



Gaming in Order



E-Sport mit Verantwortung



Festschrift
zum 10. Vereinsjubiläum



Karriereziel: Lächelschenkerin?

Starte jetzt in deine Ausbildung zur Bankkauffrau
bzw. zum Bankkaufmann (m/w/d)

Infos und
Bewerbung unter:
[www.vrbankgl.de/
ausbildung](http://www.vrbankgl.de/ausbildung)

Morgen
kann kommen.

Wir machen den Weg frei.



VR Bank eG

Bergisch Gladbach-Leverkusen



Gaming in Order

Liebe Leserinnen und Leser,
liebe Vereinsmitglieder!

Der E-Sport wird immer größer und erfolgreicher, jeder möchte von dem Kuchen etwas abhaben. Doch hapert es politisch noch an einigen Stellen und auch traditionelle Vereine wissen nicht genau wie man mit dem Thema umgehen soll, zumal da auch noch das Thema Gaming Disorder ist. Dieses Jahr ist unser Verein zehn Jahre alt geworden und wir haben uns schon damals genau das auf unsere Fahne geschrieben. Förderung des E-Sports und Aufklärung zur Gaming Disorder. Vom kleinen Verein, der aus einem Clan entstanden ist, haben wir in den zehn Jahren vieles erreicht.

Haben wir als kleiner Verein angefangen, dafür gekämpft dass der E-Sport mehr Anerkennung bekommt und Computerspielsucht als Krankheit anerkannt wird, sind wir heute an dem Punkt angelangt Vereine und Politik über E-Sport aufzuklären und über Risiken der Gaming Disorder zu informieren.

Hilfreich für unsere Entwicklung war auch die Umbenennung von FunGamerAltersHeim e.V. zu Gaming in Order e.V. sowie die Umorientierung von der bundesweiten Ausrichtung auf den Fokus in die Region Leverkusen. Viele unserer Mitglieder sind bundesweit vertreten und dank unserer zahlreichen Ehrenamtlichen haben wir bis heute vieles erreicht. Ohne jede Einzelne / jeden Einzelnen und ihre / seine ehrenamtlichen Tätigkeiten wären wir heute nicht hier, daher vielen Dank für euren Einsatz und Engagement.

Der E-Sport aber auch die Gaming Disorder werden in Zukunft immer wichtiger und mit zehnjähriger Erfahrung werden wir uns auch weiterhin mit genau diesen Themen beschäftigen, unterstützen und aufklären. Aber das sind nicht die einzigen Themen, für die wir uns stark machen, so sind wir ebenfalls für mehr Diversität und Offenheit für alle Menschen. Denn hier gibt es gerade im E-Sport noch Handlungsbedarf.

Herzlichst,
Euer Tobias Grünert
1. Vorstand



Engagement in Verbänden

Unser Verein hat sich im Jahr 2021 ganz bewusst dazu entschlossen Mitglied im Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen (e-sport.nrw) zu werden, um aktiv an der weiteren Professionalisierung des E-Sports in unserem Land und somit natürlich auch bei uns in Leverkusen mitzuwirken.

Es ist uns wichtig, dass für den E-Sport gute Bedingungen bestehen und einheitliche Standards aufgebaut werden, damit insbesondere die jungen Menschen in unserer Region E-Sport-Angebote vorfinden, die zum einen fachlich qualitativ hochwertig sind und auf der anderen Seite auch die Aspekte des Gesundheitsschutzes und der Suchtprävention betrachten.

Mit der Gründung des Landesverbandes erhoffen wir uns eine Lobby in Düsseldorf zu bekommen, die die Probleme der Vereine und anderen E-Sport-Organisationen anspricht und ein Bewusstsein für diese schafft. Für unsere Stadt soll dies ganz besonders Hürden abbauen und schon bestehenden Vereinen die Möglichkeit bieten E-Sport rechtssicher anzubieten.

Zudem möchten wir unsere Interessen im organisierten E-Sport zur Sprache bringen und diese über das Land auch in den Bund tragen.

FACT:

Gaming in Order ist Gründungsmitglied des Landesverbandes für E-Sport NRW

O R G A N I S I E R T I M



e-sport.
N R W
Landesverband für E-Sport

Inhaltsverzeichnis

- S. 3 - Engagement in Verbänden
- S. 4 - Gaming Disorder
- S. 6 - Ziele für Leverkusen
- S. 7 - E-Sport bei Gaming in Order
- S. 9 - Unsere Geschichte
- S. 11 - Rückblick: 1. E-Sport-Symposium



Gaming Disorder

Computerspielsucht, übersteigter Internetgebrauch oder gar Internetsucht wird in Fachkreisen (Internet-) Gaming Disorder genannt. Hier wird insbesondere die problematische Nutzung von Videospiele(n) (bzw. des Internets) beschrieben, welche negative Auswirkungen auf den Alltag der betroffenen Personen hat. Seit 2013 kämpfte Gaming in Order dafür, dass dieses Phänomen als Krankheit anerkannt wird, was schließlich im Jahr 2018 auch geschah.

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) nahm das Krankheitsbild in den "Katalog der Krankheiten" auf und benannte insgesamt neun Diagnosekriterien, welche beispielsweise Aspekte wie die gedankliche Vereinnahmung durch das Spiel, Entzugssymptomatiken, Täuschung von Familie und Freunde über das Spielverhalten, Interessensverluste an früheren Hobbys, Gefährdung von sozialen Beziehungen oder auch der Arbeitsstelle benannte.

All die benannten Symptomatiken müssen über einen entsprechend längeren Zeitraum von zwölf, oder in besonderen Härtefällen von sechs, Monaten zu beobachten sein, um die Gaming Disorder zu diagnostizieren.

Diese komplexe Thematik können wir hier natürlich nur anreißen und verweisen bei bestehendem Interesse gern auf unsere Homepage für weitere Informationen oder bieten erste Gespräche zur Einführung in die Thematik an.

Projektgruppe Gaming Disorder

Du findest das Thema spannend, hast besondere Kenntnisse, bist selbst von der Gaming Disorder betroffen gewesen oder kennst Personen, die betroffen sind / waren, oder wo du dir ernsthafte Sorgen machst?

Bei Gaming in Order kannst du dich im Verein engagieren und uns helfen unser Wissen über die Gaming Disorder zu steigern und dafür zu sorgen, dass dieses Wissen in die richtigen Kanäle kommt.

**DIE FDP-RATSFRAKTION
GRATULIERT ZUM
10-JÄHRIGEN JUBILÄUM
UND WÜNSCHT
WEITERHIN VIEL ERFOLG.**

**E-SPORT AKTIV FÖRDERN –
WIR HELFEN GERN DABEI!
DIE FDP LEVERKUSEN**

FDP-Fraktion im
Rat der Stadt Leverkusen

Kölner Straße 53
51379 Leverkusen

fdp-ratsfraktion.lev.de
02171 / 705 36 06
info@fdp-ratsfraktion-lev.de

**Freie
Demokraten**

Ratsfraktion **FDP**
Leverkusen

Ziele für Leverkusen

Kurz vor der Pandemie fällte die Mitgliederversammlung unseres Vereines die Entscheidung, dass Gaming in Order sich nun von seiner bisherigen bundesweiten Ausrichtung lösen und den Fokus auf Leverkusen legen wollte. Damit hatte unser Verein nun nicht mehr nur noch seinen Sitz in Leverkusen, sondern begann auch seine Tätigkeiten auf die Region zu konzentrieren. Zu diesem Schritt haben wir uns entschlossen, da wir zum einen auf der Bundesebene durch das Verbandswesen im E-Sport bereits große Teile unserer Ziele verfolgt gesehen haben und durch die Mitarbeit im Verband auf dieser Ebene bereits Wirkung entfalten können. Zum anderen wurde uns über die vielen Gespräche und Vorträge immer bewusster, dass es vor allen Dingen „vor Ort“ Fragen und Probleme gibt, welche ganz pragmatische Lösungen erfordern und wo wir direkt helfen wollen und können.

Wir wünschen uns, dass wir in Leverkusen künftig eine Vielzahl an E-Sport-Möglichkeiten in den Vereinen vorfinden werden und alle interessierten Personen nicht länger als 15 Minuten unterwegs sein müssen, um in einem Verein E-Sport betreiben zu können. Damit ein solches Ziel erreicht werden kann, braucht es jedoch mehr als nur die Überzeugungsarbeit, dass der E-Sport weiter aufstrebend und schon lange keine Randerscheinung oder gar eine Nische mehr ist.



Engagiert in Leverkusen

Es braucht vor allen Dingen Wissensvermittlung. In vielen Vereinen fehlt es am Wissen über den E-Sport, dessen Mehrwert für das Vereinsleben und die Menschen, die ihn betreiben. Vielerorts sind noch Berichterstattungen bekannt, welche den E-Sport als negativ und abzulehnend darstellen und ihn gar als Wurzel für gesundheitliche Probleme bei jungen Menschen sehen.

Hier wollen wir als Gaming in Order ansetzen. Wir möchten erklären, dass E-Sport und Gaming differenziert zu betrachten sind, möchten aufzeigen welchen Mehrwert der E-Sport für bestimmte Fähigkeitsentwicklungen bei jungen Menschen bietet und wie Vereine ganz konkret davon profitieren, wenn sie sich dem verantwortungsbewussten E-Sport öffnen.

Das können die Vereine jedoch nicht allein.

Häufig fehlt es an infrastrukturellen Voraussetzungen und auch die Anfangsfinanzierung bereitet vielen Sorgen. Aus unserer Sicht ist es daher notwendig, dass wir die Stadt, aber auch den Stadtsportbund in den Dialog einbinden und gemeinsam Wege gesucht werden, wie wir dem E-Sport in Leverkusen ein attraktives Feld bieten können.

Wir möchten alle Menschen in Leverkusen am E-Sport teilhaben lassen und streben daher auch öffentlich geförderte Angebote an, die – wie auch in den (E-)Sportvereinen – eine ganzheitliche Betrachtung des E-Sports betreiben, ausgebildete Trainerinnen und Trainer vor Ort haben, präventiv gegen Suchtgefahren arbeiten und die Gesundheit der zumeist noch jungen Menschen in den Vordergrund stellen.

Solltet ihr mehr über das Thema erfahren wollen, dann kontaktiert uns. Wir vereinbaren gern einen Gesprächstermin mit euch. Natürlich ehrenamtlich!

FACT:

**Statistisch
betreiben bereits
9.502 Menschen
in Leverkusen
E-Sport.**

E-Sport bei Gaming in Order

Seit seinem Bestehen setzt sich Gaming in Order für die Anerkennung des E-Sports in verschiedenen Bereichen ein. Angefangen hat es mit der Unterstützung von bestehenden Teams mit Serverstrukturen und Beratung, so hatten wir für Valorant und Counter-Strike: Global Offensive auch jeweils Teams, die unter anderem in der 99Damage Liga erfolgreich für uns gespielt haben. Aktuell sind wir auf der Suche nach neuen Teams für diverse Games.

Leider hat die Politik noch nicht erkannt, dass der E-Sport schon längst in der Gesellschaft angekommen ist. Seien es Zuschauer bei Veranstaltungen wie Intel Extreme Masters in Köln, welche in der Lanxess Arena immer binnen Augenblicken ausverkauft sind oder das Finale von League of Legends im Chase Center in San Francisco. Aber nicht nur bei Veranstaltungen entwickelt sich der E-Sport, auch digital schauen jedes Jahr Millionen von Leuten die Spiele. Wirtschaftlich haben Städte wie Köln schon längst entdeckt was für ein Magnet der E-Sport ist und bieten so immer wieder neue Veranstaltungen an.

Daher bemühen wir uns auch in Leverkusen ein Verständnis für den E-Sport zu entwickeln und das nicht nur aus wirtschaftlicher Sichtweise, sondern auch weil traditionelle Sportvereine es immer schwerer haben neue Mitglieder zu gewinnen.



Wenn jetzt gemeinnützige Vereine die Möglichkeit hätten E-Sport anzubieten ohne die Gemeinnützigkeit zu gefährden, könnte man hier viel gewinnen, denn Mitglieder, die in einem Verein spielen, spielen unter kontrollierten Bedingungen. Sprich, sie werden von einer Trainerin, bzw. einem Trainer betreut, wo neben dem Training im Spiel auch Ergonomie, Ausgleichssport, persönliche Entwicklung und soziale Kompetenzen im Vordergrund stehen. Es kommt zu digitalen Unterhaltungen mit Mitspielern und Gesprächen im Vereinsheim. Die digitale Welt wird immer größer und die Jugend wächst mit mehr und mehr Technologie auf und weiß oftmals nicht, wann Ende ist. In einem Verein kann man das überwachen und direkt auf Probleme reagieren, des Weiteren hat ein traditioneller Verein dann auch die Möglichkeit die E-Sportlerinnen und E-Sportler auf andere Angebote im Verein aufmerksam zu machen.

Hier unterstützen wir bereits Vereine dies möglich zu machen, was aktuell noch schwierig ist, da es derzeit noch Hürden zu beseitigen gilt, die zum Teil noch von der Politik erkannt werden müssen.

Gaming in Order wird auch weiterhin in vielen Bereichen den E-Sport unterstützen, sei es in Form von neuen Teams, die Beratung zum Thema E-Sport oder wie man dies im Verein anbieten kann.



@gaminginorder



Unsere Geschichte

Gaming in Order ist nun seit über zehn Jahren ein eingetragener und gemeinnütziger Verein. Doch wie kam es dazu, dass eine Gruppe von E-Sport-begeisterten Menschen sich damals entschloss den Verein zu gründen? Am Anfang stand der Clan FunGamerAltersHeim, der in seiner Form seit 2008 und auch heute noch besteht. Aus diesem Clan, der in seiner Hochzeit fast 300 Mitglieder fasste, entwickelte sich der Gedanke heraus, dass man mehr tun wollte als vielen Gleichgesinnten eine Plattform für das Gaming und den E-Sport zu bieten. Die Idee der Vereinsgründung war geboren.

Über die Jahre im Clan wurden viele Probleme, wie Symptomatiken der Computerspielsucht oder negative Klischees zum E-Sport bekannt. Es war uns ein Anliegen die Computerspielsucht als Krankheit anerkannt zu wissen und somit auch den Weg für Therapiemöglichkeiten zu öffnen. Wir wollten aber auch, dass die immer weiter steigende Zahl an Menschen einen einfachen Zugang zum E-Sport bekommt. Mit diesen Zielen vor Augen wurde die Satzung geschrieben und die Gründungsversammlung abgehalten. FunGamerAltersHeim e.V. war geboren. Erst im Jahr 2020 änderte der Verein seinen Namen zu Gaming in Order e.V. und konzentrierte seine Tätigkeiten auf Leverkusen.





Die CDU-Fraktion Leverkusen
gratuliert dem
Verein Gaming in Order e.V.
zum zehnjährigen Bestehen.



1. Leverkusener E-Sport-Symposium

Rückblick 1. E-Sport-Symposium Leverkusen

Im November 2021 führten wir als Verein das erste Leverkusener E-Sport-Symposium durch. In den Räumlichkeiten der VR-Bank in Opladen wurde erstmals umfassend und mit einem auf die gesamte Breite ausgerichteten Blick über den E-Sport in unserer Stadt informiert. Ziel dieser Veranstaltung war es, dass Informationen zur Verfügung gestellt, Wissen vermittelt und bestehende Vorbehalte gegenüber dem E-Sport abgebaut werden sollten. Dabei war es uns als Verein wichtig, dass wir den Fokus auf die gesamtgesellschaftliche Bedeutung des E-Sports und somit eben auch auf eventuelle Gefahren legen.

Nach der Begrüßung zu der einen gesamten Nachmittag füllenden Veranstaltung stellte zuerst Martin Müller, Vizepräsident des eSport-Bund Deutschland und Vorsitzender des Magdeburg eSports e.V. eben diesen Verein vor.

Er zeigte, wie ein Vereinsheim im E-Sport aufgebaut ist, welche Tätigkeiten es gibt, um den Vereinsbetrieb laufend zu halten und was die Mitglieder des Vereins antreibt sich zu engagieren und auch viele verschiedene Events, welche durchaus auch offline stattfinden, zu organisieren.



Folgend stellte Jens Wortmann, Vorsitzender der Sportjugend NRW, die Rahmenbedingungen für einen verantwortungsbewussten E-Sport im Verein dar. Er ging insbesondere auf gesellschaftliche Aspekte ein und unterstrich die Besonderheiten, welche in einem E-Sport-Angebot mitgedacht werden müssen. Dabei ging er sowohl auf pädagogische Aspekte als auch auf die Notwendigkeit der gesamtmotorischen Ausgleichsangebote, den Ausgleichssport, ein. Hervorgehoben wurden aber auch die großen Chancen, welche sich für Vereine bieten und der inklusive Charakter des E-Sports.

Direkt im Anschluss stellte Michael Schätzle von der Fachstelle für Suchtvorbeugung der Suchthilfe Leverkusen vor, an welchen Stellen man auch im E-Sport und beim Gaming aufpassen muss.

Die Gefahr einer Suchterkrankung besteht beim Konsum von Medien immer und somit auch im E-Sport. Michael Schätzle stellte daher dar, auf welche Warnsignale man hören muss und an welchen Stellen das Gespräch von Trainerin oder Trainer zu Spielerin oder Spieler hilfreich ist oder wann es soweit ist, dass Verantwortungsträger und Verantwortungsträgerinnen sich professionelle Beratung holen sollten.

Nach all diesen Informationen gab es eine Kaffeepause und die Gelegenheit das Netzwerk untereinander aufzubauen und



auszuweiten, ehe Lukas Richter von der Bergischen Krankenkasse die körperliche und seelische Gesundheit der E-Sport-Athletinnen und -Athleten in den Vordergrund stellte. Dabei ging er insbesondere auch auf ergonomische Faktoren ein und zeigte auf, wie wichtig beispielsweise Sitz- und Kopfhaltung sind und welche unverzichtbare Funktion der Ausgleichssport im E-Sport einnimmt. Letztlich machte er den Leverkusener Vereinen noch ein Angebot mit der Bergischen Krankenkasse in den Austausch zu treten und aktiv zu helfen den E-Sport im Verein gesund und nachhaltig anzubieten.

Als letzter Input an diesem Abend stellte Bernd Unger von Stage 5 Gaming aus Solingen dar, wie der E-Sport sich aus Sicht eines lokalen Unternehmers darstellt. Stage 5 Gaming selbst unterstützt Athletinnen und Athleten oder auch ganze Teams dabei im E-Sport Fuß zu fassen und einen erfolgversprechenden Weg zu gehen.



Dabei wird nicht nur die Expertise im E-Sport selbst, sondern auch das Know-How im Bereich Marketing und Branding zur Verfügung gestellt.

Im Anschluss an diese Inputs moderierte Patrick Baur, Gründer der Solinger Firma Doppelpass Digital, eine Podiumsdiskussion mit der Leverkusener Politik. Unserer Einladung zum Thema „Chancen und Bedenken. Kommunale Förderung und Unterstützung für Vereine?“ folgten Tim Feister (CDU Leverkusen und Vorsitzender des Betriebsausschusses Sportpark Leverkusen), Conny Besser (Junge Liberale Leverkusen) und Stefan Pausch (Bündnis 90 / Die Grünen Leverkusen). Das Podium wurde für den organisierten Sport mit Jens Wortmann und für den organisierten E-Sport mit Martin Müller komplettiert. Die Podiumsdiskussion, welche nur teilweise eine Kontroverse aufrief, endete schlussendlich mit einem ganz konkreten Angebot von Tim Feister, der im Einvernehmen mit seinen politischen Mitstreitern auf der Bühne zusagte, dass man es nun politisch angehen wolle den E-Sport in Leverkusen zu fördern. Besonders gefreut hat uns, dass er in diesem Zuge direkt eine Einladung an Gaming in Order aussprach den E-Sport in seinem Ausschuss vorzustellen und somit auch einen Prozess der kommunalen, ernsthaften Befassung mit dem Thema anzustoßen.

Aus den Reaktionen zum ersten E-Sport-Symposium in Leverkusen haben wir erfahren,



dass vielen Menschen noch unklar war, welchen Umfang und welche Bedeutung der E-Sport gesellschaftlich mittlerweile eingenommen hat.



Es bleibt uns als Gaming in Order ein Anliegen dem E-Sport den Weg in Leverkusen zu bereiten und dafür zu streiten, dass unsere Stadt den verpassten Anschluss an andere Kommunen wie Solingen oder Köln Stück für Stück aufzuholen versucht und wir nicht weiterhin Leverkusener Talente an das Umland verlieren, da in unserer schönen Stadt das Angebot fehlt.

Nicht zuletzt möchten wir uns an dieser Stelle bei unserem starken, regionalen Partner, der VR-Bank in Opladen bedanken. Durch die Unterstützung der VR-Bank war es uns möglich die Räumlichkeiten zu nutzen, den Besucherinnen und Besuchern kostenfreie Getränke und Snacks anzubieten und die gesamte Veranstaltung zu streamen und schließlich auch auf unserem YouTube-Kanal verfügbar zu machen.



<https://www.youtube.com/@gaminginordere.v.2712>

Neugierig geworden? Jetzt Mitglied werden!

Hat dir unsere Festschrift gefallen und haben dich die Themen neugierig gemacht? Wir freuen uns über jede Person, die mithelfen möchte den E-Sport in Leverkusen erlebbar zu machen und dabei den ganzheitlichen Blick schätzt. Neben vielen Möglichkeiten dich in Arbeitsgruppen einzubringen bieten wir dir als Verein auch noch eine Menge weiterer spannender Aktivitäten.

Bei uns gibt es nicht nur eigene Game-Server über die unsere Vereinsmitglieder mitbestimmen, sondern wir bieten auch monatliche Gaming-Abende in wechselnden Spielen an. Zudem kann jedes Vereinsmitglied bei uns im Team der Streamer aufgenommen werden. Hilfestellungen für das Streaming werden selbstverständlich angeboten.

Wir sind jedoch nicht nur digital unterwegs. Das Highlight des Vereinsjahres ist unser jährliches Vereinstreffen, bei dem wir ein ganzes Wochenende zusammen kochen, Tischtennis spielen, spannende Themen rund um unsere Vereinsthemen behandeln, Lagerfeuer machen, viele Gespräche führen, herzlich lachen und vieles mehr. Zudem fahren wir mehrfach jährlich zu verschiedenen E-Sport-Events, wie beispielsweise der IEM Cologne oder thematischen Messen.

All dies gibt es bei Gaming in Order für derzeit gerade einmal 30 Euro Mitgliedsbeitrag pro Jahr. Werde Mitglied im ersten durchgängig gemeinnützigen E-Sport-Verein Deutschlands!

Impressum

Gaming in Order e. V.
Bensberger Str. 28
51375 Leverkusen

gaminginorder.de
vorstand@gaminginorder.de

Kostenfreie Publikation.
Weiterverkauf untersagt.

MACH DEINE GESUNDHEIT ZU DEINEM SPIEL!



Gesund zocken – gewusst wie?! Gesetzliche Krankenkassen bezuschussen zweimal jährlich Kurse für gesunde Ernährung und Suchtprävention, wenn diese von der Zentralen Prüfstelle Prävention zertifiziert sind.

So einfach geht's: am zertifizierten Kurs anmelden, teilnehmen, Teilnahmebestätigung & Rechnung einreichen, Geld zurückbekommen. Infos auf bergische-krankenkasse.de/prävention

