

SOMMER 2023

FAMEHERGAME



eFOOTBALL

DEUTSCHLANDS BESTE
eFOOTBALLERINNEN

Trainingslager auf dem DFB-Campus

*Unsere Spieler*innen im Portrait*

Hintergründe & Potenziale der weiblichen eFootball-Szene

*Mit exklusiven Stimmen der Spieler*innen und Expert*innen*



INHALT

1

TEIL 1:

HISTORIE & HINTERGRÜNDE

„Ich habe immer gedacht, das dürfen Frauen ja gar nicht.“

„Ich dachte, das sei so ein Männer-Ding. Da war ich 13.“

2

TEIL 2:

GAMECHANGER

„Ich sehe mich nicht selber so, dass ich unbedingt ein Vorbild sein muss.“

3

TEIL 3:

VISION eFOOTBALL – WIE GEHT ES WEITER?

#nichtohnemeinemädchen



TEIL 1:

HISTORIE & HINTERGRÜNDE

„Ich habe immer gedacht, das dürfen Frauen ja gar nicht. Ich dachte, das sei so ein Männer-Ding. Da war ich 13.“



Für Ebru Önal schien es als junge Heranwachsende unvorstellbar, ihren Traum zu verwirklichen. Fußball ist Männer-Sache, dachte sie. Und die virtuelle Version des beliebtesten Sports der Welt folgerichtig auch. „Ich habe immer gedacht, das dürfen Frauen ja gar nicht. Ich dachte einfach, das wäre so ein Männer-Ding. Da war ich 13.“ Heute zählt Ebru zu Deutschlands bekanntesten eFootballerinnen und spielt für den Bundesligaclub RB Leipzig auf dem virtuellen Rasen. Während sich bis vor einigen Jahren junge Frauen wie Ebru eine Karriere im Esports nicht einmal vorstellen konnten, scheint nun ein Umdenken stattzufinden. Vereine und Esport-Organisationen beginnen die Potenziale einer diversen und inklusiven eFootball Community zu erkennen. Die ersten weiblichen Vorbilder haben sich entwickelt und stehen stellvertretend für eine neue Generation.

Im Zusammenschluss mit Sportlerinnen, Vereinen und Verbänden sowie ihren vertretenden Personen und Wissenschaftler*innen wollen wir herausfinden, wie es um die geschlechtliche Vielfalt im deutschen eFootball bestellt ist. In dieser Artikelreihe untersuchen wir die weibliche eFootball-Szene, möchten Sichtbarkeit für die Protagonistinnen schaffen, auf Fälle von Diskriminierung und fehlender Gleichberechtigung aufmerksam machen, über Chancen und Herausforderungen aufklären sowie der Frage nachgehen, wie die Verantwortung im deutschen eFootball verteilt sein sollte.

„Der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen.“

Der Esport-Bund Deutschland definiert den Sammelbegriff des Esports als „unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen.“ Dabei ist der sportliche Leistungsbezug Voraussetzung und Pflichtkriterium für eine Differenzierung zwischen Gaming und Esports. Demnach muss im Esports die Leistungsermittlung messbar, der Spielerfolg gezielt und nicht per Zufall erfolgen sowie der Spielrahmen reproduzierbar und Spielleistungen vergleichbar sein. Auf dieser Grundlage ha-

ben sich in den vergangenen zwei Jahrzehnten Esports-Disziplinen entwickelt, die in Genres unterteilt werden: MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena), Taktik-Shooter, Strategiespiele und zu guter Letzt auch Sportspiele, zu denen die FIFA-Serie des Publishers EA Sports als populärster Vertreter zählt. Das professionelle Spielen von FIFA wird wegen der charakteristischen Nähe zum realen Fußball auch eFootball genannt.

Die Fußballsimulation FIFA wird seit 1993 in einem jährlichen Rhythmus für die jeweils aktuellen Spielekonsolen veröffentlicht. Mit der Verbreitung des Internets wurden auch die Online- und Mehrspieleroptionen von FIFA mit Beginn der 2000er ausgebaut. Seit 2004 findet jährlich eine FIFA-Weltmeisterschaft statt, die bis 2017 „FIFA Interactive World Cup“ und mittlerweile „FIFAE World Cup“ genannt wird. 2012 hat sich die Deutsche Fußball Liga (DFL) als erster nationaler Verband dazu entschieden, eine virtuelle Bundesligaaison auszutragen. Mit der Saison 2018/2019 wurde die Liga fortlaufend professionalisiert und besteht seitdem aus mehreren Teilevents: VBL Open, VBL Club Championship, VBL Playoffs und VBL Grand Final. Neben der DFL hat sich auch der DFB dazu entschlossen, den eFootball bundesweit zu fördern. Dazu veranstaltet die DFB GmbH & Co. KG professionelle eFootball-Events und betreibt eine eigene eFootball-Plattform, auf der sowohl vom DFB als auch von



Landesverbänden Turniere für die FIFA-Community ausgetragen werden. Zu den bekanntesten Wettbewerben zählen seit 2020 der DFB-ePokal powered by ERGO sowie die seit 2022 ausgerichtete 3. Liga eMeisterschaft. Zeitgleich mit dem gewachsenen Interesse am professionellen eFootball entwickelte sich eine Online-Kultur von jungen FIFA-Fans, die nicht nur selbst zocken, sondern auch ihren Idolen dabei zusehen. Zu den bekanntesten Content Creators im FIFA-Kosmos zählen Elias „EliasN97“ Nerlich, Simon „GamerBrother“ Schildgen sowie das Streamer-Duo Simon Bechtold und Timo Schulz aka „TisiSchubech“.

„Physische Ausprägungen spielen keine Rolle.“

Der Esport ist vielfältig, weltoffen, laut, bunt, neu, Grenzen überwindend und hat dem traditionellen Sport besonders eines voraus: Er agiert geschlechtsunabhängig. Aber werden diese Werte auch im deutschen eFootball gelebt? Trotz der vermeintlichen Geschlechtsneutralität werden Frauen bei Top-Events vergeblich gesucht – da bildet auch der eFootball keine Ausnahme. Alle FIFA-Weltmeister der nun fast 20-jährigen Geschichte waren männ-

lich. Alle K.o.-Runden-Teilnehmer waren männlich. Auch die nationale Ebene spiegelt dieses Muster männlicher Dominanz wider. Deutsche Meister? Nur Männer. Bisher hat es keine Frau gar in die Nähe relevanter nationaler Titel geschafft. Ein Grund für diese Dominanz scheint im kleineren Spielerpool verankert zu sein. Laut dem Manager eFootball des DFB Lars Prüßmeier seien über 90 Prozent der eFootballer*innen in DFB-Wettbewerben männlich. Dadurch sei es nur logisch, dass Frauen schwieriger die Weltspitze erreichen. „Ich teile die Annahme, dass die unterschiedlichen physischen Ausprägungen keine Rolle spielen“, erklärt er weiter. Vereine und Verbände müssten seiner Meinung nach noch besser zu verstehen lernen, wie man ein inklusives Umfeld schafft und eFootballerinnen einen Safe Space bietet. „Als Vereine und Verbände müssen wir das Umfeld, in dem wir uns bewegen, ganz genau beobachten und immer wieder hinterfragen, wie wir mit unserem Handeln den Satzungszielen des DFB gerecht werden.“

Auch Michael Fischer, Abteilungsleiter Esports beim VfL Bochum, findet, dass es keinen körperlichen und sportlichen Grund gäbe, warum Frauen weni-



ger erfolgreich sein sollten. Seit 2017 lenkt Fischer die Geschicke der Esports-Abteilung und beobachtet, dass es jungen Frauen zum einen häufig an Mut fehle und zum anderen die Angst vor diskriminierenden und sexistischen Kommentaren im Netz groß sei. Es ist nach wie vor ein ganz, ganz großes Problem, dass du, sobald du als Frau irgendwo erfolgreich bist in diesem Bereich, sofort damit leben musst.“ Sascha Mockenhaupt, Fußballprofi und Sportler bei SV Wehen Wiesbaden, erklärt sich die qualitativen und quantitativen Unterschiede im eFootball anhand fehlender Strukturen und Angebote. „Wir sehen, dass Frauen im eFootball definitiv genauso gut spielen können wie Männer. Nur fangen die meisten von ihnen erst später damit an, da sie entgegen den Jungs weniger von öffentlichen Angeboten als durch andere Umstände dazu kommen.“ Der weibliche eFootball steht vor Herausforderungen. Nichtsdestotrotz verzeichnet die Szene schon jetzt immer wieder Highlights: In der Saison 2022/2023 ist es der FOKUS-Spielerin Fabienne Morlok, angetreten im Dress des VfL Bochum, als erster Frau gelungen, einen Sieg in der Hauptrunde des DFB-ePokal powered by ERGO einzufahren. Zur selben Spielzeit schrieb auch Marina Preradović für Hertha BSC eFootball-Geschichte. Mit

Teamkollege Tom Bismark triumphierte sie in der Virtual Bundesliga über den Nord-West-Meister Hansa Rostock und fuhr einen 3:2-Erfolg ein, der letztlich zum Gesamtsieg in der Begegnung führte. Damit gewann sie als erste Frau ein Match in der höchsten deutschen Spielklasse.

Solche Beispiele unterstreichen die Annahme, dass weder das Geschlecht noch die damit einhergehenden körperlichen Unterschiede das Leistungspotenzial von eFootballer*innen bestimmen. Entscheidend für eine diversere eFootball-Szene scheinen drei Dinge zu sein:

- **Die Diversität des FIFA-Spielerpools**
- **Die sportlichen Rahmenbedingungen, unter denen sich Spielerinnen entwickeln dürfen**
- **Die persönlichen Voraussetzungen, unter denen Frauen aufwachsen, sozialisiert und konditioniert werden**

„Wenn du Frauen immer [von Männern] trennst, wird es immer eine Gender-Lücke geben.“

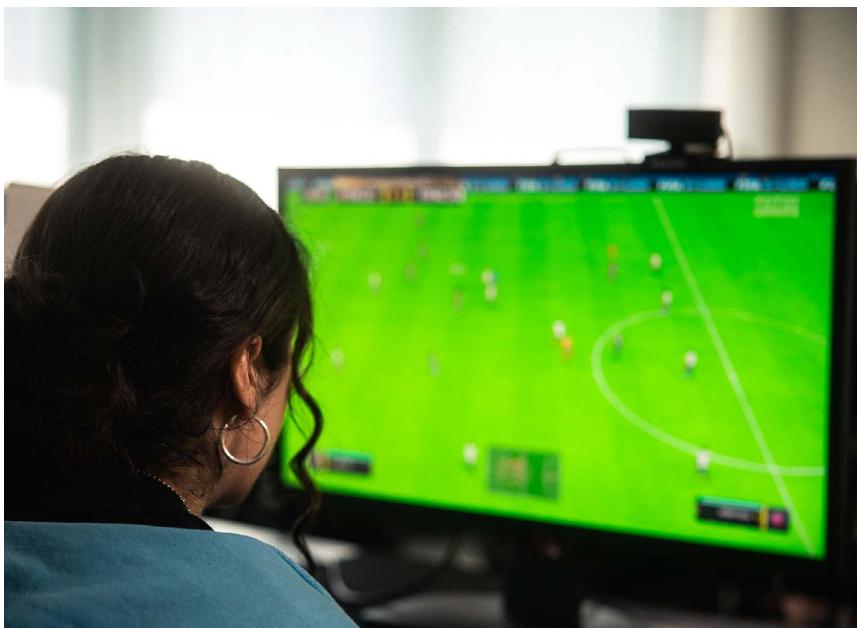
Der Esport scheint durch die in weiten Teilen fehlende Körperllichkeit prädestiniert dafür zu sein, ausgeglichene Wettkämpfe zwischen allen Geschlechtern abzubilden. Theoretisch mag dies der Fall sein, in der Praxis zeichnet sich jedoch ein gänzlich anderes Bild ab. Wettbewerbe mit rein männlicher Beteiligung sind die Regel. Zwar gibt es mittlerweile auch reine Frauen-Wettbewerbe, die Frauen eine Bühne bieten, diese sind jedoch oft nur mit einem Bruchteil des üblichen Preisgeldes dotiert und in geringerem Ausmaß medial inszeniert. Die Meinungen zu solchen „Female-Only“-Events driften dabei weit auseinander. „Für mich wäre wichtig, dass mehr Frauenturniere veranstaltet werden, weil die eine oder andere lieber auf Frauenturniere geht, da sie auf anderen Turnieren untergehen würde und dann nicht die Aufmerksamkeit bekommt, die sie verdient hätte“, argumentiert die Leipzigerin Lena Güldenpfennig für sogenannte „Female-Only“-Turniere. Andere befürchten, dass solche Events eine tiefere Spaltung zwischen

den Geschlechtern fördern könnten, so zum Beispiel auch Herthas Marina Preradović. „Wenn du Frauen immer [von Männern] trennst, wird es immer eine Gender-Lücke geben. Das führt meiner Meinung nach dazu, dass Frauen schneller diskriminiert werden, weil sie dann in eine Schublade geworfen werden, [nach dem Motto] „ja, spiel mal deine Frauturniere.““ So unterschiedlich beide Perspektiven auch sein mögen, eines kann man den „Female-Only“-Turnieren nicht absprechen – sie erzeugen Sichtbarkeit und eröffnen Vereinen die Möglichkeit, Spielerinnen einfacher zu scoutes. Wie wichtig es für alle Spielerinnen und Vereine ist, zu sehen und gesehen zu werden, davon weiß Sascha Mockenhaupt bestens zu berichten. Als einer der ersten im deutschsprachigen Raum setzte er sich für die Vereins-Integration von weiblichen eFootballerinnen ein. Heute verantwortet der 31-Jährige die eFootball-Abteilung seines Vereins und plädiert für mehr Frauen-Wettbewerbe. „Ich hatte jetzt auch wieder eine Anfrage von einem VBL-Team,

die zu mir kamen und sagten „du kennst dich aus in dem Bereich – wir wollen gerne Mädels in unser Team aufnehmen (...) – kennst du da jemanden?“. (...) Es würde dem eFootball immens helfen, wenn Vereine offizielle Turniere anbieten würden.“ Die Vereinsstrukturen zur Förderung von Diversität seien vorhanden, jetzt gehe es darum, diese Ressourcen auch zu nutzen, so wie es im Frauenfußball seit vielen Jahren getan wird. Der in Kirchen geborene Innenverteidiger rät zum jetzigen Zeitpunkt noch davon ab, auf Frauen-Turniere zu verzichten. In der Theorie spielen die körperlichen Unterschiede von Männern und Frauen zwar keine Rolle, die Realität sehe aber noch so aus, dass das Niveau der Spielerinnen nicht ganz reiche, um beispielsweise in der Virtual Bundesliga oben mitzuspielen. „Ich meine, Fabienne und Ebru sind hervorragende Spielerinnen (...) aber ich glaube nicht, dass sie sich zum jetzigen Zeitpunkt schon für die VBL-Meisterschaft qualifizieren würden.“

„Ich denke, Esportler nehmen Frauen nicht ernst.“

Besagte Fabienne Morlok gilt als eine der besten eFootballerinnen im deutschsprachigen Raum und zählt zu den bekanntesten weiblichen Pionieren in FIFA. Mitten in der Corona-Pandemie fand sie sich im April 2020 in einem Charity-Event des DFB wieder. Ihr heutiger Coach und Head Coach der deutschen Nationalmannschaft Matthias „STYLO“ Hietsch wurde auf ihren Spielstil aufmerksam und erkannte Potenzial in ihr. Kurze Zeit später unterschrieb sie ihren ersten Profivertrag bei FOKUS. Durch ihre Erfolge machte



sie sich den ehrfurchtsvollen Titel der „FIFA Queen“ zu eigen. Zu ihren größten Erfolgen zählen ein Sieg beim „Eligella Cup“ 2021, ein gewonnenes Qualifikationsspiel bei der FIFA Global Series und der eindrucksvolle Triumph beim SheSports Cup im Sommer 2022. Der kicker schrieb nach dem 13:2-Erfolg im Finale, dass dem „Niveau des deutschen FIFA-eSports (...) keine Mannschaft etwas entgegensetzen konnte“. An den Höhenflug hat sie sich gewöhnt. Rückschläge erlebte sie laut eigener Aussage bisher keine, weil sie sich von Saison zu Saison verbessert habe. „[Mit] meiner Performance bin ich sehr zufrieden, [weil] ich mich immer weiterentwickelt habe.“ Die sonst so kritische Online-Community konnte sie durch ihre Erfolge rasch überzeugen. Lediglich am Anfang habe es sexistische und diskriminierende Kommentare gegeben. „FOKUS hat Dich nur geholt, weil du eine Frau bist“, zählt zu den Klassikern der diskriminierenden Kommentare, die jede Frau im professionellen eFootball schon Mal zu lesen bekam. „Das hat sich aber relativ schnell gelegt, weil ich zwei Wochen [nach der Unterschrift bei FOKUS] bei einem Eligella Cup bis ins Finale kam“, klärt die in der Nähe von Stuttgart geborene Fabienne auf. Kritiker und Zweifler kommen aber nicht nur aus der Fangemeinde. Viele Spielerinnen, sogar eine der erfolgreichsten weltweit, fühlen sich weiterhin nicht respektiert. „Ich denke, [männliche] eSportler nehmen Frauen nicht so ernst“, bringt es Fabienne auf den Punkt. Das Geschlecht sollte in FIFA keine Rolle spielen, denn es sei „völlig egal, gegen wen man verliert. Wenn der Gegner besser war, dann ist das halt einfach so. Ich finde es wichtig, dass (...) man ganz normal angesehen wird, so als wenn sie [gemeint sind männliche Spieler, Anm. d. Red.] gegen irgendeinen anderen Esportler spielen würden.“

FABIENNE MORLOK

@fabiennexiii



TEIL 2: GAMECHANGER

„Als Frauenfußballerin war ich nicht so angesehen wie jetzt als Esportlerin.“

Laut einer Studie der Deutschen Sporthilfe und der Sporthochschule Köln von 2017 betrachten 85 % aller Deutschen Spitzensportler*innen als ihre Vorbilder. Spitztleistungen werden seit jeher bewundert und Athlet*innen nachgeifert. Vorbilder dienen Menschen jeden Alters als Referenz, um ihre persönlichen Ziele und ihren aktuellen Entwicklungsstand zu ermitteln. Jeder Sportler und jede Sportlerin vereint zentrale Werte unserer Gesellschaft und Kultur, wodurch Möglichkeiten zur Identifikation geschaffen werden: Leistung, Ehrgeiz und Fairness sind die Säulen jeder erfolgreich sporttreibenden Person. Dieselben Prinzipien finden natürlich auch im eFootball Anwendung. Es ist daher naheliegend, dass auch die Vorbildfunktion im eFootball einen entscheidenden Einfluss auf die Zielgruppe zu haben scheint. „Wenn mich jemand als Vorbild sieht, dann ist das cool und nice, aber ich sehe mich nicht so, dass (...) ich jetzt das Vorbild für alle Mädels in FIFA bin. Ich sehe mich nicht selber so, dass ich unbedingt ein Vorbild sein muss für andere“, führt eFootball-Profi Fabienne Morlok aus. Ausgesucht hat sich Deutschlands erfolgreichste Spielerin diesen Status nicht – aber abgeben können, wird sie ihn auch nicht mehr. Über 100.000 Fans folgen ihr in den sozialen Netzwerken. Einige von ihnen sind stille Bewunderer, andere selbst in FIFA aktiv. Und ein paar Wenige entwickelten sich zu echten Konkurrentinnen.

„Ich sehe mich nicht selber so, dass ich unbedingt ein Vorbild sein muss“

„Als ich angefangen habe, war ich (...) mit Fabienne die Einzige in Deutschland, die das einen Schritt professioneller gemacht hat und selbst Ebru [Önal] sagt auch, sie hat mich als Vorbild gehabt und sagte, ‚ich will das auch machen.‘“ Lena Güldenpfennigs Geschichte ist in zweierlei Hinsicht besonders. Wie Fabienne war auch sie Wegbereiterin einer neuen FIFA-Generation – ohne es zu wissen. Zudem ist sie zeitgleich in den Fußballkader von RB Leipzigs U23-Mannschaft aufgenommen worden. Zum eFootball ist sie gekommen, als sie 2020 ein vom DFB ausgerichtetes FIFA-Turnier gewann und daraufhin von RB Leipzig kontaktiert wurde, die sie in ihr neuengründetes Esports-Team einluden. „Ich musste echt nicht lange überlegen, das war schon alles sehr cool“, erinnert sich die 22-Jährige zurück. Im Frühjahr 2021 lief sie anschließend als erste Frau in der Virtual Bundesliga auf. Im darauf folgenden Sommer setzte sie sich gemeinsam mit Fabienne und der Herthanerin Marina Preradović im bereits erwähnten SheSports Cup gegen die stärksten europäischen Vertreterinnen durch. Im Dress von RB Leipzig feierte sie 2022 und 2023 zwei deutsche Meisterschaften in der Virtual Bundesliga.

„Das sind für mich einfach die zwei weltbesten Spieler – Umut vor allem von seinem Mindset (...) und Anders wegen seiner Spielweise. Ich will mir von denen möglichst viel abschauen und mitnehmen“, lobt Lena ihre prominenten Mitspieler in den höchsten Tönen. Die Rede ist vom deutschen eNationsspieler Umut Güttekin und dem dänischen Wunderkind Anders Vejrgang. Umut wurde 2021

Deutscher Einzelmeister und 2022 sogar Weltmeister. Anders Vejrgang hingegen hält den Rekord für die meisten gewonnenen Weekend-League-Spiele in Folge. 535 Partien blieb der Däne 2020/2021 ungeschlagen. Für Abteilungsleiter Marc André Lenhard ist das eFootball-Team ein „wichtiger Bestandteil des Klubs und der Marketingausrichtung.“ Den Stellenwert des Teams bekommt auch Lena zu spüren. „Als Frauenfußballerin war ich nicht so angesehen wie jetzt als Esportlerin“, gesteht sie. „Der Vorstand oder auch der Trainer von RB kommen manchmal zugucken oder kommen vorbei, um uns zu beglückwünschen. Für RB ist das schon etwas Großes, das erkennt man auch an der Fankultur. Wenn wir ins Stadion gehen, kommen wir eigentlich nie heraus, ohne Fotos gemacht zu haben – das ist schon cool.“ Mit dem wachsenden Interesse an ihrer Person und den zwei Deutschen Meisterschaften im Rücken nimmt sie für immer mehr junge Spielerinnen eine Vorbildfunktion ein. Dabei ist ihr wichtig, sichtbar zu sein und an möglichst vielen Offline-Events teilzunehmen. „Ich versuche (...) zu zeigen ‚hier bin ich und ihr könnt das auch‘. Wenn man die erste Frau [im professionellen eFootball] gewesen ist, dann ist es schon wichtig, das durch Leistung und Präsenz auch durchzuziehen.“ Bei Lenas Klubkollegin Ebru Önal war es genau diese Attitüde, die sie motiviert hat, ihre ersten Schritte in die Szene zu wagen.

„So etwas wollen wir gar nicht hören.“



LENA GÜLDENPFENNIG
@rblz_lena



2021 wird Ebru durch ihren späteren Förderer Sascha Mockenhaupt in die Esports-Abteilung des SV Wehen Wiesbaden geholt. Ein Jahr später folgte der Wechsel zu Bundesligist RB Leipzig, wo sie als Content Creator FIFA-Videos produziert und ihre Zuschauer*innen in Live-Streams unterhält. An ihre ersten Auftritte in der FIFA-Szene erinnert sie sich noch sehr deutlich. „Am Anfang ist es schwer, ernst genommen zu werden“, erzählt die 22-Jährige. Vorurteile seien an der Tagesordnung, wenn man öffentlich werden lässt, dass man Esportlerin werden wolle.

Diskriminierende Kommentare wie „du kannst doch gar nicht zocken“ oder „nur weil du eine Frau bist, wirst du direkt in ein Esports-Team aufgenommen“ musste sie zu Beginn häufig lesen und bildeten lediglich die Spitze des Eisbergs. „Es gab schon viele sexistische Kommentare, [wie zum Beispiel] ‚geh in die Küche und zeige mir Kochtipps‘ oder so. Das war am Anfang ganz extrem.“ Inzwischen hat sie für sich eine Lösung gefunden, mit der Negativität im Netz umzugehen. „Man

kann die Menschen nicht erziehen. Man kann eigentlich nichts machen, außer sich über einen längeren Zeitraum zu beweisen. Wenn man nicht aufgibt, (...) dann hat man irgendwann diesen Status, wo Leute sagen ‚die ist ja doch nicht so schlecht‘.“

Wie gut sie wirklich ist, stellt Ebru regelmäßig gegen ihre männlichen Kollegen unter Beweis. Sie selbst habe für sich einen „guten Mittelweg“ zwischen Leistung und Unterhaltung gefunden. Irgendwann für einen Bundesligaclub anzutreten und in professionellen Strukturen zu spielen, schließt sie aber weiterhin nicht aus. „Wenn ich sehe, dass der DFB da jetzt viel Arbeit in die Frauenförderung steckt, dann würde ich auch versuchen, auf ein sehr hohes Niveau zu kommen. Ich würde mir dann aber auch wünschen, dass die Förderung wirklich ernst genommen wird“, gibt die Leipzigerin zu bedenken.

Das Gefühl, nicht ernst genommen, sondern ins Lächerliche gezogen zu werden, schürt bei vielen ambitionierten Spiele-

rinnen immer noch Ängste. Sie fühlen sich in reinen Online-Umgebungen wohler, weil es dort nicht zwingend erforderlich ist, ihre Identität preiszugeben. Zusätzlich ist die Herausforderung, als Frau zu streamen, größer, weil man „eine von wenigen ist“, erklärt Marina Preradović. Dadurch würde bei ihnen viel genauer hingeschaut und bewertet werden. Im Fokus der Bewertungen stehen dabei oft nicht spielerische Leistungen, sondern Äußerlichkeiten. „So etwas wollen wir gar nicht hören. So etwas gibt es bei Männern nicht. Ein Mann sitzt da einfach und macht sein Ding, aber bei Frauen [liest man] immer irgendetwas mit Aussehen“, beklagt Ebru.





EBRU ÖNAL
@rblz_ebru

„Diese Plattform, die uns gegeben wird, ist irgendwo irrelevant.“

Die für Hertha BSC spielende Marina Preradović, besser bekannt als Mari Phoenix, kennt diese Art der Ungleichbehandlung nur zu gut. „Frauen im Esports werden nie so angesehen wie Männer. Ich gewinne ein Spiel bei einem sehr wichtigen Turnier und die Top-Kommentare sind dann nicht ‚hey, sie hat so stark gespielt‘, sondern ‚oh mein Gott, sie sieht so gut aus für eine Frau, die zockt‘.“ Wie auch ihre Mitstreiterinnen wünscht sie sich, dass der Leistungsgedanke in den Vordergrund rückt. Deshalb empfindet sie reine Frauenturniere als belanglos, sobald man ein hohes FIFA-Niveau erreicht hat. „Bei diesen ganzen Frauenturnieren ist es immer so, dass eine mit 8:0 oder 7:0 gewinnt und bei den Männern sieht man das gar nicht, da ist es immer ein Kopf-an-Kopf. Diese Plattform, die uns gegeben wird, ist irgendwo irrelevant, weil du dich mit Leuten misst, die nicht auf deinem Level sind (...). Was bringt es mir, mich bei den Frauen so durchzusetzen, wenn ich bei Männern ein Kopf-an-Kopf-Rennen habe, das ich vielleicht verliere, aber nur mit 1:2 verliere, wo ich im Endeffekt auch daraus lernen kann.“ Rückblick. Mari ist 2021 durch ihr erfolgreiches Abschneiden in der „FIFA Ultimate Team“ Weekend League entdeckt worden. In diesem Format absolvierte sie 30 Spiele, von denen sie 22 gewann – ein herausragender Schnitt, bedenkt man, dass sich in der Weekend League die absolute FIFA-Elite

miteinander misst. Sie teilte ihren Score auf Twitter, woraufhin Hertha BSC mit ihr in Verbindung trat. Dieser „bedeutungslose Tweet“, wie sie ihn selbst nennt, hatte für sie letztendlich große Bedeutung. Seitdem spielt sie im Kader des Hauptstadtklubs und lebt als Content Creator ihre kreative Seite aus. Im Frühjahr 2023 holte Mari den ersten Sieg einer Spielerin in der höchsten deutschen Spielklasse, der Virtual Bundesliga. „Sich allein dieses Ziel zu setzen, das erscheint einem so weit entfernt“, schildert die Herthanerin. Sie habe es nie für möglich ge-

Vorbilder“, vermutet Lars Prüßmeier. Der eFootball Manager der DFB GmbH & Co. KG wirbt für mehr Leuchtturm-Veranstaltungen in der weiblichen Szene, damit Spielerinnen regelmäßiger eine Bühne bekommen. Bis auf ein paar vereinzelte Turniere im Jahr hätten die Spielerinnen kaum Möglichkeiten sich zu zeigen. Was bisher fehle, sei eine gezielte Förderung. Und da sehe er auch sich und seine Organisation in der Pflicht. „Wir bieten Frauen natürlich schon jetzt den gleichen Zugang zu unseren Produkten wie den Männern – beim DFB-ePokal

powered by ERGO nehmen Frauen teil und auch in der eNationalmannschaft können Spielerinnen nominiert werden, wenn sie zu den besten Spieler*innen Deutschlands gehören“, führt Prüßmeier aus. „Wir haben einen gleichberechtigten Zugang zu unseren Wettbewerben und zu unseren Mannschaften. Was wir nicht haben, ist

eine gezielte Förderung von Frauen. Jetzt geht es darum, wie wir gezielter fördern können.“ Zurzeit liege der Fokus des Verbands darauf, von Spielerinnen zu lernen, was genau die Herausforderungen sind.

Neben den Aufgaben, mehr Initiativen zur Förderung und der Steigerung von Angeboten nachzukommen, ist eine mindestens genau so große Hürde, sichere und vorurteilsfreie Umgebungen zu schaffen. Nur auf dieser Grundlage lassen sich mehr junge Spielerinnen nachhaltig zu einer Esports-Karriere motivieren.



halten, bei einem Bundesligaclub unterzukommen, VBL zu spielen und dann auch noch den ersten Sieg einer Frau einzufahren. Die größte Herausforderung sei es gewesen, diese Ziele überhaupt erstmal zu definieren und darauf hinzuarbeiten, erzählt sie. Nach ihrem VBL-Triumph habe sich vieles geändert. Die Medien wurden auf sie aufmerksam, sie führte Interviews und las Berichte über sich. Da sei ihr erstmalig bewusst geworden, dass sie jetzt für viele angehende eFootballerinnen eine Vorbildfunktion übernimmt.

„Es fehlt dem eFootball nicht an weiblichen Vorbildern, aber es fehlt noch Sichtbarkeit für diese



„Als Einzelperson kommst du meistens nicht darauf, so etwas zu besuchen.“

„Die Befürchtung, Opfer von Sexismus zu werden, stellt weiterhin eine große Herausforderung dar“, weiß Leonie Zeyen zu berichten. Die Senior Managerin eFootball des DFB war von Beginn an dabei und hat durch ihre Funktion einen guten Überblick darüber, mit welchen Rollenklischees Frauen konfrontiert werden. Zumindest im Rahmen organisierter Events und Wettbewerbe ließen sich Beleidigungen und sexistische Äußerungen stoppen oder auf ein Minimum reduzieren, erzählt sie. Der DFB habe ein strenges Regelwerk, das von allen Teilnehmenden unterzeichnet werden müsse. Ein konsequentes Regelwerk und barrierefreie Rahmenbedingun-

gen seien aber nur ein erster Schritt, um Frauen zum Mitmachen zu motivieren. In weiterer Instanz müssten „ihnen kompetente Ansprechpartner*innen zur Seite gestellt werden“, fordert Zeyen. Zentrale Anlaufstellen hierfür könnten die Vereine sein. Michael Fischer ist Abteilungsleiter Esports beim VfL Bochum und hat schon einigen talentierten Frauen Chancen eröffnet. Für ihn steht der Schutz der Spielerinnen und die Prävention an erster Stelle. Das Mitgeben des „richtigen“ Mindsets könne die Spielerinnen auf persönliche Angriffe und sportliche Herausforderungen vorbereiten. „Wir arbeiten zum Beispiel mit einem Mentalcoach, der auch unsere Frauen betreut,

wo dann an ihrem Mindset gearbeitet wird, um [Cybermobbing] besser aushalten zu können“, erklärt Fischer. Durch solche Workshops würden die jungen Frauen lernen, wie man mit Hassrede und Sexismus im Netz besser umgehe. „Als Einzelperson kommst du meistens nicht darauf, so etwas zu besuchen“, führt Fischer fort, daher sei es umso wichtiger, dass Vereine Möglichkeiten schaffen und eine zentrale Anlaufstelle bieten. Letztlich sollen diese Workshops auch das Selbstvertrauen stärken, damit sich Frauen Karrieren im eFootball überhaupt vorstellen können und ihre Ziele verfolgen – trotz aller Negativität, die ihnen begegnet.

TEIL 3: VISION eFOOTBALL – WIE GEHT ES WEITER?

#nichtohnemeinemädel

Gemäß dem Jahresbericht der deutschen Games-Branche sind fast die Hälfte aller Gamer*innen weiblich - eine Statistik, die auf den ersten Blick beeindruckend wirkt. Umso verwunderlicher ist es, dass es trotzdem kaum bekannte deutsche eFootballerinnen gibt. Diese eklatante Ungleichverteilung wirft Fragen auf und erfordert eine gesamtgesellschaftliche Diskussion. Welche Chancen müssen ergriffen und welche Hindernisse überwunden werden, um die Zukunft des eFootballs in Deutschland vielfältiger und inklusiver zu gestalten? Diese Fragestellung beschäftigt nicht nur die eFootball-Community, sondern auch Verbände, Vereine, Spielerinnen und sogar Politik und Medien.

Der DFB hat Frauen bereits durch einzelne Aktivierungen die Möglichkeit gegeben, sich im Bereich eFootball zu behaupten – beispielsweise bei einem Charity-Turnier, das 2020 während der Coronapandemie stattfand und bei dem durch die Initiative #nichtohnemeinemädel ein Aufruf über und mit den eNationspielern gestartet wurde. Wie wertvoll solche Initiativen sein können, zeigt sich dadurch, dass zwei der Teilnehmerinnen des Events mittlerweile bei hochrangigen Teams unter Vertrag stehen.

„Was brauchen unsere Spielerinnen und Mitglieder wirklich?“

Im Sommer 2022 startete die FIAe, die eFootball Plattform der FIFA, mit „The Good Game Promise“, eine wegweisende Initiative. Ihr Ziel war es, die Rahmenbedingungen des eFootballs in drei Bereichen zu fördern: Eine freundliche und einladende Community, gesunde Spieler*innen und nachhaltige Events. Infolgedessen setzt die FIFA ihre Community-basierten Bemühungen mit einem neuen Angebot fort, das auf dem Schwung von „The Good Game Promise“ aufbaut – FAMEHERGAME. Das Highlight von FAMEHERGAME ist das Trainingslager in Zürich, das einigen der besten eFootballerinnen die einzigartige Gelegenheit bietet, mit Coaches zu arbeiten, Kontakte zu knüpfen und sich miteinander zu messen. Das Trainingslager wird in einem Abschlussturnier gipfeln, bei dem die beiden besten Teilnehmerinnen eine Reise zur FIFA Frauen-Weltmeisterschaft 2023 gewinnen, die im Sommer 2023 in Australien und Neuseeland stattfindet. FAMEHERGAME soll zu einer Plattform werden, die Frauen ermöglicht, sich auf höchstem Niveau zu behaupten und Vorurteile zu überwinden.

Der DFB möchte diese Chance nutzen, um auf nationaler Ebene weibliche eFootballerinnen zu scouten und zu fördern. Hierzu wurden zwei Qualifikationsturniere ausgetragen, bei denen sich insgesamt sechs Spielerinnen für das DFB FAMEHERGAME Bootcamp auf dem DFB-Campus in Frankfurt qualifizieren konn-

ten. In diesen Bootcamps stand besonders der Austausch im Fokus. Allerdings ist dabei auch Fingerspitzengefühl gefragt. Um zu vermeiden, dass vermeintlich wohlwollende Initiativen als reine Marketingmaßnahmen entfremdet werden, muss der richtige Fokus gesetzt werden, Bedürfnisse erkannt und Orientierung für Landesverbände geboten werden, findet Lars Prüßmeier. „Da müssen wir einfach ganz genau zuhören und das Programm nach den Bedürfnissen der Zielgruppe gestalten. Was brauchen unsere Spielerinnen und Mitglieder wirklich?“ Erst wenn dieses Verständnis geschaffen ist, könne durch gezielte Angebote die Diversität im eFootball auch nachhaltig gefördert werden.

Wie die FAMEHERGAME-Initiative von der Community aufgefasst wird, schildert Lena Güldenpfennig. Die erfolgreiche eFootballerin von RBLZ Gaming sieht einen großen Vorteil darin, dass Frauen durch Initiativen wie FAMEHERGAME auch offline eine Plattform gegeben wird, um andere eFootballerinnen kennenzulernen. „Ich finde es sehr cool, dass so eine Initiative gestartet wird. Man bringt die Communities und die Frauen zusammen. Das Bootcamp ist eine super Idee, weil man hört sich ja dann doch meistens nur online und jetzt trifft man sich persönlich und kann sich besser kennenlernen“, führt die Leipzigerin aus.





JESSICA NIEBEL
@fcsp_jessy

FAMEHERGAME bietet Impulse, um eFootballerinnen zu fördern und die Sichtbarkeit von Frauen im eFootball zu erhöhen. Eine einzelne Turnierserie reicht jedoch nicht aus, um ans Ziel zu kommen. Sie dient als Grundstein in der Community, erfordert jedoch, dass Vereine und Verbände sich aktiv mit diesem Thema auseinandersetzen – und schlussendlich aktiver werden. Nur so kann eine breite Basis geschaffen werden, von der aus sich Strukturen langfristig verbessern.

„Wer soll es sonst machen?“

Sascha Mockenhaupt hat die Erfahrung gemacht, dass es in allen Regionen Deutschlands Frauen gibt, die sich auch auf Vereins- und Wettbewerbsebene für eFootball interessieren, aber die Rahmenbedingungen teilweise nicht gegeben seien. „Natürlich ist es super, wenn Mädchen Hashtags von Initiativen twittern, und sich durch Streams und Social Media eine Community aufbauen – aber [...] ohne Support von den Verbänden und Vereinen ist es enorm schwierig, Sichtbarkeit zu schaffen und Angebote zu entwickeln.“ Für den Bundligisten und Leiter der Esports-Abteilung des SV Wehen Wiesbaden ist ein diverseres eFootball-Deutschland in erster Linie vom Engagement der Vereine abhängig. „Wer soll es sonst machen?“, entgegnet Mockenhaupt fragend. Er hätte die

Erfahrung gemacht, dass vielen jungen Spielerinnen der Zugang verwehrt bliebe, weil sich vorhandene Vereinsstrukturen nicht den Bedürfnissen von Spielerinnen anpassen. Teilweise würden Spielerinnen weite Strecken zurücklegen müssen, nur um an Turnieren teilzunehmen und passende Angebote zu finden. Es bedarf keinen Jugendakademien, Fitnesszentren oder zusätzlichen Fußballplätzen. Es reiche schon, sich an Experten zu wenden, die dem Verein helfen, Strukturen und Turniere zu schaffen. Aktuell seien die meisten Angebote von Vereinen noch viel zu kurzlebig, weshalb sich eine diverse eFootball-Community nur schwer in der Breite entwickeln kann, erklärt Mockenhaupt weiter. Dabei bräuchte es doch genau diese Breite Basis, um eine Spitze zu bilden.

„Es ist hilfreich, Frauen das Gefühl zu geben, dass sie willkommen sind. Ich würde mir tatsächlich wünschen, dass man eben nicht über irgendwelche Barrieren muss und sich immer dafür entschuldigen muss, dass man jetzt da ist und das gerne auch möchte“, erklärt Dr. Jeannine Ohlert, Mitarbeiterin der Gleichstellungs-kommission an der Deutschen Sporthochschule Köln. Sie sieht die Verantwortung bei den Vereinen und Verbänden, da nur diese über die erforderlichen Kompetenzen und Ressourcen verfügen, um nachhaltig etwas zu verändern. Da dies jedoch ein langfristiger Prozess sei, müsse er

zentral gesteuert werden. „Das ist natürlich eine Einstellung, die sich erst so langsam in den Köpfen ändert, aber dazu brauchst du im Endeffekt einen Top-Down-Prozess“, plädiert Ohlert. Die Impulse müssten von oben kommen, sonst bliebe es bei einzelnen Vereinen mit engagierten Leuten, aber viel zu wenig Strahlkraft. Nur mit einer klaren Direktive seitens der Organisationen könne Wirkung erzielt werden.

„Wir brauchen Erfolgsstories!“

Der DFB hat bewiesen, dass eine zentrale Steuerung funktionieren kann. Der deutsche Frauenfußball schreibt regelmäßig neue Erfolgsgeschichten. Er ist inzwischen im Mainstream angekommen und ist ein essentieller Bestandteil der deutschen Fußballkultur und -landschaft.

Im Vergleich dazu steht die weibliche eFootball-Szene in Deutschland noch am Anfang. Doch die Parallelen sind unverkennbar. Dass ein Wandel zu einer diversen und gesunden Community nicht von heute auf morgen geschehen könne, weiß Leonie Zeyen aus erster Hand zu berichten. Der eFootball selbst sei ein neuer, innovativer Bereich, den es innerhalb der Verbände zu etablieren gilt. Dennoch sieht sie einen klaren Vorteil in der digitalen Natur des eFootballs. „Es ist davon auszugehen, dass die Online-Szene deutlich schnellerlebiger und dynamischer ist als der analoge Fußball.“ Entsprechend werde sich die weibliche eFootball-Szene aufgrund der Zielgruppe und der Generationen, die mit dem eFootball aufwachsen, hoffentlich schneller etablieren können als einst der Frauenfußball.

Andere Stimmen sehen der Entwicklung kritischer entgegen. „Wenn man bedenkt, wie lange es gebraucht hat, bis der Frauenfußball in diese Rolle gekommen ist, befürchte ich, dass ähnliches auch noch dem Female-eFootball bevorstehen wird“, prognostiziert Michael Fischer. Auch Dr. Jeannine Ohlert weiß die Parallelen zum traditionellen Fußball zu deuten. Sie selbst war aktive Fußballerin

und hat Fälle von Ungleichbehandlung erlebt, die ihr früher im Frauenfußball begegneten. „Die Forschung zeigt, dass, sobald tatsächlich nur eine Frau im Vorstand ist, schon viel mehr gemacht wird für den gesamten Frauenbereich.“

Die großartige Entwicklung des Frauenfußballs, die von Vereinen, Verbänden und Medien durch eine Vielzahl an Angeboten, Kampagnen und sichtbarer Berichterstattung erfolgreich vorangetrieben wird, beweist, welches Potential auch in einer gleichberechtigten eFootball-Community liegt. Auch der DFB hat verstanden, dass davon die gesamte Sportlandschaft profitiert – denn die Leidenschaft zum Sport kennt kein Geschlecht. „Wenn wir eines verstanden haben durch den Frauenfußball“, setzt Prüßmeier an, „dann, dass Frauenwettbewerbe genauso tolle Wettbewerbe sind wie die der Männer, und dass genauso viele Emotionen, [...] genauso viel Begeisterungsfähigkeit drinsteckt.“

Der Frauenfußball hat es geschafft, sich in der Sportlandschaft Deutschlands einen Namen zu machen. Das wurde erreicht, in dem alle Beteiligten – von Verein über Verband bis hin zu Medien – an einem Strang gezogen haben. Nicole Lange, Produktmanagerin Esports im Olympia Verlag und im kicker, hat die Entwicklung der letzten Jahre verfolgt. Sie zieht klare Parallelen zum eFootball, der noch immer ein generelles Problem habe, „Personalities“ zu schaffen, und zwar unabhängig vom Geschlecht. „Je stärker eFootballerinnen in die Öffent-

lichkeit gebracht werden und je öfter sie auch spielen gelassen werden, desto mehr Vorbilder werden geschaffen, um die man großartige Stories spinnen kann, wenn man sie noch stärker in den Vordergrund rückt.“ Lange ist erfreut über die steigende Sichtbarkeit, doch könne diese auf Dauer nur aufrechterhalten werden, wenn es ein ausreichendes und vor allem langfristiges Angebot für eFootballerinnen gäbe. „In Sachen Präsenz und Verfügbarkeit hat sich in Interviews sehr viel verändert und das macht es uns natürlich einfacher, darüber zu berichten“, so Lange.

Auch Sascha Mockenhaupt spricht die wichtige Rolle der Medien an. „Während Frauenfußball noch in den 90er Jahren selbst im Fernsehen tendenziell eher belächelt wurde, sieht das heute viel besser aus“, erläutert Mockenhaupt. „Die Berichterstattung ist auch positiver geworden. Das zeigt, dass einfach weiter positiv darüber berichtet werden muss. Wir brauchen Erfolgsstories. Und die finden wir nur, wenn [...] eine breitere Grundlage geschaffen wird.“



THE FAME GAME

JENNIFER

FAME GAME

Unsere Vision für den deutschen eFootball

Fußball ist Tradition. Fußball ist Moderne. Fußball ist digital. Fußball ist für alle da. Nach diesem Ansatz müssen Vereine und Verbände weiterhin ihr Bestes geben, um Diversität und Inklusion auf allen Ebenen voranzutreiben. Die beeindruckenden Erfolgsgeschichten von den eFootballerinnen Fabienne, Mari, Lena und Ebru zeigen offenkundig, dass vieles möglich ist und gerade erst damit begonnen wird, das volle Potenzial eines diversen eFootball-Deutschlands auszuschöpfen.

Organisationen wie der SV Wehen Wiesbaden oder RB Leipzig sowie Initiativen wie das DFB FAMEHER-GAME Bootcamp unterstreichen, dass es eindeutig ein Bedürfnis für Angebote zur Teilhabe am eFootball gibt. Die Erfolgsstory des Frauenfußballs ist ein

Paradebeispiel dafür, dass der eFootball ein Raum für alle werden kann. Begünstigend kommt hinzu, dass sich der eFootball aufgrund seiner digitalen Natur und dank Social Media rasanter entwickeln kann als sein analoges Pendant – kann, aber nicht muss. Klar ist nämlich auch, dass eine diversere Szene kein Selbstantrieb wird. Sie kann nur dann wachsen, wenn sich alle Beteiligten für eine nachhaltige Förderung einsetzen. Wird die vereinende Kraft des Sports genutzt, um Menschen zusammenzubringen, dann werden Erfolgsgeschichten geschrieben, die inspirieren und verbinden. Unser Ziel ist daher klar: Die erste eFootball-Weltmeisterin wird das Trikot der deutschen eNationalmannschaft tragen.



MARINA PRERADOVIĆ

@mari.phoenix





JENNIFER KOUCHMESHKI

@jenniii_official

eFOOTBALLERINNEN BEGEISTERN BEIM DFB FAMEHERGAME BOOTCAMP

Insgesamt sechs eFootballerinnen und zwei Coaches nahmen am zweitägigen FAMEHERGAME Bootcamp teil, das über Pfingsten auf dem DFB-Campus in Frankfurt am Main stattgefunden hat

Ein spannendes Wochenende voller eFootball fand am 28. und 29. Mai beim FAMEHERGAME Bootcamp statt. Neben Workshops, Content Produktion und interessanten Diskussionen wurde auch die Teilnehmerin für das bevorstehende internationale FAMEHERGAME Bootcamp in Zürich ermittelt.

Das Bootcamp begann am Sonntagmittag mit einer exklusiven Führung über den DFB-Campus. Die sechs Teilnehmerinnen wurden in die beeindruckende Welt des deutschen Fußballs eingeführt, bevor es gemeinsam zum ProCamp, der Event- und Spielelocation ging. Dort standen Turnier-Matches im Mittelpunkt, bei denen die sechs eFootballerinnen ihr Können unter Beweis stellten. Die Community konnte durch die zahlreichen Stories und eine Liveübertragung auf Instagram hautnah mit dabei sein.

Der Höhepunkt des Intensivcamps war die Entscheidung, welche Teilnehmerin das internationale FAMEHERGAME Bootcamp in Zürich besuchen wird. Der Turniermodus sah vor, dass alle Spielerinnen gegeneinander in einer Hin- und Rückrunde antraten. Nach den Gruppenspielen wurden die Platzierungen ausgespielt, und die besten Spielerinnen traten in den Halbfinals und dem Finale gegeneinander an.

Bei der Auswahl der Teilnehmerin für das internationale FAMEHERGAME Bootcamp zählte jedoch nicht nur der Sieg des Turniers. Es wurden auch die Leistung über das gesamte Turnier hinweg, die Spielweise und Taktik sowie die mentale Verfassung und Belastbarkeit berücksichtigt. Das Team war daran interessiert, eine eFootballerin auszuwählen, die das Potenzial hat, auf internationalem Parkett zu glänzen und die Werte des DFB zu repräsentieren.

Am zweiten Tag ging es nach einem gemeinsamen Frühstück in die hauseigene DFB-Fußballhalle, wo gemeinsam Content für die Social-Media-Kanäle des DFB und der Spielerinnen produziert wurde. Im Laufe des Tages wurden außerdem Workshops zum Thema

Social Media und zum Ethik-Kodex des DFB angeboten, um den Teilnehmerinnen wichtige Einblicke in diese Bereiche zu ermöglichen. Nach den Workshops begaben sich alle zum ProCamp, wo weitere Contentformate erstellt wurden.

Auch der kicker wurde live hinzugeschaltet und die Spielerinnen wurden zum Thema Frauen im eFootball interviewt. In interessanten Gesprächen teilten sie verschiedene Perspektiven und Erfahrungen und beleuchteten die Rolle von Frauen in der deutschen eFootball-Community.

Während des Turniers wurden die Spielerinnen nicht nur von ihren Kontrahentinnen herausgefordert, sondern ihre eFootball-Fähigkeiten wurden auch von Benedikt „SalzOr“ Saltzer, einem der Coaches der eNationalmannschaft, genauestens überprüft. Zudem gab er wertvolle Tipps, um ihre Skills weiter zu verbessern. Besondere Unterstützung erhielt das Bootcamp außerdem noch von Matthias „STYLO“ Hietsch, dem Headcoach der eNationalmannschaft, der extra für das FAMEHERGAME Bootcamp nach Frankfurt reiste. Er war am Sonntagabend und den gesamten Montag vor Ort, um sein Fachwissen einzubringen und den Teilnehmerinnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Nach einem Kopf-an-Kopf-Rennen von drei Spielerinnen, die sich besonders durch ihre sehr guten Leistungen auszeichneten, fiel die Wahl auf Fabienne Morlok. Sie hat über die gesamte Saison sehr stark und konstant performt und wird Deutschland auf internationaler eFootball-Bühne auf dem FAMEHERGAME Event in Zürich vertreten.

Doch unabhängig vom Ergebnis war das DFB Bootcamp zweifellos eine bereichernde Erfahrung für alle Teilnehmerinnen. Es bot die Möglichkeit, sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen, neue Fähigkeiten zu erlernen und die Begeisterung für eFootball auf ein neues Level zu heben.

Impressum

build a rocket GmbH im Auftrag der DFB GmbH & Co. KG

Autor

Niklas Walkerling

Redaktion

Niklas Walkerling | Ruben List | Justus Licher

Anna Wischnewski | Dr. Carina Deuß

Design

Dave RindoRindo | Carola Strehl

Marie Franz | Mandy Kricke

Fotos

Patrick Huaysan | David Truong

Wir bedanken uns herzlich bei unseren Interviewpartner*innen und Teilnehmer*innen der Studie.

Michael Fischer, Abteilungsleiter Merchandising / eSports, VfL Bochum
1848 GmbH & Co. KGaA

Lena Güldenpfennig, eFootballer, RB Leipzig

Nicole Lange, Produktmanagerin kicker eSport, Olympia-Verlag GmbH

Marc André Lenhard, Senior eSports Marketing Specialist, RB Leipzig

Sascha Mockenhaupt, Fußballprofi und Esportler, SV Wehen Wiesbaden

Fabienne Morlok, eFootballer, FOKUS CLAN

Ebru Önal, Content Creator und eFootballer, RB Leipzig

Dr. Jeannine Ohlert, wissenschaftliche Mitarbeiterin der
Gleichstellungskommission, Deutsche Sporthochschule Köln

Marina Preradović, eFootballer, Hertha BSC

Lars Prüßmeier, eFootball-Manager, DFB GmbH & Co. KG

Leonie Zeyen, Senior Managerin eFootball, DFB GmbH & Co. KG



