



## Best Practice

### Umgesetztes Projekt: TWITCH

**Interview mit Philipp Heuermann** (Abteilungsleiter Volleyball, SportGemeinschaft Coesfeld 06 e.V.)

#### Warum wurde die Maßnahme umgesetzt?

Unsere 1. Herren-Mannschaft spielt in der Regionalliga und klopft an die Tür zur 3. Liga. In der letzten Saison haben wir den Aufstieg knapp verpasst. Bei unseren Heimspielen sind regelmäßig über 200 Zuschauer\*innen in der Halle. Unser Team sorgt im Verein über die Volleyballabteilung hinaus für Identifikation. Es gibt ein großes, regionales Interesse, unsere Spiele live zu verfolgen.

In der Saison 2021/2022 war es wegen der Corona-Kontaktbeschränkungen einige Monate nicht möglich, vor Publikum zu spielen. Dank Twitch konnten wir unsere Spiele live und kostenfrei im Internet übertragen. Unsere Fans und Mitglieder konnten so die Heimspiele trotz Zuschauerausschluss live verfolgen. Sie waren digital hautnah dabei. Auch einige Auswärtsspiele haben wir auf Twitch live gestreamt.

Wir haben uns für Twitch entschieden, weil

- es kostenfrei ist
- ein Vereinskonto unkompliziert eingerichtet werden kann
- es für uns als Streamer und die Zuschauer\*innen super einfach und ohne Barrieren nutzbar ist

Trotz der einfachen Anwendbarkeit von Twitch ist es von Vorteil, wenn man im Verein Mitstreiter\*innen mit Erfahrung in den Bereichen Social Media und Videoproduktion hat. Das ist bei uns zum Glück der Fall.

#### Welche Ziele hat das Projekt?

a.) während der Corona-Pandemie

- unseren Zuschauern über alle Altersgruppen hinweg trotz Corona einen digitalen Zugang zu den Spielen ermöglichen

#### b.) allgemein

- unsere jungen Fans und Vereinsmitglieder (Schwerpunkt: 13 – 30 Jahre) über eine digitale Plattform zu erreichen bzw. anzusprechen, zu der sie eine hohe Affinität haben (dort z.B. als Gamer\*in unterwegs sind)
- Zuschauer\*innen, die selbst nicht vor Ort sein können, ein Live-Erlebnis bieten (z.B. wenn sie die Anreise zu Auswärtsspielen scheuen oder Bekannte/Familie unserer Spieler, die weit entfernt wohnen)

### **Wie erfolgte die Umsetzung?**

#### 1. Wer war für die Umsetzung verantwortlich?

Marian Rick, ein studierter Mediendesigner und Programmierer. Marian hat ein Händchen für alles Digitale. Er hat unser Twitch-Projekt quasi im Alleingang umgesetzt, natürlich immer in Rücksprache/nach Abstimmung mit mir. Mittlerweile tritt er als junger Familienvater ein wenig kürzer. Er hat das Zepter an Henrik Krampel übergeben. Trotz seiner erst 19 Jahre hat auch Henrik viel Expertise in den Bereichen Social Media-Streaming und Videoproduktion. Er verantwortet nun unsere Twitch-Aktivitäten.

#### 2. Kosten?

Personal: keine, da rein ehrenamtlich

Technik: ca. 300 € (ein Großteil des Equipments haben unsere beiden Mitarbeiter zur Verfügung gestellt. Zum Teil haben wir Technik aus unserem Fundus beigesteuert. Den Rest haben wir gekauft. Zum Equipment gehören: Hochwertiges Smartphone (iPhone), Action-Kamera, zwei Mikrofone, Kabel und Adapter, Mikrostände, Software (Freeware)

#### 3. Beauftragter Dienstleister

Kein.

### **Welche Mehrwerte ergeben sich für den Verein?**

Über unser Livestreaming auf Twitch wurde in lokalen Medien und Medien der umliegenden Kommunen (z.B. Münster) berichtet.

Wir haben den Eindruck, dass sich unsere Mitglieder durch das Twitch Live-Streaming zusätzlich an den Verein binden lassen. Es trägt dazu bei, das Zugehörigkeitsgefühl bei der SG Coesfeld zu verbessern.

Mindestens zwei talentierte Nachwuchsspieler sind über Twitch auf unseren Verein aufmerksam geworden. Die Beiden sind mittlerweile Stützpfiler in ihrer Mannschaft.

### **Welche Herausforderungen/Stolpersteine sind zu beachten?**

Das Projekt steht und fällt mit dem bzw. den Projektverantwortlichen. Fällt deren Expertise weg, ist die Fortführung des Projektes gefährdet. Deshalb sollte man im Idealfall von Anfang an eine\*n Mitstreiter\*in haben, die/der ähnliches Know-how wie die Projektleitung besitzt bzw. sich dieses aneignet.

Eine stabile, leistungsfähige Internetverbindung ist Grundvoraussetzung, dass eine hochwertige Übertragung gelingt. Das ist leider nicht in allen Sporthallen der Fall. Wir empfehlen mindestens 100 Mbit im Download und 30 Mbit als Upload.

Auch ohne eine hochwertige Kamera ist ein qualitativ ansprechendes Videostreaming schwierig. Wir empfehlen, eine Kamera mit einer Auflösung von mindestens 1080p (Full HD) einzusetzen.

Für den einen oder anderen älteren Twitch-Nutzer (z.B. Rentner\*innen) war es schwierig, sich die Twitch-App runterzuladen oder beim Stream einzuwählen. Wir empfehlen, die wichtigsten Informationen für den Download und die Nutzung von Twitch auf einem Infoblatt zusammenzustellen. So gelingt auch Twitch-Anfängern der Einstieg.

### **Wie ist die Resonanz der Zielgruppen (Vereinsmitglieder, Sponsoren etc.)?**

Bei unseren Live-Streams hatten wir während der Corona-Pandemie vergleichbare Zuschauerzahlen wie in der Halle. Auch bei Twitch waren rund 200 Zuschauer\*innen bei den Spielen live dabei.

Jetzt, wo die Spiele wieder in der Halle live verfolgt werden können, sind die Zuschauerzahlen zurückgegangen. Als Add-on setzen wir parallel weiterhin auf das Live-Streaming unserer Spiele im Netz. So haben wir eine breite Ansprache unserer Fans.

### **Praxistipps von Philipp Heuermann (so gelingt die Umsetzung):**

Eine gute Qualität des Streams ist das A&O. Dazu gehört zum einen ein hochwertiges Equipment, zum anderen eine ansprechende Umsetzung:

- keine verwackelten Bilder
- Full-HD-Videoqualität
- Spielstandsanzeige
- Einspielen von Slow-Motions
- 2 Kommentatoren
- Interaktion mit den Zuschauern des Streams (unsere Live-Kommentatoren stoßen Diskussionen an bzw. reagieren auf Live-Kommentare der Twitch-Zuschauer\*innen)
- Einspieler (ein bereits fertiger Beitrag, z.B. Trailer oder Imagefilm, wird zu Beginn oder am Ende des Streams gezeigt)

- Corporate Design des Vereins wird berücksichtigt
- Optional: Replays (Wiederholung von Spielszenen)

Wichtig ist, das Streaming-Angebot bekannt zu machen. Wir nutzen dafür unsere sozialen Medien (vor allem Instagram und Facebook), die SG Coesfeld-Homepage und klassische Medien, wie die Coesfelder Tageszeitung. Überall, wo es geht, wird verlinkt mit Twitch. Vor den Spielen erhalten alle bei uns registrierten Fans eine Ankündigung des Spiels mit dem Twitch-Link.

Wie schon gesagt: man muss Expert\*innen im Verein haben, die ein solches Digitalisierungsprojekt umsetzen. In einem Verein mit vielen jungen Mitgliedern, wie unserem, ist das wahrscheinlich einfacher als in einem Verein, der mit Überalterung zu kämpfen hat. Wir wünschen allen Vereinen viel Erfolg bei der Suche nach solchen Expert\*innen. Dann wird bestimmt auch deren Twitch-Live-Stream erfolgreich.

---

## Steckbrief SG Coesfeld 06 e.V. Volleyballabteilung

Kontaktdaten:

- Homepage: <https://sg-coesfeld.de/volleyball/>
- Newsletter: <https://sg-coesfeld.de/der-verein/aktuelles/>
- Facebook: <https://www.facebook.com/coesfeldvolleyball/>
- Instagram: <https://www.instagram.com/coesfeld.volleyball/?hl=de>
- Twitch: <https://www.twitch.tv/sgcoesfeld>
- Google Maps: <https://goo.gl/maps/ewCevDgVw8XsQqT69>

Gründung des Vereins: 2006 (Der Verein entstand durch den Zusammenschluss der Sportvereine Rasensport Coesfeld, ESV Sportfreunde Coesfeld und TUS Coesfeld. Volleyball wird seit 1969 in Coesfeld gespielt)

Mitgliederzahl: ca. 3.000 inkl. Rehasport, davon gut 200 aktive Volleyballer\*innen im Alter zwischen 7 und 75 Jahren (Stand: November 2022).

Altersstruktur:

- 0–18 Jahre: 35 %
- 19–30 Jahre: 20 %
- 31–40 Jahre: 10 %
- 41–50 Jahre: 10 %
- 51–60 Jahre: 10 %
- über 60 Jahre: 15 %

Anzahl der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (Haupt-/Ehrenamt):

- 

Hauptamtlicher Geschäftsführer und 3 Mitarbeiterinnen in der Geschäftsstelle sowie unzählige Ehrenamtler\*innen

Vereinsangebote:

- 

American Football, Badminton, Basketball, Dart, Faustball, Feldbogenschießen, Fußball, Integrationssport, Karate, Kursangebote, Leichtathletik, Ninjutsu, Radwandern, Schießen, Tanzen, Tennis, Tischkicker, Tischtennis, Turnen, Volleyball

---

[Zurück](#)