

Als eSports
Verein GEGEN
Spielsucht und
FÜR Aufklärung



Agenda



1. Wer sind wir eigentlich?



2. Der Verein → Gründung, Gliederung und Ziele



3. Vereinsbetrieb
→ Breitensport, Spieler und Training



4. Spiel- und Internetsucht
→ Prävention und Information



5. Zukunftsprognose



6. Fragerunde

Wer sind wir eigentlich?

Dani Colakovic

- Vorstandsvorsitzender und Gründungsmitglied von Capital United eSports e.V.
- administrative Aufgaben und Leitung der Betriebsabläufe
- seit 5 Jahren im eSports tätig
- ehemaliges Vorstandsmitglied vom Köpenicker SC

Klemens Mälck

- Gründungsmitglied von CUE
- League of Legends Trainer und Caster
- Hintergrund als EHK Ausbilder
- seit 3 Jahren im eSports tätig



Der Verein - Gründung

Online seit 27.01.2021

Gegründet von einer Gruppe von leidenschaftlichen Gamern

Intention: eSports im Breitensport vorantreiben, lokale Zugänglichkeit für den Sport, Aufklärung zum Thema Spielsucht

Vielseitiges Team unter anderem bestehend aus Pädagogen, Informatikern und Sportlern

Offiziell eingetragener Verein



Der Verein - Gliederung



eSports – Betrieb

- regelmäßige Trainingseinheiten
- Ligabetrieb
- Wettkämpfe
- Eventteilnahme
- Titel: League of Legends, CS:GO, Valorant, Fortnite, Rainbow Six Siege, Schach

Aufklärungsarbeit

- Informationsveranstaltungen
- Vorträge an Schulen, Hochschulen, Universitäten und öffentlichen Einrichtungen
- individuelle Beratung für Eltern, Pädagogen und Sozialarbeiter

Der Verein - Ziele

Das Erschaffen einer eigenen
Community

Frei zugänglicher Safe Space mit
Chancengleichheit für alle

Aufklärung über eSports,
Gaming und Sucht

Strukturen auf Breitensportebene
vorantreiben



Vereinsbetrieb - Breitensport



Hohe Nachfrage, vergleichsweise geringes Angebot



Wettkampfwunsch, jedoch ohne den Lebensfokus darauf zu legen



Das Spielen bleibt weiterhin Hobby



Der Wille die Leidenschaft mit einem Team zu teilen



Vereinsbetrieb — Spieler

Spieler verschiedener Altersklassen,
Herkunft und sozialem Umfeld

Angebote sowohl für erfahrene
Spieler als auch Neueinsteiger

Spieler ähnlicher Niveaus werden zu
einem Team zusammengeführt

Neue Bekanntschaften und
Austausch zwischen den Spielern



Vereinsbetrieb — Training



Feste Trainingseinheiten und Spieltage



Vermitteln von verschiedenen Inhalten und Fähigkeiten



Fördern von Kommunikation zwischen den Spielern und dem Coach



Austausch innerhalb der Teams



Spielanalyse und lernen aus Fehlern →
Umgang mit konstruktiver Kritik



Spiel - und Internetsucht - Prävention

Erkennen der gängigsten Anzeichen von Sucht → u. A. Kontrollverlust, Vernachlässigung sozialer Bereiche, Interessenlosigkeit

Sicheres soziales Umfeld → man trifft Gleichgesinnte, niemand steht außen vor

Klare Strukturen → geregelte zeitliche Abläufe und konkrete Zielstellung, Vertrauen und Verpflichtung anderen gegenüber

Gemeinsame Aktivitäten außerhalb des Spielens z.B. Vereinstreffen, Events und Conventions



Spiel und Internetsucht - Information

Vorträge an Schulen,
Hochschulen,
Universitäten und
sozialen
Einrichtungen

Beratungsgespräche
für Eltern, Pädagogen
und Sozialarbeiter

Vereinfachung des
Erstkontakts für
Betroffene

Aufklärungsarbeit
über online Konsum



Zukunftsprognose

Einrichtung eines Vereinsheims als feste Anlaufstelle

Regelmäßige Informationsveranstaltungen & Workshops

Schulungen für Eltern, Pädagogen und Sozialarbeiter

Festigung des Breitensports in Bezug auf eSports

Erweiterung/Verbesserung des Trainingsangebotes

Die Öffentlichkeit über die Ernsthaftigkeit der Spielsucht informieren



Fragerunde



Kontakt & Social Media



- Webseite: <https://www.cue.berlin/>
 - Discord: Capital United eSports e.V.
 - Instagram: capitalunitedesports
 - Twitter: @BerlinCue
 - Twitch: capitalunitedesports
-
- Dani Colakovic: dani.colakovic@cue.berlin
 - Klemens Mälck: klemens.maelck@cue.berlin