



PRESSKIT

Equal eSports Initiative | Hintergrundinfos

1. Status Quo

- Laut [Verband der deutschen Games-Branche](#):
 - Mehr als 34 Mio. Nutzer*innen in Deutschland spielten im Jahr 2020 Computer- und Videospiele
 - Seit 2019 spielen rund sechs Prozent mehr Menschen Computer- oder Videospiele. Damit ist die Zahl der Spielenden so hoch wie nie zuvor
 - 48 Prozent aller (Freizeit)Gamer*innen in Deutschland sind weiblich
 - Laut Schätzungen sind weniger als 5 Prozent der eSports-Profis weiblich
 - Zwei Drittel der Deutschen haben schon von eSports gehört
 - Von 2017 bis 2018 wuchs Anzahl der eSports-Kenner um 6 Millionen
- Ein Viertel der Kinder möchte eSports-Profi werden (epf-Befragung)
- Manche weibliche Profi-Spieler*innen nutzen geschlechtsneutrale Nicknames, um Ausgrenzung und Diskriminierung zu entgehen.

2. Equal eSports Initiative

2.1. Gründung und Ziele

- 2021 gründet die Deutsche Telekom gemeinsam mit SK Gaming und der esports player foundation die Equal eSports Initiative
- Ziel ist es Diversität und Gleichberechtigung als feste Werte in eSports zu verankern
- Gaming-Szene soll nachhaltig geprägt und eine Kultur geschaffen werden, in der alle Spieler*innen unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Kultur oder sozialem Status ihren Traum leben können
- Hierfür stellt die Initiative Vorbilder und Förderprogramme

2.2. Förderprogramme & Bootcamps

- SK Gaming fördert in zwei Female Profi-Teams „Avarosa“ Talente, die in „League of Legends“ und seit diesem Jahr auch in „Brawl Stars“ in kompetitiven Turnieren antreten wollen (Profi-Förderung)
- Die esports player foundation (epf) unterstützt in einem langfristigen Förderprogramm Spieler*innen in „League of Legends“ und „Brawl Stars“, die noch am Anfang ihrer eSports-Karriere stehen (Nachwuchs-Förderung)
- Bei beiden Förderprogrammen finden regelmäßig Bootcamps statt, in denen die Talente trainiert werden
- Sie erhalten u.a.:
 - professionelles Ingame Coaching
 - Fitness-Sessions
 - sportpsychologische Betreuung
 - individuelle Berufs- und Ernährungsberatung
 - Medien- und Interviewtrainings
 - Support durch Mentor*innen
 - Hardware und finanzielle Unterstützung



- Termine und Locations
 - **SK Gaming | Köln**
„League of Legends“-Bootcamp: 19. bis 27.08. und 10. bis 17.09.
 - **epf | Bonn**
Auswahlcamp für aktuelles Förderprogramm: 2. bis 4.9.
 - **epf | Ampflwang, Österreich**
Bootcamp mit finalen Bewerber*innen: 1. bis 8.10.

2.3. Die Initiatoren

2.3.1. Deutsche Telekom

- Telekom-Purpose: Wir sind erst zufrieden, wenn alle #DABEI sind
- Daher setzt sich die Telekom für mehr Diversität und Gleichberechtigung in der Gaming-Szene ein
- Fokus aktuell: Aufbau von professionellen Female eSports Teams und mehr **Sichtbarkeit von Frauen und non-binären Personen** im eSports
- Initiatorin der Initiative ist **Antje Hundhausen**, Vice President Brand Experience Telekom

2.3.2. esports player foundation (epf)

- Gründung am 15. Januar 2020 in Köln
- **Erste globale Not-for-Profit-Institution** mit Fokus auf der Förderung von eSports-Talenten
- Gesellschafter ist der Verband der deutschen Games-Industrie, game e.V.
- Über Satzung und Aufsichtsrat, in dem Vertreter*innen aus Wirtschaft, Gesellschaft und Politik die Arbeit kontrollieren, wird sichergestellt, dass eingenommene Gelder ausschließlich zur Förderung von eSportler*innen eingesetzt werden
- Geleitet wird die Institution von **Jörg Adami**, der in den vergangenen zehn Jahren als Vorstandsmitglied der Stiftung Deutsche Sporthilfe gewirkt hat

2.3.3. SK Gaming (SK)

- Gründung 1997 unter dem Namen Schröt Kommando (später Schroet Kommando) in Oberhausen
- SK Gaming ist aktuell mit Teams in diversen eSports-Titeln vertreten
 - „League of Legends“, „FIFA 21“, „NBA 2K“
 - Handy-Spiele: „Clash Royale“ und „Brawl Stars“
- Seit Anfang 2019 halten die Daimler AG und der 1. FC Köln Mehrheitsrechte an der SK Gaming GmbH & Co. KG.
- Seit 17. Dezember 2019 beteiligt sich die Deutsche Telekom mit 25 Prozent an SK Gaming und seit dem 3. Februar 2022 auch die REWE Group
- SK Gaming konnte bereits mehr als 60 Meisterschaftstitel in verschiedensten Disziplinen gewinnen
- Geschäftsführer ist **Alexander Müller**



2.3.4. Der Equal eSports Council

- Eine zentrale Rolle bei der Talentförderung spielt der Equal eSports Council
- Er besteht aus 13 erfolgreichen und einflussreichen Frauen aus eSports, Gaming und Wirtschaft
- Mitglieder u.a. ([Gesamtübersicht](#)):
 - **Antje Hundhausen**, Vice President Brand Experience Deutsche Telekom
 - **Kristin Banse**, Content Strategist bei Tiktok und Präsidiumsmitglied für Diversität und Gleichstellung des ESBD
 - **Marlies Brunnhofer**; Analystin Austrian Force Esports, Psychologin, ehemalige LoL Spielerin
 - **Jana Möglich**, Referentin und Autorin im Bereich Games, Gaming und eSport
- Gemeinsam planen sie, die Talentförderung der Initiative strategisch auszurichten, zu steuern und nachhaltig auszubauen
- Haben Mentorinnen-Programm aufgesetzt, um künftig Spieler*innen zu unterstützen, die ihre eSports-Karriere vorantreiben möchten, eine Ausbildung oder einen Job im eSports-Umfeld anstreben oder ihr Personal Branding verbessern wollen. Weitere Informationen unter www.equal-esports.com/council

2.4. **Equal eSports Festival**

- 2021 feierte Equal eSports Festival in Berlin Premiere
- Dieses Jahr findet Equal eSports Festival @Digital X in Köln statt
- Eckdaten:
 - Datum: 13. bis 14. September
 - Ort: Volksbankpark, Hohenzollernring 35, 50672 Köln
 - Öffnungszeiten: 10 bis 22 Uhr
 - Die Teilnahme ist kostenlos. Besucher*innen müssen sich verbindlich registrieren. Dies ist vorab möglich unter <https://www.equal-esports.com/events/festival22> oder vor Ort.
 - Headliner*innen u.a.: xFibii, Lukas Brawl Stars, Vadeal
 - Programm u.a.:
 - Vorträge, Workshops und Fun-/Fitness-Angebote für Schüler*innen. Eltern und Lehrer*innen
 - Influencer*innen Competitions, Female-Fan-Team-Turniere, Panel Talks, Signing Sessions und Ask Me Anythings mit Influencer*innen, Masterclasses zu „League of Legends“ und „Brawl Stars“