ThinkGameful!



POSITIONSPAPIER · E-SPORT · GLEICHSTELLUNG · DISKRIMINIERUNG

Frauen im E-Sport: die *undichte* Talentpipeline schließen.

Fast die Hälfte der Spielenden ist weiblich, im Profi-E-Sport sind Frauen kaum vertreten. Warum das ein Strukturproblem ist und was Publisher, Vereine, Politik und Sponsoren dagegen tun können.

THINKGAMEFUL! · THINK TANK FÜR GAMING, GAMIFICATION UND GESELLSCHAFT

STAND: 3. NOVEMBER 2026

LEVEL 00 · KURZFASSUNG

Auf einen Blick

Frauen spielen fast so oft wie Männer – im professionellen E-Sport kommen sie aber kaum vor. ThinkGameful! sieht darin kein Talent-, sondern ein Strukturproblem. Bereits 2017 war in Deutschland fast die Hälfte der Spielenden weiblich. Unter den 400 bestverdienenden E-Sport-Profis weltweit findet sich dagegen keine einzige Frau, und alle 147 Menschen, die mit E-Sport Millionär wurden, sind Männer.

Die Ursachen sind gut dokumentiert: Fast jede zweite Spielerin in den USA berichtet von Belästigung aufgrund ihres Geschlechts. Studien zeigen, dass Frauen im E-Sport häufiger benachteiligt werden. Wer schon im Online-Matchmaking angefeindet wird, verlässt die Talentpipeline, bevor sie den Profibereich erreicht.

Eigene Ligen wie Riots *VCT Game Changers* haben Sichtbarkeit geschaffen und erste Spielerinnen in die oberen Ligen gebracht. Sie lösen das Grundproblem aber nicht, solange die offenen Wettbewerbe feindselig bleiben.

UNSERE KERNFORDERUNGEN

1. Verbindliche Schutzkonzepte gegen Belästigung und Diskriminierung in allen gemeinnützigen E-Sport-Vereinen und bei geförderten Turnieren.
2. Eine „Doppelstrategie“ aus gezielten Förderformaten für Frauen und konsequent geöffneten gemischten Wettbewerben.
3. Wirksame Moderation in Spielen: Publisher müssen Melde- und Sanktionssysteme ausbauen und transparent darüber berichten.

LEVEL 01 · ZAHLEN

Viele Spielerinnen, kaum Profis

Gaming ist kein Männerhobby. Nach Angaben des Branchenverbands BIU (heute game) waren schon 2017 rund 47 % der etwa 34 Millionen Spielenden in Deutschland Frauen (Statista, 2017).

Im Profibereich kehrt sich das Bild um. Eine Auswertung von Preisgelddaten aus dem Jahr 2023 ergab:

KENNZAHL	ERGEBNIS
Frauen unter den 400 bestverdienenden E-Sport-Profis	0
Frauen unter den 147 E-Sport-Millionären	0
Durchschnittliches Preisgeld von Frauen pro 100 US-Dollar von Männern, USA	3,42 US-Dollar

KENNZAHL	ERGEBNIS
Durchschnittliches Preisgeld von Frauen pro 100 US-Dollar von Männern, Finnland	0,07 US-Dollar

Quelle: PocketGamer.biz, 27.01.2023.

Warum Preisgeld nur ein Teil der Geschichte ist

Die Preisgeldlücke ist nicht primär eine Lohnlücke für gleiche Leistung. Sie zeigt, dass Frauen kaum in die Wettbewerbe gelangen, in denen große Preisgelder verteilt werden. Die entscheidende Frage lautet deshalb: Wo auf dem Weg vom Gelegenheitsspiel zum Profiturnier gehen Spielerinnen verloren – und warum?

LEVEL 02 · FORSCHUNG

Belästigung als Ausstiegsgrund

Belästigung ist in Online-Spielen Alltag. Die Anti-Defamation League befragt seit Jahren Spielende in den USA. In der Erhebung von 2023 berichteten 76 % der erwachsenen Spielenden und 75 % der 10- bis 17-Jährigen von Belästigung in Online-Spielen. 48 % der Frauen erlebten Belästigung aufgrund ihres Geschlechts. Bei Kindern und Jugendlichen stieg identitätsbezogene Belästigung von 29 % auf 37 % (ADL, *Hate is No Game* 2023).

Im E-Sport selbst erleben Frauen mehr Benachteiligung. Eine Studie von Lindsey Darvin, Ryan Vooris und Tara Mahoney fand, dass Teilnehmerinnen im E-Sport häufiger „Behandlungsdiskriminierung" erleben – also schlechtere Behandlung durch Mitspielende, Teams und Umfeld – als Teilnehmer (Darvin, Vooris & Mahoney 2020, *Journal of Athlete Development and Experience* 2(1)). Die Autorinnen und Autoren deuten das mit dem Konzept hegemonialer Männlichkeit: E-Sport wird als männlicher Raum verstanden, und Frauen müssen ihre Zugehörigkeit ständig beweisen.

Die undichte Talentpipeline

Aus der Forschung lässt sich ein Muster ableiten, das ThinkGameful! als „undichte Pipeline" beschreibt:

1. **Einstieg:** Mädchen und Frauen spielen viel, aber seltener die kompetitiven Mehrspielertitel, aus denen der E-Sport rekrutiert.
2. **Matchmaking:** Wer per Sprachchat als Frau erkennbar ist, erlebt häufiger Anfeindungen. Viele Spielerinnen schalten das Mikrofon ab oder verbergen ihr Geschlecht – und verzichten damit auf Teamkommunikation, die für Erfolg zentral ist.
3. **Teamaufbau:** Ambitionierte Teams rekrutieren über persönliche Netzwerke, die überwiegend männlich sind.
4. **Profibereich:** Wenige Vorbilder, wenig Sponsoring und öffentliche Hasskommentare halten selbst erfolgreiche Spielerinnen fern.

Nicht nur eine Frage des Geschlechts

Die ADL-Daten zeigen, dass auch Schwarze (50 %) und jüdische (70 %) erwachsene Spielende häufig wegen ihrer Identität angefeindet werden. Ein wirksames Konzept gegen Diskriminierung im E-Sport muss deshalb alle Gruppen in den Blick nehmen.

LEVEL 03 · STRATEGIEN

Getrennte oder gemischte Ligen?

Anders als im traditionellen Sport gibt es im E-Sport keinen körperlichen Grund für getrennte Wettbewerbe. Die meisten Turniere sind formal offen für alle. Trotzdem setzen Publisher und Veranstalter zunehmend auf eigene Formate.

Das Beispiel VCT Game Changers

Riot Games startete 2021 die *VCT Game Changers* für *Valorant*, eine Turnierserie für Frauen und Spielende anderer marginalisierter Geschlechter (PC Gamer). Erste Ergebnisse:

- Das Finale 2024 in Berlin erreichte mehr als 453.000 gleichzeitige Zuschauende auf Twitch; das Siegerteam erhielt 180.000 US-Dollar (PinkNews, 18.11.2024).
- Die Spielerin Ava „florescent" Eugene wechselte anschließend in die höchste Liga zu Apeks (The Spike).
- Mit Shopify Rebellion GC qualifizierte sich 2025 erstmals ein Game-Changers-Team für die zweithöchste nordamerikanische Liga, die VCT Challengers (The Spike).

Abwägung

	EIGENE FORMATE	GEMISCHTE WETTBEWERBE
Stärken	Sicherer Raum, Sichtbarkeit, Vorbilder, Sponsoring-Möglichkeiten	Gleichwertigkeit, keine „zweite Liga", höchstes Leistungsniveau
Risiken	Kann den Eindruck verstärken, Frauen seien weniger leistungsfähig; geringere Preisgelder	Ohne Schutz bleibt das Umfeld feindselig; Frauen bleiben unterrepräsentiert

Die Erfahrung mit *Game Changers* zeigt: Eigene Formate funktionieren am besten als Sprungbrett, wenn sie mit dem offenen Wettbewerbssystem verbunden sind – durch Qualifikationsplätze, gemeinsame Events und Wechselmöglichkeiten.

LEVEL 04 · BEWERTUNG

Ein Strukturproblem, kein Talentproblem

ThinkGameful! zieht aus Zahlen und Forschung drei Schlüsse:

1. **Die Lücke entsteht nicht an der Spitze, sondern unterwegs.** Wer nur auf Profiligen schaut, sieht das Problem zu spät. Spielerinnen verlassen den kompetitiven Bereich lange bevor sie Profis werden

könnten – wegen Belästigung, fehlender Netzwerke und fehlender Vorbilder.

2. **Belästigung ist eine Frage der Gestaltung.** Ob Spielende im Matchmaking angefeindet werden, hängt auch von Meldewegen, Sanktionen, Sprachchat-Optionen und Community-Regeln ab. Publisher tragen hier Verantwortung.
3. **Eigene Formate sind ein Werkzeug, kein Ziel.** *Game Changers* zeigt, dass gezielte Formate Talente sichtbar machen. Sie dürfen aber nicht zum Ersatz dafür werden, offene Wettbewerbe sicher zu machen.

Die Rolle der Gemeinnützigkeit

Mit der Gemeinnützigkeit von E-Sport seit 2026 (siehe unser Papier dazu) entstehen in Deutschland neue Vereinsstrukturen. Das ist eine Chance: Vereine können von Anfang an Schutzkonzepte, gemischte Teams und gezielte Angebote für Mädchen und Frauen verankern – so wie es der organisierte Sport mit Kinderschutz- und Gleichstellungskonzepten bereits tut.

LEVEL 05

Empfehlungen

An Publisher und Plattformen

1. **Moderation ausbauen:** Einfache Meldewege im Spiel, schnelle Sanktionen bei Belästigung, wirksame Maßnahmen gegen Wiederholungstäter.
2. **Transparenzberichte:** Jährliche Zahlen zu Meldungen, Sanktionen und Bearbeitungszeiten.
3. **Brücken bauen:** Eigene Formate wie *Game Changers* mit Qualifikationsplätzen für offene Ligen verbinden und mit gleichwertiger Produktion und fairen Preisgeldern ausstatten.

An E-Sport-Vereine und -Verbände

1. **Schutzkonzepte als Standard:** Verhaltenskodex, Ansprechpersonen, Meldeverfahren – Voraussetzung für Förderung.
2. **Gezielte Angebote:** Trainingsgruppen für Mädchen und Frauen als Einstieg, gemischte Teams als Ziel.
3. **Vorbilder sichtbar machen:** Trainerinnen, Casterinnen und Funktionsträgerinnen gezielt fördern.

An Politik und Fördergeber

1. Fördermittel für E-Sport an Schutz- und Gleichstellungskonzepte koppeln.
2. Forschung zur Situation von Frauen und anderen benachteiligten Gruppen im deutschen E-Sport finanzieren. Es fehlen belastbare deutsche Daten.

An Sponsoren

1. Frauenteams und gemischte Teams langfristig fördern, nicht nur zu Aktionstagen.
2. Partnerschaften an Mindeststandards gegen Diskriminierung knüpfen.

Quellenverzeichnis

Wissenschaftliche Literatur und Studien

- Darvin, L., Vooris, R. & Mahoney, T. (2020): The playing experiences of eSport participants: An analysis of treatment discrimination and hostility in eSport environments. *Journal of Athlete Development and Experience* 2(1). DOI 10.25035/jade.02.01.03
- Anti-Defamation League (2023): Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023

Daten und Berichte

- Statista (2017): Spielerinnen von Computer- und Videospielen in Deutschland
- PocketGamer.biz (27.01.2023): No women are among 400 highest-earning esports players
- PC Gamer: Valorant wants more women and ‘minority genders’ competing at its highest levels
- PinkNews (18.11.2024): Valorant prodigy Florescent just won the Game Changers championship
- The Spike (2025): Shopify Rebellion GC makes history as the first Game Changers team to qualify for Valorant Challengers