
Pressemitteilung

22. Dezember 2025

E-Sports als gemeinnützig anerkannt, Gamer:innen jedoch laut aktueller Studie weiterhin bei Personalentscheidungen benachteiligt

Köln. Es ist offiziell: Mit dem abschließenden Beschluss des Steueränderungsgesetzes 2025 hat der Gesetzgeber E-Sport-Vereinen die Gemeinnützigkeit zuerkannt. Bereits ab 1. Januar 2026 sollen sie von steuerlichen Privilegien und Fördermitteln, vergleichbar mit traditionellen Sportarten, profitieren. Nach jahrelangem Engagement der Spieler:innen unterstreicht dies die wachsende gesellschaftliche Relevanz von Gaming und digitalen Wettkämpfen. Kann die politische Anerkennung von E-Sports Vorurteile gegenüber Gamer:innen entschärfen? Eine Studie des volldigitalen Energieanbieters [E WIE EINFACH](#) in Kooperation mit [sd vybrant](#) zeigt: Im professionellen Kontext bremsen weiterhin bestehende Klischees gamende Talente beim Berufsstart aus.

E WIE EINFACH engagiert sich bereits seit Jahren für die Themen Gaming und E-Sports, um Energie nicht nur versorgungssicher, sondern auch erlebbar zu machen: Mit einem eigenen E-Sports-Team, dessen Spieler in der höchsten deutschen League of Legends-Liga, der Prime League, antreten, verbindet das Kölner Unternehmen seine Kernkompetenz Energieversorgung mit der Lebensrealität digitaler Natives und schafft so authentische Berührungspunkte. Konsequenterweise hat E WIE EINFACH auch seine Ansprache an Bewerber:innen erweitert und wirbt gezielt um Gamer:innen – getrieben von der Überzeugung, dass gerade diese digitalen Natives einzigartige Stärken einbringen.

Die Ergebnisse einer online unter 503 Personalverantwortliche durchgeführten Studie offenbaren eine ambivalente Haltung gegenüber Gaming als Hobby. Das spiegelt sich vor allem in der Wahrnehmung von Kompetenzen und Stereotypen wider: 60 Prozent der Befragten unterstellen Gamer:innen einen ungesunden Lebensstil, 52 Prozent mangelnde Kommunikationsfähigkeiten, 51 Prozent geringe soziale Kompetenzen und 45 Prozent Unreife oder kindliches Verhalten. Ein Drittel (35 Prozent) hält sie sogar für unzuverlässig.

Immerhin erkennen HR-Entscheider:innen auch Potenziale: 63 Prozent assoziieren Gamer:innen mit erhöhtem strategischem Denken, 52 Prozent mit stärkeren Problemlösungsfähigkeiten und 46 Prozent mit höherer Belastbarkeit unter Druck. Doch die Gesamtbewertung bleibt negativ: Während rund 80 Prozent Hobbys generell als relevant für den ersten Eindruck im Bewerbungsprozess einschätzen, bewertet nur ein Viertel (28 Prozent) Gaming positiv. Mehr als die Hälfte (51 Prozent) steht dem Hobby dagegen skeptisch bis ablehnend gegenüber.

Die Studie beleuchtet zudem die Wahrnehmung professioneller E-Sport-Karrieren als „echte“ Berufserfahrung: 23 Prozent verneinen dies kategorisch, 25 Prozent sehen sie nur bedingt als



aner kennenswert an. Lediglich 14 Prozent bewerten sie als Leistung mit transferierbaren Kompetenzen für Quereinstiege. Demografische Unterschiede verstärken diese Ambivalenz: Ältere Befragte (über 55 Jahre) und Personaler:innen aus kleineren Unternehmen (bis 10 Mitarbeitende) äußern sich ablehnender, während sich Entscheider:innen in Großunternehmen offener für E-Sport-Talente zeigen.

Die vollständigen Studienergebnisse stehen auf Anfrage zur Verfügung.

E WIE EINFACH macht Energie einfach, digital und erlebbar – als volldigitaler Energievereinfacher, der den Zugang zu Energie neu denkt. Mit dem Fokus auf Digitalisierung umfasst das Angebot Strom- und Gastarife, die mit Wunschprodukten kombinierbar sind. Alle Angebote überzeugen mit Verständlichkeit, Transparenz sowie einem mehrfach ausgezeichneten Service. Eine Übersicht zum Unternehmen und zu den Produkten von E WIE EINFACH ist unter <https://www.e-wie-einfach.de/>, auf [Facebook](#), [Instagram](#), [LinkedIn](#), [TikTok](#) sowie auf [YouTube](#) verfügbar.

Pressekontakt

Bettina Donges

E WIE EINFACH GmbH

+49 172 2460297

presse@e-wie-einfach.de