

## Female teams im eSport: Re-Konstruktion der Kategorie Geschlecht

Streubel, Anett

Veröffentlichungsversion / Published Version

Arbeitspapier / working paper

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Streubel, A. (2010). *Female teams im eSport: Re-Konstruktion der Kategorie Geschlecht*. (Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, 05/2010). Duisburg: Universität Duisburg-Essen Campus Duisburg, Fak. für Gesellschaftswissenschaften, Institut für Soziologie. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-422166>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



**KULTUR- UND  
TECHNIKSOZIOLOGISCHE STUDIEN**

no 05/2010





**Working Papers**  
**kultur- und techniksoziologische Studien**

bis 2011: [http://www.uni-due.de/soziologie/compagna\\_wppts](http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts)  
seit 2012: <http://www.uni-due.de/wppts>  
no 05/2010

Herausgeber:  
Diego Compagna, Karen Shire  
Layout:  
Vera Keyzers

Kontaktadresse:  
Universität Duisburg-Essen  
Institut für Soziologie  
Diego Compagna  
[diego.compagna@uni-duisburg-essen.de](mailto:diego.compagna@uni-duisburg-essen.de)

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:  
<http://www.uni-due.de/wppts>

ISSN 1866-3877  
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

**Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright**

This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the usual academic conventions. You may also download them for your own personal use. This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.) without the author's explicit permission.

Please note that if you copy this paper you must:

- include this copyright note
- not use the paper for commercial purposes or gain in any way

You should observe the conventions of academic citation in a version of the following form:

Author (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Year). Ed.: Diego Compagna / Karen Shire, University Duisburg-Essen, Germany, at: <http://www.uni-due.de/wppts>

**Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright**

Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der üblichen akademischen Regeln zitiert werden. Es kann für den persönlichen Gebrauch auch lokal gespeichert werden. Es darf nicht anderweitig publiziert oder verteilt werden (z.B. in Mailinglisten) ohne die ausdrückliche Erlaubnis des/der Autors/in.

Sollte dieses Paper ausgedruckt oder kopiert werden:

- Müssen diese Copyright Informationen enthalten sein
- Darf es nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden

Es sollten die allgemein üblichen Zitationsregeln befolgt werden, bspw. in dieser oder einer ähnlichen Form:

Autor/in (Jahr): Titel. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Karen Shire, Universität Duisburg-Essen, Deutschland, in: <http://www.uni-due.de/wppts>

## **Vorwort**

In der Reihe "Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien" (WPktS) soll die diesbezügliche Forschung, die am Lehrstuhl von Prof. Karen Shire (Ph.D.) erfolgt, dokumentiert werden und NachwuchswissenschaftlerInnen, die eine sehr gute Seminar- oder Abschlussarbeit in einem vornehmlich kultur- und techniksoziologischen Rahmen verortet haben, die Möglichkeit gegeben werden diese in Form eines Aufsatzes einer breiteren wissenschaftlichen Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Außerdem soll die Reihe aber auch als Plattform für den inhaltlichen Austausch mit KollegInnen dienen und steht insofern auch (Nachwuchs-)WissenschaftlerInnen anderer Universitäten und Instituten für die Veröffentlichung ihrer Arbeiten offen.

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes - zu beiden Seiten hin gleichermaßen konstitutives - angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer kulturellen Einfärbung von Technik sowie - vice versa - eines Abfärbens von technikhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Darüber hinaus schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik von je spezifischen Ent- und Rückbettungsdynamiken gekennzeichnet. Die vorliegende Working Paper Reihe möchte mit jeder Ausgabe einen kleinen Beitrag zur Klärung dieses verschlungenen Verhältnisses leisten.

Die Reihe WPktS erscheint seit 2008; jede Ausgabe kann als PDF-Dokument unter <http://www.uni-due.de/wpkts> herunter geladen werden.

Die Herausgeber

Duisburg, im November 2010

## **Female Teams im eSport - Re-Konstruktion der Kategorie Geschlecht**

***Anett Streubel / Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung***

Anett Streubel / anett.streubel@svls.de

Arbeitskreis: Anna Cisowska, Diego Compagna, Stefan Derpmann, Imy Klein, Arne Maibaum

Kontakt: <http://www.uni-due.de/game-research>

### **Keywords**

Digital Game, Körper & Virtualität, Gender, eSport

### **Abstract**

Das Ziel dieses Papers ist es, die Herausbildung von 'female Teams' im eSport zu untersuchen. Das Hauptaugenmerk liegt hierbei auf Rekonstruktionsmechanismen der Kategorie Geschlecht, welche durch Sprache und Diskurse gebildet, erlernt und fortgeführt werden. Der Anteil der Spielerinnen, die das Computerspielen als Sport betreiben, wächst stetig an - deshalb soll in dieser Studie der Profibereich des eSport näher betrachtet werden. In einem Tätigkeitsfeld, in dem nicht der Körper im Mittelpunkt steht - im eSport ist kein Körperkontakt von SpielerInnen gefordert - wird nicht die körperliche Leistung im Sinne von 'Körper gegen Körper' gemessen und verglichen. Es werden vor allem kognitive Fähigkeiten wie Reaktionsvermögen, strategisches und technisches Verständnis erfordert. Welche Mechanismen - ob bewusst oder unbewusst - haben in diesem Feld zur Rekonstruktion der Kategorie Geschlecht geführt?

### **Einleitung**

Computerspiele: Was vor 20 Jahren noch das Spielzeug weniger Computerfreaks war, gehört heute zur Freizeitbeschäftigung in fast allen Altersklassen. In fast jedem dritten Haushalt befindet sich eine Spielkonsole und jeder zweite Haushalt verfügt über einen PC. Die Computerspielindustrie ist in den letzten Jahren stetig gewachsen. Regelmäßig Computerspiele zu spielen bejahen 23% der deutschen Bevölkerung. Deutsche Männer zwischen 18 und 34 Jahren verbringen deutlich mehr Zeit mit Computerspielen als mit Fernsehen (vgl. Zukunftsinstitut 2008). Interaktivität mit dem Medium und nicht mehr reines Konsumieren ist der neue Trend. Computerspiele sind aber nicht mehr nur reines Freizeitvergnügen. Aufgrund der technischen Entwicklungen im Bereich der Computer und der schnellen Verbreitung des Internets scheint es für Menschen interessant zu sein, virtuelle Welten als Sportplatz zu benutzen. Der Bildschirm wird zum Spielfeld, die Maus ersetzt das Sportgerät und die Tastatur ermöglicht es den virtuellen Körper (Avatar) zu bewegen. eSport ist der neue virtuelle Sport von 900.000 Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland. Täglich werden tausende von Spielen ausgetragen. Das

meist gespielte Spiel im eSport ist Counter Strike (CS) in den Varianten 1.6 (CS 1.6) und Source (CSS).

Die vorliegende Studie wird von verschiedenen Forschungsfragen geleitet: Welche Rolle spielt das Geschlecht in virtuellen Sportwelten? Warum gibt es female Teams im eSport? Warum spielen Mädchen/Frauen und Jungen/Männer in getrennten Teams und Ligen? Wie haben sich die zwei unterschiedlichen Ligen (eine geschlechtsunabhängige und eine rein weibliche Liga) im eSport gebildet? Welche Rolle wird den Mädchen/Frauen im eSport zugedacht? Können Parallelen zwischen realen und virtuellen Sportwelten bezüglich des Geschlechterdiskurses ausgemacht werden? Zusammenfassend beschäftigt sich der übergeordnete Forschungsgedanke dieser Arbeit mit der Frage, welche Mechanismen - ob bewusst oder unbewusst - zur Rekonstruktion der Kategorie Geschlecht im eSport geführt haben. Also in einem Tätigkeitsfeld, in dem nicht der Körper im Mittelpunkt steht. Im eSport ist kein Körperkontakt von SpielerInnen gefordert. Hier wird nicht die körperliche Leistung im Sinne von 'Körper gegen Körper' gemessen und verglichen. Es werden vor allem kognitive Fähigkeiten wie Reaktionsvermögen, strategisches und technisches Verständnis erfordert. Dies sind Maßstäbe, denen ein eSportler bzw. eine eSportlerin gerecht werden muss.

## **Geschlecht im Sport**

Die Gender- und Frauenforschung geht davon aus, dass - um Aussagen über Rekonstruktionsmechanismen von Geschlechterkategorien zu treffen - es nötig ist, eine historische Betrachtung der Entstehung und Entwicklung dieser Kategorien vorzunehmen. Die Geschlechterkategorien "Mann" und "Frau" stellen sich als Orientierungssystem dar, welches aufgrund von zwei biologisch unterscheidbaren sexuellen Körpern konstruiert ist. Als weiblich oder männlich gilt ein Individuum, wenn es die jeweiligen definierten Geschlechtsmerkmale aufweist. Die biologische Bestimmung (sex) eines Individuums ermöglicht eine Zuordnung und damit eine Differenzierung zu einem anderen, welches ihm ermöglicht sich zu positionieren und zu orientieren. Dem weiblichen und dem männlichen Geschlecht sind historisch entstandene Zuschreibungen inne, welche als das soziale Geschlecht (Gender) bezeichnet werden. Gender bezeichnet den vorgegebenen Möglich-

keitsraum, in welchem sich ein Geschlecht bewegen und präsentieren kann, um als dieses Geschlecht erkannt zu werden. Trägt ein Mann Schminke im Gesicht, kann dies zu Irritationen mit der Umwelt führen, da dies nicht mit Männlichkeit verknüpft ist, sondern eher dem weiblichen Gender zugeordnet wird. Sportliches Handeln hat in der Regel die körperliche Leistungsfähigkeit zum Mittelpunkt und richtet sich darauf, sie zu erhalten, auszutesten, zu steigern und zu demonstrieren (vgl. Stichweh 1990; Röthig/Prohl 2003).

"Dass Mädchen und Frauen aus dem Inklusionsprozess lange Zeit systematisch ausgeschlossen waren, war vor dem Hintergrund der Erkenntnisse der Geschlechteranthropologie des 18. und 19. Jahrhunderts und der sich hieraus bildenden Geschlechterordnung selbstverständlich. Die Geschlechteranthropologie begründete mit ihrem anatomischen Vergleichen und den hieraus abgeleiteten psychischen Eigenschaften der Geschlechter eine klare Differenz, die die Frauen als defizitäre Wesen erscheinen ließ: dem Mann wurde Kraft, Stärke und Aktivität zugeschrieben, der Frau Schwäche, Passivität und Emotionalität. [...] Geschlecht hat sich - vor allem im Sport - als ein soziales Ordnungsmuster halten können, weil zugeschriebene Geschlechtsmerkmale vorrangig auf biologische Voraussetzungen zurückgeführt werden können und damit als "natürlich" und "nicht natürlich" erscheinen." (Hartmann-Tews 2006: 41)

Im sozialen Feld Sport wird aufgrund der Körperzentriertheit und der damit verbundenen Handlungsorientierung die Geschlechterdifferenz permanent aktualisiert. Das Geschlecht bestimmt welche Sportarten das Individuum auf Wettkampfebene ausüben darf. Männer sind so zum Beispiel vom Synchronschwimmen ausgeschlossen und Frauen vom Zehnkampf. Mit solchen Einteilungen werden Individuen bestimmte Eigenschaften von vornherein abgeschrieben bzw. zugeschrieben, Handlungsorientierungen für Geschlechter aktualisiert und damit reproduziert. Die Frau als graziles Wesen, mit Sinn für Schönheit und der Mann als Wesen, das mit Kraft alles überwindet. Im Sport findet man unzählige dieser sozial konstruierten Bilder von Männlichkeit und Weiblichkeit.

Wenn man das Feld des Sports betrachtet, stellt man sehr schnell fest, dass es auch heute noch Frauensportarten (wie Turnen, Tanzen und Gymnastik) und Männersportarten (wie Boxen, Ringen und Gewichtheben) gibt. Jedoch ist auch festzustellen, dass diese Grenzen verschwimmen und Frauen in so genannten Männersportarten zu finden sind. Frauen spielen mittlerweile Fußball und Boxen. "Jedoch begegnen ihnen immer soziale Vorbehalte, die umso größer sind, je stärker eine Sportart vom traditionellen Stereotyp der Weiblichkeit abweicht" (Anders 2006: 170). Indem sie das Unerwartete verkörpern, erweist sich an ihnen zwar noch die Geltung des Erwarteten, zugleich aber signalisieren sie

Möglichkeiten der Überwindung. Beide Geschlechter sind in ihrer Wahl der Sportart aufgrund von erlernten Wahrnehmungs- und Denkmustern in diesem Feld eingeschränkt. Im Sport gibt es jedoch auch Disziplinen, die keine Geschlechtertrennung aufweisen, wie zum Beispiel der Reit- und Rennsport. Ein berühmtes Beispiel ist Jutta Kleinschmitt, die sich mehrere Jahre im Wüstenmarathon von Paris nach Dakar gegen die männliche Konkurrenz durchsetzte. In diesen sportlichen Disziplinen ist kein direkter Vergleich zwischen den Sportlern und Sportlerinnen vorhanden, da sie (hauptsächlich) eine Steuerungsfunktion ausüben. Hier zeigt sich eine Parallele zum eSport, wo es ebenfalls zu einer 'vermittelten' Konfrontation kommt, indem der Avatar als zu steuerndes Sportgerät fungiert.

### **Virtuelle Spiel- und Sportwelten**

Die Sportlerinnen und Sportler in virtuellen Sportwelten benötigen keine Sporttasche und Sportplätze oder Sporthallen mehr. Um eSport zu betreiben, benötigen sie einen PC mit Bildschirm, eine Maus, die Tastatur und Kommunikationstechnik, wie Head-Set oder Boxen und Mikrofon. Durch die Vernetzung über das Internet mit anderen SpielerInnen, werden Raum- und Zeitschranken zu einem lösbaren Problem. Aufgrund unserer technisierten und medialen Gesellschaft, ist es möglich diesen Grenzen auszuweichen. Die SpielerInnen sind nicht mehr darauf angewiesen, alle an einem Ort zu sein. SpielerIn A kann sich in Berlin befinden, SpielerIn B in München und SpielerIn C in Paris. Auch die Zeitkomponente ändert sich, da eSportlerInnen zu Hause die Möglichkeit haben den Sport zu betreiben. Die Fahrt zum Sportplatz ist nicht nötig, da ein Klick am PC ausreicht, um in der virtuellen Sportwelt zu sein. Wie aber bereits erwähnt, sind in virtuellen Sportwelten ein hoher Grad an Konzentration, Reaktionsvermögen, strategischem Verständnis, Kommunikationsfähigkeit und technischem Wissen gefordert und nicht die Überlegenheit von Körpern in Form von Kraft und/oder Stärke oder anatomischer Überlegenheit. Der eSport ist kein körperzentrierter Sport, da der Körper nicht mehr im Spiel ist. Das Spiel, also der Wettkampf findet in einer virtuellen Welt statt und in eigens dafür entwickelten Räumen.

CS ist ein solcher virtueller Sportplatz. Der eSportler und die eSportlerin bewegen sich in diesem virtuellen Raum mit Hilfe eines Avatars. Der eigene Körper wird durch einen virtuellen ersetzt. Dieser Avatar ist in manchen virtuellen Spiel- und Sportwelten, wie in World of Warcraft selbst wählbar, gestaltbar und kann sich weiter entwickeln. In virtuellen Spiel- und Sportwelten wie CS ist der Avatar jedoch vorgegeben. Auch hier können Veränderungen vorgenommen werden, jedoch sind diese im Wettkampf nicht erlaubt. Um sicher zu stellen, dass jede SpielerIn die gleichen Voraussetzungen im Spiel vorfindet, ist im eSport das Aussehen der Avatare vorgeschrieben. Alle Spieler und Spielerinnen erhalten einen identischen Avatar. Durch drücken von bestimmten Tasten bzw. Tastenkombinationen auf der Tastatur und das steuern der Maus des jeweiligen Spielers oder der jeweiligen Spielerin, kann der Avatar laufen, stehen, sitzen, schießen, springen und werfen. eSportler und eSportlerinnen sind in der Regel zwischen 14 und 27 Jahre alt. JedeR SpielerIn spielt mit dem privaten PC und dies meist von zu Hause aus.

Anatomische Unterschiede zwischen Männer- und Frauenkörper lösen sich in virtuellen Sportwelten auf, sofern vergessen werden könnte, was ihnen - den Körpern - gesellschaftlich zugeschrieben wird. Auch im eSport spielt die Kategorie Geschlecht eine strukturierende Rolle. Als die ersten ComputerspielerInnen ihre PCs noch zusammen trugen und sich in einem Keller trafen um sich in virtuellen Welten zu messen, war die Community eine reine Männerdomäne. Vor dem kommerziellen Aufschwung der Computerspielindustrie, welcher sich auf die rasante Verbreitung des Internets und die technische Entwicklung der Computerbranche zurückführen lässt, waren Computerspiele von und für Computerfreaks. In unserer heutigen mediatisierten, technisierten Welt in der der Computer aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken ist, steigt die Zahl der Nutzerinnen. Laut JIM Studie 2009 besaßen 72% der Mädchen und 77% der Jungen einen eigenen PC und verfügen zu 50% auch über einen eigenen Internetanschluss. Dies ist ein deutlicher Unterschied zu 2005, da besaßen nur 48% der Mädchen und 65% der Jungs einen PC (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009).

## Strukturen des eSport

Der Begriff eSport setzt sich aus den Begriffen "electronic" und "Sport" zusammen. eSport bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSport versteht sich in Entsprechung zum klassischen Sportbegriff und erfordert sowohl Spielkönnen im Sinne von Hand-Augen-Koordination und Reaktionsgeschwindigkeit als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis). Der eSport kann in Deutschland eher als Trendsportart gesehen werden, welcher sich aus einer Jugendkultur heraus gebildet hat und in den letzten Jahren immer professioneller geworden ist. Wie im klassischen Sport kann auch hier zwischen Freizeitsport, Breitensport und Leistungssport unterschieden werden. 1996 gründeten sich die ersten eSport-Mannschaften, die als Clan in der Community bezeichnet werden. Zu den ältesten und noch erfolgreichen Clans zählen "SK Gaming" und "starComa", wobei "starComa" jetzt n!faculty heißt und einer der größten eSportvereine Deutschlands ist. Seit 2000 sind die SpielerInnen in professionellen Teams, so genannten Clans organisiert, die meist einem Verein angehören. Diese werden zumeist von international agierenden Unternehmen gesponsert und ermöglichen so ihren SpielernInnen die Teilnahme an Turnieren in der ganzen Welt.

Die im Jahr 2000 gegründete Turtle Entertainment GmbH ist der europäische Marktführer im Bereich des eSports und sie sind die Organisatoren der Electronic Sports League (ESL). Das Unternehmen, mit Sitz in Köln, beschäftigt mittlerweile 140 bezahlte Mitarbeiter und 1000 ehrenamtliche Administratoren, welche meist männlich sind. Dies ist jedoch nicht verwunderlich, da alle Angestellten und auch die Unternehmensführung aus Ex-eSportlerInnen oder e-SportlerInnen rekrutieren werden. Die ESL ist mit über 900.000 registrierten Mitgliedern - davon 20.000 weibliche - und einem professionell aufgestellten und organisierten Spiele- und Liga-System mit über 1.800 Ligen und rund 90 Spielen aus jedem bekannten Genre die größte und bedeutendste Liga für Computerspieler in Europa. Die ESL bietet für alle Spielertypen, vom Einsteiger (90% der User) über den Amateurbereich (9% der User) bis hin zum Pro-Gamer (1% der User), die richtige Liga. 50,36% sind SchülerInnen/StudentInnen, 22,55% Auszubildende und 15,46% erwerbstätig, wobei 50%

der User zwischen 16 und 18 Jahren alt sind (Pressemitteilung von Turtle Entertainment 2008).

Das Ligen-System ähnelt dem des Fußballs. Die Ladders sind vergleichbar mit den Kreis- und Bezirksligen, die Amateur Series ist vergleichbar mit der 2. Bundesliga und die Pro Series mit der 1. Bundesliga. Die meisten Spieler und Spielerinnen beginnen in den Ladders zu spielen und spielen auch nur da. Nur 9% aller SpielerInnen können Spielleistungen erbringen, welche in der Amateur Series gefordert sind, und in die Pro Series schaffen es nur 1%. Zwölf Lizenzpartner betreiben die ESL weltweit. Seit 2007 hält Turtle Entertainment die Mehrheit an der chinesischen eSport-Liga PGL und hat damit ein Standbein im boomenden asiatischen Markt. Zu den wichtigsten Geschäftspartnern der Turtle Entertainment GmbH zählen Global Player wie Intel, Fujitsu-Siemens, Adidas und Wilkinson. Turtle Entertainment vermarktet seine Produkte weltweit unter den Marken: ESL Pro Series (eSport-Bundesliga, kurz EPS), European Nations Championship (ESL ENC), Intel Extreme Masters, ESL WC3L Series, ESL Major Series, Consoles Sport League, United Consoles League, ESL TV und e-Sports Award.

2008 gab es 1.843.005.648 Page-Impressions, 3.588 Newsmeldungen auf der deutschen ESL-Webseite und über 131.000 Neuanmeldungen. Die ESL hat 330.000 Euro Preisgelder in der EPS Saison XII und XIII sowie Sach- und Geldpreise in Höhe von 220.000 Euro in der ESL Amateur Series (EAS), der Premiership und in Turniere ausgezahlt.

Das Geschlechterverhältnis im e-Sport ist sehr unausgeglichen. 2007 lag - laut Angaben der ESL - der Anteil der männlichen Spieler bei 93,7 % und der weiblicher Spielerinnen bei 2,84% (3,45% machten keine Angaben zu ihrem Geschlecht). Ligenbetreiber Turtle Entertainment hat in der ESL, welche zu Beginn geschlechtsneutrale Strukturen aufwies, 2003 einen eigenen female Bereich, das ESL female Gaming gegründet. Bei der Einführung des ESL female Gaming ist außerdem eine eigene female Internetplattform geschaffen worden. Die ESL female Gaming ist eine reine Liga für Spielerinnen und female Teams. Es gibt ca. 40 Teams welche an den Ligen teilnehmen. ESL female Gaming ist seit 2003 ein fester Bestandteil des eSport.



Gespielt wird hauptsächlich CS 1.6 und CSS, also im Actiongenre. In anderen Sportarten des eSport, wie FIFA 09, Diablo oder World of Warcraft gibt es nur vereinzelte female Teams, welche nicht im Profibereich spielen. Im Bereich CS 1.6 und CSS gibt es ca. 20 female Teams im Profibereich.

Hier können (müssen jedoch nicht) die Spielerinnen, wie in der ESL in der Konstellation 1on1, 3on3 und 5on5 spielen. Es werden in den Ladders und in der Premiership mehrere Cups angeboten, des Weiteren gibt es eine Deutsche female Meisterschaft und die female ESL Major Series CS 5on5. Wie auch in der "offenen" Liga gestaltet sich die Teambildung in etwa gleich. Im ESL female Gaming gibt es keinen Amateurbereich. Die Pro Series ist die Deutsche female Meisterschaft im CS 1.6 und auf europäischer Ebene die ESL Major Series CS 1.6 female. Die Wettkämpfe in den Ladders - im Amateurbereich - finden täglich, die der EPS am Wochenende statt. Die Topspiele der EPS hingegen werden auf den Intel Friday Night Game (IFNG) ausgetragen. Desweiteren gibt es verschiedene Cups die in der ESL und im ESL female Gaming angeboten werden. Zum einen sind dies Fun-Cups und zum anderen sind es Qualifikationscups für die EPS.

Die Spielerinnen bewerben sich entweder online bei female Teams oder werden online angefragt. Nach Probespielen wird dann entschieden, ob die Spielerin zum Team passt oder nicht. Das gebildete Team, welches sich einen Namen gibt, kann sich nun für die verschiedenen Cups oder Meisterschaften als Team anmelden bzw. qualifizieren. Einige Teams schließen sich auch Vereinen wie z.B. n!faculty an und übernehmen dann auch den Namen des Vereins. In diesen Vereinen sind sie meistens das einzige female Team.

Die Zugangsbestimmungen zu den Ligen, sind unterschiedlich. Für die Ladders benötigt der/die TeilnehmerIn bzw. das Team einen ESL-Spieler-Account. Um gewährleisten zu können, dass die angegebenen Daten bei der Anmeldung richtig sind wurde in der EAS und in der EPS ein Trusted Status eingeführt. Spieler und Spielerinnen erhalten diesen Trusted Status indem sie, die ESL Playercard beantragen. Dieser Spielerausweis wird zusammen mit einem Verifikations-Code per Post verschickt. Und erst, wenn man diesen Code auf der Page eingibt, bekommt man den *Trusted Player* Status. Nur Spieler und Spielerinnen mit einem Trusted Status können einen Premium Account erwerben, der das

Spielen in der EAS und in der EPS zulässt. Das Spielen in den Ladders ist unentgeltlich, für den Premium Status ist eine monatliche Gebühr ab 2,50 € zu zahlen.

### **eSport und Geschlechtertrennung**

eSport weist nicht die gleichen geschlechterdifferenzierte Strukturen des realweltlichen Sport auf. Es lässt sich ein wesentlicher Unterschied herausfiltern: Profisport in realen Welten ist bis auf wenige Ausnahmen, gekennzeichnet durch die strikte Trennung der Geschlechter. Es ist z.B. einer Fußballspielerin nicht möglich, in einer Fußballherrenmannschaft Wettkämpfe zu bestreiten und umgekehrt. Im Profibereich des eSport haben Spielerinnen keine Ausgrenzung aufgrund ihres Geschlechts zu erwarten.

Im geschlechtsneutralen Bereich der ESL gibt es keine Exklusion aufgrund des Geschlechts. Dieser Bereich ist sowohl für das weibliche Geschlecht als auch für das männliche Geschlecht offen. Spieler wie auch Spielerinnen unterliegen hier nicht einer Geschlechtertrennung. Das ESL female Gaming hingegen ist nur für Frauen zugänglich. Eine Exklusion aufgrund des Geschlechts findet hier nur insofern statt, dass Spieler aus einem bestimmten Bereich ausgeschlossen werden. Spielerinnen haben somit die Möglichkeit in der ESL und im ESL female Gaming zu spielen. Es gibt auch keine Beschränkungen darin, dass Spielerinnen entweder in female Gaming oder in der ESL spielen, beides ist möglich. Selbst während der Saison kann eine Spielerin in beiden Bereichen spielen. Auch ist es Möglich mit einem female Team in der ESL zu spielen. Beide Ligen werden von den eSportlerinnen genutzt. Jedoch bietet die ESL mehr Wettkampfmöglichkeiten als das ESL female Gaming.

Andersherum ist dies jedoch nicht möglich, da der Bereich ESL female Gaming, nur für Spielerinnen zugänglich ist. Die Kategorie Geschlecht lässt sich hier nur in einer Richtung als Exklusionsvariable beobachten. Hier ist eine Dekonstruktion der Kategorie Geschlecht auszumachen und gleichzeitig eine Rekonstruktion. Die Rekonstruktion findet ihren Ausdruck in der Schaffung, einem nur für *Frauen* zugänglichen Bereich wieder. Die Dekonstruktion findet ihren Ausdruck darin, dass der eSport aufgrund der Körperlosigkeit zu



Beginn einen Raum ohne Geschlechtertrennung aufwies und dieser, auch nach/trotz Einführung des ESL female Gaming, bestehen blieb.

Die Spielerinnen und Spieler müssen sich bevor sie in der ESL oder der ESL für female Gaming, egal ob in der sogenannten Daddelliga oder in der Premiership spielen wollen, online registrieren. Dies erfolgt über das Internetportal der ESL. Dort muss ein Nickname, eine E-Mail Adresse, der Wohnsitz, die Zeitzone und die Sprache angeführt werden. Aufgrund dieser Daten wird der angemeldeten Person eine Identifikationsnummer (ID) zugeordnet. Der bei der Registrierung angegebene Nickname, wird zur Anrede im eSport benutzt. Es ist optional den realweltlichen Namen anzugeben, jedoch sind Spieler und Spielerinnen in der Community unter ihren Nicknamen bekannt. Nicht immer ist aus dem Nickname ersichtlich, ob es sich um eine weibliche oder männliche Person handelt. Um sicherstellen zu können, dass auch wirklich nur Frauen in der ESL female Gaming spielen, müssen Spielerinnen einen Voice-Check abgeben und ihren Personalausweis zur korrekten Feststellung des Geschlechts bei Turtle Entertainment vorlegen.

### **Team, Clan und Verein am Beispiel von n!faculty**

Die eSportler und eSportlerinnen organisieren sich in Teams. Ein Team besteht aus mindestens zwei und maximal fünf SpielerInnen. Es gibt male und female Teams. Jedes Team gibt sich einen eigenen Namen unter dem er bei der ESL und/oder der ELS für female Gaming registriert sein muss, um gegen andere Teams spielen zu können. In der ESL gibt es ca. 576000 registrierte Teams.

Teams, die in der Premiership (vergleichbar mit der Bundesliga beim Fußball) Meisterschaften antreten, spielen zum größten Teil für einen Clan oder eSportvereine, und nehmen dabei den Namen des Clans oder Vereins an. Ein Clan besteht aus mindestens einem Team und einem ein- bis dreiköpfigen Management. Clans sind jedoch meist ein Zusammenschluss aus mehreren Teams in einer festen Struktur. Das Management übernimmt die Aufgaben der Leitung, sucht Sponsoren, neue SpielerInnen oder Teams. eSportvereine sind mit Vereinen im Sport zu vergleichen und sind in reale Strukturen eingebunden. Sie haben sich aus Clans entwickelt. Vereine im eSport müssen, genau wie

sonstige Vereine in Deutschland, beim jeweiligen Amtsgericht registrieren sein. Sie treten somit aus der virtuellen Welt in die reale Welt. Sportvereine werden meist ehrenamtlich geführt. Sie finanzieren sich hauptsächlich durch Sponsoren und Mitgliederbeiträge. eSportvereine weisen einen hohen Grad an Professionalität auf. Zu den größten und bekanntesten eSportvereinen in Deutschland gehören ALTERNATE, aTTaX, SK Gaming, mousesports und n!faculty.

eSportvereine stellen die Schnittstelle zwischen der realen und der virtuellen Welt dar. Da hier die Spieler und Spielerinnen mit ihren realen Körpern sichtbar werden. Die SpielerInnen haben realweltlichen Kontakt zu den Mitspielern und Mitspielerinnen, zum Vereinsmanagement sowie zu den Betreuer Teams und manchmal auch zu den Sponsoren. n!faculty konnte 2008 mit Hilfe der Stadt Köln das erste weltweite Vereinsheim für eSportler eröffnen und versucht damit den eSport realweltlich sichtbar werden zu lassen. n!faculty ist für diese Studie als beispielgebender eSportverein untersucht worden. Der Verein besteht aus dem Club-Management, dazu gehören die drei Vorstandsmitglieder und der Geschäftsführer. Die Aufgabe des Managements besteht aus Sponsorenakquise, PR, Verwaltung der Homepage und die Organisation und Verwaltung des Vereins. Darüber hinaus gibt es ein sechsköpfiges Organisationsteam, welches für die Administration und den technischen Support verantwortliche ist. Das Team für das Marketing setzt sich aus drei Personen zusammen. Außerdem stehen für die Betreuung der einzelnen Teams drei weitere Ansprechpartner zur Verfügung. eSportvereine wie n!faculty unterhalten meist mehrere Teams, welche dann als ‚Squad‘ bezeichnet werden. Die Anzahl der ‚Squads‘ ist in jedem Verein abhängig von ökonomischen Ressourcen, sowie der zur Verfügung stehenden Spieler und Spielerinnen und der Vielfalt der gespielten Spiele. n!faculty unterhält zurzeit vier Profisquads, jeweils eins in CS 1.6 und CSS und zwei weitere in Warcraft 3 und FIFA Football. Zwölf weitere Squads spielen in weiteren Spieldisziplinen wie Need For Speed oder Battlefield 2 für den Verein in den Ladders. Die Spielerinnen und Spieler in den Profiteams haben Spielerverträge mit ihrem Verein. Die TopspielerInnen erhalten monatliche Honorarbezüge von ihrem Verein, jedoch sind diese in Deutschland eher gering und belaufen sich maximal auf 1000,00 € im Monat. Meistens bewegen sie sich aber im dreistelligen Bereich. In Asien sieht das ganz anders aus, da der eSport

als Sport anerkannt ist und eSportler als Beruf gilt. Hier belaufen sich die Preisgelder im vier bis sechsstelligen Bereich.

Auch female Teams schließen sich eSportvereinen an. n!faculty hatte bis zum Sommer 2009 ein female Team, welches aber nach der Saison zu einem anderen Verein gewechselt hat, da das Angebot eines anderen eSportverein besser war. Vereinswechsel der Teams oder der SpielerInnen sind nicht selten im eSport. Oft spielen Teams nur für eine Saison (drei Monate) für einen Verein die jeweilige Meisterschaft. Bei großen und erfolgreichen Vereinen wie n!faculty binden sich die Teams jedoch längerfristig an den Verein. Auch ist eine hohe Wechselrate der SpielerInnen zwischen Teams auszumachen. Bei einer zufälligen Auswahl von fünf Spielerinnen und 15 Spielern aus unterschiedlichen Teams, Clans und Vereinen, hat sich herausgestellt, dass jeder Spieler und jede Spielerin mindestens drei Mal das Team in einem Jahr gewechselt hat.

### **Empirische Vorgehensweise**

Im eSport ist der Körper nicht von wesentlicher Bedeutung, denn hier wird nicht die körperliche Leistung im Sinne von Körper gegen Körper gemessen und verglichen, sondern es werden Reaktionsvermögen, strategisches und technisches Verständnis benötigt. Dies sind Maßstäbe, denen ein eSportler/eine eSportlerin gerecht werden muss. Die zentrale Forschungsfrage geht den Mechanismen die zur Rekonstruktion der Kategorie Geschlecht im eSport führen nach.

Es wurden acht offen, problemzentrierte, leitfadengestützte Interviews (N=8) Face-to-Face und per TeamSpeak geführt; zusätzlich ermöglichte die teilnehmende Beobachtung von mehreren realen eSport-Veranstaltungen die Community im Umgang miteinander zu erleben. Die Interviewdauer bewegt zwischen zehn Minuten bis zu einer Stunde. Die Datenerhebung fand von März 2009 bis Dezember 2009 im Rahmen einer Diplomabschlussarbeit im Fach Soziologie an der Universität Duisburg statt.

Durch ein bewusstes Auswahlverfahren wurden Spielerinnen ausgewählt, welche in unterschiedlichen female Teams in der ESL female Liga spielen, um die Gruppe der

Freizeitspielerinnen auszuschließen. Ein weiteres Auswahlkriterium war die Tatsache, dass alle Spielerinnen das Spiel Counter Strike (CS) wettbewerbsorientiert spielen. Da die Community der eSportlerinnen mit rund 200 Spielerinnen sehr klein ist, konnten Spielerinnen über realweltliche Kontakte von n!faculty und virtuelle Netzwerke kontaktiert werden.

Das Alter der befragten eSportler und eSportlerinnen variiert zwischen 17 und 27 Jahren. Die Geschlechtsverteilung liegt in dieser Arbeit bei fünf befragten eSportlerinnen und drei eSportlern. Alle befragten Spielerinnen und Spieler gaben an, zwischen dem 9. und dem 14. Lebensjahr angefangen haben Computerspiele zu spielen. Die fünf Spielerinnen gaben an, mit dem Computerspielen angefangen zu haben, da der große Bruder gespielt hat.

Das Bildungsniveau ist aufgrund der großen Altersspanne der Spieler und Spielerinnen sehr unterschiedlich. Fünf der befragten eSportlerinnen und eSportler gehen zu Schule oder studieren. Ein eSportler wollte nicht angeben welchen Beruf er ausübt und zwei der eSportlerinnen stehen im Berufsleben. Das Zeitvolumen welches die Spielerinnen und die Spieler für den eSport zur Verfügung haben bzw. sich nehmen variiert. Dies geschieht Zum einen aufgrund der jeweiligen Lebenssituation und Zum anderen an der Bedeutung des eSport im Leben der jeweiligen Spieler und Spielerinnen.

### **Spielerinnen im eSport**

Das Leistungsniveau von Spielerinnen wird von allen Befragten als geringer bewertet. Alle acht InterviewpartnerInnen gaben an, dass Männer besser spielen als Frauen:

"Frauen spielen nun mal schlechter als Männer. Die können ja auch nicht so gut Fußball spielen. (lacht)" (Nr. 7, 17-Jährige Spielerin)

Diese Aussage zeigt deutlich, dass eSport als Sport wahrgenommen wird. Sport ist definiert als das (wettbewerbsmäßige) Messen von körperlichen Leistungen. Aufgrund der physischen Überlegenheit des männlichen Körpers wird dem weiblichen Körper von vorherein weniger Leistungsfähigkeit unterstellt. Da im Sport Leistungen zwischen Indivi-

den gleichen Geschlechts verglichen werden, ist dieser Spieler der Ansicht, dass dies beim eSport folglich auch der Fall sein sollte.

Die befragten Spielerinnen, welche angaben, dass Männer besser spielen, grenzten dies jedoch ein. Ihrer Ansicht nach spielen nicht alle Männer besser, sondern nur die Spieler aus den besten Teams in der EPS.

"Es gibt keine Frau die so gut spielt wie der beste Mann." (Nr. 6, 22-Jährige Spielerin)

Begründet wird dies damit, dass Spielerinnen weniger häufig spielen als Spieler. Zum einen liegt dies daran, dass male Teams öfter und länger trainieren als female Teams. Auch spielen Spielerinnen in ihrer Freizeit weniger. Zwei der befragten Spielerinnen stehen im Berufsleben und sind von daher zeitlich eingeschränkter als die SchülerInnen oder die StudentInnen. Alle befragten Spielerinnen beschäftigen sich in ihrer Freizeit nicht ausschließlich mit eSport, sondern gestalten ihre Freizeit vielfältig.

Das Spielvolumen der Spielerin Nr. 3 ist aufgrund der Tatsache eingeschränkt, dass ihr soziales Umfeld übermäßiges Spielen nicht toleriert:

"Also wenn ich die Zeit hab und zu Hause bin, dann spiele ich fast jeden Tag. Also wie jetzt gerade, wo ich alle meine Prüfungen hinter mir hab und nichts zu tun habe, dann sitzt man halt oft am Rechner und macht sowas. Aber naja, jetzt bin ich erst mal bei meinem Freund und da darf ich ja nicht so viel spielen." (Nr. 3, 18-Jährige Spielerin)

Nur zwei der befragten Spielerinnen gehen davon aus, dass Männer ihre Avatare gekonnter bewegen. Sie geben an, dass das Movement der Spieler besser sei, als bei den SpielerInnen. Als Movement wird die Fähigkeit seinen Avatar zu bewegen bezeichnet, mit Aiming die Schusssicherheit.

"Aber ich find jetzt, wenn man so genau die Spielweise anguckt von Frauen, also ich weiß jetzt nicht, klar es gibt halt viele schlechte Frauen, da denke ich mir auch immer, was machen die da eigentlich und ich find speziell ist mir mal aufgefallen, dass einfach das Movement von den Männern besser ist. Das liegt gar nicht so am aiming das wir schlechter treffen oder so. Vielleicht wenn man mal nervöser ist. Also ich selber finde irgendwie das liegt am movement, dass die Männer, die können halt besser ausweichen und ich weiß nicht. Es liegt auf jeden Fall nicht an der Reaktion oder am aiming." (Nr. 6, 22-Jährige Spielerin)

Aus den Daten geht weiterhin hervor, dass Spielerinnen sehr oft das Team wechseln. Es bilden sich permanent neue Teams, und alte Teams lösen sich auf. Die Spielerinnen geben an, dass Teamwechsel häufig aufgrund von Unstimmigkeiten zwischen Spielerinnen vorkommen. Eine Spielerin beschreibt es folgendermaßen:

"Einerseits ist es immer... ja Frauen sind ziemlich zickig und wenn mal was nicht passt geht man lieber, anstatt sich damit groß auseinander zu setzen. Man braucht halt fünf Charakter die auch einiges ab können. Weil man sich doch ab und zu mal an zickt irgendwo. In Männerteams ist das halt anders, weil die haben irgendwie eine ganz andere.. Ja ich weiß nicht, es ist ihnen egal wenn man sie an meckert oder so. Dann sind sie nicht sauer. Frauen sind sofort sauer wenn man irgendwie Kritik übt oder sonst irgendwas, dann wechseln man halt lieber das Team." (Nr. 1, 27-Jährige Spielerin)

Ein weiterer Grund für die Wechselhäufigkeit der Spielerinnen liegt darin, dass Spielerinnen, je länger und besser sie spielen, desto mehr Angebote erhalten sie von anderen Teams.

Die Auswertung der Interviews hat ergeben, dass eSportlerinnen nicht nur in female Teams, sondern auch in male Teams spielen. Spielerinnen nutzen die Möglichkeit in der ESL und im ESL female Gaming zu spielen. Sie legen sich nicht auf den female Gaming Bereich fest. Jedoch kommt es selten vor, dass eine Spielerin an zwei oder mehreren Meisterschaften in der Amateur Series und Pro Series in beiden Bereichen teilnimmt. Mit einer Ausnahme spielen alle befragten Spielerinnen entweder in einem male oder female Profiteams. In mixt Teams spielen die Spielerinnen nur dann, wenn sie zum Spaß spielen. Spielerinnen, die gerade erst anfangen eSport zu betreiben, haben meist vorher auf Public-Servern gespielt. Auf diesen Public-Servern gibt es keine Geschlechtertrennung. Oftmals weiß das Gegenüber gar nicht, ob der Gegner weiblich oder männlich ist. Wie bereits erwähnt, lässt der Nickname selten eine eindeutige Zuordnung zu. Auch eine technisch übermittelte Stimme ist ebenfalls nicht immer eindeutig zu erkennen.

Im eSport ist es für Spielerinnen und Spieler möglich in einer oder mehreren Disziplinen, in verschiedenen Teams und in verschiedenen Ligen an einem Wettkampf teilzunehmen. Es gibt keine Beschränkung, Spieler oder Spielerin vorschreibt, nur in einem Team oder einer Disziplin bzw. in einer Liga spielen dürfen. Den Spielerinnen ist es jedoch vorbehalten in der ESL und im ESL female Gaming zu spielen. Auch gibt es keine Vorgabe, an wie vielen

verschiedenen Meisterschaften, Cups oder Turnieren die Spielerinnen teilnehmen dürfen. Verschiedene Meisterschaften können jedoch erst gespielt werden, wenn das Team oder die Spielerin sich in bestimmten Cups qualifiziert hat.

Die Motivation der Spielerinnen in female Teams zu spielen ist unterschiedlich. Drei der befragten Spielerinnen geben an in female Teams zu spielen, weil es ein geringerer Aufwand ist in einem guten female Team zu spielen als in einem guten male Team.

"Also es ist halt einfacher mit einem female Team Geld zu verdienen, als wenn man mit einem männlichen Team im mixt spielt oder so. Weil, im männlichen Bereich gibt es sehr viel Konkurrenz und da musst du schon richtig, richtig gut sein um überhaupt irgendwo Erfolg zu haben, um irgendwas zu verdienen." (Nr. 1, 27-Jährige Spielerin)

"Da es im eSport noch sehr wenig Frauen gibt, ist es leichter in einem Profi female Team zu spielen, als in einem Profiteam der Männer. Da ist die Konkurrenz viel größer und der Anspruch viel höher. So kann ich mit geringerem Aufwand, erfolgreich sein. Ich kann spielen und mir ein bisschen Taschengeld verdienen und ab und zu gibt es auch Sachpreise. Das ist schon cool so." (Nr. 2, 20-Jährige Spielerin)

Eine weitere Motivation besteht darin, dass ein finanzieller Anreiz geschaffen wurde. Spielerinnen im eSport spielen in female Teams im ESL female Gaming, weil um Preisgelder und Sachpreisen in den verschiedenen Cups, Turnieren und Meisterschaften gespielt wird. Die Motivation besteht hier aufgrund einer ökonomischen Herangehensweise an den eSport. Alle Spielerinnen geben in den Interviews an, dass Spielerinnen wegen dem finanziellen Anreiz in female Teams im ESL female Gaming spielen.

Eine befragte Spielerin gab an, zwar in einem female Team zu spielen, jedoch nicht im ESL female Gaming zu spielen. Ihre Motivation in einem female Team zu spielen besteht darin, mit einem female Team in der ESL zu spielen, um zu beweisen, dass Spielerinnen nicht automatisch schlechter spielen: "Wir wollen einfach als female Team zeigen, dass wir mit den male Teams mithalten können." (Nr. 3, 18-Jährige Spielerin)

### **Female Teams im eSport**

Aufgrund der hohen Anzahl an Teams im eSport ist der Konkurrenzkampf sehr hoch. Es erfordert viel Disziplin und Zeit, um ganz oben mitspielen zu können. Nur 1% aller SpielerInnen spielt in der EPS, also im Profi-Bereich. Derzeit gibt es demnach ca. 8800 Spieler

und 200 Spielerinnen, welche sich auf höchstem Niveau messen. Der female Gaming Bereich der ESL, ermöglichte einen Raum der viel weniger Konkurrenz aufweist, da er nur für *Frauen* zugänglich ist. Alle befragten Spieler und Spielerinnen sind der Meinung, dass female Teams im ESL female Gaming schneller Erfolgreich sind als in der ESL, da das Spielniveau ein niedrigeres ist.

"Ja es ist schwer zu sagen, fünf females auf einen Haufen ist ... ähm schwierig. Ich weiß nicht ob es daran liegt, dass wir. Ich kann es schwer erklären, das ist. Es gibt so wenige Frauen, da ist einfach schwierig fünf zu finden die auf den gleichen Level sind wie fünf Männer die in so einem Super-Team spielen. Also du hast dann vielleicht eine oder zwei die richtig gut sind und die anderen sind natürlich mittelmäßig und das reist dich schon wieder extrem runter als Team. Wenn du International von jedem Land die Beste nehmen würdest wäre es wahrscheinlich möglich mit zu halten. Würde ich mal sagen. Mit viel Training. Aber generell ist das nicht wirklich möglich. Also ich würde auch sagen, dass es in den drei Teams die wir in Deutschland haben, die besten also Mousesports, Alternate Attax und wir. Also wir kristallisieren und zu dritt immer sehr raus, gewinnen auch sehr hoch gegen die anderen female Teams zum Beispiel. Wenn du da die Einzelspielerinnen nimmst und zu vier Männern packst, macht das keinen Unterschied denke ich. Merkt man wahrscheinlich nicht mehr so viel. Aber in der Gruppe stimmt es dann irgendwo nicht. Ich weiß nicht, es ist schwer zu erklären warum das so ist. Man kann schon einzeln mit halten aber nicht zusammen." (Nr. 1, 27-Jährige Spielerin)

Ein weiterer Grund der für ein niedrigeres Spielniveau von female Teams angegeben wird, ist das Trainingsvolumen. Spielerinnen trainieren ca. ein bis zwei Tage die Woche weniger als die Spieler. Auch sind die Trainingseinheiten um ca. eine Stunde kürzer. Das unterschiedliche Trainingsvolumen bestätigen auch die ausgewerteten Daten. Während female Teams im Durchschnitt dreimal die Woche etwa drei bis vier Stunden trainieren, beläuft sich die durchschnittliche Trainingszeit der male Teams in der EPS bei vier bis sechs Mal pro Woche a vier bis fünf Stunden

Ca. 20 female Teams spielen CS 1.6 und CSS im ESL female Gaming. Die Anzahl der female Teams in der ESL ist nicht bekannt, jedoch spielt kein female Team in der Pro Series oder in der Amateur Series. Female Teams in der ESL sind nur in den Ladders zu finden. Die Anzahl der Turniere, Cups und Meisterschaften im ESL female Gaming sind in der Variante 1.6 höher, als in der Variante Source. Dies hängt damit zusammen, dass CS 1.6 seit 1999 auf dem Markt ist und die zugehörigen Ligen mit der Einführung des ESL female Gaming (2003) als erstes geschaffen und dann weiter ausgebaut worden. CSS ist

2004 erschienen und somit erst später in den Spielplan der ESL sowie im ESL female Gaming aufgenommen worden.

Im Profi-Bereich des eSport bildeten sich 2000 die ersten female Teams, in einem bis dahin rein männlichen Sport. Bis 2003 spielten female Team in der ESL, da erst 2003 das ESL female Gaming geschaffen wurde. Vor 2003 spielten female Teams zwar auch schon gegeneinander, jedoch gab es kein Ligasystem oder sonstige Wettkampfangebote von Turtle Entertainment. Zwischen 2000 und 2003 konnten sich female Teams mit anderen female Teams nur auf LAN-Partys und verschiedenen, durch Sponsoren finanzierte, female Cups messen:

"Es gab früher einen bekannten Mädchenclan oder Gruppe, die hießen Mädchenblut und die hatten nämlich auch Commodore als Sponsor. Und ich glaub, dass die das so angestoßen haben dafür und das Commodore das dann gemacht hat, aber natürlich jetzt halt nicht publik gemacht hat das halt dieses Team Mädchenblut dahinter steht, weil wenn das eigene Team mit bei so einem Cup spielt, das ist ja dann für andere Teams schwierig, sonst glaube die anderen das Team würde bevorzugt werden. Deswegen wurde das nicht so an die große Glocke gehängt. (Nr. 6, 22-Jährige Spielerin)

Die Entstehung und Bildung von female Teams ist einmal darauf zurückzuführen, dass die Spielerinnen nicht nur Wert auf Leistung legen, sondern ihnen Spielspaß und das Team als soziale Bezugsgruppe wichtig ist.

"Ja man ist halt nur unter Mädels, weiß nicht, man findet da ja dann auch neue Freundschaften. Also nicht jetzt so richtige Freunde, wahre Freunde, aber halt so Bekanntschaften. Ich fand es immer schön, dass man irgendwo in Deutschland viele verschieden Leute kennt und wenn man dann mal unterwegs ist, kann man die dann auch immer mal besuchen. Man hat immer irgendwo wen." (Nr. 6, 22-Jährige Spielerin)

"Das besondere ist, dass man unter Frauen spielt. Das klingt komisch, ist aber so! [...] Ich kann für mein Team sagen, dass wir zusammen spielen, weil wir unheimlich viel Spaß zusammen haben. Weil wir außerhalb des Servers gemeinsam Dinge unternehmen und so eine ausgeprägte soziale Struktur haben, die genau dieses tolle Spielgefühl fördert. Hätte ich also ein Team, bei dem die freundschaftliche Komponente nicht gegeben wär, dann würde ich dort auch nicht spielen wollen." (Spielerin, ALTERNATE female Team<sup>1</sup>)

Weiter geben einige Spielerinnen an, dass der Umgang und die Kommunikation untereinander und miteinander in female Teams ein anderer sei als in male Teams. In female

---

<sup>1</sup> <http://www.team-alternate.de/?s=news>, letzter Zugriff: 16.07.2009.

Teams wird viel Wert auf einen höflichen Umgang miteinander gelegt, einige empfinden dies jedoch eher als anstrengend:

"Männerteams reden extrem aggressiv mit einander, schreien sich gegenseitig an, beleidigen sich während des Spiels. Wenn du das beim Frauenteam machst dann bist du sofort raus. Das kannst du voll vergessen, du kannst auf keinen Fall mitten im Spiel anfangen irgendwelche Leute an zu meckern was sie jetzt wieder für eine Scheiße bebaut haben. Das geht gar nicht. Da sieht man große Unterschiede. Die schreien sich echt an und beleidigen sich auch, wenn irgendetwas nicht läuft. Also das nervt mich auch manchmal, wenn ich mit denen zusammen spiele, das sie sich dann gegenseitig an maulen und das stört einfach." (Nr. 1, 27-Jährige Spielerin)

"Ja, auf jeden Fall. Also bei females muss man aufpassen was man sagt, die nehmen das dann schnell persönlich und zicken rum und sind eingeschnappt und bei Männer find ich immer ist das so, denen kann man auch mal die Meinung sagen und beim nächsten Mal ist das vergessen. Wie Frauen halt sind so in der Gruppe." (Nr. 6, 22-Jährige Spielerin)

Die Auswertung der Interviews und die Internetrecherche haben ergeben, dass der finanzielle Anreiz eine Motivation für female Teams im ESL female Gaming darstellt. Im ESL female Gaming sind die Preisgelder niedriger als in der ESL. In der EPS im CS 1.6 werden insgesamt Preisgelder von 43.500 Euro ausgezahlt (1. Platz, 10.000 Euro) und für CSS 20.000 Euro (1. Platz, 4.000 Euro). Im ESL female Gaming liegt das Preisgeld der für den Sieg der diesjährigen Deutschen female Meisterschaft im CS 1.6 bei 1.250 Euro. Auch im eSport sind die Preisgeldausschüttungen in der female League geringer. Hier ist kein Unterschied zwischen Sport in realweltlichen Dimensionen und eSport in virtuellen Spielwelten festzustellen. Auch in virtuellen Sportwelten findet sich eine geringere Entlohnung der *Frauen* wieder.

"Mittlerweile geht es schon fast mehr darum erfolgreich irgendwo damit zu sein, weil da ziemlich viel Geld fließt, in dem Bereich. Also es ist halt einfacher mit einem female Team Geld zu verdienen [...]. In Turnieren gibt es auch relativ viel Preisgeld verhältnismäßig. Ja schon fast so viel wie bei den Männern." (Nr. 1, 27-Jährige Spielerin)

Den Spielerinnen ist der wirtschaftliche Aspekt der Sponsoren im eSport bekannt, sie nehmen diese Position an, da sie daraus auch für sich einen wirtschaftlichen Vorteil ziehen:

"Ich denke mal, bei Sponsoren für die sind die ganz wichtig, weil das ist halt einfach nach außen hin, wenn man da mal ein female oder female Zockerinnen zeigt die alle, oder die meisten haben ja wirklich einen Beruf oder studieren. Das sieht ja ganz anders aus als so

ein typischer 13-jähriger der jeden Tag nur vor dem Rechner sitzt und zur Schule geht. Also ich denke mal für Sponsoren sind die ganz wichtig." (Nr. 6, 22-Jährige Spielerin)

"Ich denke, female Gaming ist wirklich zum Marketing geworden - es gibt kaum noch gute female Teams. Im Endeffekt wollen wir aber einfach nur besser werden - und von allen gleichwertig behandelt werden. Aber wenn es Turniere für female Teams gibt, warum sollten wir dann nicht an denen teilnehmen? Die Chance auf den Sieg und das Preisgeld ist höher." (Spielerin, Pink Zinic Team<sup>2</sup>)

Eine ehemalige und erfolgreiche EPS-Spielerin geht im Interview noch einen Schritt weiter, indem sie meint: "[...] zur Zeit gibt es ja einige Frauentteams nur deswegen, weil die gut aussehen und so Sponsoren bekommen." (Ex-Prospielerin<sup>3</sup>) Sie ist der Meinung, dass es nicht ausreicht weiblich zu sein, sondern der Aspekt der Schönheit hinzukommt. Das Geschlechterverhältnis ist ein Verhältnis von Gegensätzen, welche an weiblich und männlich geltenden Körpern und deren Zuschreibungen konstituiert wurde. Dem weiblichen Körper und damit auch dem weiblichen sozialen Geschlecht ist die Schönheit zugeordnet. Ein Mann wird nicht nach seinem Aussehen beurteilt, sondern nach seiner Leistung. Frauen hingegen werden bevor ihre Leistung von Bedeutung ist nach ihrem Aussehen beurteilt. Der Wert einer Frau ist somit abhängig von ihrem biologischen Körper. Der Wert eines Mannes wird jedoch an seiner Leistung, also am geschafften oder erschafften kulturellen Gut gemessen. Auch im eSport werden Frauen auf ihren Körper und deren ‚anhaftenden‘ Eigenschaften reduziert bzw. tun dies selbst. Die Selbstrekonstruktion geschieht zum einen aufgrund der Korrelation zwischen Erfolg und Schönheit bei Frauen im eSport, und zum anderen aufgrund dessen das sie sich als weibliche Individuen wahrnehmen und wahrgenommen werden wollen.

In fast jedem eSport-Verein gibt es ein female Team. Eine Spielerin berichtet davon, dass female Teams Angebote von Vereinen erhalten, da dies bei Sponsoren gut ankommt. Sie lehnte jedoch ab, da sie und ihr female Team kein Interesse haben im female Gaming zu spielen sondern in der ESL spielen möchte. Die Spielerin empfand das Angebot als Beleidigung, da ihr Gender gefragt war und ihre Leistung erst an zweiter Stelle lag.

<sup>2</sup> [http://www.fragster.de/artikel/5036/ipsa-im-interview-female-gaming-ist-wirklich-zum-marketing-geworden\\_cs-16/](http://www.fragster.de/artikel/5036/ipsa-im-interview-female-gaming-ist-wirklich-zum-marketing-geworden_cs-16/), letzter Zugriff: 29.11.2010.

<sup>3</sup> <http://www.pcgameshardware.de/aid,615431/PCGH-Interview-Frauen-Clans-haben-keine-Zukunft/Spiele/News/>, letzter Zugriff: 11.12.2010.

In visualisierte Inszenierungen werden deutlich häufiger Sportler als Sportlerinnen in aktiven Situationen, z. B. bei der Ausübung des Sports oder in der Vorbereitung gezeigt. Sportlerinnen oder Frauentteams sind auf Bildern meist in Situationen zu sehen in denen sie nicht sportlich aktiv sind oder sogar extra für das Bild posieren, also in gestellten und nicht sportbezogenen Situationen darstellt. (Rudolfs; Hartmann-Tews 2006: 234) Folgende Abbildungen veranschaulichen diesen Unterschied deutlich:



Abbildung: Female Team der ESL Major Series<sup>4</sup>



Abbildung: Male Team auf der Intel Extreme Master<sup>5</sup>

<sup>4</sup> <http://www.esl.eu/de/female/news/97745/Pink-Zinic-gewinnen-die-EMS-Season-IV-Das-Ergebnis/>, letzter Zugriff: 29.11.2010.

<sup>5</sup> <http://www.esl.eu/de/female/news/97745/Pink-Zinic-gewinnen-die-EMS-Season-IV-Das-Ergebnis/#/de/gallery/event/41662145/>, letzter Zugriff: 29.11.2010.

## Ligastrukturen der ESL

Aufgrund der rasanten Ausbreitung des Internets und der ständigen Verbesserung der Computertechnik, wurde aus dem Spielen von Computerspielen eSport. Durch die Gründung der ESL ist eine offene Plattform geschaffen worden, die Computerspielern und Computerspielerinnen einen virtuellen Raum bietet, sich im Spielen von Computerspielen wettbewerbsmäßig zu messen.

Bis 2003 war die Struktur der Liga nicht auf geschlechtliche Unterscheidungen konzipiert. Zugang zur jeweiligen Liga war abhängig von der Leistung und unabhängig vom Geschlecht.

Mit der Einführung des ESL female Gaming ist Geschlecht als eine institutionalisierte Unterscheidungskategorie im eSport (wieder) eingeführt worden. Auch im female Gaming wird in unterschiedlichen Leistungsbereichen gespielt. In den letzten sieben Jahren ist neben den Ladders auch ein Profi Bereich geschaffen worden, in Form der Deutschen female Meisterschaft (DFM). Das Angebot ist aufgrund des geringen Gesamtspielerinnenanteil von 2,8% aller Spielerinnen in der ESL ausreichend. Die Ligenstruktur der ESL ist aufgrund des biologischen Geschlechts der eSportlerInnen entweder geschlossen oder offen. Die Zugangsbestimmungen im female Gaming sind nicht nur von der Leistung abhängig, sondern auch von dem Geschlecht. Jedoch stellt das Geschlecht nur im female Gaming ein Exklusionsmerkmal dar, Spielerinnen erfahren keine Zugangsbeschränkung im geschlechtsneutralen Bereich der ESL. Auch ist es möglich als female Team in der "offenen" Liga zu spielen. Eine strukturelle Rekonstruktion der Kategorie Geschlecht ist auch im eSport nachzuweisen, jedoch weist die Struktur eine neue Offenheit auf. Frauen werden in den Spielbetrieb der ESL selbstverständlich aufgenommen und entscheiden selbst ob sie am female Gaming teilnehmen. Die Struktur gewährt eine Wahl. Doch wird diese Wahl nur Frauen zugesprochen. Männern ist der Zugang zum female Gaming verboten. Diese Wahlmöglichkeit führt im eSport dazu, dass Spielerinnen sowie auch female Teams, sich nicht nur im female Gaming einordnen, sondern sich auch in die "offenen Liga" integrieren. Der Einstieg der SpielerInnen beginnt meistens in der ESL in den Ladders. In dieser Liga spielen eSportlerinnen und eSportler öfters in mixt Teams zusammen, da diese Teams sich oft spontan und nur für einen oder mehrere Spiele

zusammen schießen. Auch im 1on1 Modus treffen die Spieler und Spielerinnen aufeinander - meist ohne die Kenntnis des Geschlechts des Gegenübers. Im Hauptuntersuchungsbereich dieses Papers (EPS) hat sich ein anderes Bild heraus kristallisiert. In dieser Liga, spielten im Untersuchungszeitraum zwei eSportlerinnen in einem male Team. Es gab zu diesem Zeitpunkt kein female Team in der EPS. Es hat sich herausgestellt, dass die meisten der eSportlerinnen in female Teams im ESL female Gaming spielen. Es hat sich aber auch gezeigt, dass eSportlerinnen im eSport aktiv wären, auch wenn sich kein female Gaming entwickelt hätte.

### **Spielerinnen und female Teams im eSport**

Die Anzahl der Spielerinnen im eSport ist im Vergleich zu Spielern sehr gering. Der Spielerinnenanteil liegt im eSport zurzeit bei 2,8%. Zu Beginn des eSport waren spielende Frauen eine Seltenheit. In virtuellen Sportwelten ist es möglich sich gegenseitig zu messen ohne, dass das Geschlecht eine Rolle spielt. Im Feld des eSport besitzt jedeR SpielerIn einen eigenen Namen, den Nickname. Diese Namen lassen oft keinen Rückschluss auf das Geschlecht zu. Beispiele hierfür sind "nknknk", "NoVas1r1" oder "phoe". Oftmals sind es verkürzte Formen des realweltlichen Namen oder Fantasienamen. Beispiele hierfür sind "caroL in", "Kai", oder "KRAEUTERHUMPEN". Spieler und Spielerinnen wählen trotzdem oft einen Nickname aus, der Rückschlüsse auf ein Geschlecht zulässt. Beispiele hierfür sind "Maedchen", "girL", "T-Man" oder "lAdY". Ob sich nun eine Spielerin einen Nickname gibt, der geschlechtsneutral ist oder das Geschlecht explizit nennt, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Davon wie wichtig sie das Geschlecht im eSport erachtet und welche Vorteile oder Nachteile sie sich durch die Nutzung verspricht. Festzuhalten ist, dass Nickname eine Form der geschlechtsneutralen Namensgebung ermöglichen, da Nicks in virtuellen Welten meist aus Zahlen- und Buchstabenkombinationen (in Klein- und Großbuchstaben) zusammengesetzt werden, die keinen Sinn ergeben. Diese sind nicht mit Weiblichkeit oder Männlichkeit verknüpft, da es keine Vorgaben in der Zusammensetzung der Buchstaben und Zahlen gibt.

Der eSport und virtuelle Spielwelten sind als einen Raum konzipiert, in dem das Geschlecht nicht mehr kommuniziert werden muss. Die Akteure und Akteurinnen können

selbst entscheiden, ob sie ihr Geschlecht zur Präsentation ihrer Person im eSport nutzen. Die Daten haben ergeben, dass die Anzahl der Nickname höher ist, die keinen Rückschluss auf das Geschlecht zulassen. Der Vergleich von Nicknames weiblicher und männlicher Spieler hat ergeben, dass der Anteil der Nickname die das Geschlecht direkt oder indirekt erkennen lassen, bei den Spielerinnen höher ist.

Female Teams die sich eSportvereinen angeschlossen haben übernehmen meist den Namen des Vereins. Da Vereinsnamen geschlechtsneutral sind, wird bei einem female Team eines Vereins, der Zusatz female im Namen vermerkt. So heißt das female Team von dem eSport-Verein "ALTERNATE" nicht einfach nur Team "ALTERNATE" sondern Team "ALTERNATE female". Im Gegensatz zu den Nicknames ist hier herauszustellen, dass einmal die Spielerinnen das Geschlecht im Teamnamen reproduzieren, aber auch das Feld, in dem sie sich bewegen, da ein Vereins-female-Team auch als solches im Namen erkennbar gemacht wird.

Die Einführung der female Liga ist nach der Auswertung aller empirisch erhobenen Daten auf verschiedene Prozesse zurück zu führen und die Motivation von Spielerinnen sich in female Teams zu organisieren, ist von mehreren Faktoren abhängig. Zum einen ließ sich aus den Interviews herausarbeiten, dass Frauen sich als Kollektiv wahrnehmen. Es entsteht eine Einheit, die nur aufgrund des gleichen Geschlechts gebildet wird. Oder anders ausgedrückt, sie empfinden sich als Einheit, weil sie nicht männlich sind. Spielerinnen und Spieler bringen in virtuellen Spiel- und Sportwelten die Sicht der realen Welt ein und somit auch die konstituierte zweigeschlechtliche Ordnung. Des Weiteren zeigen die Ergebnisse, dass Spielerinnen der Ansicht sind, wenn sie in einem female Team spielen auch über private Belange reden zu können, da sie die gleichen Interessen haben. Diese wahrgenommenen Unterschiede von Kommunikationsinhalten bei Männern und Frauen führt auch im eSport dazu, sich in geschlechtsspezifischen Teams zu organisieren. Auch legen die eSportlerinnen vermehrt Wert darauf, dass das Team sich nicht nur als Sportteam wahrnimmt, sondern die soziale Komponente eine wichtige Rolle spielt. Alle befragten eSportlerinnen gaben an, dass es ihnen sehr wichtig ist sich gut mit den Mitspielerinnen zu verstehen. Die Aufnahme oder der Beitritt von eSportlerinnen in ein female Team ist nicht nur von der Leistung abhängig, sondern auch wie sympathisch die eSportlerin den

Teammitgliedern ist und umgekehrt. In male Teams findet im Amateur- und Profi-Bereich der ESL die Auswahl der Spieler ausschließlich aufgrund der Leistung statt.

Es hat sich weiter herausgestellt, dass eSportlerinnen weniger trainieren als eSportler. Während im Durchschnitt male Teams 4-5-mal die Woche a 4 Stunden trainieren, beläuft sich das Trainingsvolumen der female Teams auf 3-mal die Woche a 3 Stunden. Auch spielen eSportlerinnen im Vergleich zu eSportlern in ihrer Freizeit weniger mit dem Computer. Die Befragung der eSportlerInnen hat ergeben, dass eSport im ESL female Gaming nicht so professionell betrieben wird, wie der eSport in der ESL. Die Spielerinnen gaben an, dass die verkürzten Trainingszeiten darauf zurückzuführen sind, dass Spielerinnen weniger Zeit zur Verfügung haben um eSport zu betreiben und sie weniger Zeit darin investieren möchten. Alle Spielerinnen geben an, dass ihnen eine ausgewogene Freizeitgestaltung wichtig ist und aufgrund des Jobs oder sonstiger realweltlicher Verpflichtungen keine Zeit für mehr Trainingseinheiten zur Verfügung stehen. Die befragten eSportlerinnen Nr. 1, Nr. 2, Nr. 4 und Nr. 6 gaben an, dass sie in female Teams im ESL female Gaming spielen, vor allem darin begründet liegt, dass sie trotz weniger Investition an Zeit und einem geringeren erwarteten Spielniveau finanzielle Vorteile daraus ziehen können.

Spielerinnen entscheiden sich für ein female Team und für das female Gaming, da der Grad an Professionalität niedriger ist und trotzdem ein ökonomischer Vorteil entsteht. Dieser finanzielle Anreiz kann aufgrund von Sponsoren realisiert werden, die ein Interesse daran haben, dass Frauen im eSport sichtbar sind. Diese Sichtbarkeit von Frauen im eSport, hat die Aufgabe Computerspiele (und damit auch den eSport) nicht mehr nur als Killerspiele und neustes Suchtmittel zu konnotieren, sondern soll dem eSport ein neues Image geben. Aufgrund der bisherigen Forschungen, Medienberichten und politischer Meinungsbildung bezüglich Computerspielen ist das Image der eSportler und eSportlerinnen in Deutschland nach wie vor negativ behaftet.

Female Teams haben entweder einen eigenen Sponsor oder gehören einem eSport-Verein an. eSportvereine erhalten von den Sponsoren höhere Zahlungen, wenn sie ein female Team unter Vertrag haben. Hier sieht man deutlich wie hoch das Interesse der Sponsoren ist, dass Frauen im eSport sichtbar sind. Jedoch zeigen die Ergebnisse, dass

von female Teams nicht dieselben Leistungen von den Sponsoren gefordert werden, wie von male Teams. Female Teams nehmen somit eine ganz bestimmte Position im eSport ein. Sie werden nicht nur als am Wettkampf teilnehmende Teams gesehen, sondern als Marketinginstrument um den eSport ein positives Image zu geben. Den eSportlerinnen ist dieses Konzept durchaus bewusst und wird von ihnen auch (aus)genutzt. Die Internetrecherchen haben ergeben, dass Bilder von eSportlerinnen und female Teams am häufigsten Situationen zeigen in denen die Spielerinnen nicht aktiv spielen. Auch ist zu beobachten, dass die Kleidung der eSportlerinnen oft nicht vermuten lässt, dass dies eine Sportveranstaltung ist.



Abbildung: eSportlerinnen auf der gamescom 2009<sup>6</sup>

Das erlernte Wissen bezüglich des Sports in realen Welten stellt einen weiteren Grund für die Reproduktion der Kategorie Geschlecht dar. Sport ist unter anderem dadurch definiert, dass Frauen gegeneinander und nicht gegen Männer Wettkämpfe bestreiten. Männer und Frauen gelten im Sport als nicht vergleichbar. Da das Spielen von Computerspielen sich zu einem organisierten wettbewerbsmäßigen Spielen und damit zu einem Sport entwickelt

<sup>6</sup> <http://www.esl.eu/de/female/news/97745/#/de/gallery/event/41633958/>, letzter Zugriff: 11.12.2011.

hat, stellt sich die Frage: Kann etwas, das als gegensätzlich und getrennt gilt, verglichen werden? Die begriffliche Nähe des Begriffs eSport zum Sport löst im eSport ein Dilemma aus, das sich aus der hierarchischen bipolaren Geschlechterordnung ergibt. Die Ergebnisse zeigen, dass sich eSportlerinnen im eSport in female Teams zusammengeschlossen haben und dies immer noch tun, da sie Sport 'selbstverständlich' mit Geschlechtertrennung verbinden und somit auch den eSport. Aufgrund der Körperlosigkeit in virtuellen Sportwelten, zeigen die Ergebnisse jedoch auch, dass eSportler, eSportlerinnen und der größte Teil der eSport Community keinen Anlass sieht, dass Spieler und Spielerinnen, wie auch male Teams und female Teams in einem getrennten Ligasystemen spielen sollten. Hier gelingt ein sich Loslösen von tradierten Vorstellungen. Im Prinzip sind eSportlerInnen in der Lage eine Trennung zwischen körperlichem und elektronischem Sport vorzunehmen. Der Mann wird nicht, als der natürlich Stärkere platziert und die Frau nicht als die natürlich Schwächere. Das Fehlen des biologischen Körpers schafft einen neuen Geschlechterdiskurs, der die Vergleichbarkeit von eSportlern und eSportlerinnen zulässt.

Die Ergebnisse deuten aber auch an, dass die Vergleichbarkeit von eSportlerinnen und eSportlern in Frage gestellt wird, aufgrund der Zuordnung von Technik zum männlichen Gender. "Technik wird als Teil und Ergebnis sozialer Prozesse begriffen; sie wird in vergeschlechtlichten Zusammenhängen entwickelt, ist von der herrschenden Geschlechterordnung geprägt und wirkt auf diese zurück." (Winker: 157) Hier könnte eine Wiederholung der alten Gleichsetzung von Technikphobie und Weiblichkeit zu sehen sein, welche unterstellt das Frauen im Umgang mit Technik "natürlich" schlechter sind als Männer. Diese Komponente wurde jedoch nicht untersucht, da das Augenmerk dieser Studie auf dem Zusammenhang von Sport und Geschlecht lag.

## **Fazit**

Der virtuelle Sport profitiert bisher ausschließlich von der Förderung privatwirtschaftlicher Unternehmen und wird auch in naher Zukunft primär durch Sponsoren finanziert werden. Eine internationale Besonderheit stellt die deutsche und europäische female League dar. Eine solche Geschlechtsdifferenzierung findet sich in virtuellen Spiel- und Sportwelten, mit Ausnahme der ESL, kaum im internationalen Kontext des eSport wieder. Die female Liga

stellt sich als sehr umstritten heraus unter den eSportlerInnen und der eSport-Community. Die Befragungen haben ergeben, dass durch die Schaffung dieser Liga female Teams eine besondere Bedeutung zukam und zukommt. Die institutionelle Rahmung hat dazu geführt, dass eSportlerinnen und female Teams nicht mehr nur eSportlerinnen und female Teams sind, sondern Garanten für mehr Sponsorenzuschüsse in der ESL und für eSportvereine. eSportlerinnen und female Teams werden verstärkt als Werbeträger des jeweiligen Sponsors eingesetzt. Spielerinnen und female Teams wird im eSport eine Position aufgrund der symbolischen Wirkung von weiblichen Reizen zugewiesen. Die Gruppe der eSportlerinnen und female Teams, welche ihr Geschlecht in den Vordergrund stellen und die Leistung erst an zweiter Stelle, nutzen die gängigen Geschlechterstereotype aus, um schneller erfolgreich zu sein.

Durch den fortschreitenden Grad der Professionalisierung entwickelte sich in den letzten Jahren ein geschlechtsspezifisch getrennter Wettbewerb. Im Zuge dieser Trennung profitieren vor allem weibliche Spielerinnen von der Trennung der Ligen. Diese haben die Wahl zwischen einem Gender-Mixed und einer rein weiblichen League. In einer weiblichen Liga fällt es den Spielerinnen leichter sich in der geringeren Menge der antretenden Spielerinnen zu profilieren. Sponsoren und somit regelmäßige Einnahmen werden so wahrscheinlicher. Die Vermarktungskomponente des weiblichen Geschlechts, wird sowohl von den Spielerinnen als auch von Unternehmen eingesetzt. Für beide entsteht somit eine klassische win-win Situation, von der beide Parteien profitieren. Spielfirmen profitieren von der plakativen Darstellung der attraktiven weiblichen Spielerinnen. Der Vorteil der Spielerinnen liegt jedoch in der Tatsache, dass in einer rein weiblichen Liga schneller Erfolge generiert werden können. Weibliche Spielerinnen einer female League, können mit weniger Trainingseinsatz ebenso erfolgreich sein, wie mit deutlich mehr Training in einer offenen League.

Die Geschlechterkategorie ist allerdings auch ein Hilfsmittel zur Orientierung der SpielerInnen in dem schier unbegrenzten Möglichkeitsraum des Cyberspace. Die realweltlichen Lebenshintergründe der SpielerInnen sind auch in der virtuellen Welt von Bedeutung. Die Kategorie Geschlecht wird im eSport auf vielfältige Weisen reproduziert. Zum einen ist die Reproduktion auf der Ebene der Selbstreproduktion der AkteurInnen zu sehen und zum

anderen auf der Ebene der Fremdreproduktion durch das Feld. Ausschlaggebend für die Rekonstruktion der Kategorie Geschlecht im eSport kann der Diskurs über die Vergleichbarkeit von Gegensätzlichem (hier Männern und Frauen) im Sport sowie in die institutionell intendierte Schaffung von Strukturen (Imagegewinn durch female Teams für Sponsoren und Vereine) und individuell nicht intendierte Folgen rationalen Handelns (bessere Erfolgsaussichten als Spielerin in der female Liga) ausgemacht werden (vgl. Giddens 1997).

## Literatur

Anders, G. (2006): Geschlechtsspezifische Partizipation im Spitzensport. In: Hartmann-Tews, I.; Rudolfs, B.: Handbuch Sport und Geschlecht. Schorndorf: Hofmann Verlag.

Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung (2008): Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und -Gaming. (WPkTS 04/2008) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) [http://www.uni-due.de/soziologie/compagna\\_wppts](http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts), letzter Abruf: 24.10.2009.

Giddens, A. (1997): Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung. Frankfurt a.M.: Campus-Verl.

Hartmann-Tews, I.; Rudolfs, B. (2006): Zur sozialen Konstruktion von Geschlecht in der medialen Vermittlung von Sport. In: Hartmann-Tews, I.; Rudolfs, B.: Handbuch Sport und Geschlecht. Schorndorf: Hofmann Verlag.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart, November 2005

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart, November 2009

Röthig, P.; Prohl, R. (Hg.) (2003): Sportwissenschaftliches Lexikon. Schorndorf: Hofmann Verlag.

Stichweh, R. (1990): Sport - Ausdifferenzierung, Funktion, Code. In: Sportwissenschaft, 20 (4), S. 373 - 389.

Winker, G. (2005): Ko-Materialisierung von vergeschlechtlichten Körpern und technisierten Artefakten: Der Fall Internet. In: Funder, M.; Dörhöfer, S.; Rauch, C. (Hg.): Jenseits der Geschlechterdifferenz? Geschlechterverhältnisse in der Informations- und Wissensgesellschaft. München: Hampp Verlag.

Zukunftsinstitut (2008): Quarterly, Trenddossiers des Zukunftsinstituts Heft Nr. 4, Oktober 2008.