

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