

Antragsnummer: 26

Antragsstellerin: LAG Saarland

Antragsgegenstand:

Förderung der Gleichstellung und Abbau von Sexismus in der Gaming- und eSport-Szene

Adressat*in: BMFTR, BMBFSFJ

Forderung:

Wir fordern das BMFTR und das BMBFSFJ auf, durch gezielte Maßnahmen die Gleichstellung von Frauen in der Gaming- und e-Sport-Szene zu stärken, Diskriminierung abzubauen und eine inklusive, respektvolle Spielumgebung für alle zu schaffen.

Begründung:

Gaming und E-Sport ist ein riesiger Markt. E-Sport bezieht sich nicht nur auf FIFA-Fußballspiele, sondern auf sogenannte Ego-Shooter-Spiele. Diese Turniere füllen Stadien, haben enorme Übertragungsreichweiten und wirtschaftliche Macht. So wurde z.B. 2025 bei einem Turnier in Saudi Arabien ein Preisgeld in Höhe von 70 Millionen Dollar aufgerufen. Der Großteil der E-Sport-Spiele beinhaltet toxisch männliche Spielcharaktere. Weibliche oder queere Charaktere sind selten bis nicht vorhanden.

Außerdem zeichnen sich viele Communitys auf den Spieleplattformen durch toxisch männliches Verhalten aus. Frauen und queere Menschen, die sich durch Namen oder per Sprachfunktion (bei Mannschafts-Strategie-Spielen) als solche zu erkennen geben, werden aufgrund ihres Geschlechtes oder ihrer Zuordnung sexistisch beleidigt und bedroht und auch aus Spielräumen ausgeschlossen. Dabei sind laut Statista rund 48 % der Spielerinnen Frauen. Diese wechseln dann häufig zu anderen Spielen, was zu Gender-Gatekeeping führt. Damit liegt nicht nur persönliche Beleidigung und Bedrohung vor, sondern auch eine strukturelle Benachteiligung. Einer nicht unerheblichen Zahl Menschen wird der Zugang zu Trainingsmöglichkeiten und damit die Möglichkeit zur Teilnahme an Turnieren verwehrt. Und da diese Entwicklung seit einigen Jahren läuft, gibt es nur wenige Vorbilder für Gamer*innen.

Hinzu kommt der Aspekt der Scharnierfunktion von antifeministischem Gedankengut und Rechtsextremismus. Die Bertelsmann-Studie hat herausgearbeitet, dass drei Viertel der jungen Gamer eine frauenfeindliche oder homophobe Haltung hat und die Mehrheit dieser Männer gab an, sich einsam zu fühlen. Gleichzeitig wissen wir, dass vor allem junge Männer durch die digitalen Medien von rechtsextremistischem Gedankengut beeinflusst werden. Dies zeigt sich bei deren Wahlverhalten.

Zusammenfassung der gleichstellungspolitischen Aspekte

- Rollenstereotypen bei Spielcharakteren
- Sexualisierung und Objektifizierung von Gamerinnen
- Abwertung ihrer Fähigkeiten Aufgrund ihres Geschlechts
- Sexistische Beleidigungen, insbesondere in Sprachchats
- Mangel an weiblichen Vorbildern und fehlende Sichtbarkeit
- Fehlende Vernetzungs- und Einstiegsmöglichkeiten
- Gender-Gatekeeping durch stereotype Spielzuordnungen („Mädchen- vs. Jungsspiele“)
- Verzicht auf Sprachkommunikation oder Verwendung von Stimmverzerrern zum Selbstschutz, d.h. dadurch keine Teilnahmemöglichkeit an bestimmten Spielen
- Verschärfung antifeministischer Grundhaltung bei Gamern, das gehört zum guten Ton.
- Gefahr für Demokratieverständnis bei jungen Gamern

Der Bundeshaushalt sieht für 2026 eine Förderung der Game-Industrie in Höhe von 125 Millionen Euro vor. Davon sollen laut Presseberichten 400.000 € an Womenize gehen, um



die Sichtbarkeit von Frauen in der Gaming-Industrie zu verbessern. Wir fordern die Bundesregierung, insbesondere das BMFTR und das BMBFSFJ auf Maßnahmen zu ergreifen um:

- Maßnahmen zu ergreifen, um die strukturelle Benachteiligung von weiblichen und queeren Personen zu beenden
- E-Gamer*innen zu fördern.
- Die Gefährdung des verfassungsrechtlichen Miteinanders zu unterbinden
- Die Game-Industrie sowie die Plattformbetreiber in die Pflicht zu nehmen
- Die Beleidigung und Bedrohung von weiblichen und queeren Personen besser strafrechtlich verfolgen zu können.

Damit die positiven Aspekte, welche Gaming bietet, nicht untergraben wird.

Quellen

Pressemitteilung der BAG

<https://www.gleichberechtigt.org/gamescom-2025-klare-kante-gegen-antifeminismus-und-digitale-gewalt>

Sexismus im Gaming – Hass gegen Frauen als Alltag

https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/PDFs_WsD13/WsD13_Max_Neuhaeuser.pdf

Erfahrungsberichte

<https://www.youtube.com/watch?v=iUzYg38SoSI>

Artikel: „Frauen in der Gaming-Branche“ / OWAYO Magazin

<https://www.owayo.de/magazin/gaming-frauen-de.htm?srsId=AfmBOop34oICDvamqNRk6jxjX2GS9D-b8TfRNvr-g3OfE2g21mxTEgtZ>

Sexismus im Gaming / HateAid

<https://hateaid.org/sexismus-im-gaming/>

Hass gegen Gamerinnen / Deutschlandfunk Kultur

<https://www.deutschlandfunkkultur.de/sexismus-bei-computerspielen-hass-gegen-gamerinnen-100.html>

https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2025/05/GamingUndRechtsextremismus_remake_web.pdf