Zugang haben. Zwischen der Spielerbasis und dem Leistungssport bestand lange Zeit eine Lücke, in der Amateur-eSport ohne Struktur und Organisation betrieben

¹⁵ Vgl. Weyßer, M./ Zhang, S.: PwC Digital Trend Outlook 2018: eSport, 2018, o. S..

¹⁶ Vgl. Esser, R. et al.: Deutsche eSport-Markt in der Analyse, 2018, S. 4.

¹⁷ Weyßer, M./ Zhang, S.: PwC Digital Trend Outlook 2018: eSport, 2018, o. S..

wurde. Diese wird seit einigen Jahren zunehmend durch eSport-Vereine und Sportvereine mit eSport-Abteilungen gefüllt. Sie bieten Trainingsangebote und ein soziales Umfeld für die Amateur-Sportler und bilden den organisierten Breitensport.¹⁸

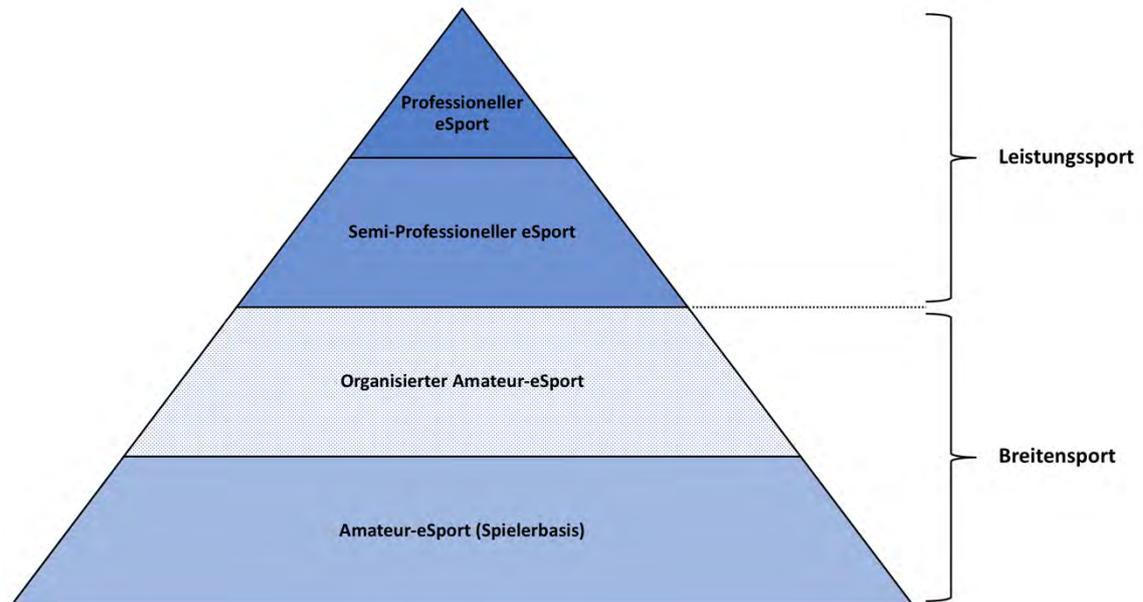


Abbildung 5: Organisation des eSport in Deutschland¹⁹

Die Entwicklung des eSport zum Breitensport lässt sich in Deutschland auch anhand der wachsenden Zahl von eSport-Vereinsheimen und -Hochschulgruppen zeigen. Deutschlandweit gibt es eSport-Vereinigungen auf lokaler und regionaler Ebene, etwa in Berlin, Leipzig und Magdeburg. Sie bilden das Trainings- und Sozialumfeld im Amateurbereich und sind ein wichtiger Teil der Nachwuchsförderung. Rund jeder vierte deutsche Spieler kann sich vorstellen, sich in einem eSport-Verein zu engagieren. Des Weiteren bilden sich immer mehr eSport-Abteilungen in den klassischen Sportvereinen. Für sie bietet der digitale Sport Erschließungsmöglichkeiten neuer Zielgruppen und somit die Sicherung des Nachwuchses.²⁰

2.1.3 Status quo

In weltweit über 45 Ländern ist eSport als Sportart anerkannt. Deutschland zählt noch nicht dazu, obwohl sich die aktuelle Bundesregierung in ihrem Koalitionsvertrag die Anerkennung des eSport als Sportart zum Ziel gesetzt hat: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fä-

¹⁸ Vgl. ESBD – eSport-Bund Deutschland (Hrsg.): eSport in Deutschland 2018, 2018, S. 7.

¹⁹ Eigene Darstellung, in Anlehnung an: ESBD – eSport-Bund Deutschland (Hrsg.): eSport in Deutschland 2018, 2018, S. 7.

²⁰ Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche (Hrsg.): Games-Branche 2018, 2018, S. 38 f..

higkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportkulturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“²¹ Diesem Versprechen ist die Bundesregierung bis heute noch nicht nachgekommen. Somit genießen eSport-Vereine derzeit aus steuerrechtlicher Sicht keine Anerkennung als gemeinnütziger Verein. Des Weiteren ist gegenwärtig eine finanzielle Förderung nach den Sportförderungsgesetzen auf Landesebene nicht möglich. Durch diese und weitere Einschränkungen wird die volle gesellschaftliche und wirtschaftliche Entfaltung von eSport in Deutschland zurzeit verhindert.²²

Begünstigende Entwicklungen im Bereich der politischen Anerkennung sind jedoch vereinzelt aus einigen Bundesländern wahrzunehmen. So hat bspw. der Schleswig-Holsteinische Landtag den Antrag der Fraktionen von CDU, Bündnis 90/DIE GRÜNEN, FDP und der Abgeordneten des SSW mit dem Titel „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“²³ im September 2018 mit großer Mehrheit beschlossen. Darüber hinaus hat sich die Koalitionsfraktion in Schleswig-Holstein ebenfalls im September 2018 im Rahmen des IMPULS-Sofort-Programms darauf verständigt „500 TEUR für die Förderung kommunaler eSport-Häuser“²⁴ verwenden zu wollen. Derartige Signale aus einer Landesregierung lassen zeitnahe Veränderungen auf Bundesebene erwarten.

2.2 Nutzerorientierte Bedarfsplanung

2.2.1 Wortbedeutung und Begriffsdefinition

Das Wort Bedarfsplanung setzt sich aus den Worten Bedarf und Planung zusammen. Ein Bedarf ist das „Ergebnis objektivierbarer Bedürfnisse, die messbar und in Zahlen ausdrückbar sind.“²⁵ Der Begriff Planung kann als „Vorbereitung zukünftigen Handelns auf der Grundlage von Informationsgewinnung und -verarbeitung über Entwicklung und gegenwärtigen Zustand des P[lanungs]objekts“²⁶ definiert werden.

In Deutschland wurden die grundlegenden Begriffe zur Bedarfsplanung mit der im April 1996 erschienenen ersten Auflage der DIN 18205 „Bedarfsplanung im Bauwesen“ eingeführt und definiert. Im Rahmen der Bedarfsplanung beschreibt der Begriff Bedarf die „Notwendigkeit von materiellen und immateriellen Ressourcen zur Ermöglichung von

²¹ o. V.: Koalitionsvertrag der Bundesregierung, 2018, S. 48.

²² Vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche (Hrsg.): Games-Branche 2018, 2018, S. 39.

²³ Vgl. Andresen, R. et al.: eSport auch in Schleswig-Holstein fördern, 2018, o. S..

²⁴ Grimminger, E./ Jacob, C./ Pörksen, K.: IMPULS-Sofort-Programm, 2018, S. 2.

²⁵ Kirchgeorg, M./ Piekenbrock, D.: Definition Bedarf, 2018, o. S..

²⁶ Adam, I. et al.: Duden-Lexikon, 1989, S. 2983.

Aktivitäten jeglicher Art. [...] Der Bedarf ist der Anlass für die Durchführung einer Bedarfsplanung.“²⁷ Des Weiteren wird der Begriff Bedarfsplanung als „gesamter Prozess der methodischen Ermittlung eines Bedarfs, einschließlich der hierfür notwendigen Erfassung der maßgeblichen Informationen und Daten, und deren zielgerichtete Aufbereitung als quantitativer und qualitativer Bedarf“²⁸ definiert.

Der Ursprung der Definitionen der DIN 18205 liegt in der ISO-Norm 9699 der „International Organization for Standardization“ (ISO), welche im Dezember 1994 mit dem Titel „Performance standards in building – Checklist for briefing – Contents of brief for building design“ veröffentlicht wurde. Der Aufbau und Umfang der DIN 18205 wurde maßgeblich durch diese ISO-Norm bestimmt. In der englischsprachigen Literatur wird im britischen Sprachraum der Begriff „briefing“ als direkte Übersetzung für Bedarfsplanung benutzt, wohingegen im amerikanischen Sprachraum der Begriff „programming“, welcher den Prozess der Programmerstellung betont, verwendet wird.²⁹

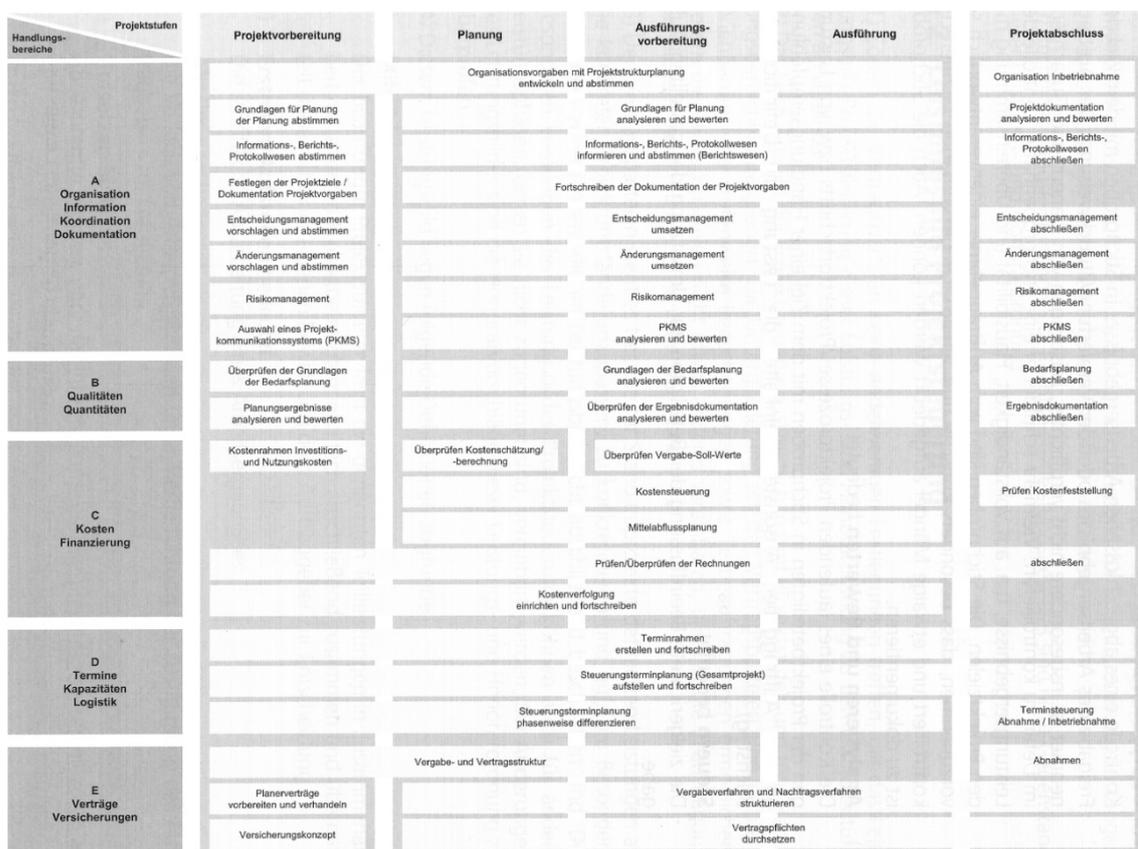


Abbildung 6: Prozessmodell der wesentlichen Projektsteuerungsleistungen gem. AHO³⁰

²⁷ Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 5.

²⁸ Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 5.

²⁹ Vgl. Hodulak, M./ Schramm, U.: Nutzerorientierte Bedarfsplanung, 2011, S. 18 ff..

³⁰ AHO (Hrsg.): Projektmanagementleistungen, 2014, S. 12.

Der Ausschuss der Verbände und Kammern der Ingenieure und Architekten für die Honorarordnung e.V. (AHO) erkennt die Bedarfsplanung als ein Leistungsbild im Rahmen des Projektmanagements in der Bau- und Immobilienwirtschaft an. Dabei wird die Erstellung und Abstimmung einer Bedarfsplanung als „Besondere Leistung“ der Projektvorbereitung im Handlungsbereich B „Qualitäten und Quantitäten“ eingeordnet.³¹ Somit kann die Bedarfsplanung als „Besondere Leistung“ einem Architekten oder einem Projektentwickler übertragen werden, denn sie ist „grundsätzlich eine Aufgabe des Bauherrn und gehört nicht zu den (Grund-)Leistungen der Objektplanung nach § 33 HOAI.“³² Abbildung 6 zeigt eine Prozessübersicht der wesentlichen Projektsteuerungsleistungen gemäß AHO.

2.2.2 Aufgaben und Ziele

Die Bedarfsplanung als ein Teil der Projektentwicklung gilt für alle Arten und Größen von Projekten im Bauwesen. Sie findet in der Regel zum Beginn eines Projektes statt und wird im Projektverlauf regelmäßig überprüft und bei Veränderungen in den Anforderungen der Nutzer und des Betriebs ggf. angepasst.³³ Aufgabe der Bedarfsplanung ist es, gemeinsam mit den Bauherren und potentiellen späteren Nutzern die wesentlichen Projektgrundlagen sowie ihre Bedürfnisse, Wünsche und Möglichkeiten zu erfassen und zu analysieren. Die Ergebnisse werden verständlich zusammengetragen und ausgearbeitet und an den Planer und Ausfühler weitergegeben und ggf. im Dialog mit ihnen vervollständigt.³⁴

Das Ergebnis der Bedarfsplanung ist der Bedarfsplan, welcher auch als Nutzerbedarfsprogramm (NBP) bezeichnet wird. Um eine Projektentwicklung erfolgreich umzusetzen, sollte er dieser vorangestellt werden.³⁵ Gemäß DIN 18205 ist der Bedarfsplan ein „Arbeitsdokument, das als Ergebnis der Bedarfsplanung zum frühestmöglichen Zeitpunkt Anlass und Ziele von Planungsprozessen, die der Planung zugrunde liegenden Anforderungen sowie die verwendete Methode darstellt. [...] Der Begriff Bedarfsplan ist inhaltlich verwandt mit dem in den technischen Disziplinen verbreiteten Begriff Lastenheft.“³⁶

³¹ Vgl. AHO (Hrsg.): Projektmanagementleistungen, 2014, S. 13.

³² Kalusche, W./ Möller, D.: Planungs- und Bauökonomie, 2013, S. 84.

³³ Vgl. Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 5.

³⁴ Vgl. Kalusche, W./ Möller, D.: Planungs- und Bauökonomie, 2013, S. 83.

³⁵ Vgl. Kalusche, W.: Projektmanagement für Bauherren und Planer, 2016, S. 480.

³⁶ Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 5.

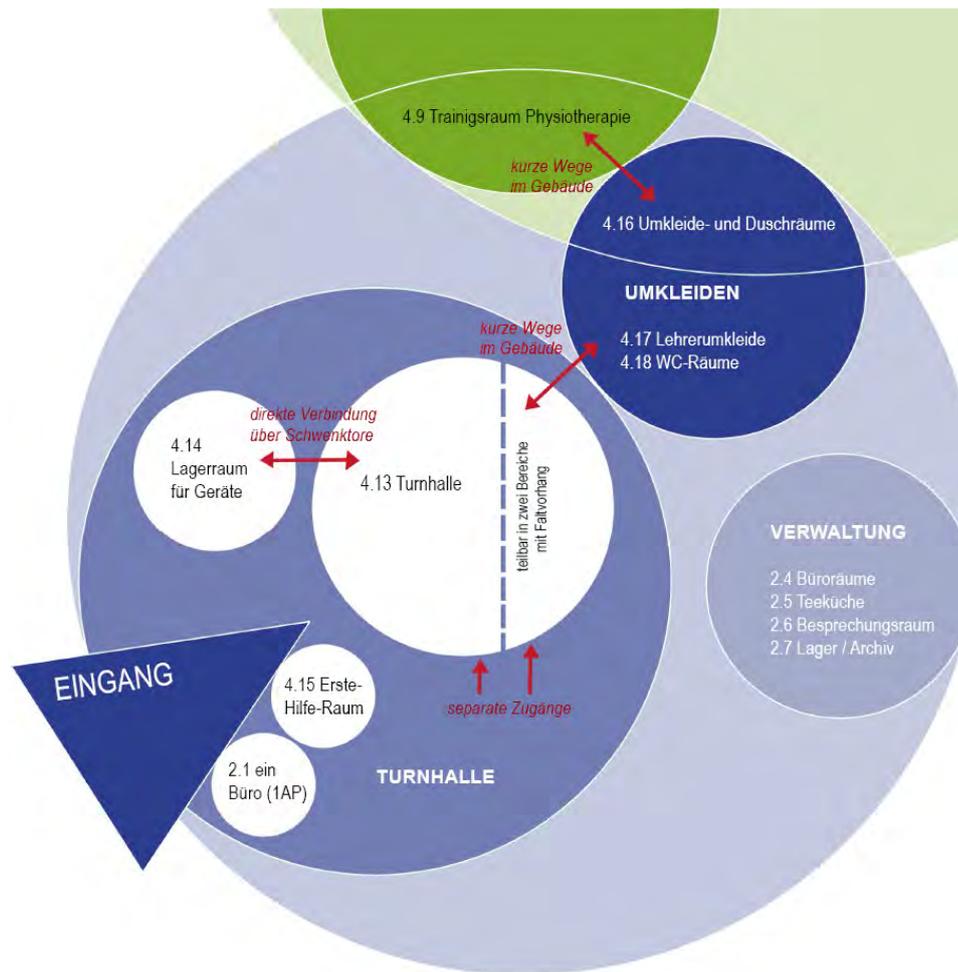


Abbildung 7: Ausschnitt aus einem Funktionsdiagramm eines Sportzentrums³⁷

Ist die Bestimmung des Projektstandorts sowie die Auswahl des Grundstücks abgeschlossen und das Terminziel sowie der Kostenrahmen festgelegt, bildet der Bedarfsplan anschließend bis zur Fertigstellung des Objekts den Maßstab für Qualität und Quantität des zu errichtenden Gebäudes.³⁸ Der qualitative Bedarf wird in einem Funktionsdiagramm abstrakt dargestellt, welches Funktionseinheiten differenziert, die sich funktional eindeutig bezeichnen und abgrenzen lassen und ggf. weiter untergliedert werden können. Beispiele eines Funktionsdiagramms sind in Abbildung 7 sowie in Anhang 1 abgebildet. Der quantitative Flächenbedarf wird in einem Flächenprogramm als Mengenangabe zusammengestellt und ebenfalls nach Nutzungen differenziert. Eine detailliertere Untergliederung des Flächenprogramms ist das Raumprogramm, welches Größen und Anforderungen einzelner Räume beschreibt, sofern diese Einfluss auf die

³⁷ Achatzi, H./ Schneider, W./ Volkmann, W.: Bedarfsplanung Projektentwicklung, 2017, S. 34.

³⁸ Vgl. Kalusche, W.: Projektmanagement für Bauherren und Planer, 2016, S. 480.

Umsetzung des Bedarfes haben.³⁹ Eine inhaltliche Übersicht der Bestandteile eines Nutzerbedarfsprogramms differenziert nach Wohn- und Gewerbeimmobilien ist in Anhang 2 zu finden.

Der wesentliche Vorteil einer nutzerorientierten Bedarfsplanung liegt in der gesteigerten Effektivität und Effizienz des zu errichtenden Gebäudes bezogen auf die eigentlichen Leistungsanforderungen und Funktionen. Dies spiegelt sich vor allem in der Zufriedenheit des Bauherrn sowie der Nutzer wieder, in dem die Funktionalität zwischen Mensch und gebauter Umwelt bestmöglich aufeinander abgestimmt ist.⁴⁰ Durch die Bedarfsplanung wird der Bauherr sowie der Nutzer frühzeitig zu einer genau überlegten Betriebsplanung gezwungen, was auch die Entwurfsphase und somit die Arbeit des Architekten erleichtert. Eine fundierte Betriebs- und Entwurfsplanung hat zur Folge, dass Bau- und Betriebskosten mit weniger Aufwand und zuverlässiger kalkuliert werden können.⁴¹

2.2.3 Ablauf und Methodik

Die im November 2016 erschienene Neuauflage der DIN 18205 führt erstmals sechs Prozessschritte zur Durchführung einer Bedarfsplanung ein:

1. Projektkontext klären,
2. Projektziele festlegen,
3. Informationen erfassen und auswerten,
4. Bedarfsplan erstellen,
5. Bedarfsdeckung untersuchen und festlegen und
6. Bedarfsplan und Lösungen abgleichen.

Eine Übersicht der Prozessschritte der Bedarfsplanung ist anhand des Gebäudelebenszyklus in Abbildung 8 dargestellt. Diese Schritte sind inhaltlich logisch aufeinander aufgebaut und zeigen den idealtypischen Ablauf einer Bedarfsplanung. Eine strikte und jeweils abschließende Umsetzung dieser einzelnen Prozessschritte wird den Anforderungen der Praxis und einer wirtschaftlichen Projektentwicklung jedoch nicht gerecht. Es ist angeraten, zeitliche Überschneidungen der aufeinanderfolgenden Schritte zuzulassen und einzelne Prozessschritte in unterschiedlichen Detaillierungsstufen durchzuführen.⁴²

³⁹ Vgl. Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 6.

⁴⁰ Vgl. Eisenkolb, L./ Richter, P.: Nutzungsorientierte Planung, 2013, S. 364.

⁴¹ Vgl. Dieckmann, F. et al.: Psychologie und gebaute Umwelt, 1998, S. 123.

⁴² Vgl. Achatzi, H./ Schneider, W./ Volkmann, W.: Bedarfsplanung Projektentwicklung, 2017, S. 13 f..

Im ersten Prozessschritt **„Projektkontext klären“** wird das Projekt erfasst und definiert. Dabei werden die bedarfsauslösenden Gründe des Projekts, also der Anlass, die Notwendigkeit sowie die Zweckmäßigkeit, aufgenommen sowie übergeordnete finanzielle und zeitliche Projektziele festgehalten. Des Weiteren werden die Bedarfsträger analysiert, in dem Entwicklungsziele anhand der Ziele und Visionen von Bauherrn, Auftraggeber oder Nutzer definiert werden, welche möglicherweise Einfluss auf die Bedarfsplanung haben. Sobald die projektspezifische Ausgangssituation erarbeitet ist, werden die Beteiligten der Bedarfsplanung ermittelt und der organisatorische Ablauf festgelegt.

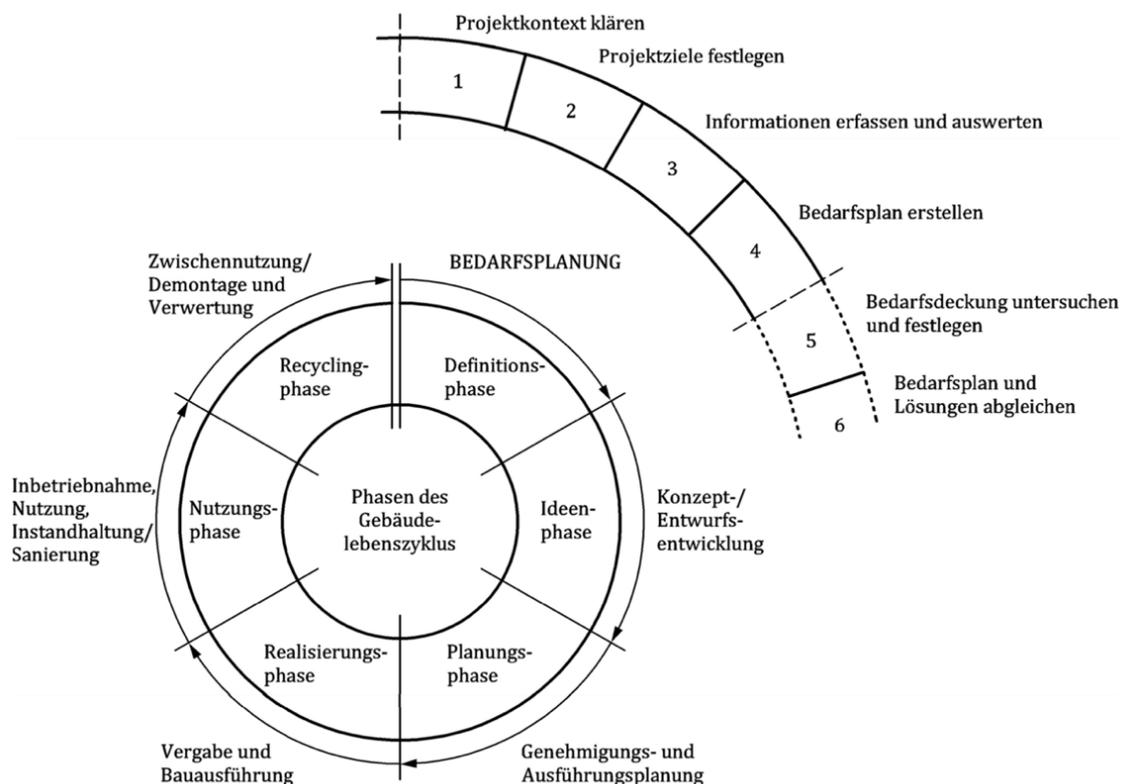


Abbildung 8: Prozessschritte der Bedarfsplanung im Gebäudelebenszyklus⁴³

Im darauffolgenden Prozessschritt **„Projektziele festlegen“** werden funktionale und technische, ökonomische und zeitliche sowie ökologische Ziele festgelegt. Funktionale und technische Ziele umfassen z. B. Ziele zur Funktionalität, zur technischen Qualität und zur Zufriedenheit der Nutzer. Ökonomische und zeitliche Ziele tangieren den Gebäudelebenszyklus, wie z. B. die geplante Nutzungsdauer, und die damit verknüpften Kosten und Termine wohingegen ökologische Ziele u. a. die Umweltqualität des Bauwerks betreffen.

⁴³ Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 7.

Im dritten Schritt **„Informationen erfassen und auswerten“** werden Fakten gesammelt und die qualitativen und quantitativen Bedarfsangaben erfasst und analysiert. Durch die Begehung von vorhandenen Flächen und Gebäuden, die Beobachtung von existierenden Funktionseinheiten sowie die Auswertung interner Unterlagen werden die Fakten und Rahmenbedingungen des Projekts ermittelt und ausgewertet. Qualitative Bedarfsangaben werden durch dialogorientierte Instrumente, wie z. B. Befragungen, erhoben. Sie umfassen Informationen zur zukünftigen Nutzung, zu Bedürfnissen der Nutzer sowie zu spezifischen Prozessen und Arbeitsweisen. Diese Bedarfsangaben werden aufbereitet und strukturiert und zu qualitativen Anforderungen weiterentwickelt, welche als abstrakte Konzepte in Form von Funktionsdiagrammen visualisiert werden können. Quantitative Bedarfsangaben werden ebenfalls abgefragt und umfassen u. a. konkrete Zahlen zu Nutzeinheiten, wie z. B. die Anzahl der Arbeitsplätze, sowie Kennwerte zu Flächen. Es folgt ebenfalls eine Aufbereitung der Ergebnisse sowie die Definition als qualitative Anforderungen zur Festlegung erster Flächenansätze.

Aus den vorangegangenen Ergebnissen werden im vierten Schritt **„Bedarfsplan erstellen“** alle Inhalte und Prozesse zusammengetragen und dokumentiert. Ziele, Rahmenbedingungen und Anforderungen werden in schriftlicher Form zusammengefasst. Die qualitativen Anforderungen werden z. B. in einem Funktionsprogramm dargestellt und die quantitativen Anforderungen z. B. in einem Flächen- und Raumprogramm erfasst. Der erstellte Bedarfsplan wird anschließend dem Bedarfsträger zwecks finaler Abstimmung und Billigung vorgelegt. Daraufhin ist er für die weitere Planung bindend und wird im Idealfall an nachfolgende Planungsverantwortliche frühzeitig kommuniziert.

Nach dem vierten Schritt endet die Bedarfsplanung im engeren Sinne.⁴⁴

Im fünften Schritt **„Bedarfsdeckung untersuchen und festlegen“** werden zur Umsetzung des Bedarfsplans realisierbare Varianten, wie z. B. Anmietung, Kauf oder Neubau, untersucht. Dabei werden bauliche, planungs- und baurechtliche Vorgaben und Bedingungen berücksichtigt. Des Weiteren wird die Gesamtwirtschaftlichkeit der einzelnen Varianten anhand von Kennwerten analysiert und ein erster Kostenrahmen ermittelt. Alle Varianten werden daraufhin qualitativ und quantitativ bewertet und eine Entscheidung bzgl. der Weiterverfolgung des Projekts getroffen. Fällt die Entscheidung positiv aus wird die Art der Bedarfsdeckung festgelegt, indem eine Variante der weiteren Planung zugrunde gelegt wird.

⁴⁴ Vgl. Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 7 ff..

Der abschließende Prozessschritt der Bedarfsplanung **„Bedarfsplan und Lösungen abgleichen“** umfasst die Fortschreibung des gebilligten Bedarfsplans. Außerdem werden Planungen, die auf den Bedarfsplan aufbauen, kontinuierlich geprüft und bewertet und bei geänderten Prioritäten die entsprechenden qualitativen und quantitativen Anforderungen modifiziert. Abschließend werden aus den finalen Anforderungen Leistungskriterien definiert, welche im Hinblick auf die Erfolgskontrolle in der Nutzungsphase zur nutzerorientierten Gebäudebewertung dienen.⁴⁵

⁴⁵ Vgl. Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): DIN 18205:2016-11, S. 7 ff..

3 Projektdefinition und Informationsbeschaffung

In diesem Kapitel werden Projektkontext und -ziele definiert und die Informationsbeschaffung mittels einer empirischen Erhebung beschrieben. Letzteres umfasst die Vorbereitung und Durchführungsbeschreibung der Erhebung sowie die Aufbereitung der Ergebnisse. Eine inhaltliche Auswertung der Rückläufer findet in Kapitel 4 statt.

3.1 Projektkontext und -ziele

Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) hat in seiner Publikation mit dem Titel „eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht“ vom 24. August 2018 u. a. darauf aufmerksam gemacht, dass die Raumfrage für viele junge eSport-Vereine im Breitensport eine Herausforderung darstellt. In der Praxis bliebe oft keine andere Möglichkeit als auf die Anmietung von Wohnungen oder Gewerbeimmobilien auszuweichen. Diese müsse ohne zusätzliche Förderung alleine durch die Mittel der Vereine getragen werden. „Räume in herkömmlichen Sportstätten werden meist grundsätzlich nicht zur Verfügung gestellt und entsprechen auch oft nicht den speziellen Anforderungen eines eSport-Trainings. Es fehlt z.B. oft an Breitbandanbindungen und (e)sportergonomischer Ausstattung. Da eSport nicht auf dem Rasenplatz – und auch oft nicht in der Turnhalle – stattfinden kann, braucht es Konzepte für eine neue Sportraumgestaltung, die optimalerweise die Verknüpfung zu anderen motorischen und körperlichen Aktivitäten (Stichwort: Ausgleichsfitness) schafft.“⁴⁶ Dieser Bedarf eines Sportstättenkonzepts und somit einer Definition der Räumlichkeiten im eSport hat das langfristige Ziel, in Zukunft im Rahmen von politischer Anerkennung von der Sportstättenförderung zu profitieren.

Mit der Unterstützung von Drees & Sommer, dem europaweit führenden Planungs- und Projektmanagementunternehmen der Bau- und Immobilienbranche, und in Kooperation mit dem eSport-Bund Deutschland (ESBD), dem Dachverband des eSport in Deutschland, wird eine nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport durchgeführt. Ziel ist es, die Raum- und Nutzeranforderungen zu erheben und ein ganzheitliches Sportstättenkonzept zu entwickeln. Im Rahmen der Vorbereitung der Erhebung werden die Räumlichkeiten zweier gut aufgestellter eSport-Vereine im Breitensport begangen und die Nutzer befragt. Anschließend wird ein Fragenkatalog zur Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen zusammengestellt, welcher durch das Netzwerk des ESBD gestreut wird. Aus den Ergebnissen wird ein Raumbuch sowie ein anhand der Mitgliederstärke skalierbares Sportstättenkonzept entwickelt. Die Ergebnisse werden

⁴⁶ ESBD – eSport-Bund Deutschland (Hrsg.): eSport in Deutschland 2018, 2018, S. 19.

anschließend im Rahmen einer Rückkopplung dem ESBD als einen Vertreter für den Nutzer „eSport“ sowie einem potentiellen Fördermittelgeber zur Verfügung gestellt. Der Projektablaufplan zur durchgeführten nutzerorientierten Bedarfsplanung im eSport ist in Abbildung 9 dargestellt.

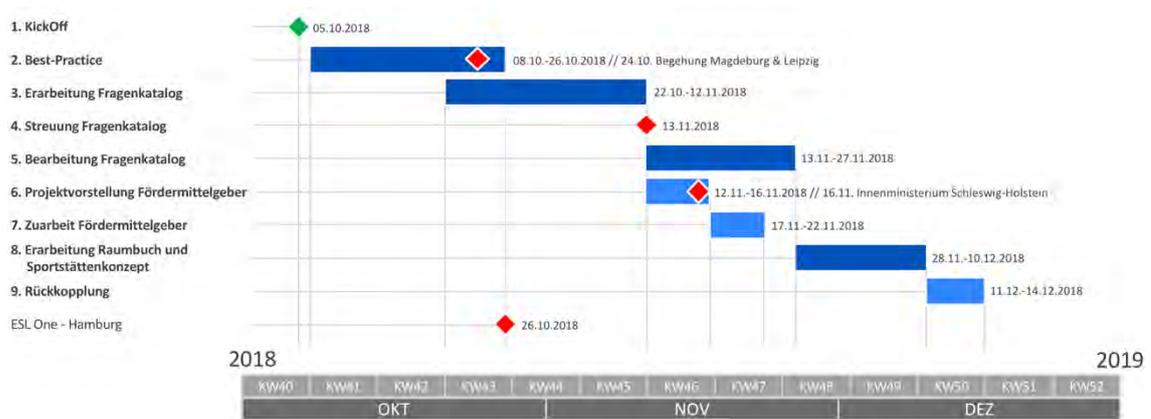


Abbildung 9: Projektablaufplan zur nutzerorientierten Bedarfsplanung im eSport⁴⁷

3.2 Rahmenbedingungen und Vorbereitung der Erhebung

Um die Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen im eSport zielführend umzusetzen, bedarf es einer ausführlichen Vorarbeit. Im Rahmen dieser steht die Begehung zweier gut aufgestellter Vereinsheime. Anhand dieser Best-Practice-Begehungen werden die typischen Räumlichkeiten des eSport kennengelernt und eine grundlegende Orientierung der räumlichen Bedürfnisse des Nutzers „eSport“ erlangt. Unterstützt werden die Begehungen mit parallel geführten Expertengesprächen der jeweiligen Nutzer. Des Weiteren werden die Anforderungen sowie die Organisation der Sportförderung analysiert, um im Rahmen der Erhebung zielgerichtete Ergebnisse im Hinblick auf eine potentielle Sportstätten- bzw. Sportmittelförderung zu erzielen.

3.2.1 Best-Practice-Begehung: Leipzig eSports e.V.

Das Vereinsheim des Leipzig eSports e.V. ist am 24. Oktober 2018 begangen worden. Das Ergebnisprotokoll des Expertengesprächs sowie die Fotodokumentation der Begehung sind in Anhang 3 und 4 beigefügt. Der Leipzig eSports e.V. wurde 2016 offiziell gegründet und bestand davor seit 2011 als stetig wachsende Interessensgemeinschaft. Insgesamt umfasst der Verein zum Zeitpunkt der Begehung ca. 140 aktive Mitglieder. Organisatorisch besteht der Verein aus acht Vorständen, davon drei geschäftsführende, sowie sieben vereinsinternen Abteilungen, wie z. B. Jugendarbeit, Social Media und Technik.

⁴⁷ Eigene Darstellung.

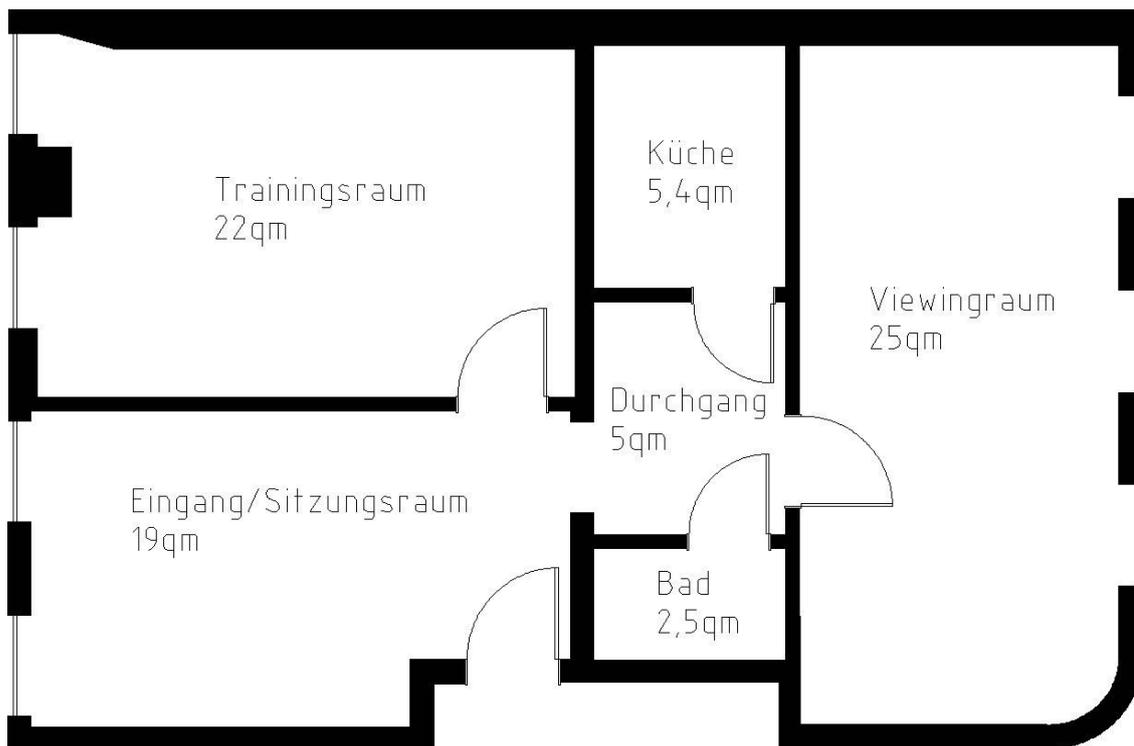


Abbildung 10: Grundriss des Vereinsheims des Leipzig eSports e.V.⁴⁸

Das ca. 80 m² große Vereinsheim besteht im Wesentlichen aus drei Haupträumen, dem Trainingsraum, dem Streaming-Raum (ehemals Eingang/ Sitzungsraum) und dem Multifunktionsraum (ehemals Viewingraum), vergleiche hierzu Abbildung 10. Der Trainingsraum beinhaltet aktuell acht PC-Plätze, welche jeweils mit vereinseigener Hardware voll ausgestattet und mit einer Switch-LAN-Verbindung untereinander sowie unabhängig vom WLAN mit dem Internet verbunden sind (siehe Abbildung 11). Der Streaming-Raum besteht aus einem Streaming-Platz und einem Regie-Platz. Der Streaming-Platz ist neben der notwendigen Hardware und den erforderlichen Peripherie-Geräten mit einem Greenscreen sowie zusätzlicher Beleuchtung ausgestattet. Der während eines Streamings unterstützende Regie-Platz dient u. a. der Interaktion im Bereich Social Media und sollte in Sichtweite zum Streaming-Platz liegen. Der Multifunktionsraum bietet Platz für Vereinssitzungen, Workshops sowie Schulungen und ermöglicht Spiele- und Taktikanalysen im Team über einen Beamer. Ergänzt werden die Kernräume des Vereinsheims durch eine Küche sowie ein Bad.

Besonders hervorzuheben ist, dass in Kooperation mit dem Zentrum für Hochschulsport der Universität Leipzig erstmals zum Wintersemester 2018/19 ein eSports-Kurs in dem Vereinsheim des Leipzig eSports e.V. stattfindet.

⁴⁸ Leipzig eSports e.V. (Hrsg.).



Abbildung 11: PC-Trainingsraum des Leipzig eSports e.V.⁴⁹

3.2.2 Best-Practice-Begehung: Magdeburg eSports e.V.

Das Vereinsheim des Magdeburg eSports e.V. ist ebenfalls am 24. Oktober 2018 begangen worden. Das Ergebnisprotokoll des Expertengesprächs, die Fotodokumentation der Begehung sowie ein Etagengrundriss sind in Anhang 5, 6 und 7 zu finden. Der Magdeburg eSports e.V. wurde 2016 aus einer zuvor bestehenden losen Verbindung von Interessierten heraus gegründet und besitzt zum Zeitpunkt der Begehung ca. 220 aktive Mitglieder.

Das Vereinsheim umfasst drei Kernräume mit einer Gesamtfläche von 61,3 m² bestehend aus einem PC-Trainingsraum, einem separaten Konsolen-Trainingsraum sowie einem Streaming-Raum (siehe Abbildung 12). Der PC-Trainingsraum bietet sechs Trainingsplätze für Spieler und einen PC-Arbeitsplatz für den Vereinsvorstand. Des Weiteren ist er u. a. mit einem Beamer sowie einem Konferenztisch ausgestattet, um Taktikanalysen oder Vereinstreffen abzuhalten. Der Konsolen-Trainingsraum ist mit drei Fernsehern und der zugehörigen Konsolen-Hardware ausgestattet. Der Streaming-Raum umfasst neben dem Streaming-Platz mit der notwendigen Hardware und den

⁴⁹ Eigene Aufnahme, 24.10.2018.

erforderlichen Peripherie-Geräten einen Greenscreen sowie eine separate Ausleuchtung, um die Unabhängigkeit vom Tageslicht zu gewährleisten (vgl. Abbildung 13). Die Kombination des PC-Trainingsraums mit dem Viewing- und Meeting-Bereich für Taktik-Analysen oder Vereins Sitzungen ergibt sich laut den Nutzern aus der Platznot heraus und ist in jedem Fall als kontraproduktiv zu bewerten.

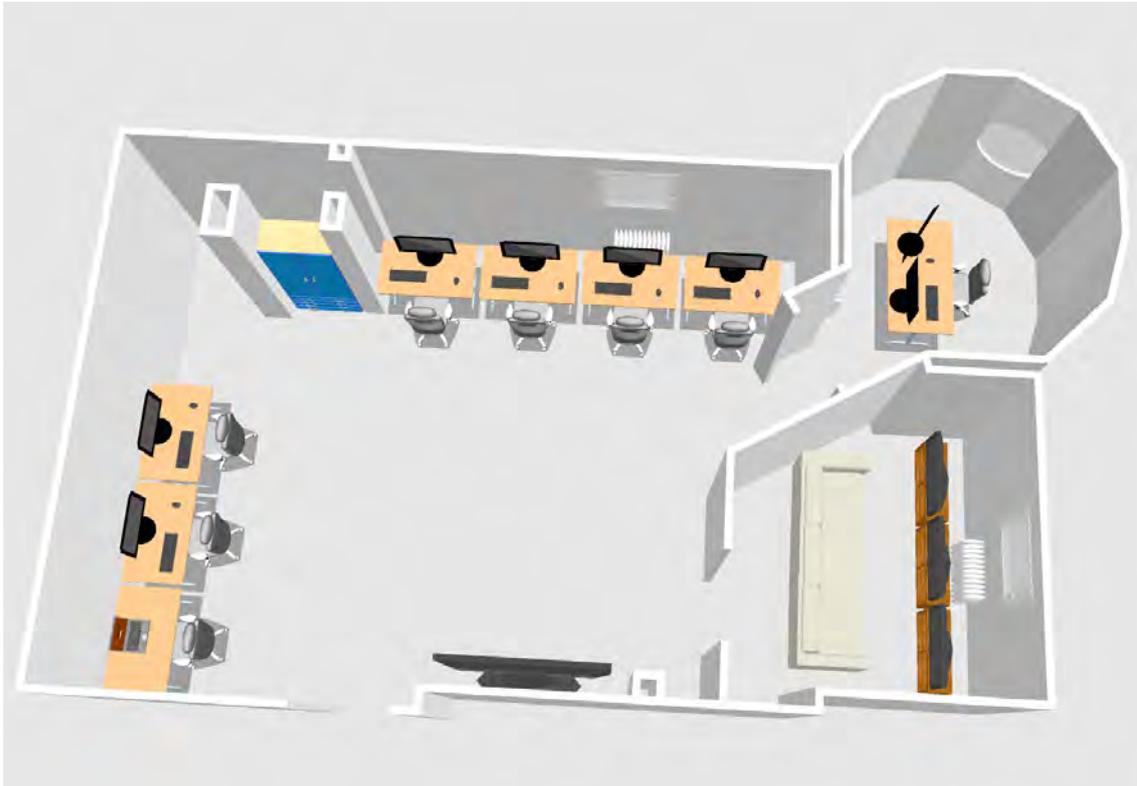


Abbildung 12: Räumlichkeiten des Magdeburg eSports e.V.⁵⁰

Das Vereinsheim umfasst außerdem zusätzlich zu den genannten Kernräumen eine Küche sowie ein Bad, welche sich beide auf derselben Etage des Vereinsheim befinden. Der Etagenplan ist als Grundriss in Anhang 7 angefügt. Zum Zeitpunkt der Begehung befindet sich eine neue Küche des Vereinsheims in der Einrichtung. Diese soll im Vergleich zur bisherigen Küche, welche nur mit einer Küchenzeile ausgestattet war, um einen Aufenthaltsbereich für die Vereinsmitglieder ergänzt werden. Dieser Aufenthaltsbereich dient neben der Verpflegung der Mitglieder zur Entlastung der Frequenzierung der Trainingsräume während der Stoßzeiten, wie zum Beispiel zwischen dem Trainingswechsel. So werden vor allem akustische Störungen des Trainings vermieden, berichten die Nutzer.

⁵⁰ Magdeburg eSports e.V. (Hrsg.).



Abbildung 13: Streaming-Raum des Magdeburg eSports e.V.⁵¹

Beide Vereine, der Leipzig eSports e.V. sowie der Magdeburg eSports e.V., sind in Deutschland im Bereich des Breitensports im eSport gut aufgestellt. Im Gespräch mit den Verantwortlichen und einzelnen Nutzern wurde jedoch schnell deutlich, dass die Räumlichkeiten besonders im Verhältnis zur Mitgliederstärke der Vereine zu klein sind. Beide Vereine führten an, dass mindestens zwei PC-Trainingsräume vorgehalten werden müssten, um die Vereinsstärke mit Trainingsangeboten bedienen zu können und räumlich getrennte Trainings von Teams zu fördern. Des Weiteren sei die Anzahl von PC- und Konsolen-Trainingsplätzen von der jeweiligen Ausrichtung des eSport-Vereins auf unterschiedliche Disziplinen abhängig.

⁵¹ Eigene Aufnahme, 24.10.2018.

3.2.3 Organisation und Anforderungen der öffentlichen Sportförderung

Um die Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen des Nutzers „eSport“ auch im Hinblick auf eine zukünftige Sportstätten- und Sportmittelförderung zielgerichtet durchzuführen, ist es notwendig einen genaueren Blick auf die öffentliche Sportförderung in Deutschland zu werfen.

Das Grundgesetz (GG) weist dem Bund keine ausdrückliche Kompetenz im Rahmen der Sportförderung zu. Somit ist nach Artikel 30 GG, welcher die Ausübung staatlicher Befugnisse sowie die Erfüllung staatlicher Aufgaben den Ländern zuweist, der Sport grundsätzlich Sache der Länder. Allerdings können bestimmte Teilbereiche, welche der Zuständigkeit des Staates unterliegen, wie z. B. Bildungsplanung und Städtebauförderungen, auch Belange des Sports betreffen. Des Weiteren wird der Sport im Sinne der gesamtstaatlichen Repräsentation (z. B. Spitzensport und Olympische Spiele) im Rahmen von Organisationen (z. B. DOSB) sowie spezifischer Forschungsvorhaben (z. B. Sportstättenbau) durch den Bund gefördert.⁵² Im Wesentlichen verfolgt die Sportförderung hierzulande folgende Ziele:

- Repräsentationsrolle des Sports für den Staat,
- Förderung demokratischer Partizipation in der Gesellschaft,
- Förderung der Gesundheit und Persönlichkeitsentwicklung,
- Beitrag des Sports zur Kultur,
- Positive externe ökonomische Effekte des Sports.⁵³

Den sportpolitischen Orientierungsrahmen bilden des Weiteren drei zentrale Grundsätze der staatlichen Sportförderung, in welchen das Verhältnis von Sport und Staat festgelegt wird:

- Prinzip der Autonomie,
- Prinzip der Subsidiarität,
- Prinzip der partnerschaftlichen Zusammenarbeit.

Das Prinzip der Autonomie umfasst die fachliche, organisatorische sowie finanzielle Selbstständigkeit der Sportverbände und Sportvereine in Deutschland. Im Rahmen des Subsidiaritätsprinzips sichert der Staat Sportförderung nur zu, wenn ein Verein seine Maßnahmen nicht oder nicht vollständig aus eigenen Mitteln finanzieren kann. Somit ist die öffentliche Sportförderung grundsätzlich als „Hilfe zur Selbsthilfe“ konzipiert. Mit dem Prinzip der partnerschaftlichen Zusammenarbeit wird trotz der Autonomie

⁵² Vgl. Landessportbund Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Prinzipien der Sportförderung, 2018, o. S..

⁵³ Vgl. Ballhaus, W. et al.: PwC Digital Trend Outlook 2017: eSport, 2017, S. 22.

des Sports eine enge Kooperation zwischen staatlichen Einrichtungen den Vereinigungen des Sports angestrebt.⁵⁴

Die Gestaltung der öffentlichen Sportförderung in Deutschland ist vielfältig und umfangreich und besteht i. d. R. aus Transferleistungen. Auf der einen Seite unterstützt die öffentliche Hand durch mittelbare Transferleistungen wie den Verzicht auf Einnahmen, indem sie beispielsweise Steuervorteile für gemeinnützige Sportvereine gewährt oder im Rahmen von staatlichen Sportwetten und Lotterien auf Einnahmen zugunsten der Sportanbieter verzichtet. Auf der anderen Seite unterstützt der Staat den Sportbereich mit unmittelbaren Transferleistungen in realer sowie monetärer Form. Er stellt eine umfangreiche Sportinfrastruktur bereit und trägt im Rahmen dieser die Kosten von Gütern, welche dem Sportbereich weitgehend unentgeltlich zur Verfügung gestellt werden.⁵⁵ Zusätzlich dazu transferiert der Staat auch „direkt Gelder an die Akteure des Sports, z. B. durch Zweckzuweisungen für vereinseigenen Sportstättenbau, finanzielle Unterstützung (Beihilfen) bei der Gerätebeschaffung oder anteilige Übernahmen von Übungsleiterkosten.“⁵⁶ Das System der Sportförderung in Deutschland ist zum Überblick in Abbildung 14 dargestellt.



Abbildung 14: System der Sportförderung in Deutschland⁵⁷

⁵⁴ Vgl. Fahrner, M.: Grundlagen des Sportmanagements, 2014, S. 156 ff..

⁵⁵ Vgl. Langer, M.: Öffentliche Sportförderung, 2006, S. 120.

⁵⁶ Langer, M.: Öffentliche Sportförderung, 2006, S. 120.

⁵⁷ Ballhaus, W. et al.: PwC Digital Trend Outlook 2017: eSport, 2017, S. 22.

Die Förderung des Sports und in dessen Rahmen die Verantwortung der Länder und Kommunen ist in den Verfassungen der Bundesländer, mit Ausnahme von Hamburg, als Staatsziel verankert. Die staatliche Zuständigkeit nimmt meist das Kultus- oder Innenministerium wahr, sie ist in den einzelnen Bundesländern jedoch nicht einheitlich geregelt.⁵⁸ Gemäß der aktuellen sportpolitischen Entwicklungen im Rahmen des eSport auf Länderebene, vergleiche Kapitel 2.1.3 Status quo, wird ein genauere Blick auf die Sportförderung in Schleswig-Holstein geworfen, welche hier im Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration angesiedelt ist. In Schleswig-Holstein erfolgt die finanzielle Förderung des Sports nach dem Gesetz zur Ausführung des Ersten Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland vom 1. Februar 2013. Im Rahmen der Zweckabgaben des Glücksspiels sind acht Prozent, mindestens jedoch acht Millionen Euro, für die Sportförderung zu verwenden. Davon fließen 90 % an den Landessportverband, welchem das Innenministerium mit dem Recht zur Weitergabe von Mitteln zur Projektförderung in öffentlich-rechtlicher Form beliehen hat. Weitere acht Prozent gehen in die allgemeine Förderung des außerschulischen Sports und die restlichen zwei Prozent in die Förderung des außerunterrichtlichen Schulsports.⁵⁹ Im Rahmen der Förderung von Investitionsmaßnahmen aus Landesmitteln fördert der Landessportverband den Neubau, den Umbau und die Sanierung von Sportstätten sowie den Ankauf bestimmter langlebiger Sportgeräte. Die Grundlage dieser Förderung bildet eine Förderrichtlinie. Antragsberechtigt sind gemeinnützige Mitgliedsvereine und Mitgliedsverbände des Landessportverbands.⁶⁰

Zum aktuellen Zeitpunkt sind eSport-Vereine aufgrund der fehlenden Anerkennung der Gemeinnützigkeit gemäß § 52 Abgabenordnung (AO) im Rahmen der Sportförderung auf Länderebene nicht förderfähig. Allerdings kann eine Förderung abseits der Sportförderung aus anderen finanziellen Programmen und Töpfen vorgenommen werden, wie bspw. durch das bereits unter 2.1.3 erwähnte IMPULS-Programm in Schleswig-Holstein. Aus derartigen Programmen und Fördertöpfen lassen sich jedoch zurzeit noch keine eindeutigen Anforderungen im Hinblick auf die Förderfähigkeit von eSport-Räumlichkeiten ableiten.

⁵⁸ Vgl. Fahrner, M.: Grundlagen des Sportmanagements, 2014, S. 162 f..

⁵⁹ Vgl. Staatskanzlei Schleswig-Holstein (Hrsg.): Sportförderung in Schleswig-Holstein, 2018, o. S..

⁶⁰ Vgl. Landessportverband Schleswig-Holstein (Hrsg.): Investitionsförderung, 2018, o. S..

3.3 Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen

Die Erkenntnisse aus den beiden Begehungen in Magdeburg und Leipzig bilden die inhaltliche Grundlage für die Erarbeitung des Fragenkatalogs. Bevor in die Erarbeitung eingestiegen wird, erfolgt zunächst die Definition der Zielgruppe und eine Durchführungsbeschreibung der Erhebung sowie die Beschreibung des genutzten Online-Umfrage-Tools.

3.3.1 Zielgruppendefinition und Durchführungsbeschreibung

Die Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen der Räumlichkeiten im eSport im Rahmen der nutzerorientierten Bedarfsplanung orientiert sich an dem klassischen Forschungsprozess der empirischen Sozialforschung (siehe Abbildung 15). Um fundierte Ergebnisse zu erzielen, empfiehlt es sich auch bei einer Erhebung im Rahmen einer Bedarfsplanung eine Operationalisierung durchzuführen, ein Forschungsdesign festzulegen sowie die Untersuchungszielgruppe zu definieren.

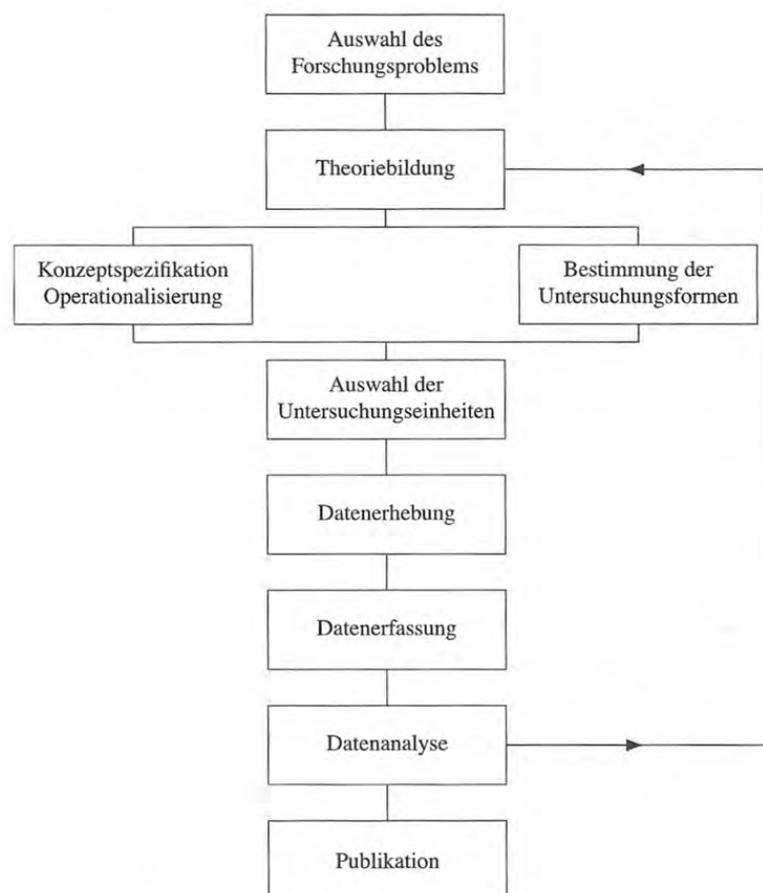


Abbildung 15: Phasen eines Forschungsprozesses⁶¹

⁶¹ Esser, E./ Hill, P./ Schnell, R.: Empirische Sozialforschung, 2011, S. 4.

Im Rahmen der Operationalisierung werden dem Themengebiet der Forschung beobachtbare Indikatoren und Variablen zugeordnet, sodass Messungen und Aussagen möglich werden.⁶² Im Hinblick auf die Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen der Räumlichkeiten im eSport bilden die Raumgrößen und Raumausstattungen die messbaren Indikatoren, welche sich jeweils in aktuell, zukünftig und wunschgemäß herunterbrechen lassen. Des Weiteren ist im Zusammenhang der Konzeptspezifikation zu klären, dass bei der Verwendung des Begriffs „eSport“ im Rahmen der Erhebung ausschließlich der Bereich Breitensport im eSport eingeschlossen ist und der Leistungssport unberücksichtigt bleibt.

Das Forschungsdesign umfasst die Bestimmung und Gestaltung der Untersuchungsform (Wie mache ich was?), die Dimensionen des Forschungsablaufes (Erhebungszeitraum, Häufigkeit, etc.) sowie die Gestaltung der Durchführung.⁶³ Die im Rahmen der Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen der Räumlichkeiten im eSport gewählte Untersuchungsform fällt auf die Befragung mittels eines Fragenkatalogs, welcher auf den Erkenntnissen von zuvor durchgeführten Begehungen und Expertengesprächen aufbaut. Dieser Fragenkatalog wird webbasiert in einem Online-Tool erstellt (web-survey) und mittels eines Links, welcher nur eine Antwort sowie keine nachträgliche Bearbeitung der Antwort zulässt, via Email an die Zielgruppe gestreut. Als Online-Tool fällt die Wahl auf den Anbieter „Google forms“ und der Erhebungszeitraum liegt zwischen dem 13. und 27. November 2018. Um zielgerichtete Fragestellungen zu ermöglichen, wird eine Verzweigungslogik zwischen einzelnen Fragen und Abschnitten eingebaut. Die Bearbeitungszeit des Fragebogens beträgt ca. 15 Minuten.

Die Auswahl der Untersuchungseinheit umfasst die Definition und Erreichbarkeit der Zielgruppe sowie die Kommunikation und Interaktion mit dieser.⁶⁴ Die Zielgruppe der Erhebung der qualitativen und quantitativen Anforderungen der Räumlichkeiten im eSport sind die eSport-Vereine sowie -Abteilungen des Breitensports in Deutschland. In diesen sind nicht die einzelnen Mitglieder die Adressaten, sondern der Verein bzw. die Abteilung selbst. Die zielgerichtete Streuung sowie die Kommunikation erfolgt über das Netzwerk des ESD. Dadurch wird der Zugang zum Feld sowie die Aussagekraft und Qualität der Rückläufer gewährleistet. Ersterer ist durch die Anzahl der im ESD organisierten eSport-Vereine und -Abteilungen des Breitensports sowie das darüber hinausgehende Netzwerk des ESD begrenzt. Die Erhebung wurde an insgesamt 15 Vereinen und Abteilungen gestreut.

⁶² Vgl. Esser, E./ Hill, P./ Schnell, R.: Empirische Sozialforschung, 2011, S. 7.

⁶³ Vgl. Atteslander, P.: Methoden der empirischen Sozialforschung, 2010, S. 49 ff..

⁶⁴ Vgl. Esser, E./ Hill, P./ Schnell, R.: Empirische Sozialforschung, 2011, S. 8.

3.3.2 Online-Umfrage-Tool Google forms

Die Zielgruppe der Erhebung umfasst eSport-Vereine und -Abteilungen des Breitensports, welche in ganz Deutschland verteilt sind. Aus diesem Grund fällt die Entscheidung auf einen digitalen Fragebogen, welcher online mittels eines Einladungs-Links abrufbar ist. Der Markt an Anbietern für die Erstellung von Online-Umfragen ist groß und reicht von kostenlosen Anbietern bis hin zu Jahres-Abonnements im vierstelligen Eurobereich. Die im Rahmen dieser Erhebung notwendige Funktion der Verzweigungslogik von einzelnen Fragen und Absätzen, um gezielte Fragen in Abhängigkeit vorheriger Antworten stellen zu können, ist in den meisten kostenfreien Tools vorhanden. Des Weiteren sollte das Online-Tool eine Ausgabe der Ergebnisse im Excel-Format ermöglichen, um die Auswertung zu vereinfachen. Beide Funktionen bringt das kostenfreie Online-Umfrage-Tool Google forms mit, welches im Rahmen dieser Erhebung verwendet wurde.

Der Anbieter Google forms bringt zahlreiche Optionen für das Zusammenstellen von Fragen mit (siehe Abbildung 13). Beginnend bei reinen Auswahlfragen über

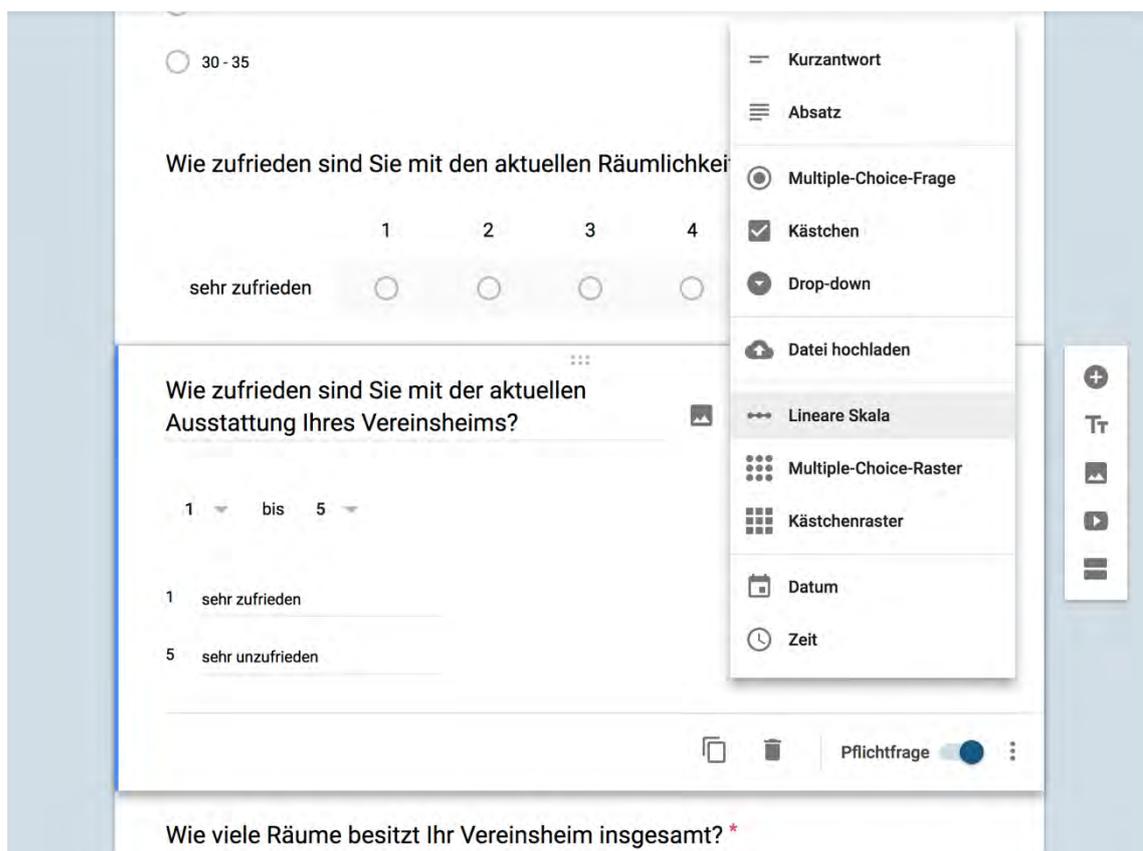
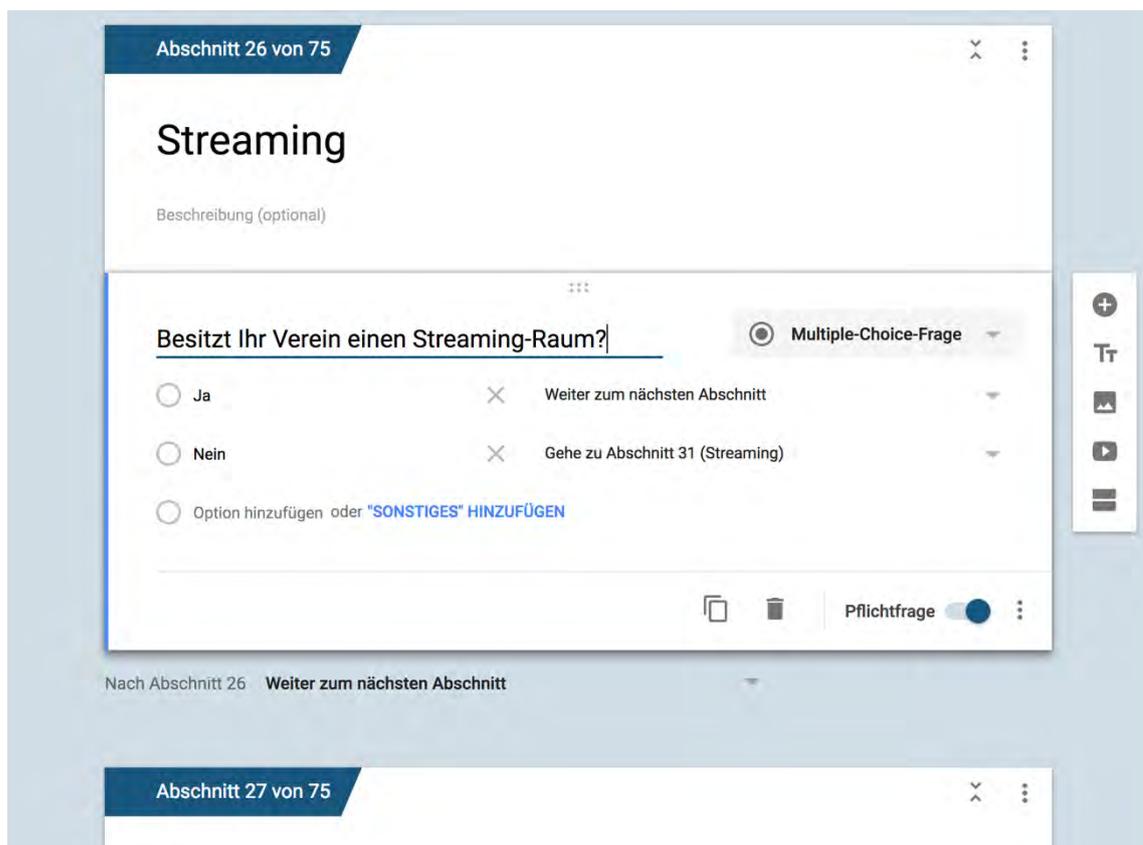


Abbildung 16: Auswahlmöglichkeiten von Fragetypen in Google forms⁶⁵

⁶⁵ Eigene(r) Aufnahme/ Screenshot, 22.11.2018.

Drop-down-Felder bis hin zu linearen Skalen oder Raster ist vieles möglich. Des Weiteren können Freitext-Antworten je nach Umfang als Kurzantwort oder im Absatz eingerichtet werden. Kurzantworten lassen sich dabei, wenn erforderlich, als reine Zahlenantwort definieren, welche darüber hinaus bspw. mit einem Antwortbereich zwischen 1 und 100 begrenzt werden kann. Jede Frage kann als Pflichtfrage programmiert und ggf. um eine erklärende Beschreibung zur Fragestellung ergänzt werden.

Vereinzelt Fragen nicht als Pflichtfragen zu definieren ermöglicht dem Befragten das Überspringen von Fragestellung, welche ihn nicht tangieren oder zu welcher ggf. keine Antwort vorliegt. Um den Befragten allerdings nicht zu häufig mit für ihn irrelevanten bzw. unpassenden Fragen zu konfrontieren, bietet das Einbauen einer Verzweigungslogik Abhilfe. Diese Funktion ist nach Multiple-Choice-Fragen und am Ende eines Fragenabschnittes möglich. Über ein Drop-down-Feld kann jeder Antwort einer Multiple-Choice-Frage eine Verlinkung zu einem darauffolgenden Fragenabschnitt hinterlegt werden. Die Fragestellung in Abbildung 17 zeigt diese Verkettung von Fragen beispielhaft. So kann bei der Frage nach dem Vorhandensein eines bestimmten Raumes bei



The screenshot displays a Google Forms interface for a section titled 'Streaming' (Abschnitt 26 von 75). The question is 'Besitzt Ihr Verein einen Streaming-Raum?' (Does your club have a streaming room?). It is a 'Multiple-Choice-Frage' (Multiple-Choice Question). The options are:

- Ja (Yes) - Weiter zum nächsten Abschnitt (Proceed to the next section)
- Nein (No) - Gehe zu Abschnitt 31 (Streaming) (Go to section 31 (Streaming))
- Option hinzufügen oder "SONSTIGES" HINZUFÜGEN (Add option or "OTHER" HIGHLIGHT)

At the bottom of the question, there is a 'Pflichtfrage' (Required question) toggle switch, which is currently turned on. Below the question, a navigation bar shows 'Nach Abschnitt 26 Weiter zum nächsten Abschnitt' (After section 26 Proceed to the next section). The next section is labeled 'Abschnitt 27 von 75'.

Abbildung 17: Verzweigungslogik von Fragen und Abschnitten in Google forms⁶⁶

⁶⁶ Eigene(r) Aufnahme/ Screenshot, 22.11.2018.

einer bejahenden Antwort auf die Größe und Ausstattung des Raumes eingegangen werden, wohingegen bei einer Verneinung nach dem Grund und eventuellen zukünftigen Absichten gefragt werden kann. Dies gewährleistet eine zielgerichtete Fragestellung, indem irrelevante Fragenabschnitte übersprungen und herausgefiltert werden können, sowie eine Einsparung in der Bearbeitungszeit.

Ebenso wichtig wie die Einrichtung ist die Auswertung des Fragebogens. Hier bietet das Tool Google forms schon während der Bearbeitungszeit eine Einsicht in die Ergebnisse (siehe Abbildung 18). Es besteht die Möglichkeit eine aufbereitete Zusammenfassung oder die jeweils einzelnen Antworten einzusehen. Des Weiteren lässt sich dem Fragebogen eine Excel-Tabelle online hinterlegen, in welcher die einzelnen Antworten nach dem Absenden durch den Befragten importiert werden. In der Tabelle befinden sich die einzelnen Fragen in jeweils einer Spalte, die Antworten mit einem Zeitstempel in den Zeilen. Um ungewollte Nachzügler in der Beantwortung zu vermeiden, kann die Antwortmöglichkeit auf den Fragenkatalog manuell deaktiviert werden.



Abbildung 18: Auswertungsmöglichkeiten in Google forms⁶⁷

⁶⁷ Eigene(r) Aufnahme/ Screenshot, 22.11.2018.

3.3.3 Erarbeitung des Fragenkatalogs

Der Erarbeitung des Fragenkatalogs liegen die Begehungen und Expertengespräche in Magdeburg und Leipzig zugrunde, welche in den Anhängen 3 bis 7 dokumentiert sind. Der gesamte Fragenkatalog ist dieser Arbeit im Anhang 8 angefügt. Inhaltlich deckt der Fragebogen den Vereinsbetrieb sowie die Fragen nach Raumgrößen und Raumausstattungen ab, welche jeweils nach Bestand, Zukunft oder Wunsch ausgerichtet sind. Wirtschaftliche Aspekte bleiben im Rahmen der Erhebung unberücksichtigt.

Der Fragenkatalog umfasst insgesamt 148 Fragen, welche sich in folgende zehn Bereiche unterteilen:

1. Allgemein
2. Standort
3. Vereins- und Trainingsbetrieb
4. PC-Trainingsflächen
5. Konsolen-Trainingsflächen
6. Behaglichkeit der Trainingsflächen
7. Streaming
8. Viewing/ Spiel-Analyse
9. Küche
10. Weiteres (Büro, Event, Lager, Ausgleichssport, Umkleide, ...)

In den Bereichen „Allgemein“, „Standort“ und „Vereins- und Trainingsbetrieb“ werden mittels geschlossenen Einstiegsfragen Daten und Fakten zum Verein gesammelt. Der Bereich Allgemein deckt dabei Fragen nach Art (Verein oder Abteilung), Gründungsjahr, Mitgliederzahlen (bei Gründung, aktuell und zukünftig), Mitgliederstruktur (Alter und Geschlecht) sowie Zufriedenheit mit den Bestandsräumlichkeiten des Vereins ab. Im Bereich Standort werden Daten zur Stadt des Vereinssitzes (Einwohnerzahl, Entfernung zum Stadtzentrum), zum Umfeld sowie zur infrastrukturellen Erschließung (ÖPNV, Parkplätze, Anreisemittel) erfragt. Der Bereich Vereins- und Trainingsbetrieb umfasst Fragen nach den trainierten Disziplinen (aktuell, zukünftig und mitgliederstärkste), nach den Öffnungszeiten und angebotenen Trainingsstunden unter der Woche und am Wochenende sowie nach der durchschnittlichen Auslastung.

Die Fragenstruktur nach den PC- und Konsolen-Trainingsflächen ist jeweils gleich aufgebaut. Mit der Einstiegsfrage, ob Flächen vorhanden sind, werden die darauffolgenden Fragen gefiltert. Bei Bejahung werden die Bestandsflächen mit Fragen nach Anzahl der Trainingsplätze, Raumgrößen und Raumausstattungen aufgenommen sowie die Zufriedenheit und ggf. Verbesserungsvorschläge erfasst. Bei Verneinung wird gefragt, ob Trainingsflächen in Zukunft geplant sind und, falls ja, wie diese optimal gestaltet

werden sollten. Der darauffolgende Bereich erfragt eine Bewertung der Trainingsplätze hinsichtlich der Behaglichkeit (Ergonomie, Raumatmosphäre, Belichtung, Lärm sowie Kälte/ Wärme) sowie den Stellenwert dieser einzelnen Themen im Verein.

Die Bereiche „Streaming“, „Viewing/ Spielanalyse“ und „Küche“ verfolgen eine ähnliche Struktur. Hier wird ebenfalls mit einer Einstiegsfrage geklärt, ob derartige Flächen vorhanden sind, und daraufhin eine Filterung der Fragen vorgenommen. Bei Bejahung werden die Bestandsflächen mit Fragen nach Anzahl der Sitzplätze, Raumgrößen und Raumausstattungen aufgenommen sowie die Zufriedenheit und ggf. Verbesserungsvorschläge erfasst. Bei Verneinung wird gefragt, ob derartige Räumlichkeit in Zukunft geplant sind und, falls ja, wie diese optimal gestaltet werden sollten.

Abschließend deckt der Bereich „Weiteres“ Räume und Funktionsbereiche wie Büro, Eventflächen, Lager, Ausgleichssport sowie Umkleide- und Duschbereiche ab. Während es sich bei den zuvor erfragten Räumen um Bestandsräume der Best-Practice-Begehungen handelte, deckt dieser Bereich die über die Expertengespräche erfragten Wünsche ab. Auch hier werden ein eventueller Bestand oder zukünftige Pläne in diesem Bereich abgefragt. Der Fragebogen schließt mit der Frage nach weiteren Räumlichkeiten neben den bereits angesprochenen und lässt in der letzten Frage Platz für weitere Kommentare, Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge. Der Fragebogen wurde am 13.11.2018 gestreut. Die Startseite ist in Abbildung 19 zu sehen.



Abbildung 19: Startseite des Fragebogens in Google forms⁶⁸

⁶⁸ Eigene(r) Aufnahme/ Screenshot, 22.11.2018.

3.4 Aufbereitung der Rückläufer und Rahmenbedingungen zur Auswertung

Der Fragenkatalog ist durch den ESBD an insgesamt 15 Vereine und Abteilungen des eSport-Breitensport gestreut worden. Im Verlauf des Erhebungszeitraums vom 13. bis 27. November 2018 sind insgesamt zehn Rückläufer eingegangen. Unter diesen befinden sich sechs eSport-Vereine sowie vier eSport-Abteilungen, welche an einen Sportverein angeschlossen sind.

Zur Aufbereitung der zehn Rückläufer ist die im unter 3.3.2. beschriebenen Erhebungstool enthaltene Export-Funktion ausreichend. Mit dieser lassen sich die Ergebnisse tabellarisch u. a. ins Excel-Format exportieren. Bei einer Anzahl bzw. einem Umfang von zehn Rückläufern reicht die Übersichtlichkeit einer Tabelle aus und es bedarf als Vorarbeit für die anstehende Auswertung keiner weiteren Aufbereitung oder Gruppierung von Ergebnissen.

Um die Auswertung im nachfolgenden Kapitel 4 „Bedarfsdefinition und Sportstättenkonzept“ nachvollziehbar durchzuführen, sind einige Rahmenbedingungen zur Auswertung festzuhalten. Die Unterkapitel 4.1 „Nutzeranforderungen“ und 4.2. „Qualitative und quantitative Raumanforderungen“ berufen sich als wissenschaftliche Grundlage vollständig auf die Ergebnisse der Erhebung wohingegen Unterkapitel 4.3 „Sportstättenkonzept“ im Rahmen einer konzeptionellen Darstellung Optimierungen enthalten kann. Des Weiteren fließen in Kapitel 4 ebenfalls Erkenntnisse aus den Best-Practice Begehungen und Expertengesprächen mit ein. Ergebnisse im Rahmen der Erhebung, welche nicht eindeutig zuordenbar sind, bleiben unberücksichtigt.

4 Bedarfsdefinition und Sportstättenkonzept

Im Rahmen der Auswertung werden in diesem Kapitel die Bedarfe des Nutzers „eSport“ definiert. Dabei wird zum einen auf die Nutzeranforderungen und zum anderen auf die qualitativen und quantitativen Raumanforderungen eingegangen. Im Anschluss daran erfolgt eine konzeptionelle Entwicklung einer Sportstätte, welche skalierbar anhand der Mitgliederstärke eines Vereins ist.

4.1 Nutzeranforderungen

Die Anforderungen und Kriterien des Nutzers „eSport“ ergeben sich aus den Angaben der zehn Teilnehmer zur Mitgliederstruktur, zum Vereins- und Trainingsbetrieb, zum Vereinssitz sowie zur Behaglichkeit. Im Folgenden wird nicht zwischen eSport-Verein und eSport-Abteilung differenziert und für beide Organisationsformen wird einheitlich die Bezeichnung Verein verwendet.

Die Angaben zum Gründungsjahr belegen die noch jungen Strukturen des Breiten-sports im eSport. So sind drei der zehn Vereine 2016 gegründet worden, zwei in 2017 sowie fünf in 2018. Abbildung 20 zeigt den Mitgliederstand der einzelnen Vereine zum Zeitpunkt der Gründung sowie der Erhebung und stellt die angegebenen 1-Jahres- und 2-Jahresprognosen zur Mitgliederentwicklung dar. Zum Zeitpunkt der Gründung betrug die Mitgliederstärke eines Vereins im Durchschnitt rund 17 Mitglieder. Die zehn Verei-

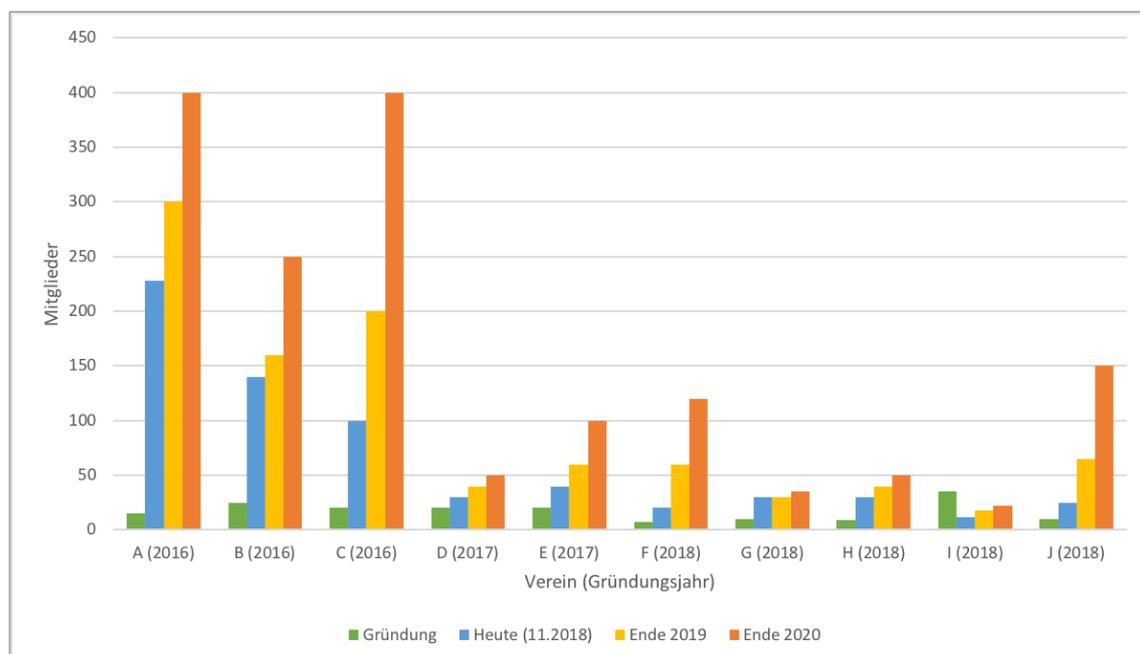


Abbildung 20: Mitgliederstand und -prognose (Vereinsgründung bis Ende 2020)⁶⁹

⁶⁹ Eigene Darstellung.

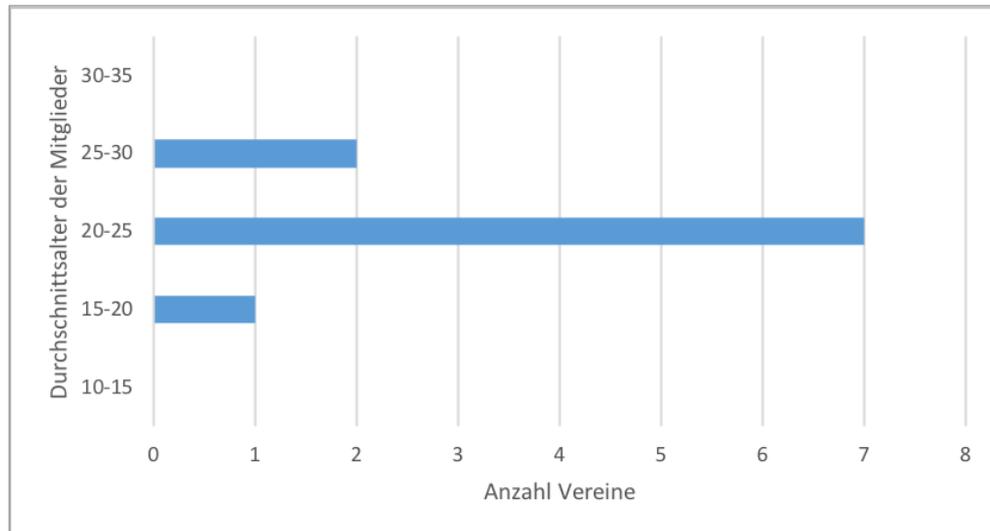


Abbildung 21: Durchschnittsalter der Mitglieder⁷⁰

ne haben zum Erhebungszeitpunkt durchschnittlich 66 Mitglieder. Bis Ende 2019 rechnen die Vereine im Durchschnitt mit einem Mitgliederwachstum von 67 %, bis Ende 2020 sogar mit 184 %. Im Durchschnitt befindet sich ein Vereinsmitglied im Alter eines jungen Erwachsenen zwischen 20 und 25 Jahren (vergleiche Abbildung 21). Nur bei einem aus zehn Vereinen liegt das Durchschnittsalter teilweise im Bereich der Minderjährigkeit. Ebenfalls eindeutig fällt die Angabe zur Geschlechterverteilung aus, welche in Abbildung 22 dargestellt ist. Alle Vereine besitzen mindestens 85 % männliche Mitglieder. Im Schnitt liegt der männliche Anteil an Vereinsmitgliedern bei rund 94 %.

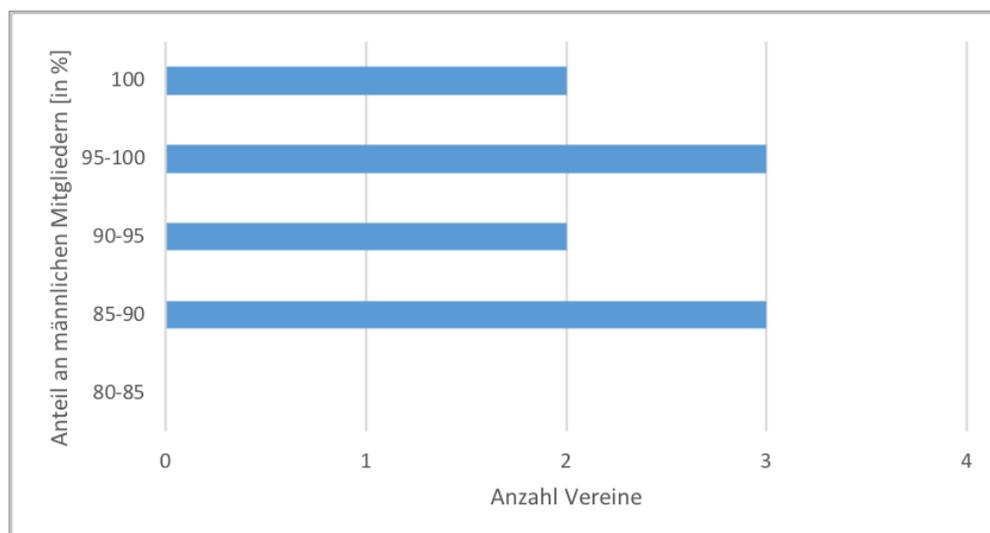


Abbildung 22: Anteil männlicher Mitglieder⁷¹

⁷⁰ Eigene Darstellung.

⁷¹ Eigene Darstellung.

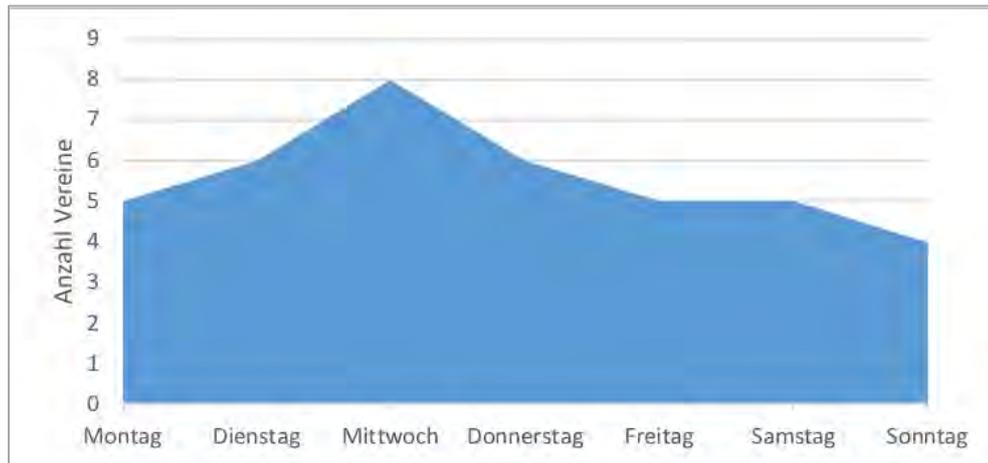


Abbildung 23: Reguläre Öffnungstage⁷²

Der reguläre Vereinsbetrieb hat seinen Schwerpunkt unter der Woche. Doch auch an Wochenenden finden reguläre Veranstaltungen statt (vergleiche Abbildung 23). Durchschnittlich werden unter der Woche neun Stunden Training durchgeführt, am Wochenende durchschnittlich fünf. Die Kernöffnungszeiten unter der Woche liegen ca. zwischen 17 und 21 Uhr, am Wochenende zwischen 14 und 22 Uhr. Die Anreise zum Vereinsheim erfolgt dabei am häufigsten über den öffentlichen Personennahverkehr (vergleiche Abbildung 24). Insgesamt sind 70 % der befragten Vereine an den ÖPNV angeschlossen. Ebenfalls 70 % der Vereine besitzen eigene Parkplätze und/ oder können auf öffentliche Parkplätze zurückgreifen. Im Schnitt hat die Stadt des Vereinssitzes rund 600.000 Einwohner und das Vereinsheim liegt weniger als 4 km vom Stadtzentrum entfernt.

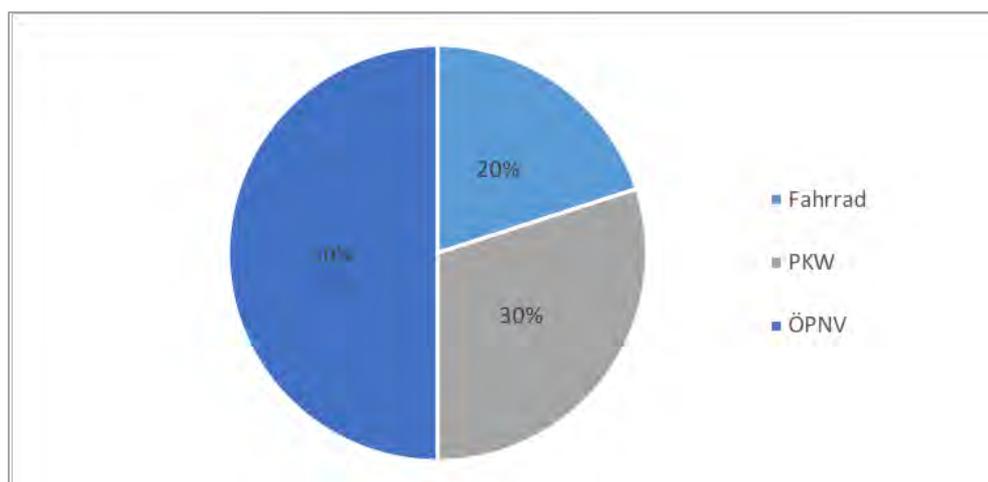


Abbildung 24: Beliebteste Anreisemittel⁷³

⁷² Eigene Darstellung.

⁷³ Eigene Darstellung.

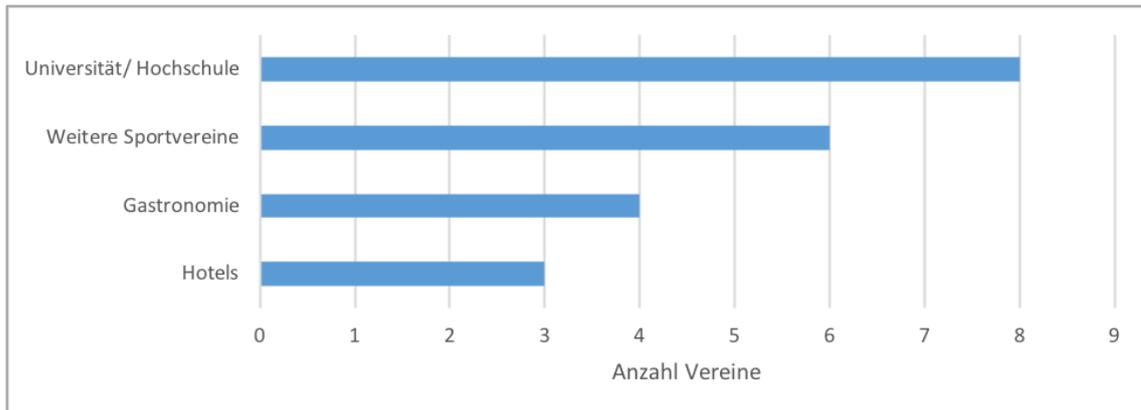


Abbildung 25: Wichtige Einrichtungen im näheren Umfeld eines Vereinsheims⁷⁴

Als ein wichtiger Standortfaktor für Vereinsheime kann die infrastrukturelle Nähe zu Universitäten und Hochschuleinrichtungen sowie zu weiteren klassischen Sportvereinen gewertet werden. Des Weiteren befinden sich Gastronomie sowie Hotels unter den häufigsten Nennungen (vergleiche Abbildung 25).

Im Trainingsbetrieb zählen League of Legends (LoL) sowie Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) zu den am häufigsten trainierten Disziplinen (vergleiche Abbildung 26). League of Legends ist zugleich ebenfalls bei acht aus zehn Vereinen die mitgliederstärkste Disziplin mit im Schnitt 24 aktiven Mitgliedern.

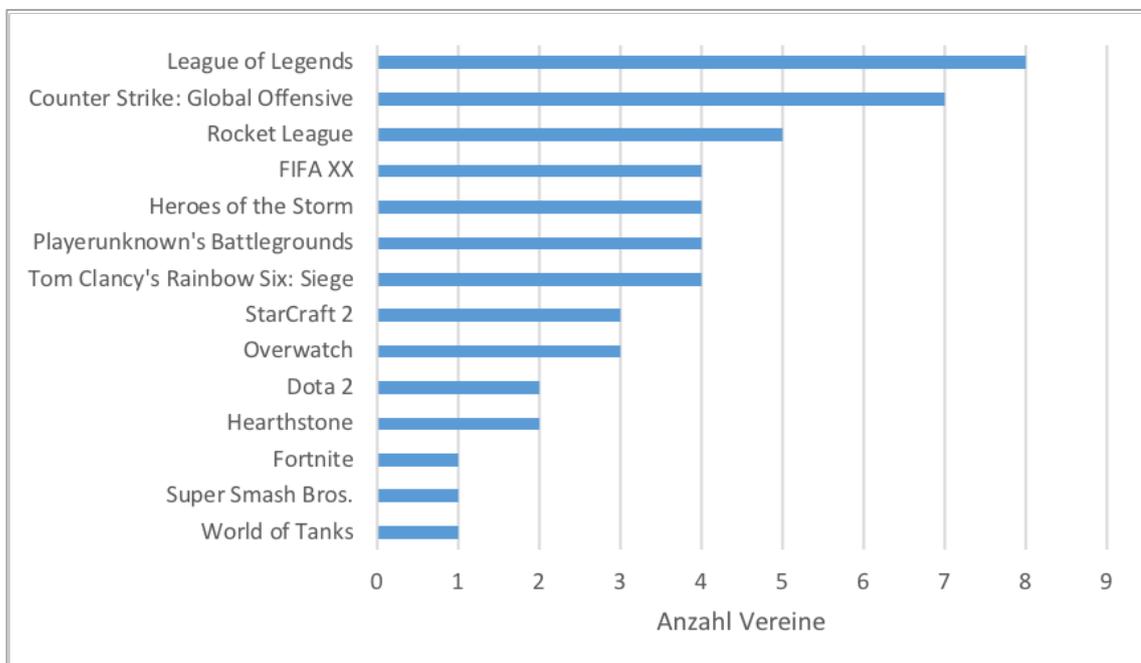


Abbildung 26: Trainierte Disziplinen⁷⁵

⁷⁴ Eigene Darstellung.

⁷⁵ Eigene Darstellung.

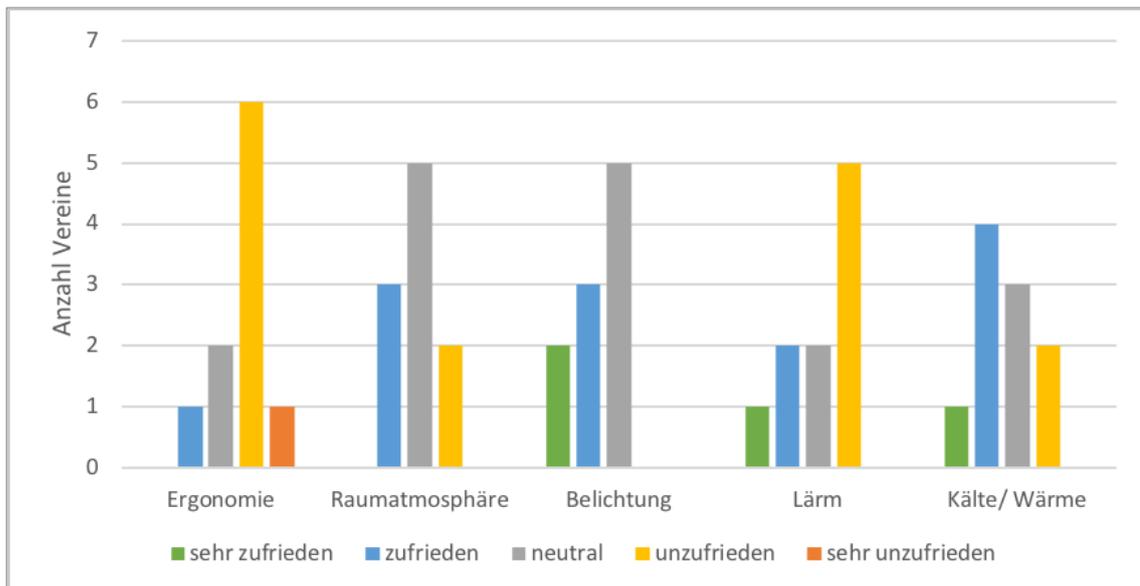


Abbildung 27: Zufriedenheit mit der Behaglichkeit im Trainingsumfeld⁷⁶

Im Rahmen der Zufriedenheitsabfrage bezogen auf die Behaglichkeit im Trainingsumfeld innerhalb eines Vereinsheims sind von den Vereinen vor allem die Bereiche Ergonomie und Lärm mit „unzufrieden“ angegeben worden (vergleiche Abbildung 27). Beide Bereiche besitzen ebenfalls den höchsten Stellenwert innerhalb der Behaglichkeit, wobei der Bereich Ergonomie von allen Vereinen als „sehr wichtig“ angegeben worden ist (vergleiche Abbildung 28).

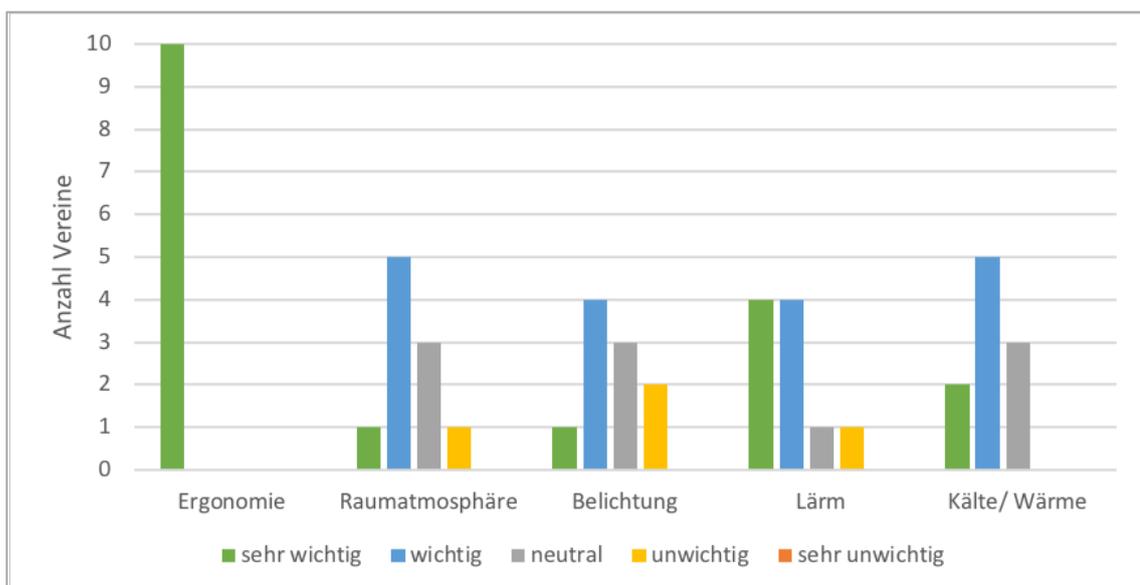


Abbildung 28: Stellenwert der Behaglichkeit im Trainingsumfeld⁷⁷

⁷⁶ Eigene Darstellung.

⁷⁷ Eigene Darstellung.

4.2 Qualitative und quantitative Raumanforderungen

Die Anforderungen des Nutzers „eSport“ an die Räume basieren auf den Größen-, Ausstattungs- sowie Zufriedenheitsangaben zu den jeweiligen abgefragten Räumen. Die Frage, ob neben den innerhalb des Fragebogens abgefragten Räumlichkeiten weitere Räume vorhanden sind, wurde von allen zehn Teilnehmern verneint. Somit deckt die Erhebung alle derzeit gängigen Räumlichkeiten eines eSport-Vereins ab.

Im Schnitt besitzen die sechs eigenständigen eSport-Vereine 1,9 Räume wohingegen eSport-Abteilungen auf die räumliche Infrastruktur ihres Gesamtvereins zurückgreifen können. Die aktuelle Zufriedenheit ist im Durchschnitt von allen Teilnehmern hinsichtlich der Anzahl der Räumlichkeiten sowie deren Ausstattung mit neutral angegeben worden. Dennoch lassen vor allem die unter 4.1 erwähnten Wachstumsprognosen schon in den kommenden zwei Jahren von einem stark ansteigenden Raumbedarf ausgehen. Welche Räumlichkeiten in einem eSport-Vereinsheim in Frage kommen können, zeigt das Raumbuch in Tabelle 1. Hier sind Raumfunktion, -größe, -ausstattung sowie -merkmale der derzeit gängigen und gewünschten Räume zusammengetragen. Das Raumbuch gibt die Tendenzen und Mittelwerte aus der Erhebung sowie die Erkenntnisse aus den Best-Practice-Begehungen wieder. In Abhängigkeit der individuellen Gegebenheiten eines Vereins oder einer Abteilung kann von diesem Raumbuch abgewichen werden, insbesondere, wenn eine eSport-Abteilung auf die Räumlichkeiten ihres Gesamtvereins zurückgreifen kann.

Raum	Funktion	Größe	Ausstattung	Merkmale
PC-Trainingsraum	Training Evtl. Viewing	20-35 m ²	5-6 Trainingsplätze und 1 Trainerplatz <ul style="list-style-type: none"> ▪ PC, Bildschirm, Tastatur, Maus, Headset ▪ Tisch, Gaming-Stuhl (ergonomisch) ▪ Switch/ LAN-Verteiler Whiteboard Flipchart Beamer Leinwand	Akustik beachten, Internetanschluss
Konsolen-Trainingsraum	Training Evtl. Viewing	15-25 m ²	4-6 Trainingsplätze <ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsole, Bildschirm, Controller, Headset ▪ Tisch, Gaming-Stuhl (ergonomisch) ▪ Switch/ LAN-Verteiler Whiteboard Flipchart Beamer Leinwand	Akustik beachten, Internetanschluss

Streaming-Raum	Streaming Broadcasting Social Media	10-20 m ²	Streaming-Platz <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dual-PC-Setup, Konsole, 2 Bildschirme, Tastatur, Maus, Controller, Headset, Großmembran-Kondensator-Mikrofon mit Nieren-Charakteristik, Audio Interface, Webcam, Stream Deck, Capture-Card-Modul ▪ Tisch, 2 Gaming-Stühle Greenscreen 2 Studio-Leuchten mit Softboxen Whiteboard Ggf. separater Regie-Platz	Keine akustischen Störungen, Tageszeit-unabhängige Beleuchtung, Internetanschluss
Viewing-Raum	Viewing Meeting Schulung Workshops	35-45 m ²	Bestuhlung (ca. 30 Pers.), Tische Beamer Leinwand Soundanlage Whiteboard Flipchart	Internetanschluss
Küche	Verpflegung Evtl. Aufenthalt	5-15 m ²	Küchenzeile <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kühlschrank, Backofen, Herd, Spülmaschine ▪ Mikrowelle, Kaffeemaschine, Toaster, Wasserkocher Regal Ggf. Tisch und Stühle	
Büro	Arbeitsplatz	10-20 m ²	1-2 PC-Arbeitsplätze Drucker Abschließbarer Aktenschrank	Internetanschluss
Eventraum	Turniere Veranstaltungen Public Viewing Begegnungsfläche	50-70 m ²	Bühne Bestuhlung (ca. 50 Pers.) Beamer Leinwand	Internetanschluss
Lager	Hardware und Möbel Lagerung	5-15 m ²	Regale	Abschließbar
Ausgleichsport	Ausgleichsport Fitness	Ab 20 m ²	Nach Bedarf, bspw.: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rückenschule ▪ Ausdauertraining ▪ Kraftsport 	
Umkleide	Umkleidebereich mit Dusche	Ab 10 m ²	Spinde Dusche	
Raumunabhängige Ausstattung			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Router ▪ Switch/ LAN-Verteiler ▪ Evtl. Home-Cloud-Speicher ▪ Evtl. Home-Server ▪ Einbruchsicherung ▪ Internetanbindung (optimal: Glasfaser) 	

Tabelle 1: Raumbuch möglicher Räumlichkeiten eines eSport-Vereinsheims⁷⁸⁷⁸ Eigene Aufstellung.

Die **Trainingsräume** sind nach PC- und Konsolen-Training zu differenzieren, besitzen jedoch im Groben die gleiche Ausstattung. So hat ein PC-Trainingsraum in Abhängigkeit der trainierten Disziplinen fünf bis sechs Trainingsplätze sowie einen separaten Trainerplatz. Jeder Platz ist dabei mit notwendiger Hardware und Peripherie auszustatten, angefangen bei PCs über Bildschirme bis hin zu Headsets. Tische und Gaming-Stühle sind je Trainingsplatz vorzusehen und sollten den ergonomischen Standards entsprechen. Im Idealfall sind die Gaming-Stühle an mehreren Stellen auf die Körpergröße des jeweiligen Trainingsteilnehmers anpassbar sowie die Tische höhenverstellbar. Die Vernetzung der Plätze untereinander sowie mit dem Internetanschluss erfolgt über eine Switch bzw. einen LAN-Verteiler. Um den Trainingsbetrieb interaktiv zu unterstützen, sollten Hilfsmittel wie Whiteboards oder Flipcharts in einem Trainingsraum vorhanden sein. Wenn gewünscht oder falls nicht auf einen separaten Viewing-Raum zurückgegriffen werden kann, ist ein Beamer mit Leinwand zur Spiele- und Taktikanalyse im Trainingsraum einzurichten. Trainingsräume müssen einen Internetanschluss besitzen und sollten bspw. durch Teppichböden Schall- und Lärmentwicklungen unterdrücken. Konsolen-Trainingsräume sind anstelle von PCs mit Konsolen ausgestattet und bieten vier bis sechs Trainingsplätze. Im Idealfall sind unterschiedliche Konsolen vorzuhalten. Ist dies z. B. aus finanziellen Gründen nicht möglich, sollte derzeit die Wahl auf SONY PlayStation-Konsolen fallen, da dies aktuell die höchst-frequentierteste Plattform ist. Im Schnitt sollten PC-Trainingsräume ca. 20 bis 35 m² und Konsolen-Trainingsräume 15 bis 25 m² groß sein.

Das Streaming und Broadcasting von bspw. Turnieren sowie die Interaktionen im Bereich Social Media finden im **Streaming-Raum** statt. Dieser umfasst einen Streaming-Platz mit Tisch und zwei Gaming-Stühlen für im Schnitt ein bis zwei Streamer und sollte ca. 10 bis 20 m² groß sein. Der Streaming-Platz ist mit einem Dual-PC-Setup auszustatten sowie parallel dazu mit einer Konsole. Notwendige Peripherie und Hardware ist ebenfalls vorzuhalten, ergänzend zu einem Trainings-Platz kommen hier eine Webcam oder Kamera, ein Audio-Interface, ein Großmembran-Kondensatormikrofon mit Nierencharakteristik, ein Stream Deck sowie ein Capture-Card-Modul im Idealfall hinzu. Des Weiteren sind ein Greenscreen sowie eine Ausleuchtung durch Studio-Leuchten mit Softboxen einzurichten. Ein Whiteboard kann als Unterstützung im Betrieb dienen. Im Streaming-Raum sind akustische Störungen zu vermeiden, ein tageszeitunabhängiger Betrieb durch eine gute Belichtung zu ermöglichen und ein Internetanschluss einzurichten.

Der Trainingsbetrieb kann durch einen **Viewing-Raum** verstärkt werden. Dieser dient Spieleanalysen und Taktikbesprechungen und kann des Weiteren für Meetings, Schulungen oder Workshops genutzt werden. Er sollte Tische und Stühle enthalten, wobei

die Bestuhlung für ca. 30 Personen vorzuhalten ist. Technisch ist dieser Raum mit einem Beamer und einer Leinwand sowie einer Soundanlage auszustatten. Ergänzend zum Beamer sind zusätzlich Whiteboards und Flipcharts zu empfehlen. Der Viewing-Raum sollte einen Internetanschluss sowie eine Größe von ca. 35-45 m² besitzen.

Als Verpflegungsstation und Aufenthaltsbereich kann eine **Küche** im Vereinsheim dienen. Diese sollte eine Küchenzeile mit gängigen Geräten wie Kühlschrank, Backofen, Herd und Spülmaschine besitzen sowie mit Kleingeräten wie Mikrowelle, Kaffeemaschine, Wasserkocher und Toaster ausgestattet sein. Des Weiteren sind Regalflächen und je nach Bedarf Essensplätze mit Tisch und Stühlen einzurichten. Die Raumgröße sollte im Durchschnitt zwischen 5 und 15 m² liegen.

Im Rahmen der Vereinsverwaltung kann mit wachsender Mitgliederzahl ein **Büro** eingerichtet werden. Dieses sollte in Abhängigkeit der Vereinsgröße ein bis zwei PC-Arbeitsplätze besitzen. Ein Drucker, abschließbare Aktenschränke oder Regale sowie ein Internetanschluss sollten vorhanden sein.

Um beispielsweise Spieltage einer zukünftigen Breitensport-Liga im eSport vor heimischem Publikum austragen zu können, kann ein **Eventraum** eingerichtet werden. Neben Spieltagen oder Turnieren können größere Vereinsveranstaltungen oder Public Viewings abgehalten sowie die Nutzung als Begegnungsfläche, bspw. im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit, angestrebt werden. Der Eventraum sollte eine ausreichend dimensionierte Bühne besitzen, um bspw. zwei Teams und somit fünf gegen fünf Spieler gegeneinander antreten lassen zu können. Hinzukommt eine Bestuhlung für ca. 50 Personen, ein Beamer mit Leinwand sowie ein Internetanschluss. Die Raumgröße kann mit einem Durchschnittswert von 50 bis 70 m² angegeben werden.

Für die Lagerung von Ersatz-Hardware oder Peripherie sowie Möbeln kann ein separater **Lagerraum** eingerichtet werden. Dieser sollte Regale enthalten und abschließbar sein. Je nach Mitgliederstärke sollte ein Lagerraum im Schnitt eine Größe von 5 bis 15 m² besitzen.

Zur Durchführung von **Ausgleichssport** kann nach Bedarf ein separater Raum eingerichtet werden, um bspw. Ausdauertraining zu ermöglichen oder eine Rückenschule einzurichten. Dies kann im Idealfall durch die räumliche Integration in einen klassischen Sportverein geschehen. Gleiches gilt für die Einrichtung eines **Umkleideraumes**. Dieser wird neben dem Ausgleichssport ebenfalls für das eSport-Training benötigt und sollte Spinde und eine Dusche enthalten.

Neben den bisher genannten Ausstattungen kommen **raumunabhängige Ausstattungen** hinzu. Ein Vereinsheim sollte mit einem zentralen Router in Kombination mit

einem LAN-Verteiler ausgestattet sein. Des Weiteren kann nach Bedarf ein Home-Cloud-Speicher sowie ein Home-Server eingerichtet werden. Außerdem ist in Anbetracht der kostenintensiven technischen Ausstattung ein besonderes Auge auf die Einbruchssicherung zu legen. Im optimalen Fall sind die Räumlichkeiten des Vereinsheims an einen Glasfaser-Internetanschluss angeschlossen.

4.3 Sportstättenkonzeptentwicklung

Das in Kapitel 4.2 zusammengestellte Raumbuch bildet die Grundlage für das hier entwickelte Sportstättenkonzept. Dabei werden die einzelnen Räume eines eSport-Vereinsheims mit den jeweiligen Angaben der Vereine und Abteilungen zu den Mitgliederstärken ausgewertet. Das Ergebnis lässt eine Aussage dazu treffen, bei welcher Mitgliederstärke eines Vereins oder einer Abteilung ein Raum durchschnittlich vorliegt oder in Planung ist. Die im Rahmen dieser Auswertung erstellten und dem folgenden Sportstättenkonzept zugrundeliegenden Tabellen sind in Anhang 9 zu finden.

Im Rahmen der Auswertung der Mitgliederstärken in Abhängigkeit der einzelnen Räume wird zwischen einem eigenständigen eSport-Verein und einer eSport-Abteilung eines Gesamtvereins unterschieden. Diese Differenzierung hat den Hintergrund, dass eSport-Abteilungen die räumliche Infrastruktur ihres Gesamtvereins nutzen können und in der Regel bereits zum Zeitpunkt der Gründung Zugang und Nutzungsmöglichkeit der im Gesamtverein vorhandenen Räume haben.

Des Weiteren wird im Rahmen der Ermittlung der durchschnittlichen Mitgliederanzahl pro Trainingsplatz nicht zwischen PC- und Konsolen-Trainingsplätzen differenziert, da je nach Ausrichtung eines eSport-Vereins oder einer eSport-Abteilung in den trainierten Disziplinen PC- und Konsolen-Trainingsplätze einen unterschiedlichen Stellenwert haben. In der Praxis existieren bspw. Vereine oder Abteilungen, welche sich vollständig dem Training an der Konsole widmen. Außerdem fallen im Zuge der Auswertung der notwendigen Trainingsplätze in Abhängigkeit der Mitgliederstärke die Antworten von größeren Vereinen schwerer ins Gewicht, da diese durch ihre höhere Mitgliederzahl die notwendigen Trainingsplätze sowie deren Auslastung im Trainingsbetrieb besser einschätzen können.

Die im Zuge dieser Auswertung dem folgenden Sportstättenkonzept zugrundeliegenden Werte sind in den jeweiligen Tabellen in Anhang 9 in gelb hinterlegt. Im Rahmen der konzeptionellen Erarbeitung dienen diese Werte als Richtwert und werden durch Erfahrung aus den Begehungen und Expertengesprächen ergänzt. Das nach Mitgliederstärke skalierbare Sportstättenkonzept ist in Abbildung 29 zu finden.

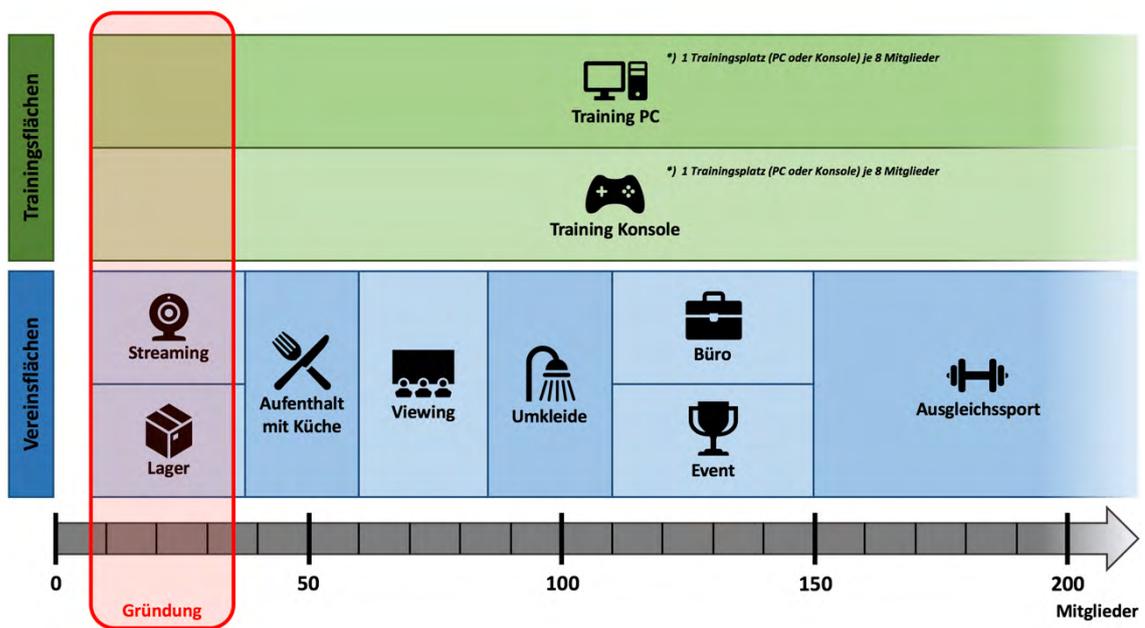


Abbildung 29: Skalierbares Sportstättenkonzept anhand Mitgliederstärke⁷⁹

Das Sportstättenkonzept differenziert zwischen reinen Trainingsflächen und Vereinsflächen. Die Trainingsflächen wachsen in Abhängigkeit der Mitgliederzahl, jedoch je nach Ausrichtung auf PC- oder Konsolen-Training unterschiedlich stark. Im Durchschnitt kommen dabei acht Mitglieder auf einen Trainingsplatz, unabhängig davon, ob es sich um einen PC- oder Konsolen-Trainingsplatz handelt. Je nach Ausrichtung des Vereins ist zum Zeitpunkt der Gründung ein PC- und/oder Konsolen-Trainingsraum notwendig. In Abhängigkeit der im Trainingsprogramm angebotenen Disziplinen lassen sich die Trainingsplätze in Räume staffeln. So bilden im PC-Training in der Regel fünf bis sechs Trainingsplätze in Ergänzung um einen Trainerplatz einen Raum, im Konsolen-Training sind es in der Regel vier bis sechs Trainingsplätze.

Die Vereinsflächen wachsen ebenfalls in Abhängigkeit der Mitgliederstärke um neue Räume und Funktionen. Zur Vereinsgründung, welche bei den Teilnehmern der Erhebung zwischen sieben und 35 Mitgliedern lag, lassen sich neben den Trainingsflächen ein Streaming-Raum sowie ein Lagerraum zu den Kernflächen einordnen. Daraufhin sollten die Vereinsflächen mit wachsender Anzahl an Mitglieder im nächsten Schritt um einen Aufenthaltsbereich mit Küchenzeile erweitert werden. Wächst der Verein weiter, ist es sinnvoll einen vom Trainingsbereich separaten Viewing-Raum einzurichten. Im Bereich der 100-Mitglieder-Schwelle wird ein Umkleideraum für das Vereinsheim erforderlich. Wächst der Verein weiter, so sind im nächsten Schritt die Bedarfe von PC-Arbeitsplätzen für die Vereinsverwaltung sowie von Eventflächen durch Räume

⁷⁹ Eigene Darstellung.

zu decken. Abschließend wird ein vereinseigener Raum für Ausgleichssport ab einer Mitgliederstärke von 150 Mitgliedern aufwärts relevant.

Die mit einem dunkleren blau hinterlegten Vereinsflächen Küche/ Aufenthalt, Umkleide und Ausgleichssport sind Räumlichkeiten, die bei allen eSport-Abteilungen, die an der Erhebung teilgenommen haben, unabhängig von der Mitgliederstärke schon vorhanden sind. Abweichend von dem in Abbildung 29 dargestellten Sportstättenkonzept können eSport-Abteilungen, welche in einen klassischen Sportverein integriert sind, dessen Räumlichkeit nutzen und profitieren bereits ab einer geringen Mitgliederzahl von der vorliegenden räumlichen Infrastruktur ihres Gesamtvereins. Vor allem ist dabei die frühzeitig mögliche Nutzung von vereinseigenen Ausgleichssportflächen hervorzuheben, um den Vereinsmitgliedern parallel zum mentalen Training an Konsole oder PC einen körperlichen Ausgleich zu ermöglichen.

5 Rückkopplung und Ausblick

Die im vorherigen Kapitel erarbeiteten Ergebnisse bilden eine erste Übersicht über Nutzer- und Raumanforderungen von Vereinen und Abteilungen im eSport-Breitensport. Um die Bedarfsplanung abzuschließen und sicherzustellen, dass die Anforderungen des Nutzers „eSport“ richtig ausgewertet und interpretiert wurden, ist abschließend eine Rückkopplung mit dem Nutzer notwendig. Des Weiteren wird ein Ausblick über mögliche Ansatzpunkte für die Weiterentwicklung von eSport-Standorten gegeben.

5.1 Rückkopplung und weitere Verwendung der Daten

Im Laufe der durchgeführten nutzerorientierten Bedarfsplanung ist eine Rückkopplung mit der Breitensport-Abteilung des eSport-Bund Deutschland e.V. erfolgt. Durch mitlaufende Abstimmungstreffen mit dem Nutzer „eSport“, vertreten durch Martin Müller, Vizepräsident und Breitensport-Experte des ESBD sowie Vereinsvorsitzender des Magdeburg eSport e.V., konnte eine zielgerichtete Herangehensweise und Umsetzung der Bedarfsplanung im Bereich eSport gewährleistet werden. Die erhobenen Daten und ausgearbeiteten Ergebnisse dieser Arbeit werden dem ESBD zur weiteren Verwendung zur Verfügung gestellt.

Neben der Rückkopplung mit dem ESBD sind im Rahmen der weiteren Verwendung der Daten erste Gespräche mit einem potentiellen Fördermittelgeber gesucht worden. Am 16. November 2018 erfolgte eine Projektvorstellung im Rahmen der „Nutzerorientierten Bedarfsplanung im eSport“ im Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration in Schleswig-Holstein. Wie bereits in Kapitel 2.1.3 angerissen, hat der Schleswig-Holsteinische Landtag mit großer Mehrheit beschlossen eSport zukünftig zu fördern. Im Rahmen der Projektvorstellung erfolgte ein erster Austausch mit Vertretern des landesweiten Projekts „Zukunftsplan Sportland Schleswig-Holstein“ über die räumlichen Infrastrukturen im eSport-Breitensport. Zu diesem Zeitpunkt befasste sich dieses Projektteam mit der Aufsetzung der ersten Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein. Im Zuge der Erarbeitung und Ausformulierung dieser Förderrichtlinie erfolgte im Anschluss der Projektvorstellung eine Zuarbeit mit den ersten Erkenntnissen aus den Best-Practice Begehungen und Expertengesprächen.⁸⁰ Des Weiteren werden die ausgearbeiteten Ergebnisse der Erhebung an das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration in Schleswig-Holstein zur weiteren Verwendung weitergegeben.

⁸⁰ Dankschreiben des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume und Integration in Schleswig-Holstein (Anhang 10).

5.2 Ansatzpunkte für die Weiterentwicklung von eSport-Standorten

Neben den Vereinsstrukturen im Breitensport des eSport zeigen sich weitere Raumbedarfe vor allem bei größeren Veranstaltungen und Events im eSport-Leistungssport. Gerade für mehrtägige Turniere füllt der eSport-Leistungssport riesige Arenen und macht mit seinen Zuschauerzahlen Sportarten wie Handball, Basketball sowie sogar Fußball Konkurrenz. Der diesjährige Zuschauer-Höchstwert der League of Legends-Weltmeisterschaft lag bei über 205 Millionen Zuschauern gleichzeitig und hat sich im Vergleich zum Vorjahr fast verdoppelt. Stellt man das Finale der diesjährigen Fußball-Weltmeisterschaft mit 163 Millionen Zuschauern gegenüber, wird die enorme Reichweite des eSport sichtbar.⁸¹ Mit den rasend wachsenden Zuschauerzahlen vor den Bildschirmen wachsen auch die nachgefragten Zuschauerplätze vor Ort in Stadien und Arenen.

Die ESL One in Hamburg vom 26. bis 28. Oktober 2018 hat erneut gezeigt, dass eSport-Events auch in Deutschland ganze Arenen füllen können. In der Hamburger Barclaycard Arena ist über drei Tage Europas größtes Dota 2-Turnier der ESL vor rund 20.000 Zuschauern ausgetragen worden. Abbildung 30 zeigt die Bühnenflächen im Innenraum der Barclaycard Arena.



Abbildung 30: Dota 2-Event im Rahmen der ESL One in der Barclaycard Arena in Hamburg⁸²

⁸¹ Vgl. Ziegler, L.: League of Legends knackt 200 Millionen-Marke, 2018, o. S..

⁸² Eigene Aufnahme, 26.10.2018.

Die Austragung von derartigen eSport-Events könnte in Zukunft in eigens für den eSport eingerichteten Stadien ausgetragen werden. Aus den an den eSport-Umsätzen gemessenen vor Deutschland liegenden drei Ländern USA, Südkorea und China sind immer wieder vereinzelt Berichte über Pläne und den Bau von reinen eSport-Arenen oder -Stadien zu lesen. So ist bspw. im amerikanischen Texas gelegenen Arlington das größte Stadion für Spiele- und eSport-Events in Nordamerika eröffnet worden. Das an einem Kongresszentrum gelegene eSport Stadion wurde am 24. November 2018 eröffnet und umfasst ein Bauvolumen von zehn Millionen US-Dollar. Auf einer Gesamtfläche von 100.000 Quadratmetern bietet es Platz für bis zu 2.000 Zuschauer. Eine knapp 26 Meter breite LED-Wand bildet den Kern des Wettkampfraums und wird mit einem einzigartigen Sound- und Beleuchtungssystem kombiniert. Abbildung 31 zeigt die Innenansicht des Wettkampfraums. Zusätzlich sind in dem Stadion-Areal eine eSport-Galerie sowie ein Produktionsstudio für Live-Events und Video-Inhalte integriert. Den Spielern stehen mit ihren Teams acht Team-Räume, ein Raum für Übungsmöglichkeiten und Strategiebesprechungen sowie eine Players-Lounge zur Verfügung.⁸³ Eine darüber hinaus im Stadion integrierte Begegnungsfläche für Spieler und Besucher ist in Abbildung 32 zu sehen.



Abbildung 31: Wettkampfraum des eSport-Stadions in Arlington⁸⁴

⁸³ Vgl. o. V.: Größtes eSport-Stadion Nordamerikas feiert Eröffnung, 2018, o. S..

⁸⁴ Yee, K.: Nordamerikas größtes eSport-Stadion, 2018, o. S..

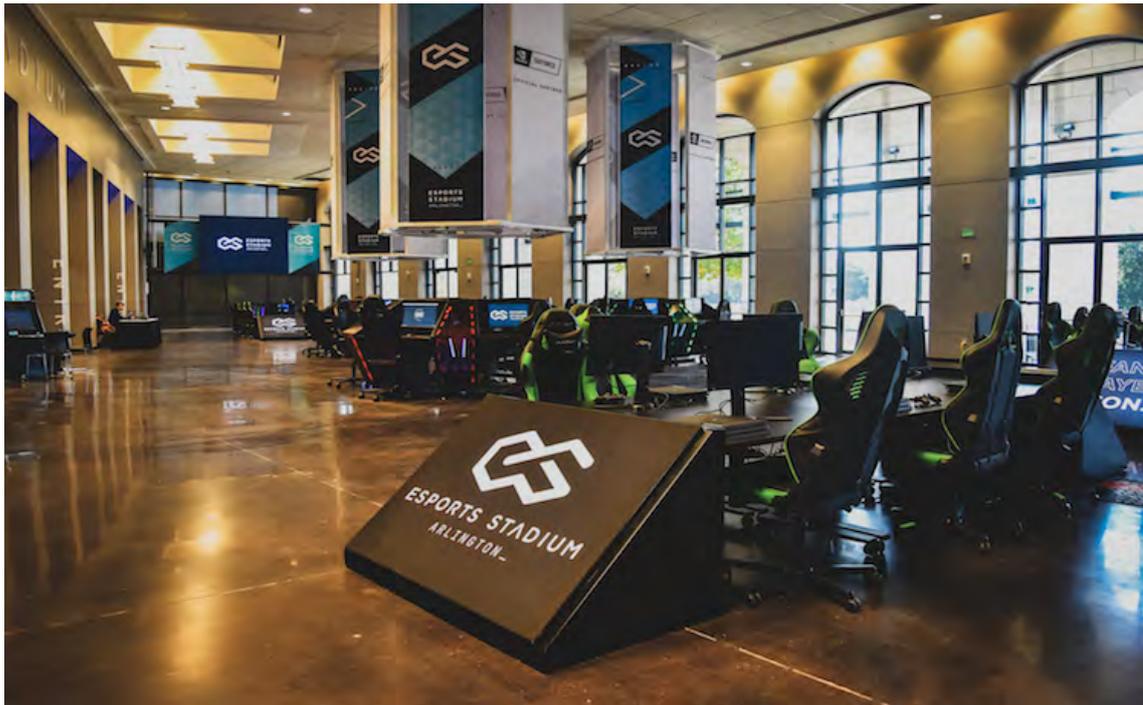


Abbildung 32: Begegnungsflächen für Besucher und Spieler im eSport-Stadion Arlington⁸⁵

Derartige Einrichtungen für die Austragung von eSport-Events könnten in Zukunft auch in Deutschland denkbar sein und einzelne eSport-Standorte verstärken. Wächst der eSport-Markt in Deutschland weiter so stark und schnell und breitet sich parallel dazu auch die Reichweite in Deutschland aus, ist in den nächsten Jahren mit einem zunehmenden Raumbedarf an Eventflächen auch und vor allem im eSport-Leistungssport zu rechnen.

⁸⁵ Yee, K.: Nordamerikas größtes eSport-Stadion, 2018, o. S..

6 Fazit

Umsätze, Zuschauerzahlen und Preisgelder: Der eSport-Markt wächst und wächst in allen Bereichen. Die Prognosen renommierter Wirtschaftsprüfungsgesellschaften lassen in den kommenden Jahren auf ein rasantes Wachstum des eSport-Marktes schließen, auch in Deutschland. Dieses Wachstum betrifft im Kern zunächst den Leistungssport, es befeuert aber auch die Entwicklung des Breitensports. Die Erhebung der Nutzer- und Raumbedarfe zeigt zwar klar die jungen Strukturen im Breitensport, doch die Entwicklung der Mitgliederzahlen von bestehenden eSport-Vereinen seit der Gründung sowie deren Wachstumsprognosen für die nächsten zwei Jahre lassen mit einem deutlichen Wachstum in naher Zukunft rechnen. Und eben dieses Wachstum an Mitgliedern bringt einen steigenden Raumbedarf der einzelnen Vereine und Abteilungen im Breitensport mit sich.

Durch welche Räume der Raumbedarf im eSport-Breitensport gedeckt werden kann, zeigt das erarbeitete Raumbuch, welches die gesamte räumliche Infrastruktur eines eSport-Vereins abdeckt. Dabei stellt es die jeweiligen Raumfunktionen, -größen, -ausstattungen und -merkmale tabellarisch dar. Des Weiteren zeigt das skalierbare Sportstättenkonzept, welche Raumbedarfe in Abhängigkeit der Mitgliederstärke für eSport-Vereine und -Abteilungen des Breitensports entstehen. Zu den Kernflächen eines Vereins zählen dabei zum Zeitpunkt der Gründung zunächst Trainingsflächen sowie ein Streaming- und ein Lagerraum. Je nach Mitgliederzuwachs kommt ein Bedarf an weiteren Räumen- und Funktionen hinzu. Durch die organisatorische Integration als Abteilung in einen klassischen Sportverein kann jedoch unabhängig von der Mitgliederstärke bereits mit Gründung auf die räumliche Infrastruktur des Gesamtvereins zurückgegriffen werden.

Durch die fehlende Anerkennung der Gemeinnützigkeit nach § 52 Abgabenordnung (AO) ist es eSport-Vereinen noch immer verwehrt von der Sportförderung zu profitieren. Somit ist trotz wachsender Nachfrage die Einrichtung von Trainings- und Vereinsflächen im eSport-Breitensport derzeit nicht förderfähig. Dies trägt im Wesentlichen zur Hemmung der strukturellen aber auch gesellschaftlichen Entwicklung des Breitensports bei. Im Gegensatz zu den ausbleibenden Versprechenserfüllungen der Bundesregierung zeigen Entwicklungen in einigen Bundesländern, wie bspw. Schleswig-Holstein, dass eine Förderung des eSport auch politisch gefordert wird. Die noch immer andauernde Diskussion mit dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) hat der Hoffnung auf eine zeitnahe Förderfähigkeit des eSport allerdings erneut einen

Dämpfer verpasst.⁸⁶ Es bleibt somit weiterhin abzuwarten, wie sich die politische Anerkennung von eSport entwickelt und wann der eSport als gemeinnützig anerkannt ist und von der Sportstättenförderung profitieren kann. Fest steht jedoch, dass trotz allem der Boom von eSport auch in Deutschland nicht aufzuhalten ist und dieser die Entwicklung des Breitensports und die Nachfrage nach Räumlichkeiten – ungeachtet der politischen Anerkennung - befeuern wird.

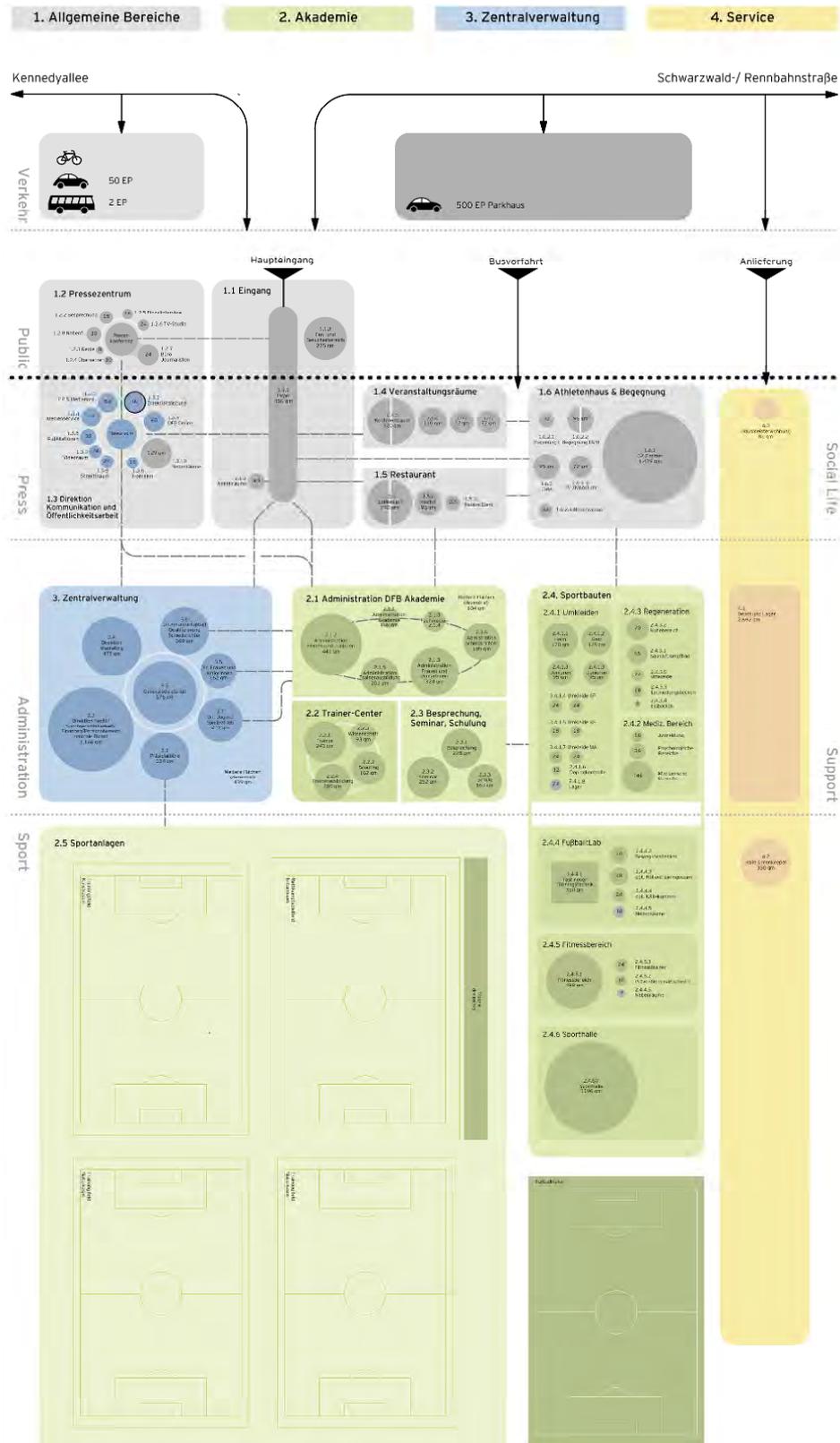
⁸⁶ Deutscher Olympischer Sportbund (Hrsg.): DOSB und eSport, 2018, o. S..

Anhang

Anhangsverzeichnis:

1	Funktionsdiagramm, Projekt DFB-Akademie Frankfurt am Main	S. 53
2	Bestandteile eines Nutzerbedarfsprogramms	S. 54
3	Best-Practice Leipzig eSports e.V. – Expertengespräch	S. 55
4	Best-Practice Leipzig eSports e.V. – Fotodokumentation	S. 58
5	Best-Practice Magdeburg eSports e.V. – Expertengespräch	S. 59
6	Best-Practice Magdeburg eSports e.V. – Fotodokumentation	S. 61
7	Best-Practice Magdeburg eSports e.V. – Grundriss	S. 62
8	Fragenkatalog	S. 63
9	Auswertung zur Mitgliederstärke nach Räumen	S. 86
10	Dankschreiben des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume und Integration in Schleswig-Holstein	S. 89

Anhang 1: Funktionsdiagramm, Projekt DFB-Akademie Frankfurt am Main



Quelle: Achatzi, H./ Schneider, W./ Volkmann, W.: Bedarfsplanung Projektentwicklung, 2017, S. 33.

Anhang 2: Bestandteile eines Nutzerbedarfsprogramms

Wohnimmobilie	Gewerbeimmobilie
<ul style="list-style-type: none"> ■ Gebäudekonzeption <ul style="list-style-type: none"> – Wohnungsgrößen (Fläche) – Wohnungsgrößen (Anzahl der Räume) – Ausstattung 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gebäudekonzeption <ul style="list-style-type: none"> – Raumtypen (Büro/Lager/Fertigung) – Raumzuordnung zueinander – Anzahl und Größe der jeweiligen Raumtypen
<ul style="list-style-type: none"> ■ Flächenbedarf <ul style="list-style-type: none"> – Wohnfläche/Nebenfläche – Stellplätze – Kinderspielplatz – Hoffläche 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Flächenbedarf <ul style="list-style-type: none"> – Flächen in den einzelnen Räumen – Stellplätze – ggf. Reserveflächen für Expansion – Empfangsbereiche – Kommunikationsflächen
<ul style="list-style-type: none"> ■ Anforderungen an Architektur und Baukonstruktion <ul style="list-style-type: none"> – Belegung der Geschosse nach Wohnungsgrößen – Geschosshöhen – Wand- und Deckenverkleidung – Bodenbeläge – Schallschutz – Fenstergrößen – Ein- und Ausgänge – Treppen/Aufgänge 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Anforderungen an Architektur und Baukonstruktion <ul style="list-style-type: none"> – Belegung der Geschosse nach Größe der Gewerbeeinheiten – Geschosshöhen – Wand- und Deckenverkleidung – Bodenbeläge – Schallschutz – Fenstergrößen – Ein- und Ausgänge – Treppen/Aufgänge
<ul style="list-style-type: none"> ■ Technische Anlagen <ul style="list-style-type: none"> – Aufzüge – Beleuchtung – Belüftung (natürlich/künstlich) – Heizung – Telefontechnik – sanitäre Anlagen – Gebäudeüberwachung 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Technische Anlagen <ul style="list-style-type: none"> – Aufzüge – Beleuchtung – Belüftung (natürlich/künstlich) – Heizung – Telefontechnik – sanitäre Anlagen – Gebäudeüberwachung
<ul style="list-style-type: none"> ■ Anforderungen an Außenanlagen <ul style="list-style-type: none"> – Stellplätze/Garagen – Spielplätze – Freisitz – Gartenanlagen – Wege 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Anforderungen an Außenanlagen <ul style="list-style-type: none"> – Stellplätze – Zufahrten – Wege

Quelle: Lange, B.: Immobilienbestandsmanagement, 2018, S. 558.

Anhang 3: Best-Practice Leipzig eSports e.V. – Expertengespräch (Seite 1/3)**Ergebnisprotokoll**

Zweck:	Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport Best-Practice-Begehung	
Ort:	Leipzig eSports e.V. Scherlstraße 11/13 04103 Leipzig	
Datum, Uhrzeit:	24.10.2018 12:00-13:30 Uhr	
Teilnehmer:	Patrick Dreißig, Vereinsvorsitzender Leipzig eSports e.V. Nils Hegger, Bachelorand Drees & Sommer	

Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Daten zum Verein: <ul style="list-style-type: none"> ○ Gründungsjahr: 2016 (seit ca. 2011/12 als stetig wachsende Community) ○ Vorstandsgröße: 3 geschäftsführende Vorstände, 5 erweiterte Vorstände ○ Mitgliederanzahl: ca. 140 ○ Abteilungen/ Divisionen: Jugendarbeit, eSports-Management, Events, Social Media, Netzwerk, Vereinsheim, Technik ○ Hochschulsport: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kooperation mit dem Zentrum für Hochschulsport der Universität Leipzig ▪ Erstmals im Wintersemester 2018/19 in zwei Kursen (dienstags/ donnerstags, je 2 Stunden) • Streaming-Raum: <ul style="list-style-type: none"> ○ Raumfunktion: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Streaming/ Broadcasting ▪ Social Media ○ Raumausstattung: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Streaming-Platz <ul style="list-style-type: none"> • 2 Monitore, PC, Tastatur, Maus, Mikrofon, Headset, Webcam, Capture Card • Tisch, 2 Bürostühle ▪ Regie-Platz <ul style="list-style-type: none"> • Monitor, PC, Tastatur, Maus, Headset • Tisch, Bürostuhl ▪ Greenscreen ▪ 2 Studio-Leuchten ▪ Whiteboard ▪ Internetanschluss ○ Raummerkmale: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Akustische Störungen vermeiden ▪ Tageszeitunabhängige Beleuchtung
----------------	---

Anhang 3: Best-Practice Leipzig eSports e.V. – Expertengespräch (Seite 2/3)

	<ul style="list-style-type: none">• Trainingsraum PC:<ul style="list-style-type: none">○ Raumfunktion:<ul style="list-style-type: none">▪ Training diverser eSport-Disziplinen am PC○ Raumausstattung:<ul style="list-style-type: none">▪ 8 PC-Trainingsplätze<ul style="list-style-type: none">• Monitor, PC, Tastatur, Maus, Headset• Tisch, Gaming-Stuhl• Switch/ LAN-Verteiler▪ Whiteboard▪ Wandregal (Lagerung Hardware)▪ Internetanschluss• Multifunktionsraum:<ul style="list-style-type: none">○ Raumfunktion:<ul style="list-style-type: none">▪ Viewing: Spiele-/ Taktikanalyse▪ Meeting: Vereinsitzungen, Schulungen, Workshops○ Raumausstattung:<ul style="list-style-type: none">▪ Besprechungstisch, 8 Stühle▪ 8 Reserve-Stühle▪ Sofa▪ Beamer▪ Leinwand▪ Musikanlage▪ Internetanschluss• Flur:<ul style="list-style-type: none">○ Raumausstattung:<ul style="list-style-type: none">▪ Router▪ Home-Cloud-Speicher▪ Whiteboard (Wochenplan, Raumbuchung)▪ Internetanschluss• Küche:<ul style="list-style-type: none">○ Raumfunktion:<ul style="list-style-type: none">▪ Eigenverpflegung der Vereinsmitglieder○ Raumausstattung:<ul style="list-style-type: none">▪ Küchenzeile<ul style="list-style-type: none">• Kühlschrank, Spülmaschine• Mikrowelle, Kaffeemaschine, Wasserkocher, Toaster▪ Regal• WC:<ul style="list-style-type: none">○ Raumausstattung:<ul style="list-style-type: none">▪ Toilette▪ Waschbecken▪ Spiegel○ Raummerkmale:<ul style="list-style-type: none">▪ Unisex
--	---

Anhang 3: Best-Practice Leipzig eSports e.V. – Expertengespräch (Seite 3/3)

	<ul style="list-style-type: none">• Verbesserungsvorschläge Bestandsräume:<ul style="list-style-type: none">○ Trainingsraum PC:<ul style="list-style-type: none">▪ Optimale Größe: 7 PC-Trainingsplätze (6 Spieler, 1 Trainer)▪ Bedarf an PC-Trainingsräumen: 2 Stück○ Küche:<ul style="list-style-type: none">▪ Herd/ Ofen▪ Aufenthaltsbereich/ Sitzplätze○ Vereinsheim:<ul style="list-style-type: none">▪ Glasfaser-Anbindung▪ Einbruchschutz, Alarmanlage (aufgrund teurer Hardware)• Raumwünsche in Zukunft:<ul style="list-style-type: none">○ Vereinsbüro<ul style="list-style-type: none">▪ PC-Arbeitsplatz▪ Drucker▪ Abschließbarer Aktenschrank○ Lagerraum<ul style="list-style-type: none">▪ Regale zur Hardware-Lagerung▪ Abschließbar○ Umkleide<ul style="list-style-type: none">▪ Spinde▪ Dusche○ Eventraum<ul style="list-style-type: none">▪ Austragungsort von Turnieren▪ Begegnungsfläche Sportler und Community○ Übernachtung<ul style="list-style-type: none">▪ 8 Schlafplätze (1 Team)▪ Jugendherberge-Stil
--	--

Anhang 4: Best-Practice Leipzig eSports e.V. – Fotodokumentation



Außenansicht des Gebäudes



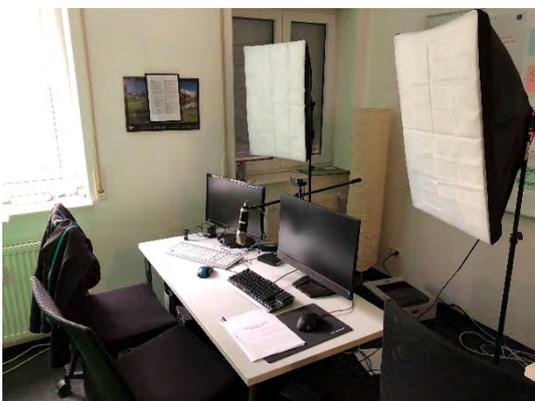
Multifunktionsraum



PC-Trainingsraum



PC-Trainingsraum



Streaming-Raum



Streaming-Raum

Quelle: Eigene Aufnahmen, 24.10.2018.

Anhang 5: Best-Practice Magdeburg eSports e.V. – Expertengespräch (Seite 1/2)**Ergebnisprotokoll**

Zweck:	Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport Best-Practice-Begehung	
Ort:	Magdeburg eSports e.V. Maxim-Gorki-Str. 16 39108 Magdeburg	
Datum, Uhrzeit:	24.10.2018 17:15-19:15 Uhr	
Teilnehmer:	Martin Müller, Vereinsvorsitzender Magdeburg eSports e.V. Sascha Reißner, Leiter Technik Magdeburg eSports e.V. Nils Hegger, Bachelorand Drees & Sommer	

Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> • Daten zum Verein: <ul style="list-style-type: none"> ○ Gründungsjahr: 2016 ○ Mitgliederanzahl: ca. 220 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mitgliedstärkster eSport-Verein im Breitensport in Deutschland • Streaming-Raum: <ul style="list-style-type: none"> ○ Raumfunktion: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Streaming/ Broadcasting ▪ Social Media ○ Raumausstattung: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Streaming-Platz <ul style="list-style-type: none"> • 2 Monitore, PC, Tastatur, Maus, Mikrofon, Headset, Webcam, Stream Deck, Konsole • Tisch, 2 Gaming-Stühle ▪ Greenscreen ▪ 2 Studio-Leuchten ▪ Internetanschluss ○ Raummerkmale: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keine akustischen Störungen ▪ Tageszeitunabhängige Beleuchtung • Trainingsraum PC: <ul style="list-style-type: none"> ○ Raumfunktion: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Training diverser eSport-Disziplinen am PC ▪ Viewing: Spiele-/ Taktikanalyse im Team über Beamer ○ Raumausstattung: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 PC-Trainingsplätze <ul style="list-style-type: none"> • Monitor, PC, Tastatur, Maus, Headset • Tisch, Gaming-Stuhl • Switch/ LAN-Verteiler ▪ Beamer ▪ Leinwand ▪ Besprechungstisch, 6 Stühle ▪ Router
----------------	--

Anhang 5: Best-Practice Magdeburg eSports e.V. – Expertengespräch (Seite 2/2)

	<ul style="list-style-type: none">▪ Home-Cloud-Speicher▪ Whiteboard▪ Regal (Lagerung Hardware)▪ Internetanschluss <ul style="list-style-type: none">• Trainingsraum Konsole:<ul style="list-style-type: none">○ Raumfunktion:<ul style="list-style-type: none">▪ Training diverser eSport-Disziplinen an der Konsole○ Raumausstattung:<ul style="list-style-type: none">▪ 3 Konsolen-Trainingsplätze<ul style="list-style-type: none">• Fernseher, Konsole, Controller• Fernsehtisch, Gaming-Stuhl• Switch/ LAN-Verteiler▪ Internetanschluss • Küche:<ul style="list-style-type: none">○ Zum Zeitpunkt der Begehung im Umbau○ Küche mit Aufenthaltsbereich • WC:<ul style="list-style-type: none">○ Raumausstattung:<ul style="list-style-type: none">▪ Toilette, Urinal▪ Waschbecken▪ Spiegel○ Raummerkmale:<ul style="list-style-type: none">▪ Unisex • Verbesserungsvorschläge Bestandsräume:<ul style="list-style-type: none">○ Trainingsraum PC:<ul style="list-style-type: none">▪ Räumliche Trennung von Trainings- und Viewingbereich▪ Bedarf an PC-Trainingsräumen: 2 Stück○ Vereinsheim:<ul style="list-style-type: none">▪ Glasfaser-Anbindung▪ Einbruchschutz, Alarmanlage (aufgrund teurer Hardware) • Raumwünsche in Zukunft:<ul style="list-style-type: none">○ Umkleide<ul style="list-style-type: none">▪ Spinde▪ Dusche○ Eventraum/ Studio<ul style="list-style-type: none">▪ Austragungsort von Turnieren▪ Begegnungsfläche Sportler und Community○ Lagerraum<ul style="list-style-type: none">▪ Regale zur Hardware-Lagerung▪ Abschließbar○ Vereinsbüro<ul style="list-style-type: none">▪ PC-Arbeitsplatz▪ Drucker
--	---

Anhang 6: Best-Practice Magdeburg eSports e.V. – Fotodokumentation

Außenansicht des Gebäudes



Konsolen-Trainingsraum



PC-Trainingsraum



PC-Trainingsraum

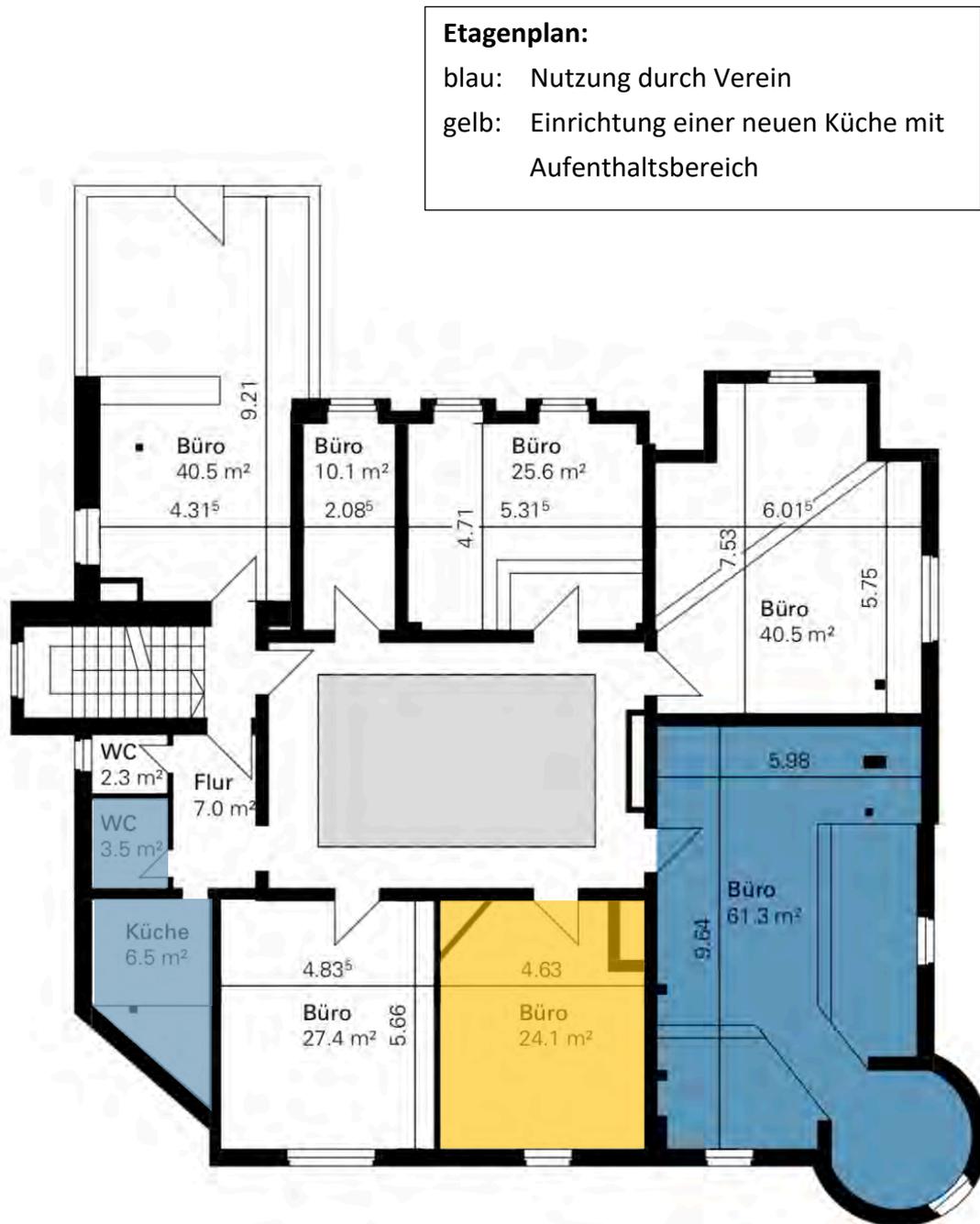


Streaming-Raum



Streaming-Raum

Quelle: Eigene Aufnahmen, 24.10.2018.

Anhang 7: Best-Practice Magdeburg eSports e.V. – Grundriss

Quelle: Magdeburg eSports e.V. (Hrsg.).

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 01/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Herzlich Willkommen!

Danke, dass Sie sich die Zeit nehmen und uns im Rahmen der nutzerorientierten Bedarfsplanung im eSport unterstützen.

Dieser Fragenkatalog dient der Erhebung der Raum- und Nutzeranforderungen von eSport-Vereinen im Bereich des Breitensports. Ziel ist es, die Räumlichkeiten eines eSport-Vereinsheims wissenschaftlich zu erfassen und damit auf lange Sicht den eSport im Rahmen der Sportstättenförderung zu unterstützen.

Die Aufbereitung und Auswertung der Daten erfolgt durch das Branchenteam Sports and Entertainment von Drees & Sommer in Kooperation mit dem eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD).

Inhaltliche Themen des Fragebogens:

- Daten zum Verein (Gründungsjahr, Mitgliederanzahl und -struktur, etc.)
- Raumgrößen (aktuell, zukünftig, wunschgemäß)
- Raumausstattungen (aktuell, zukünftig, wunschgemäß)

Die Bearbeitung des Fragebogens nimmt ca. 15 Minuten in Anspruch.

Alle Daten werden anonym erfasst und sicher gespeichert.

Arne Sebastian Fritz
Head of Sports and Entertainment, Seniorprojektpartner
Tel.: +49 40 514944-6325
arne-sebastian.fritz@dreso.com

Tristan Schmedes
Projektmanager
Tel.: +49 40 514944-6948
tristan.schmedes@dreso.com

Nils Hegger
Bachelorand Projektmanagement
Tel.: +49 40 514944-69011
nils.hegger@dreso.com

Drees & Sommer Projektmanagement und bautechnische Beratung GmbH
Ludwig-Erhard-Straße 1
20459 Hamburg
Deutschland
www.dreso.com/de

Martin Müller
Vizepräsident
Tel.: +49 309 940 485 00
martin.mueller@esportbund.de

ESBD - eSport-Bund Deutschland e.V.
Zeppelinallee 77
60487 Frankfurt am Main
www.esportbund.de

* Erforderlich



Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 02/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Allgemein**1. Sind Sie ein eigenständiger eSport-Verein oder eine eSport-Abteilung eines Vereins? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- eSport-Verein
 eSport-Abteilung

2. Wann ist Ihr Verein bzw. Ihre Abteilung gegründet worden? *

3. Wie viele Mitglieder hatte Ihr Verein zum Zeitpunkt der Gründung? *

4. Wie viele Mitglieder hatte Ihr Verein zum Ende des Jahres 2017?

5. Wie viele Mitglieder hat Ihr Verein heute? *

6. Mit wie vielen Mitgliedern rechnen Sie in einem Jahr (Ende 2019)? *

7. Mit wie vielen Mitgliedern rechnen Sie in zwei Jahren (Ende 2020)? *

8. Wie viel Prozent Ihrer Mitglieder sind männlich? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- 100
 95 - 100
 90 - 95
 85 - 90
 80 - 85
 75 - 80
 70 - 75
 65 - 70
 Sonstiges:

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 03/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

9. Was ist das Durchschnittsalter Ihrer Mitglieder? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- 10 - 15
 15 - 20
 20 - 25
 25 - 30
 30 - 35

10. Wie zufrieden sind Sie mit den aktuellen Räumlichkeiten Ihres Vereinsheims? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- 1 2 3 4 5
sehr zufrieden sehr unzufrieden

11. Wie zufrieden sind Sie mit der aktuellen Ausstattung Ihres Vereinsheims? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- 1 2 3 4 5
sehr zufrieden sehr unzufrieden

12. Wie viele Räume besitzt Ihr Vereinsheim insgesamt? ***Standort****13. Wie viele Einwohner hat die Stadt Ihres Vereinssitzes? *****14. Wie viele Kilometer liegt Ihr Vereinssitz vom Stadtzentrum entfernt? *****15. Welche Einrichtungen hätten Sie gerne im direkten Umfeld Ihres Vereinsheims? ****Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.*

- Universität/ Hochschule
 Weitere Sportvereine
 Hotels
 Sonstiges:

16. Ist Ihr Vereinsstandort an den ÖPNV angeschlossen? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 04/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

17. Welche Parkplätze können Ihre Vereinsmitglieder nutzen? **Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.*

- Vereinseigene Parkplätze
 Öffentliche Parkplätze
 Keine Parkplätze vorhanden

18. Was ist das beliebteste Anreisemittel Ihrer Mitglieder? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- PKW
 ÖPNV
 Fahrrad
 Zu Fuß
 Sonstiges: _____

Vereins- und Trainingsbetrieb**19. Welche Disziplinen werden in Ihrem Verein trainiert? ****Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.*

- League of Legends
 Dota 2
 StarCraft 2
 Heroes Of The Storm
 Hearthstone
 Counter Strike: Global Offensive
 Overwatch
 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
 Fortnite
 Playerunknown's Battlegrounds
 FIFA XX
 NBA 2KXX
 Rocket League
 Super Smash Bros.
 Sonstiges: _____

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 05/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

20. Welche Disziplin ist die mitgliederstärkste? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- League of Legends
- Dota 2
- StarCraft 2
- Heroes Of The Storm
- Hearthstone
- Counter Strike: Global Offensive
- Overwatch
- Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
- Fortnite
- Playerunknown's Battlegrounds
- FIFA XX
- NBA 2KXX
- Rocket League
- Super Smash Bros.
- Sonstiges: _____

21. Wie viele Mitglieder spielen die mitgliederstärkste Disziplin? *

22. Planen Sie in Zukunft neue Disziplinen in Ihr Trainingsprogramm aufzunehmen? Wenn ja, welche?

23. An welchen Tagen ist Ihr Vereinsheim regulär geöffnet? **Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.*

- Montag
- Dienstag
- Mittwoch
- Donnerstag
- Freitag
- Samstag
- Sonntag

24. Wann beginnen die Trainingszeiten üblicherweise unter der Woche? **Beispiel: 8:30 Uhr*

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 06/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

25. Wann enden die Trainingszeiten üblicherweise unter der Woche? **Beispiel: 8:30 Uhr***26. Wann beginnen die Trainingszeiten üblicherweise am Wochenende?***Beispiel: 8:30 Uhr***27. Wann enden die Trainingszeiten üblicherweise am Wochenende?***Beispiel: 8:30 Uhr***28. Wie viele Stunden Training werden insgesamt unter der Woche durchgeführt? *****29. Wie viele Stunden Training werden insgesamt am Wochenende durchgeführt?****30. Wie viele Personen befinden sich im Durchschnitt gleichzeitig in Ihren Räumlichkeiten? *****PC-Trainingsflächen****31. Besitzt Ihr Verein PC-Trainingsplätze? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

Ja

Nein

*Weiter mit Frage 44***PC-Trainingsflächen****32. Wie viele PC-Trainingsplätze besitzen Sie? ****(Anzahl inkl. Trainer-Plätze - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)***33. Auf wie viele Räume sind diese verteilt? *****34. Wie groß ist ein PC-Trainingsraum (im Durchschnitt)?***(Größenangaben in m² - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)*

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 07/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

35. Werden in Ihrem PC-Trainingsraum auch Spiele-Analysen (Viewings) durchgeführt? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein

36. Ist die Anzahl Ihrer PC-Trainingsplätze im Hinblick auf Ihre aktuelle Mitgliederanzahl ausreichend? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja *Weiter mit Frage 38*
 Nein

PC-Trainingsflächen**37. Wie viele PC-Trainingsplätze bräuchten Sie, um Ihre aktuelle Mitgliederanzahl zu bedienen? ***

PC-Trainingsflächen**38. Ist die Größe ihres PC-Trainingsraums optimal? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja *Weiter mit Frage 41*
 Nein

PC-Trainingsflächen**39. Wie viele PC-Trainingsplätze sollte ein optimaler PC-Trainingsraum besitzen? ***

40. Wie groß sollte ein optimaler PC-Trainingsraum sein?

PC-Trainingsflächen**41. Ist Ihr PC-Trainingsraum optimal ausgestattet? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein *Weiter mit Frage 48*

PC-Trainingsflächen

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 08/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

42. Wie ist Ihr PC-Trainingsraum ausgestattet? *

43. Womit sind Sie besonders zufrieden? *

*Weiter mit Frage 49***PC-Trainingsflächen****44. Verfolgen Sie das Ziel, auf Dauer PC-Trainingsplätze einzurichten? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein*Weiter mit Frage 49***PC-Trainingsflächen****45. Wie viele PC-Trainingsplätze bräuchten Sie, um Ihre aktuelle Mitgliederanzahl zu bedienen? ****(Anzahl inkl. Trainer-Plätze - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)*

46. Wie viele PC-Trainingsplätze sollte ein optimaler PC-Trainingsraum besitzen? *

47. Wie groß sollte ein optimaler PC-Trainingsraum sein?*(Größenangaben in m² - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)*

PC-Trainingsflächen

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 09/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

48. Welche Ausstattung sollte ein optimaler PC-Trainingsraum haben? *

Konsolen-Trainingsflächen**49. Besitzt Ihr Verein Konsolen-Trainingsplätze? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein *Weiter mit Frage 62*

Konsolen-Trainingsflächen**50. Wie viele Konsolen-Trainingsplätze besitzen Sie? ****(Anzahl inkl. Trainer-Plätze - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)*

51. Auf wie viele Räume sind diese verteilt? *

52. Wie groß ist ein Konsolen-Trainingsraum (im Durchschnitt)?*(Größenangaben in m2 - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)*

53. Werden in Ihrem Konsolen-Trainingsraum auch Spiele-Analysen (Viewings) durchgeführt? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein

54. Ist die Anzahl Ihrer Konsolen-Trainingsplätze im Hinblick auf Ihre aktuelle Mitgliederanzahl ausreichend? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja *Weiter mit Frage 56*
- Nein

Konsolen-Trainingsflächen

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 10/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

55. **Wie viele Konsolen-Trainingsplätze bräuchten Sie, um Ihre aktuelle Mitgliederanzahl zu bedienen? ***

Konsolen-Trainingsflächen

56. **Ist die Größe ihres Konsolen-Trainingsraums optimal? ***

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja Weiter mit Frage 59
- Nein

Konsolen-Trainingsflächen

57. **Wie viele Konsolen-Trainingsplätze sollte ein optimaler Konsolen-Trainingsraum besitzen?**

58. **Wie groß sollte ein optimaler Konsolen-Trainingsraum sein?**

Konsolen-Trainingsflächen

59. **Ist Ihr Konsolen-Trainingsraum optimal ausgestattet? ***

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja
- Nein Weiter mit Frage 66

Konsolen-Trainingsflächen

60. **Wie ist Ihr Konsolen-Trainingsraum ausgestattet? ***

61. **Womit sind Sie besonders zufrieden? ***

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 11/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Weiter mit Frage 67.

Konsolen-Trainingsflächen

62. **Verfolgen Sie das Ziel, auf Dauer Konsolen-Trainingsplätze einzurichten? ***

Markieren Sie nur ein Oval.

Ja

Nein Weiter mit Frage 67.

Konsolen-Trainingsflächen

63. **Wie viele Konsolen-Trainingsplätze bräuchten Sie, um Ihre aktuelle Mitgliederanzahl zu bedienen? ***

(Anzahl inkl. Trainer-Plätze - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)

64. **Wie viele Konsolen-Trainingsplätze sollte ein optimaler Konsolen-Trainingsraum besitzen? ***

65. **Wie groß sollte ein optimaler Konsolen-Trainingsraum sein?**

(Größenangaben in m2 - Dies gilt für alle weiteren Fragen.)

Konsolen-Trainingsflächen

66. **Welche Ausstattung sollte ein optimaler Konsolen-Trainingsraum haben? ***

Behaglichkeit der Trainingsflächen

67. **Wie zufrieden sind Sie mit der Ausstattung Ihrer Trainingsplätze hinsichtlich folgender Punkte der Behaglichkeit? ***

Markieren Sie nur ein Oval pro Zeile.

	sehr zufrieden	zufrieden	neutral	unzufrieden	sehr unzufrieden
Ergonomie	<input type="radio"/>				
Raumatmosphäre	<input type="radio"/>				
Beleuchtung	<input type="radio"/>				
Lärm	<input type="radio"/>				
Kälte/ Wärme	<input type="radio"/>				

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 12/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

68. Wie wichtig sind Ihnen folgende Punkte der Behaglichkeit an Ihren Trainingsplätzen? *

Markieren Sie nur ein Oval pro Zeile.

	sehr wichtig	wichtig	neutral	unwichtig	sehr unwichtig
Ergonomie	<input type="radio"/>				
Raumatmosphäre	<input type="radio"/>				
Belichtung	<input type="radio"/>				
Lärm	<input type="radio"/>				
Kälte/ Wärme	<input type="radio"/>				

Streaming**69. Besitzt Ihr Verein einen Streaming-Raum? ***

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja
- Nein Weiter mit Frage 78

Streaming**70. Wie viele Streamer streamen im Durchschnitt gleichzeitig? ***

71. Besitzt der Streaming-Raum neben dem Streaming-Platz einen separaten Regie-Platz? *

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja
- Nein

72. Wie groß ist Ihr Streaming-Raum? *

73. Ist die Größe ihres Streaming-Raums optimal? *

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja Weiter mit Frage 75
- Nein

Streaming**74. Wie groß sollte ein optimaler Streaming-Raum sein? ***

Streaming**75. Ist Ihr Streaming-Raum optimal ausgestattet? ***

Markieren Sie nur ein Oval.

- Ja
- Nein Weiter mit Frage 81

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 13/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Streaming

76. Wie ist Ihr Streaming-Raum ausgestattet? *

77. Womit sind Sie besonders zufrieden? *

*Weiter mit Frage 82***Streaming**

78. Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll einen Streaming-Raum einzurichten? *

Markieren Sie nur ein Oval. Ja Nein*Weiter mit Frage 82***Streaming**

79. Ab welcher Mitgliederzahl wird ein Streaming-Raum für Sie sinnvoll? *

80. Wie groß sollte ein optimaler Streaming-Raum sein? *

Streaming

81. Welche Ausstattung sollte ein optimaler Streaming-Raum haben? *

Viewing/ Spiel-Analyse

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 14/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

82. Besitzt Ihr Verein einen separaten Viewing-Raum? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein *Weiter mit Frage 92*

Viewing/ Spiel-Analyse**83. Über wie viele Sitzplätze verfügt ihr Viewing-Raum? ***

84. Wie groß ist Ihr Viewing-Raum?

85. Wie viele Personen nehmen durchschnittlich an einem Viewing teil? *

86. Ist die Größe ihres Viewing-Raums optimal? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja *Weiter mit Frage 89*
- Nein

Viewing/ Spiel-Analyse**87. Wie viele Sitzplätze sollte ein optimaler Viewing-Raum haben? ***

88. Wie groß sollte ein optimaler Viewing-Raum sein?

Viewing/ Spiel-Analyse**89. Ist Ihr Viewing-Raum optimal ausgestattet? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
- Nein *Weiter mit Frage 96*

Viewing/ Spiel-Analyse

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 15/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

90. Wie ist Ihr Viewing-Raum ausgestattet? *

91. Womit sind Sie besonders zufrieden? *

*Weiter mit Frage 97***Viewing/ Spiel-Analyse**

92. Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll einen separaten Viewing-Raum einzurichten? *

Markieren Sie nur ein Oval. Ja Nein*Weiter mit Frage 97***Viewing/ Spiel-Analyse**

93. Ab welcher Mitgliederzahl wird ein Viewing-Raum für Sie sinnvoll? *

94. Wie viele Sitzplätze sollte ein optimaler Viewing-Raum haben? *

95. Wie groß sollte ein optimaler Viewing-Raum sein?

Viewing/ Spiel-Analyse

96. Welche Ausstattung sollte ein optimaler Viewing-Raum haben? *

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 16/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Küche**97. Besitzt Ihr Verein eine Küche? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 104***Küche****98. Wie groß ist Ihre Küche?**

99. Verfügt Ihre Küche über Essensplätze? **Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 101***Küche****100. Über wie viele Essensplätze verfügt Ihre Küche? ***

*Weiter mit Frage 102***Küche****101. In welchem Raum essen Sie? ***

Küche**102. Ist Ihre Küche optimal ausgestattet? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 108***Küche****103. Wie ist Ihre Küche ausgestattet? ***

Weiter mit Frage 109

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 17/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Küche**104. Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll eine Küche einzurichten? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein *Weiter mit Frage 109*

Küche**105. Ab welcher Mitgliederzahl wird eine Küche für Sie sinnvoll? ***

106. Sollte eine Küche über Essensplätze verfügen? **Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein

107. Welche Größe sollte eine optimale Küche haben?

Küche**108. Welche Ausstattung sollte eine Küche haben, um den Bedürfnissen Ihrer Vereinsmitglieder zu entsprechen? ***

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)**109. Besitzt Ihr Verein ein Büro? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein *Weiter mit Frage 112*

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)**110. Wie viele Arbeitsplätze sind in Ihrem Büro vorhanden? ***

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 18/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

111. Wie groß ist ihr Büro?*Weiter mit Frage 115***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****112. Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll ein Büro einzurichten? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein*Weiter mit Frage 115***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****113. Ab welcher Mitgliederzahl wird ein Büro für Sie sinnvoll? *****114. Wie viele Arbeitsplätze sollte ein Büro bieten? *****Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****115. Besitzt Ihr Verein einen Eventraum (für bspw. Turniere)? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein*Weiter mit Frage 119***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****116. Wie viele Zuschauerplätze bietet Ihr Eventraum? *****117. Welche Arten von Events finden hier statt? *****118. Wie groß ist Ihr Eventraum?***Weiter mit Frage 123*

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 19/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)

119. Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll einen Eventraum einzurichten? *

Markieren Sie nur ein Oval.

 Ja Nein Weiter mit Frage 123**Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)**

120. Ab welcher Mitgliederzahl wird ein Eventraum für Sie sinnvoll? *

121. Wie viele Zuschauerplätze sollte ein Eventraum bieten? *

122. Welche Arten von Events würden hier stattfinden? *

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)

123. Besitzt Ihr Verein einen Lagerraum (für bspw. Hardware)? *

Markieren Sie nur ein Oval.

 Ja Nein Weiter mit Frage 126**Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)**

124. Was wird gelagert? *

125. Wie groß ist Ihr Lagerraum?

Weiter mit Frage 129

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 20/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

126. Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll einen Lagerraum einzurichten? **Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 129***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****127. Ab welcher Mitgliederzahl wird ein Lagerraum für Sie sinnvoll? ***

128. Was muss gelagert werden? *

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)**129. Gibt es in Ihrem Verein ein Konzept, um den Ausgleichssport Ihrer Mitglieder zu fördern? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 132***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****130. Welche Ansätze und/ oder Sportarten werden abgedeckt? (z. B. Kooperationen mit anderen Sportvereinen o. Fitnessstudios) ***

131. Welche weiteren Ansätze und/ oder Sportarten sind als Ausgleichssport in Zukunft vorstellbar? *

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 21/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

132. Besitzt Ihr Verein einen Raum für Ausgleichssport? **Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 135***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****133. Welche Sportangebote werden in Ihren Räumlichkeiten abgedeckt? ***

134. Wie groß ist Ihr Raum für Ausgleichssport?

*Weiter mit Frage 138***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****135. Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll einen Raum für Ausgleichssport einzurichten? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 138***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)****136. Ab welcher Mitgliederzahl wird ein Raum für Ausgleichssport für Sie sinnvoll? ***

137. Welche Sportangebote sollten hier abgedeckt werden können? *

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)**138. Besitzt Ihr Verein einen Umkleieraum? ****Markieren Sie nur ein Oval.* Ja Nein *Weiter mit Frage 142*

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 22/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)139. **Besitzt dieser Raum einen Duschbereich? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein

140. **Ist der Umkleieraum nach Geschlechtern getrennt? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein

141. **Wie groß ist Ihr Umkleieraum (evtl. inkl. Duschbereich)?**

*Weiter mit Frage 146***Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)**142. **Ist es auf lange Sicht für Sie sinnvoll einen Umkleieraum einzurichten? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein *Weiter mit Frage 146*

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)143. **Ab welcher Mitgliederzahl wird ein Umkleieraum für Sie sinnvoll? ***

144. **Sollte der Umkleieraum einen Duschbereich besitzen? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein

145. **Sollte der Umkleieraum nach Geschlechtern getrennt sein? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)146. **Besitzen Sie neben den angesprochenen Räumen weitere Räume? ****Markieren Sie nur ein Oval.*

- Ja
 Nein *Weiter mit Frage 148*

Anhang 8: Fragenkatalog (Seite 23/23)

13.11.2018

Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)

147. Welche weiteren Räume besitzen Sie? *

Weiteres (Büro, Event, Ausgleichssport, etc.)

148. Platz für weitere Verbesserungsvorschläge oder Kommentare ...

Bereitgestellt von
 Google Forms

Anhang 9: Auswertung zur Mitgliederstärke nach Räumen (1 von 3)**Tabelle 1:**

Trainingsplätze (PC und Konsole)					
	Mitglieder	Trainingsplätze	Ausreichend	Optimal	Mitglieder je Trainingsplatz
Vereine	228	9	Nein	21	10,86
	140	8	Nein	16	8,75
	100	5	Nein	20	5,00
	40	7	Nein	11	3,64
	30	7	Nein	17	1,76
	20	5	Ja		4,00
Abteilungen	30	5	Ja		6,00
	30	0	Nein	10	3,00
	25	6	Nein	8	3,13
	12	2	Nein	4	3,00
Durchschnittl. Mitglieder pro Trainingsplatz (gesamt)					4,91
Durchschnittl. Mitglieder pro Trainingsplatz (≥ 100 Mitglieder)					8,20

Tabelle 2:

Streaming-Raum				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228	x		
	140	x		
	100		x	20
	40		x	55
	30		x	30
	20		x	50
Abteilungen	30		x	1
	30			
	25			
	12		x	15
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				184,00
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				28,50

Tabelle 3:

Viewing-Raum				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228		x	100
	140	x		
	100		x	50
	40		x	100
	30		x	30
	20		x	50
Abteilungen	30		x	30
	30	x		
	25			
	12			
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				85,00
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				60,00

Quelle: Eigene Aufstellung.

Anhang 9: Auswertung zur Mitgliederstärke nach Räumen (2 von 3)**Tabelle 4:**

Küche				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228		x	40
	140	x		
	100		x	15
	40		x	75
	30	x		
	20			
Abteilungen	30	x		
	30	x		
	25	x		
	12	x		
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				44,50
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				43,33

Tabelle 5:

Büro				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228		x	200
	140		x	100
	100		x	50
	40		x	150
	30			
	20		x	100
Abteilungen	30	x		
	30			
	25			
	12	x		
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				21,00
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				120,00

Tabelle 6:

Eventraum				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228		x	100
	140			
	100			
	40		x	250
	30		x	30
	20		x	100
Abteilungen	30			
	30	x		
	25	x		
	12	x		
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				22,33
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				120,00

Quelle: Eigene Aufstellung.

Anhang 9: Auswertung zur Mitgliederstärke nach Räumen (3 von 3)**Tabelle 7:**

Lager				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228		x	40
	140		x	10
	100			
	40		x	50
	30			
	20		x	10
Abteilungen	30			
	30	x		
	25		x	40
	12	x		
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				21,00
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				30,00

Tabelle 8:

Raum Ausgleichssport				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228		x	100
	140			
	100			
	40		x	400
	30			
	20		x	50
Abteilungen	30	x		
	30	x		
	25	x		
	12	x		
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				24,25
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				183,33

Tabelle 9:

Umkleide				
	Mitglieder	Vorhanden	Geplant	Ab ... Mitglieder
Vereine	228		x	100
	140			
	100		x	20
	40		x	150
	30			
	20		x	100
Abteilungen	30	x		
	30	x		
	25	x		
	12	x		
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "vorhanden"				24,25
Durchschnittliche Mitgliederanzahl "geplant"				92,50

Quelle: Eigene Aufstellung.

Anhang 10: Dankschreiben des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume und Integration in Schleswig-Holstein

Schleswig-Holstein
Der echte Norden



Schleswig-Holstein
Ministerium für Inneres,
ländliche Räume
und Integration

Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration
Postfach 71 25 | 24171 Kiel

Herrn stud. rer. pol.
Nils Hegger
Hasestraße 24
49624 Lönigen

Ihr Zeichen: /
Ihre Nachricht vom: /
Mein Zeichen: IV PSL 1/LaDi
Meine Nachricht vom: /

Dipl.-Sozök. Lars Dietrich
Lars.Dietrich@im.landsh.de
Telefon: 0431 988-30 94
Telefax: 0431 988 614-Durchwahl

14.12.2018

Präsentation zur Einrichtung von eSport-Räumen

Sehr geehrter Herr Hegger,

im Nachgang zu unserem Gespräch mit Herrn Müller vom ESBD und Ihnen mit unserem Leiter der Abteilung Kommunales im Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration, Herrn von Riegen, möchten wir uns sehr herzlich für Ihre Präsentation zum eSport im Allgemeinen und zur Einrichtung von eSport-Räumen im Besonderen bedanken.

Da wir mit unserer ersten Förderrichtlinie zum eSport inhaltlich „Neuland“ betreten, waren Ihre Forschungserkenntnisse wichtig für die finale Fassung unserer Richtlinie. Wie Sie wissen, hat der Schleswig-Holsteinische Landtag in seiner heutigen Plenarsitzung den Haushaltsplanentwurf für das Jahr 2019 verabschiedet. Für die Kommunen, die Vereine und Verbände stehen nunmehr 500 Tsd. Euro für die Förderung von kommunalen eSport-Häusern zur Verfügung. Mit Ihrer Hilfe können wir nun als zuwendungsgebende Verwaltungsstelle wesentlich besser beurteilen, welche Bereiche gefördert werden müssen und in welcher Höhe, damit die Einzelprojekte eine gelingende Maßnahme in unseren Kommunen und Vereinen werden. Dafür danken wir Ihnen nochmals sehr herzlich.

Ich wünsche Ihnen und Ihrer Familie eine gesegnete Weihnachtszeit, ein gutes und zufriedenes Jahr 2019 und viel Erfolg hinsichtlich Ihrer akademischen Karriere.

Mit freundlichen Grüßen,

Lars Dietrich
Stellvertretender Leiter des Projektes
"Zukunftsplan Sportland Schleswig-Holstein"

Quellenverzeichnis

- Achatzi, H./ Schneider, W./ Volkmann, W.: [Bedarfsplanung Projektentwicklung]
Bedarfsplanung in der Projektentwicklung – Kurzanleitung Heft 6, DVP Projektmanagement, Springer Vieweg Verlag, Wiesbaden 2017
- Adam, I. et al.: [Duden-Lexikon]
Das neue Duden-Lexikon, Band 7, 2. Auflage, Dudenverlag, Mannheim 1989
- AHO (Hrsg.): [Projektmanagementleistungen]
Projektmanagementleistungen in der Bau- und Immobilienwirtschaft, Leistungsbild und Honorierung, Heft 9, 4. Auflage, Bundesanzeiger Verlag, Berlin Mai 2014
- Andresen, R. et al.: [eSport in Schleswig-Holstein fördern]
eSport auch in Schleswig-Holstein fördern, Plenardokument Schleswig-Holsteiner Landtag, Drucksache 19/896, 22. August 2018, online abrufbar: <https://www.landtag.ltsh.de/infothek/wahl19/drucks/00800/drucksache-19-00896.pdf>, abgerufen am 17.10.2018
- Atteslander, P.: [Methoden der empirischen Sozialforschung]
Methoden der empirischen Sozialforschung, 13. Auflage, Erich Schmidt Verlag, Berlin 2010
- Ballhaus, W. et al.: [PwC Digital Trend Outlook 2017: eSport]
Digital Trend Outlook 2017: eSport – Der Sport, der keiner sein darf?, PricewaterhouseCoopers GmbH (Hrsg.), August 2017
- Baumann, A./ Jagnow, H.: [eSport aus verbandlicher Perspektive]
eSport aus verbandlicher Perspektive – Rechtsbegriff, Regulierungspraxis und aktuelle rechtliche Herausforderungen, in: Ewald, K./ Hentsch, C./ Schwartmann, R. (Hrsg.): eSport – Praktikerperspektiven aus der Games-Branche, MultiMedia und Recht Beilage 08/2018, Verlag C. H. Beck, München 13.08.2018, S. 12-19

Besombes, N.: [Esports and Competitive Gaming]

Esports and Competitive Gaming, veröffentlicht auf twitter.com am 19.06.2018, online abrufbar: <https://twitter.com/nicobesombes/status/1009123040955850752>, abgerufen am 27.10.2018

Deutscher Olympischer Sportbund (Hrsg.): [DOSB und eSport]

DOSB und eSport – Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, Positionierung von DOSB-Präsidium und -vorstand, 04.12.2018, online abrufbar: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>, abgerufen am 16.12.2018

Deutsches Institut für Normung (Hrsg.): [DIN 18205:2016-11]

DIN 18205:2016-11, Bedarfsplanung im Bauwesen, Deutsche Norm, DIN-Normenausschuss Bauwesen (NABau), November 2016

Dieckmann, F. et al.: [Psychologie und gebaute Umwelt]

Psychologie und gebaute Umwelt – Konzepte, Methoden, Anwendungsbeispiele, Institut Wohnen und Umwelt, Darmstadt 1998

Eisenkolb, L./ Richter, P.: [Nutzungsorientierte Planung]

Nutzungsorientierte Planung und Gestaltung gebauter Umwelten, in: Richter, P. (Hrsg.): Architekturpsychologie – Eine Einführung, 3. Auflage, Pabst Science Publishers, Lengerich 2013

ESBD – eSport-Bund Deutschland (Hrsg.): [eSport in Deutschland 2018]

eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen aus verbandlicher Sicht, 24. August 2018, online abrufbar: https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/08/eSport_in_Deutschland_2018_ESBD.pdf, abgerufen am 04.10.2018

ESBD – eSport-Bund Deutschland (Hrsg.): [Satzung des ESBD]

Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V., 15. Januar 2018, online abrufbar:

<https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/03/Satzung-ESBD-2018-01.pdf>, abgerufen am 04.10.2018

Esser, E./ Hill, P./ Schnell, R.: [Empirische Sozialforschung]

Methoden der empirischen Sozialforschung, 9. Auflage, Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München 2011

Esser, R. et al.: [Deutscher eSport-Markt in der Analyse]

Continue to Play: Der deutsche eSports-Markt in der Analyse, Deloitte GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft (Hrsg.), game – Verband der deutschen Games-Branche (Hrsg.), August 2018

Fahrner, M.: [Grundlagen des Sportmanagements]

Grundlagen des Sportmanagements, 2. Auflage, De Gruyter Oldenbourg Verlag, München 2014

game – Verband der deutschen Games-Branche (Hrsg.): [Games-Branche 2018]

Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.), August 2018, online abrufbar:

<https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf>, abgerufen am 17.10.2018

Grimminger, E./ Jacob, C./ Pörksen, K.: [IMPULS-Sofort-Programm]

30 Millionen Euro aus IMPULS-Programm: Investitionen in Jugend, Gesundheit/Umwelt, Kita, Kultur und Sport, Presseinformation der Koalitionsfraktion von CDU, Bündnis 90/Die Grünen und FDP, Schleswig-Holsteinischer Landtag, 25.09.2018, online abrufbar: <http://www.ltsh.de/pressticker/2018-09/25/12-30-28-615e/PI-W6oORGFe-cdu.pdf>, abgerufen am 17.10.2018

Hodulak, M./ Schramm, U.: [Nutzerorientierte Bedarfsplanung]

Nutzerorientierte Bedarfsplanung – Prozessqualität für nachhaltige Gebäude, Springer-Verlag, Berlin 2011

- Jakob, A./ Ratz, M./ Thorhauer, Y.: [Forschungsfeld eSport]
E-Sport – Skizze eines neuen Forschungsfeldes, in: Kexel, C./ Thorhauer, Y. (Hrsg.): Compliance im Sport – Theorie und Praxis, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2018
- Kalusche, W.: [Projektmanagement für Bauherren und Planer]
Projektmanagement für Bauherren und Planer, 4. Auflage, De Gruyter Oldenbourg Verlag, Berlin 2016
- Kalusche, W./ Möller, D.: [Planungs- und Bauökonomie]
Planungs- und Bauökonomie – Wirtschaftslehre für Bauherren und Architekten, 6. Auflage, Oldenbourg Verlag, München 2013
- Kirchgeorg, M./ Piekenbrock, D.: [Definition Bedarf]
Bedarf – Ausführliche Definition, Gabler Wirtschaftslexikon, 2018, online abrufbar: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/bedarf-28254/version-251889>, abgerufen am 29.10.2018
- Kirschner, H./ Woermann, N.: [Fortschreitende Mediatisierung von eSport]
Skopische Medien als Reflektionsmedien – Zur fortschreitenden Mediatisierung von Poker und eSport, in: Despotovic, C./ Krotz, F./ Kruse, M. (Hrsg.): Die Mediatisierung sozialer Welten – Synergien empirischer Forschung, Springer VS Verlag, Wiesbaden 2014
- Landessportbund Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): [Prinzipien der Sportförderung]
Prinzipien der öffentlichen Sportförderung, Vereins-, Informations-, Beratungs- und Schulungssystem des Landessportbunds Nordrhein-Westfalen, online abrufbar: <https://www.vibss.de/vereinsmanagement/vereinsentwicklung/pakt-fuer-den-sport/prinzipien-der-oeffentlichen-sportfoerderung/>, abgerufen am 19.11.2018
- Landessportverband Schleswig-Holstein (Hrsg.): [Investitionsförderung]
Investitionsförderung, online abrufbar: <https://www.lsv-sh.de/>

investitionsfoerderung-bau-und-sanierung-sportgeraete/, abgerufen am 19.11.2018

Lange, B.: [Immobilienbestandsmanagement]

Immobilienbestandsmanagement, in: Brauer, K. (Hrsg.): Grundlagen der Immobilienwirtschaft, 9. Auflage, Springer Gabler Verlag, Wiesbaden 2018

Langer, M.: [Öffentliche Sportförderung]

Öffentliche Sportförderung: eine ordnungspolitische Betrachtung, Wirtschaftsdienst – Zeitschrift für Wirtschaftspolitik, Band 86, Ausgabe 2, Springer-Verlag, Berlin Februar 2006, S. 120-124

Newzoo International B.V. (Hrsg.): [Global Esports Market Report 2018]

2018 Global Esports Market Report, online abrufbar: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>, abgerufen am 28.10.2018

o. V.: [Koalitionsvertrag der Bundesregierung]

Ein neuer Aufbruch für Europa – Eine neue Dynamik für Deutschland – Ein neuer Zusammenhalt für unser Land, Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD, 19. Legislaturperiode, Berlin, 12. März 2018

o. V.: [Größtes eSport-Stadion Nordamerikas feiert Eröffnung]

Das größte eSports Stadion Nordamerikas feiert Eröffnung, Stadionwelt (Hrsg.), 05.11.2018, online abrufbar: https://www.stadionwelt.de/sw_stadien/index.php?head=Das-groesste-eSports-Stadion-Nordamerikas-feiert-Eroeffnung&folder=sites&site=news_detail&news_id=18539, abgerufen am 10.12.2018

Staatskanzlei Schleswig-Holstein (Hrsg.): [Sportförderung in Schleswig-Holstein]

Sportförderung in Schleswig-Holstein, online abrufbar: <https://www.schleswig-holstein.de/DE/Fachinhalte/S/sport/sportfoerderungSchleswigHolstein.html>, abgerufen am 19.11.2018

Weyßer, M./ Zhang, S.: [PwC Digital Trend Outlook 2018: eSport]

Digital Trend Outlook 2018: eSport – Warten auf die Revolution, PricewaterhouseCoopers GmbH (Hrsg.), 2018, online abrufbar: <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/digital-trend-outlook-2018-esport.html>, abgerufen am 17.10.2018

Yee, K.: [Nordamerikas größtes eSport-Stadion]

Esports Stadium Arlington Debuts as Esports' Largest Venue in North America, 19.11.2018, online abrufbar: <http://www.arlington-tx.gov/news/2018/11/19/esports-stadium-arlington-debuts-esports-largest-venue-north-america/>, abgerufen am 10.12.2018

Ziegler, L.: [League of Legends knackt 200 Millionen-Marke]

League of Legends: WM-Finale knackt 200 Millionen-Marke – eSports stärker als der Super Bowl, Sport 1 GmbH (Hrsg.), 05.11.2018, online abrufbar: <https://www.sport1.de/esports/league-of-legends/2018/11/league-of-legends-wm-finale-knackt-die-200-millionen-marke>, abgerufen am 10.12.2018

Erklärung

Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich meine Bachelorarbeit

**„Nutzerorientierte Bedarfsplanung im eSport – Erhebung der Nutzer- und
Raumanforderungen und Entwicklung eines Sportstättenkonzepts“**

selbstständig und ohne fremde Hilfe sowie ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel und Quellen angefertigt habe. Die von anderen Autoren eng anlehnen- den Ausführungen habe ich als solche kenntlich gemacht und die Quellen zitiert.

Die Bachelorarbeit ist eine Einzelarbeit und sie wurde bisher keiner anderen Prüfungs- institution vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Ort, Datum

Unterschrift (Nils Hegger)