



Schöber (Hrsg.) | Stahl | Haut |
Schaffer | Muller | Drobek

AKT 4, BAND 2

ESPORTPEDIA

Gleichstellung & Diversity im E-Sport und Gaming

Herausforderungen, Chancen und Potenziale
von Frauen im elektronischen Sport

STRUKTUREN

MEYER
& MEYER
VERLAG

Allgemeiner Hinweis:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen die männliche Sprachform verwendet. Gemeint ist sowohl die männliche als auch die weibliche und die diverse Form.

Das vorliegende Buch wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr. Weder die Autoren noch der Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch vorgestellten Informationen resultieren, Haftung übernehmen.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Schöber (Hrsg.) | Stahl | Haut |
Schaffer | Müller | Drobek

AKT 4, BAND 2

ESPORTPEDIA

Gleichstellung & Diversity im E-Sport und Gaming

Herausforderungen, Chancen und Potenziale
von Frauen im elektronischen Sport

Meyer & Meyer Verlag

Gleichstellung & Diversity im E-Sport und Gaming

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Details sind im Internet über <www.dnb.de> abrufbar.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Der Verlag behält sich das Text- and Data-Mining nach § 44b UrhG vor, was hiermit Dritten ohne Zustimmung des Verlages untersagt ist. Dies beinhaltet vor allem, dass kein Teil dieses Buches in irgendeiner Form verwendet oder wiedergegeben werden darf, um KI-basierte Technologien oder Systeme zu trainieren.

© 2025 by Meyer & Meyer Verlag, Aachen

Auckland, Beirut, Dubai, Högendorf, Hongkong, Indianapolis, Kairo, Kapstadt,
Manila, Maidenhead, Neu-Delhi, Singapur, Sydney, Teheran, Wien



Member of the World Sport Publishers' Association (WSPA)

ISBN: 9783840315749

Hersteller im Sinne der GPSR:

Meyer & Meyer Fachverlag & Buchhandel GmbH

Von-Coels-Straße 390, 52080 Aachen

www.dersportverlag.de

E-Mail: kontakt@m-m-sports.com

Inhalt

Vorwort (Daniela Stahl)	10
Vorwort des Herausgebers (Timo Schöber)	14
1 Einordnung (Daniela Stahl)	26
1.1 Was ist Diversity? (Daniela Stahl).....	27
1.2 Geschlecht und Identität im E-Sport (Nele Drobek).....	29
1.3 Was ist Gleichberechtigung und wie ist sie im E-Sport umsetzbar? (Nele Drobek)	31
1.4 Was ist Inklusion? (Nele Drobek)	33
1.5 Disclaimer (Daniela Stahl)	35
2 Unterschiede zwischen Männern und Frauen im E-Sport (Nathalie Haut)	36
2.1 Vergleich mit traditionellen Sportarten (Nathalie Haut & Jannik Rädisch)	38
2.2 Schach als Traditionssport (Nathalie Haut & Jannik Rädisch)	39
2.3 Annahmen für den E-Sport (Nathalie Haut & Jannik Rädisch)	41
2.3.1 Intelligenzquotient.....	41
2.3.2 Reaktionszeit.....	42
2.3.3 Die Augen und die Verarbeitung von visuellen Reizen.....	44
2.3.4 Verarbeitung auditiver Stimuli	45
2.3.5 Fazit	46
2.4 Psychologie und Stressbewältigung im E-Sport (Nele Drobek)....	49

2.4.1	Psychische Voraussetzungen	49
2.4.2	Stressbewältigung.....	52
3	Soziale Konstrukte im E-Sports und Gaming (Nele Drobek)	57
3.1	Einführung in soziale Konstrukte im E-Sport (Nele Drobek)	58
3.2	Soziale Unterschiede im Gaming und E-Sport (Nele Drobek).....	58
3.2.1	Starten Männer früher mit dem Gamen als Frauen?.....	59
3.2.2	Besteht Interesse am E-Sport im späteren Alter?	59
3.3	Stereotype im Gaming und E-Sport (Theresa Schaffer).....	60
3.3.1	Arten von Stereotypen im Gaming	60
3.3.2	Auswirkungen von Stereotypen auf die Gaming- und E-Sport-Branche.....	62
4	In-Game-Diskriminierung (Nathalie Haut)	65
4.1	Sexismus durch Dritte (Nathalie Haut)	66
4.2	Maßnahmen (Theresa Schaffer).....	68
4.2.1	Reportingtools.....	68
4.2.2	Punishment durch Dritte.....	69
4.3	Die Entwicklung von weiblichen Charakteren in Videospielen (Theresa Schaffer)	71
4.3.1	Der erste weibliche Hauptcharakter.....	71
4.3.2	Die „Jungfrau in Nöten“	72
4.3.3	Hypersexualisierte Actionheldinnen.....	73
4.4	Dialoge in Videospielen (Theresa Schaffer).....	75
4.5	Das „perfekte“ Beispiel (Theresa Schaffer)	76

5	Die Rolle der Community (Daniela Stahl)	80
5.1	Community in den sozialen Medien (Theresa Schaffer)	81
5.1.1	Auf welchen Plattformen sind E-Sportler und Gamer unterwegs?	81
5.1.2	Aktive Konsumplattformen von Videospielern	82
5.1.2.1	Discord	82
5.1.2.2	Twitch	82
5.1.2.3	X / Twitter	82
5.1.2.4	Weitere Plattformen	83
5.1.3	Sexismus und Toxizität in den sozialen Medien	84
5.2	In-Game-Communities (Theresa Schaffer)	85
5.2.1	Kommunikation in Videospielen	85
5.2.2	Anonymität in Videospielen	85
5.3	Ausgrenzung durch die Community (Theresa Schaffer)	86
5.4	Die positive Rolle der Community (Daniela Stahl)	89
5.4.1	Casuals ingame	89
5.4.2	E-Sportler untereinander	90
6	Status quo der Szene (Dominique Muller)	92
6.1	Evolution der letzten Jahre (Jannik Rädisch)	93
6.2	Publisher (Nathalie Haut)	98
6.2.1	Publisher als Turnierorganisator	98
6.2.2	Frauen in E-Sport Broadcasts	99
6.2.3	Einfluss von Publishern auf weitere Repräsentationen von Frauen	100
6.2.4	Diskriminierungsskandale	101

6.3	Initiativen.....	103
6.3.1	Einfluss von Initiativen (Daniela Stahl).....	103
6.3.2	esports player foundation (Daniela Stahl)	104
6.3.3	Women in Games (Dominique Muller)	105
6.3.4	GAME:IN (Daniela Stahl)	107
6.4	Teams (Nathalie Haut & Dominique Muller).....	109
6.4.1	Female-Teams	109
6.4.2	Mixed-Teams.....	110
6.4.3	Die Vorteile von Female-Teams im E-Sport.....	110
6.4.4	Nachteile von Female-Teams im E-Sport.....	112
6.4.5	Vorteile von Mixed-Teams im E-Sport.....	115
6.4.6	Nachteile von Mixed-Teams im E-Sport	116
6.4.7	Gesamtfazit	118
6.5	Spielerinnen: Erfolgsgeschichten	120
6.5.1	Marlies „Maestra“ Brunnhofer (Dominique Muller).....	120
6.5.2	Julia „juliano“ Kiran (Jannik Rädisch).....	122
7	Diversität in Wirtschaftsunternehmen und im Ehrenamt (Daniela Stahl).....	124
7.1	Wirtschaftsunternehmen (Nathalie Haut).....	124
7.1.1	E-Sport-Organisationen	125
7.1.2	Publisher	126
7.1.3	Fazit	127

7.2	Ehrenamt.....	128
7.2.1	eSport-Bund Deutschland (Nele Drobek).....	128
7.2.2	E-Sport-Verband Schleswig-Holstein (Daniela Stahl).....	133
7.2.3	e-sport.nrw (Dominique Muller).....	135
7.2.4	E-Sport Verband Bayern (Gastbeitrag der Präsidentin Sandra Bloy).....	137
7.2.5	Hamburger Haie (Daniela Stahl).....	140
7.2.6	Esports Research Network (Daniela Stahl).....	142
7.2.7	Internationaler Vergleich: ESL FACEIT Group (Nele Drobek).....	144
7.2.8	Fazit (Dominique Muller).....	147
8	Politik (Dominique Muller)	151
8.1	Diversität im vorpolitischen Raum (Daniela Stahl).....	152
8.1.1	Bundes- und Landesverbände und deren Geschlechterver- teilung im Vorstand (Nele Drobek).....	152
8.1.2	Ämter in den Verbänden (Daniela Stahl).....	153
8.1.3	Relevanz von Verbänden (Daniela Stahl).....	154
8.2	Diversitäts-Förderung im politischen Raum (Dominique Muller).....	155
8.2.1	Ideelle Förderung des E-Sports.....	156
8.2.2	Wege zur gesellschaftlichen Akzeptanz des E-Sports (Gast- beitrag von Nathanael Liminski).....	159
8.2.3	Finanzielle Förderung des E-Sports.....	160
8.2.4	Blick in andere Länder.....	162
8.2.5	Fazit.....	163



Vorwort

von Daniela Stahl

Die Gaming- und E-Sport-Branche wächst rasant und befindet sich in einem fortschreitenden Prozess der Professionalisierung. Es wird deutlich, welche erheblichen Chancen und Potenziale sowohl im Gaming als auch im E-Sport stecken. Laut *Jahresreport der deutschen Games-Branche* (2023) spielen rund sechs von zehn Menschen im Alter zwischen 6 und 69 Jahren Computer- und Videospiele. Dabei ist das Verhältnis zwischen Mann und Frau relativ ausgeglichen. So spielen 48 Prozent der Frauen und 53 Prozent der Männer Computer- und Videospiele, wobei man festhalten muss, dass der Frauenanteil im E-Sport wesentlich geringer ist. Über zwei Drittel der Deutschen kennen E-Sport. Rund zwölf Millionen Deutsche haben sich bereits E-Sport Übertragungen angeschaut. (Jahresreport der deutschen Games-Branche, 2023).

An den Zahlen erkennen wir, dass E-Sport und Gaming schon längst keine Nische mehr ist, sondern, unabhängig vom Geschlecht, fest im Alltag von Millionen Deutschen integriert ist. Unabhängig vom Geschlecht – genau da setzen wir an. In diesem Buch behandeln wir die Themen Gleichstellung und Diversity im E-Sport und im Gaming und gehen dabei vor allem auf Herausforderungen, Chancen und Potenziale von Frauen im elektronischen Sport ein. Wir – damit meine ich ein Autorenteam bestehend aus fünf Personen, welche sich seit vielen Jahren mit dem Thema E-Sport beschäftigen.

Nach kurzer Begriffserklärung werden in diesem Buch zunächst körperliche und psychologische Eigenschaften von Frau und Mann beschrieben, um mögliche Vor- oder Nachteile für Frauen als professionelle E-Sportler ableiten zu können.

Im Kapitel *Soziale Konstrukte im E-Sport und Gaming* hinterfragen wir, ob es soziale Unterschiede im Gaming und E-Sport gibt, die die Geschlechterverteilung beeinflussen.

Außerdem gehen wir auf verschiedene Stereotype ein und beschreiben mögliche Auswirkungen dieser.

Eine große Herausforderung in der digitalen Welt ist das Thema Diskriminierung. Wir zeigen verschiedene Arten der In-Game-Diskriminierung auf, genauso wie Maßnahmen, um dagegen vorzugehen. Des Weiteren analysieren wir weibliche Charaktere in Videospielen.

Die Community rund um ein Spiel oder um Personen spielt eine große Rolle. Diese kann Diskriminierung durch Sexismus und Toxizität weiter vorantreiben, kann aber ebenso eine positive Rolle einnehmen und sich klar gegen Diskriminierung einsetzen. Wir möchten auf die Community in den sozialen Medien ebenso wie auf die In-Game-Community eingehen und erläutern sowohl negative als auch positive Aspekte.

Im zweiten Teil des Buchs geben wir einen Einblick in den Status quo der Szene. Welchen Einfluss haben Publisher, Initiativen oder Teams auf die Themen Gleichstellung und Diversity?

Anschließend geht es um die Frage, wie Diversity und Gleichstellung in Wirtschaftsunternehmen und im Ehrenamt bei Verbänden und Vereinen gelebt werden. Wir liefern Zahlen und Fakten dazu.

Im letzten Kapitel thematisieren wir die Politik. Wir unterscheiden hierbei zwischen Diversität im vorpolitischen und im politischen Raum. Welche Ämter gibt es in Verbänden und wie ist dort die Geschlechterverteilung? Welche Relevanz haben Verbände? Welche Rolle spielt die Politik dabei? Es wird aufgezeigt, wo Politik unterstützen kann und welche Best-Practice-Beispiele es gibt.

Die Zusammenarbeit im Autorenteam war von Beginn an sehr harmonisch und zielorientiert. Jede einzelne Person steckt unglaublich viel Leidenschaft in den E-Sport und hat diese Leidenschaft ebenso in das Projekt gesteckt. Ich möchte an dieser Stelle die Chance nutzen, die mitwirkenden Autoren zu erwähnen.

Nathalie Haut ist seit 2014 im E-Sport aktiv und hat seitdem vielseitige Positionen im Management verschiedener Institutionen übernommen. Zunächst übernahm sie ehren-

amtliche Aufgaben in der Kommunikation und im Social-Media-Bereich verschiedener Organisationen, später arbeitete sie als Pressesprecherin.

Theresa Schaffer ist seit ihrer Jugend Gamerin. Sie arbeitet seit einigen Jahren in der E-Sport- und Gaming-Branche. Als Teil eines Business-Development-Teams erarbeitet sie kreative Gaming-Strategien für verschiedene Marken im deutschsprachigen Raum.

Dominique Muller blickt von der beruflichen und ehrenamtlichen Arbeit in der Politik auf E-Sport und Gaming. Dabei nimmt sie besonders die Rolle von Frauen in den Blick. Ihre Erfahrungen bringt sie auf verschiedenen politischen Ebenen und im *Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen* ein.

Nele Schmidt (geb. Drobek) arbeitete zunächst ehrenamtlich als Social-Media-Managerin und Gleichstellungsbeauftragte im E-Sport. Seit 2023 ist sie Jugend- und Bildungsvorständin beim *E-Sport-Verband Schleswig-Holstein* und engagiert sich für Projekte im Bereich E-Sport und Schule.

Daniela Stahl ist im E-Sport im Finanz- und im Eventbereich aktiv. Sie ist Gründerin einer E-Sport-Beratungs- und Eventagentur und Finanzvorständin beim *E-Sport-Verband Schleswig-Holstein*. Sie setzt sich vor allem für den strukturellen Aufbau und für die Aufklärung im E-Sport ein.

Wir haben zusätzlichen Input von Gastautoren erhalten:

Jannik Rädisch ist ein deutscher E-Sport-Unternehmer und Berater. 2020 und 2022 gründete er die deutschen E-Sport-Unternehmen *BEING X* und *BEING X Development*.

Sandra Bloy ist Präsidentin des E-Sport-Verbandes Bayern.

Nathanael Liminski ist Medienminister des Landes Nordrhein-Westfalen.

Unser Herausgeber hat dieses Buch erst möglich gemacht und uns jederzeit mit wertvollen Tipps unterstützt:

Timo Schöber ist seit 1998 im E-Sport aktiv, anfangs als Spieler, später in unterschiedlichen Management-Funktionen. Er ist u. a. Gründer und Leiter der *Esportpedia*.

Ich möchte mich herzlich bei allen mitwirkenden Personen für die großartige Zusammenarbeit bedanken!

Die Inhalte wurden im Juni 2024 finalisiert und bilden den aktuellen Stand zu dieser Zeit ab.

Literaturverzeichnis

Game Verband (2023). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*. https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf [13.08.2024].

Game Verband (2023). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*. https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf [13.08.2024].

Vorwort des Herausgebers

von Timo Schöber

Die *Esportpedia* ist ihrem Anspruch, die weltweit erste analoge E-Sport-Enzyklopädie zu sein, nunmehr durch sieben erschienene Bücher gerecht geworden. Mit dem vorliegenden siebten Band *Gleichstellung & Diversity im E-Sport und Gaming* wird ein Thema behandelt, das nicht nur gesellschaftlich von hoher Relevanz ist, sondern auch im E-Sport eine immer wichtigere Rolle spielt. Wie bei Band 6 auch, habe ich den Autoren weitestgehend freie Hand gelassen und dabei auch Meinungen und Ideen einfließen lassen, die ich nicht oder nur in Nuancen teile. Das ist Wesen der *Esportpedia*: Freiheit in Meinung und Herleitung.



Logo von *Esportpedia*

Bildquelle: *Esportpedia* (2022)

Bezüglich meiner Buchprojekte zum E-Sport gab den Startschuss mein Buch *Bildschirm-Athleten* (2018), das bis heute als Standardwerk zum E-Sport im deutschsprachigen Raum gilt. Die *Esportpedia* ist vermutlich das größte und wichtigste Projekt, das daraus erwachsen ist. Dabei war vor allem immer der Gedanke ausschlaggebend, dass es mehr Quellen zum E-Sport geben muss, ebenso wie Aufklärung, Informationen und ganzheitliche Nachschlagewerke.

Mit dem Meyer & Meyer Verlag hat das Projekt einen Partner an der Hand, der umfassend unterstützend und sachdienlich arbeitet. Angesichts der Sportdiskussion (Schöber, 2021) ist es eine große Freude, dass der größte Sportverlag Europas Publikationen zum E-Sport begleitet.

Das aktuelle Thema Gleichstellung & Diversity im E-Sport und Gaming begleitet mich auch beruflich. Bei der Stadtwerke Flensburg GmbH bin ich nicht nur „Personaler“ in Leitungsfunktion, sondern auch einer von zwei Mitarbeitern der AGG-Anlaufstelle, also zuständig für Verstöße und Vergehen gegen das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz (AGG). In dieser Funktion erlebt man Sachverhalte, die erstaunlich sind, wenn man bedenkt, dass wir uns im Jahr 2025 befinden.

Es ist daher wichtig, dass das Thema Gleichstellung und Gleichberechtigung auch Einzug in die *Esportpedia* hält. Ich bin froh, dass wir ein Autorenteam zusammenstellen konnten, das unter operativer Führung von Daniela Stahl und strategischer Führung von mir zu einem wunderbaren Ergebnis gekommen ist, wie ich finde. Das vorliegende Werk ist Zeugnis des Engagements und der Leidenschaft der Autoren für das Thema.

Auf der anderen Seite muss bei diesen Themen aber auch darauf geachtet werden, dass vergangene Ungerechtigkeiten nicht durch neue Ungerechtigkeiten ausgeglichen werden. Minus mal Minus ergibt in ethischen Fragen niemals Plus. Hierzu ein Beispiel: Von der Hochschule für angewandtes Management (HAM) ist mir vor längerer Zeit eine Professur im Bereich E-Sport „angeboten“ worden. Da ich aber gerne strategisch in Unternehmen arbeite, war das keine Option für mich. Nichtsdestotrotz habe ich mich lange Zeit danach auf eine Professur an der Dualen Hochschule Schleswig-Holstein (DHS) beworben, nicht im Bereich E-Sport, sondern im Kontext meiner Hauptprofession, dem Human Resource Management (HRM). Die Professur selbst war keine Option für mich, aber ich wollte gerne schauen, ob ich auch dort für eine Professur infragekommen würde.

Es handelte sich um eine Teilzeitprofessur mit 19,5 Stunden/Woche. Gleichzeitig stand in der Ausschreibung, dass die Hochschule ihren Frauenanteil erhöhen möchte und Frauen daher bei gleicher Qualifikation bevorzugt eingestellt würden. Im Prinzip war mir als Personaler also bewusst, dass die Professur ggf. für Frauen oder andere Diversitätsdimensionen als das Geschlecht gedacht war (Teilzeit + Anmerkung). Trotzdem wollte ich schauen, wie weit ich kommen würde. Also hatte ich mich beworben.

Der Prozess zur Erlangung einer Professur kann sehr lang sein. Üblicherweise muss man Gespräche führen, ggf. zuvor Vorlesungen an der Hochschule halten, Bewerbungsunterlagen einreichen, nach dem Nehmen der ersten Hürden eine Probevorlesung halten, vielerlei Fragen beantworten sowie ein Forschungs- und Lehrkonzept vorlegen. All das war auch hier der Fall. Ich bewarb mich also, nahm einen mir angebotenen Lehrauftrag für HRM an der DSH an (später noch einen zweiten Lehrauftrag für Personalwirtschaft), baute das HRM-Modul fast komplett neu auf, hielt Vorlesungen, nahm Prüfungen ab und wartete auf das weitere Vorgehen. Alles nebenberuflich in meiner Freizeit, neben meinem Hauptjob und anderen Projekten, etwa dem Start-Up *lvup!HR*, der *Esportpedia*, einem Buch für *SK Gaming* (Edel Verlag), *Esportionary* und meinen Leitungsfunktionen am Institut für Ludologie.

Als bald bekam ich dann die Evaluierung meiner HRM-Vorlesung:

	N	Mittelwert	Std.- Abweichung
Wie bewerten Sie die Unterrichtsvorbereitung durch die Dozentin/den Dozenten?	8	1,63	0,52
Wie bewerten Sie das Engagement der Dozentin/des Dozenten	8	2,00	0,76
Wie bewerten Sie die Fachkompetenz der Dozentin/des Dozenten?	8	1,63	0,52
Wie bewerten Sie die Qualität und die Aktualität der zur Verfügung gestellten Unterlagen?	8	1,63	0,52
Wie bewerten Sie die Darstellung und Erklärung der Lehrinhalte durch die Dozentin/den Dozenten?	8	2,25	0,71
Wie bewerten Sie die Aktualität der Lehrveranstaltung?	8	1,50	0,53
Wie bewerten Sie die Verknüpfung von Theorie und Praxis anhand anschaulicher Beispiele	8	1,63	0,52