



MEDIENINFORMATION

Bonn, 22. September 2023

Equal eSports Festival: Erfolgreiches Cup-Finale vor Rekordkulisse

- Erstes LOL-Turnier für Frauen und nicht-binäre Spieler*innen:
SK Avarosa gewinnt den Equal eSports Cup
- Deutsche Telekom freut sich mit 6.000 Gamerinnen und Gamern über rund 300 Turnier-Teilnehmer*innen aus 15 Ländern
- Starkes Statement für mehr Gleichberechtigung und Diversität:
Equal eSports Festival verzeichnet Besucher*innen-Rekord und fand erstmalig unter einem eigenen Code of Conduct statt

Gestern Abend ist das dritte **Equal eSports Festival im Rahmen der Digital X** erfolgreich zu Ende gegangen. Mehr als 6.000 Gamerinnen und Gamer kamen in die Kölner Rheinterrassen und erlebten ein zweitägiges Gaming-Fest mit wichtigen Botschaften. Darunter auch viele Schulklassen, denen morgens ein unterhaltsames und informatives Programm geboten wurde. Besonderes Highlight: Zum ersten Mal fand mit dem Equal eSports Cup ein Turnier ausschließlich für Frauen und nicht-binäre Spieler*innen statt. Gewonnen hat das LOL-Turnier Team SK Avarosa aus Köln und kann sich damit über den Pokal in der Heimatstadt freuen. Der zweite Platz ging an das Team BIG Chroma aus Berlin. Zudem wurde auf dem Equal eSports Festival ein eigener Code of Conduct vorgestellt und umgesetzt – ein weiteres wichtiges Statement für Gleichberechtigung und Diversität.

„Herzlichen Glückwunsch an SK Avarosa“, sagt Antje Hundhausen, Vice President Brand Experience und Initiatorin der Equal eSports Initiative. „Mit



dem ersten Equal eSports Cup konnten wir einen weiteren wichtigen Meilenstein in Richtung Gleichberechtigung und Diversität im Gaming setzen. Unser langfristiges Ziel sind gemischte eSports Teams — frei von Diskriminierung. Diesem Ziel sind wir mit unserem Festival und der Ausrichtung des ersten Equal eSports Cups auch im dritten Jahr unserer Equal eSports Initiative wieder ein weiteres, großes Stück näher gekommen."

Equal eSports Turnier: Meilenstein in Richtung Gleichberechtigung

Die Deutsche Telekom richtete den Equal eSports Cup gemeinsam mit SK Gaming, der esports player foundation und Riot Games aus. Die vier Teams mit den meisten Punkten nach den Qualifikationsrunden qualifizierten sich für das große Finale beim Equal eSports Festival Vol. 3.

„Wir freuen uns riesig über den Sieg. Es war ein sehr emotionales Finale. Unser Team hat alles gegeben, wir waren auf den Punkt topfit“, sagt Lily “GWolfieG” Kraft, Spielerin des Gewinnerteams SK Avarosa. „Dank der Equal eSports Initiative konnten wir erstmals an einem Turnier in diesem geschützten Rahmen teilnehmen. Der Erfolg wird uns allen dabei helfen, uns weiterhin selbstbewusst und professionell entwickeln zu können.“ Denn: Noch immer sind Frauen und nicht-binäre Spieler*innen gegenüber Männern im Gaming nicht gleichgestellt. Immer wieder kommt es zu Vorurteilen, Diskriminierung und Anfeindungen.

Equal eSports Festival unter eigenem Code of Conduct

Gemeinsam mit dem Equal eSports Council wurde daher auf dem Festival erstmals ein eigener Code of Conduct für die Gaming-Szene vorgestellt: „Wir haben einen Verhaltenskodex entwickelt, um ein weiteres wichtiges Statement für Gleichberechtigung und Diversität zu setzen“, so Finja Walsdorff, Medienwissenschaftlerin mit dem Forschungsschwerpunkt Gender und Games und Mitglied des Councils. „Dieser Code of Conduct ist nicht nur eine Richtlinie



für faires Verhalten, sondern ein entscheidendes Instrument für mehr Fairness in der Gaming-Szene. Er erinnert alle Akteur*innen der eSports-Szene daran, dass es an uns liegt, die virtuellen Welten und Live-Events zu einem sicheren und einladenden Ort für alle zu machen.“ So wurde im Rahmen des Festivals eine Notfalltelefonnummer eingerichtet. An diese konnten sich die Teilnehmer*innen jederzeit wenden, sollte es zu Vorfällen oder Bedenken in Bezug auf den Code of Conduct kommen.

„Unsere Initiative hat ihren Ursprung im Bereich eSport und Gaming“, erklärt Antje Hundhausen. „Mit unserem Engagement wollen wir relevante, positive gesellschaftliche Veränderungen vornehmen. Wir wollen einen Safer Space für alle schaffen.“

Das Equal eSports Festival am 20. und 21. September in Köln verzeichnete in diesem Jahr einen Besucher*innen-Rekord. Mehr als 6.000 Gaming-Fans kamen an den vergangenen beiden Tagen in die Kölner Rheinterrassen. Sie konnten ihre Idole treffen, an Diskussionsrunden teilnehmen und sich zu Themen wie Gleichberechtigung und Diversität im professionellen Gaming-Alltag informieren.

Über die Equal eSports Initiative

Weitere Informationen zur Initiative und zum Festival unter:

www.equal-esports.com

Informationen zu den Partnern unter:

www.esportsplayerfoundation.org; www.sk-gaming.com

Bildmaterial unter: <https://bit.ly/equalesports>

Deutsche Telekom AG

Corporate Communications

Tel.: 0228 181 – 49494

E-Mail: medien@telekom.de

Weitere Informationen für Medienvertreter:

www.telekom.com/medien

www.telekom.com/fotos



www.twitter.com/deutschetelekom

www.facebook.com/deutschetelekom

www.telekom.com/blog

www.youtube.com/deutschetelekom

www.instagram.com/deutschetelekom

Über die Deutsche Telekom: <https://www.telekom.com/konzernprofil>