

## Sex in Spielen

## PRESS F TO F\*\*\*\*

**Gastautorin Nina Kiel erläutert in ihrem Report, was Sex in Videospielen wie The Last of Us 2, God of War und Co. ausmacht, warum er so unbefriedigend ist – und immer noch als Tabuthema gilt.** Von Nina Kiel



Nina Kiel

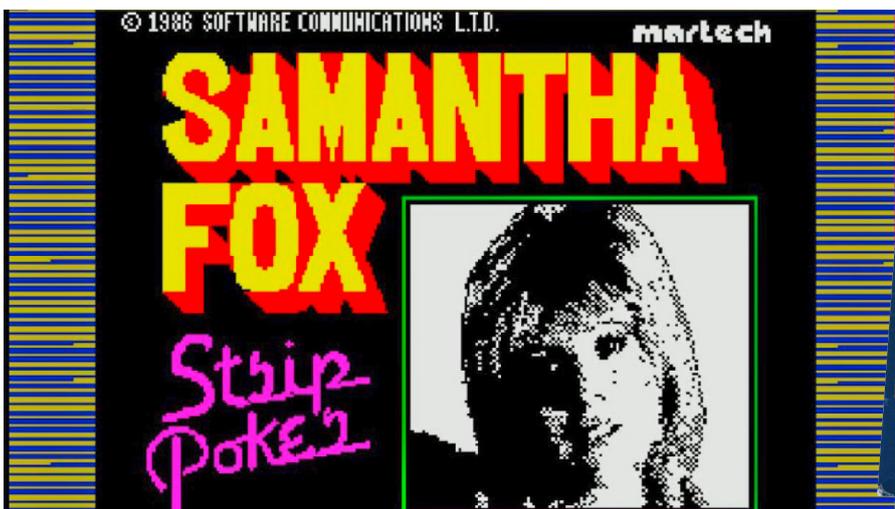
Nina Kiel ist Spielejournalistin und befasst sich schwerpunktmäßig unter anderem mit der Darstellung von Geschlecht und Sexualität in Spielen. Letzterem Thema hat sie bereits eine Artikelreihe und zwei Podcastformate gewidmet, aktuell spricht sie darüber monatlich im Podcast »Random Encounters« bei den Kollegen von Insert Moin und arbeitet nebenher an ihrem zweiten Buch. Ninas Lieblingssexspiel ist und bleibt »Coming Out On Top«.

Neige das Gamepad, halte dann die linke, anschließend auch die rechte obere Schultertaste gedrückt und führe schließlich eine Vierteldrehung mit dem linken Analogstick aus. Wer bisher dachte, dass das Öffnen eines BHs in der Realität schon unnötig kompliziert sei, wird am virtuellen Techtelmechtel vermutlich verzweifeln. Die beschriebene

Szene aus dem 2010 erschienenen Heavy Rain steht nur exemplarisch dafür, was bei der Darstellung von Sex in Spielen schief läuft ... und das ist eine ganze Menge.

Dabei reicht die Geschichte des virtuellen Geschlechtsverkehrs weit zurück: Bereits Anfang der 80er-Jahre erschienen mit Interlude und Softporn Adventure die ersten,

noch ausschließlich textbasierten Erotikspiele. Zwar waren beide eher bieder, aber sie übten einen starken Einfluss auf die weitere Entwicklung des interaktiven Sex aus – insbesondere Softporn Adventure, das als Blaupause für das 1987 erschienene Grafik-Adventure Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards diente, den ersten Teil einer beliebten und erst kürzlich fortgesetzten Spielereihe. Der Titel trug mit seinem starken Fokus auf Komik maßgeblich dazu bei, Sex als Bestandteil von Spielen massentauglicher zu machen. Wer sich damals zu sehr schämte, um Samantha Fox Strip Poker zu spielen, konnte stattdessen den tollpatschigen Junggesellen Larry Laffer auf sei-



Ob im arg pixeligen Samantha Fox Strip Poker oder im anzüglich-humorvollen Adventure Leisure Suit Larry: Erotik und Sex gehören bereits seit der Videospieldfrühzeit einfach dazu.



The Last of Us Part 2: Während Abby mit ihrem Ex wilden Sex haben darf, der beinahe ins Brutale ausartet, erlauben die Entwickler Ellie und Freundin Dina nur liebevolle Küsse, bevor die Kamera abblendet.



ner Suche nach Liebe und Sex begleiten und durch den schrägen Humor Distanz zu den etwas schlüpfrigeren Elementen des Spiels gewinnen. Unterdessen wurde in Japan mit den ersten Eroge (Erotic Games) der Grundstein für einen großen Wirtschaftszweig innerhalb der Pornoindustrie gelegt.

### Enttäuschte Hoffnungen

Im Spiele-Mainstream und speziell auf Konsolen existierte Sex trotzdem lange Zeit vor allem als vages Versprechen: Rettete man die Jungfrau aus ihrer Not, winkte die Chance, mit ihr auf Tuchfühlung zu gehen ... was aber, wenn überhaupt, nur durch einen zaghaften Kuss angedeutet wurde. Stellte man sich im Dialog mit der Angeboteten geschickt an, wurde man mit Intimität belohnt ... die sich dann allerdings fast immer fernab des Kamerastichtfelds abspielte. Das Versprechen wurde nie explizit eingelöst, die Sehnsucht nie gestillt. Gängig war Sex zugleich in Form von Sexualisierung, unmöglich unrealistischen Körpern und knappen Kleidern, die ebenfalls Hoffnungen weckten und anschließend enttäuschten.

Als Sex schließlich doch als ausdrücklicher und vor allem interaktiver Bestandteil von Spielen Einzug im AAA-Bereich hielt, präsentierte er sich als langweiliges Gimmick. Während sich etwa Kratos in der God-of-War-Serie dynamisch und spielerisch anspruchsvoll durch Heerscharen von Gegnern metzelte,

wurde der punktuell vorkommende Sex zum Quick-Time-Event degradiert und, im Gegensatz zur Gewalt, nicht explizit gemacht. Kaum hatte man den Geschlechtsakt eingeleitet, schwenkte die Kamera zum Beispiel wie in einem keuschen Filmchen auf einen Alltagsgegenstand, der im Takt der Stöße wackelte, während man im wahrsten Sinne die richtigen Knöpfchen bei den immer willigen Partnerinnen drückte.

### Mechanische Akte

Wohingegen das Medium über Jahrzehnte hinweg seine Darstellung von Gewalt perfektioniert hatte, wusste es mit Intimität ähnlich viel anzufangen wie ein sechsjähriges Kind mit den alten Playboy-Magazinen seines Großvaters. Vor allem die Interaktivität – sonst große Stärke und Alleinstellungsmerkmal des Mediums – wurde und wird ihm bis heute bei der Darstellung von Sex zum Verhängnis. Spiele gründen auf Systemen und Regelwerken, Sex hingegen tut dies ausdrücklich nicht. Befriedigender Geschlechtsverkehr ist eben nicht mechanisch, sondern dreckig, spontan, dynamisch und mitunter auch chaotisch. Während sich diese Anforderungen in der Theorie noch umsetzen ließen, stellte sich ein zusätzliches Problem ein: Abstraktion.

Was bei Gewalt ausdrücklich gewünscht ist, da niemand wirklich erleben und fühlen soll, wie er den Schädel seines Gegners zer-

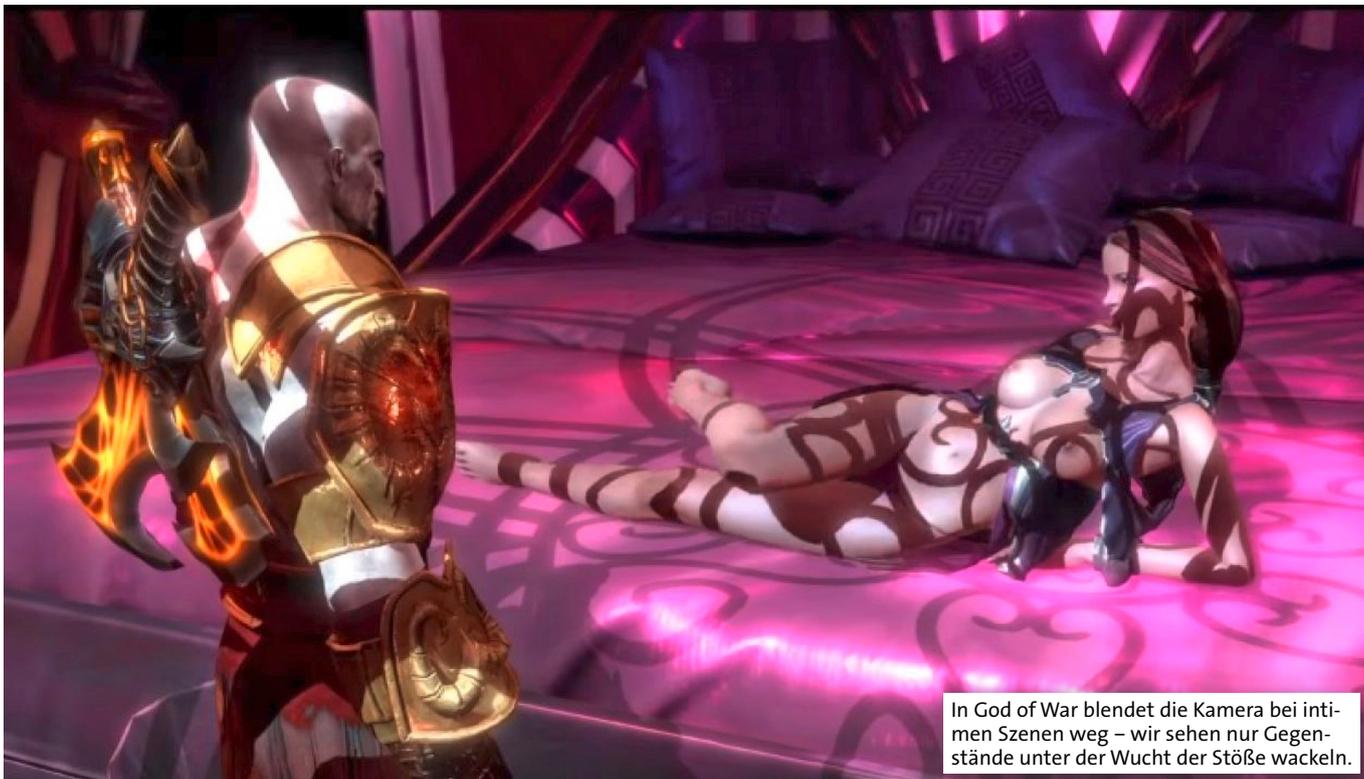
trümmert, stellt Entwickler im Kontext von Sex und Intimität vor große Probleme, schließlich ist körperliche Nähe ein essenzieller Bestandteil davon. Und: Die meisten Menschen können hier – anders als bei brutaler Gewalt – auf persönliche Erfahrungen zurückgreifen und diese mit der virtuellen Realität abgleichen. Während wir also kein Problem damit haben, Gewalt zu abstrahieren und einen Schwerthieb als logische Folge eines Knopfdrucks zu sehen, wirkt die gleiche Verknüpfung beim Sex meist ungenau. Genau das ist allerdings gewünscht, wenn es etwa nach dem Willen des Entertainment Software Rating Boards (ESRB) geht. Die für Altersfreigaben im US-amerikanischen Raum zuständige Organisation ist berühmt-berüchtigt dafür, Darstellungen von Nacktheit und Sexualität deutlich härter zu bewerten als Gewalt.

Ein prominentes Beispiel hierfür ist der Fall Grand Theft Auto: San Andreas, der damals Schlagzeilen machte und auch in der Politik für Aufregung sorgte. Nachdem ein Modder ungenutzten Programmcode im Spiel entdeckt und offengelegt hatte, wurde plötzlich ein Minispiel zugänglich, in dem ziemlich hakeliger Sex zwischen Protagonist CJ und seiner Freundin nicht nur zu sehen, sondern sogar eingeschränkt steuerbar war.



Die dargestellte Gewalt in Spielen wie Mortal Kombat und Night Trap führte seinerzeit in den USA zu einer Senatsanhörung, ist heute aber gesellschaftlich akzeptiert – Sex bleibt hingegen weiterhin ein Tabuthema.





In God of War blendet die Kamera bei intimen Szenen weg – wir sehen nur Gegenstände unter der Wucht der Stöße wackeln.

Die Szene wirkte schon damals unfreiwillig komisch, zumal beide Figuren teilweise bekleidet auftraten, doch die Entdeckung führte prompt dazu, dass das ESRB das Spiel neu einstuft und es mit dem Stempel »Adults Only« aus dem freien Handel verschwinden ließ. Erst nach einem Patch, der das Minispiel rückstandslos entfernte, wurde das Spiel wieder zurückgestuft und offen in die Verkaufsregale gestellt. In der neuen Version konnte man nach wie vor Prostituierte umbringen, um das zuvor an sie gezahlte Geld zurückzubekommen, und auch die übrigen zahlreichen Gewalthandlungen im Spiel wurden nicht beanstandet.

#### Gewalt ja, Sex nein

Diesem Prinzip folgt die Organisation bis heute und nimmt so Einfluss auf den weltweiten Spielemarkt, da in den USA entwickelte und vertriebene Titel ihrem Regelwerk Folge leisten müssen. Auch Japan als bedeutsamer Spieleproduktions- und Absatzmarkt pflegt einen eher verhaltenen Umgang mit Intimität: Erotik ist dort zwar relativ gängig, wird im Gaming-Mainstream aber vorrangig durch knappe Kleidung und infantile Anzüglichkeiten zum Ausdruck gebracht. Außerhalb von Pornospielen ist Sex deshalb dort ebenfalls selten zu sehen.

Dass explizite Gewalt eher akzeptiert wird als ein ebensolcher Ausdruck von Intimität und Zuneigung, zeigte sich jüngst in The Last of Us Part 2, dessen drastischen, sich durch das gesamte Spiel ziehenden Darstellungen von Brutalität nur zwei kurze Sexszenen gegenüberstehen. Die explizitere der beiden wird gerahmt von Gewalt, und auch der Sex selbst wirkt fast brutal, unangenehm. In einem ausgesprochen liebevollen, intimen Moment zwischen zwei anderen

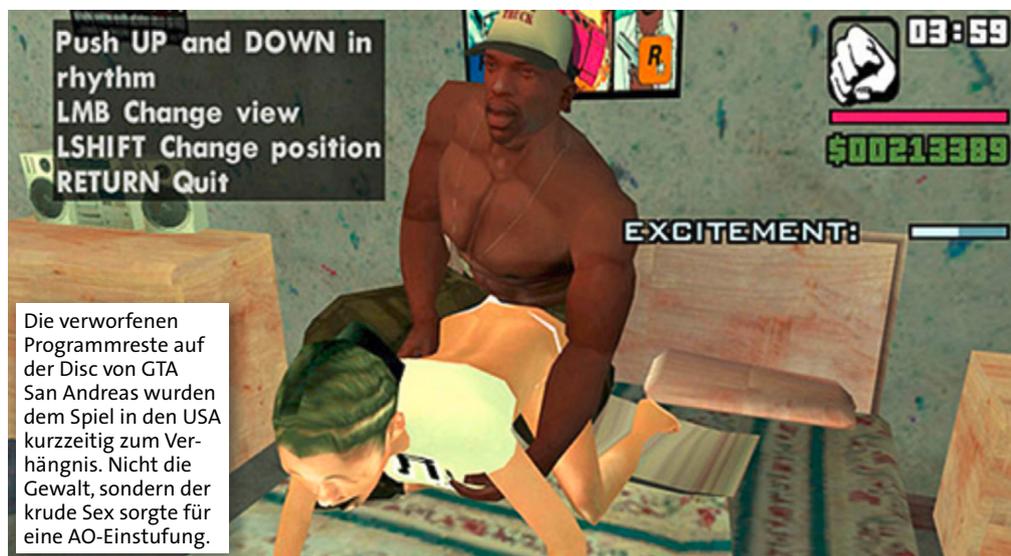
Figuren indes erfolgt der Schnitt, noch bevor sie ein einziges Kleidungsstück abgelegt haben. Einen faden Beigeschmack erzeugt, dass ausgerechnet die Interaktion zwischen zwei queeren Figuren – Protagonistin Ellie und ihrer Freundin Dina – entsprechend zensiert wurde, zumal deren Beziehung im Spiel eine weit größere Rolle einnimmt. Warum Naughty Dog sich für diesen Schritt entschieden hat, ist nicht bekannt. Ein möglicher Grund: Es scheint, als dürfe Sex in seiner intimeren und expliziteren Form nur dann dargestellt werden, wenn er nicht nachahmenswert erscheint.

Auch dort, wo romantische und sexuelle Beziehungen eine größere Rolle einnehmen, wird diesem wichtigen Teil des Annäherungsprozesses praktisch keine Bildschirmzeit zugestanden. Spiele wie Dragon Age: Inquisition oder Assassin's Creed: Odyssey sind in diesem Sinne ebenso prüde wie ihre Vor-

gänger. Sie demonstrieren Fortschrittlichkeit in der sexuellen Vielfalt, denn bi- und homosexuelle NPCs sind in Spielen dieser Machart immer häufiger anzutreffen, selbst Polygamie und Kink werden punktuell aufgegriffen. Doch angesichts ihrer inhaltlichen Öffnung ist es umso bedauerlicher, dass diese Spiele formal nach wie vor erzkonservativ sind: Bringt man der Holden ein paar Kräuter oder Felle, führt das zu einer romantischen Zwischensequenz am Strand, bei der die Kamera direkt nach dem ersten Hautkontakt zum Sonnenuntergang schwenkt. Sonderlich befriedigend ist das nicht.

#### Raum für Experimente

Dass sich das Medium in diesem Kontext kaum weiterentwickelt, hat ganz wesentlich mit Angst vor Risiken zu tun: einerseits mit der Angst, für entsprechende Experimente mit höheren Alterseinstufungen abgestraft



Die verworfenen Programmreste auf der Disc von GTA San Andreas wurden dem Spiel in den USA kurzzeitig zum Verhängnis. Nicht die Gewalt, sondern der krude Sex sorgte für eine AO-Einstufung.



I wanted her badly and she knew it, continuing to kiss me messily— no, kissing me in a way that made me feel like the mess.

Als Konsolenveröffentlichung undenkbar: die Visual Novel Ladykiller in a Bind, in der Sex eines der zentralen Spielelemente ist.

zu werden, was sich auf Spielverkäufe auswirken kann, und andererseits mit der Angst, zu scheitern. Diese Angst ist nicht unberechtigt, denn beim Umgang mit einem so sensiblen Thema kann einiges schiefgehen, wie zahlreiche Titel im Laufe der Videospielegeschichte gezeigt haben. Scheitern ist aber wichtig für Fortschritt, denn der kann ohne Wagnisse nicht stattfinden.

Raum dafür hat in den letzten Jahren glücklicherweise die Indie-Szene geschaffen, in der sich immer mehr Entwickler an virtuelle Intimität heranwagen. Spiele wie Hurt Me Plenty, Ladykiller in a Bind oder In Tune zeigen, dass körperliche Nähe inhaltlich wie spielmechanisch vielfältige Formen annehmen kann, und sind deshalb eine wertvolle Inspiration nicht nur für Mainstream-Spiele, die Sexualität abbilden wollen, sondern für Spiele generell. Es wäre schließlich nicht das erste Mal, dass Sex

und Pornografie als Innovationsmotoren für massentaugliche Technologie dienen. Das ist nicht als Aufforderung misszuverstehen, künftig in allen Spielen laborierte Sexszenen zu präsentieren. Dass sich etwa die Sims zum »Woohoo« schamhaft unter ihre Bettdecken zurückziehen, ergibt angesichts der teilweise sehr jungen Zielgruppe des Spiels durchaus Sinn, und manchmal passt Sex einfach nicht in den narrativen Kontext. Er ist aber ein so zentraler Bestandteil der menschlichen Erfahrung, dass es sich lohnt, dieses Thema intensiver zu ergründen und mehr damit zu experimentieren.

Wenn Spiele wirklich erwachsen werden und wirken sollen, ist ein entsprechend un-aufgerechter Umgang mit Sex ein wichtiger Schritt dorthin, er sollte zumindest einen ebenso selbstverständlichen Platz im Medium haben wie explizite Gewaltdarstellungen. Damit sind aber nicht nur Entwickler

und Publisher, sondern ausdrücklich auch Organisationen wie das ESRB gefordert, ihren Umgang mit digitalen Spielen zu überdenken. Von diesem Ziel jedoch sind wir leider noch weit entfernt.

### Goldgräberstimmung

Und warum gibt es explizitere Sexdarstellungen eigentlich auf dem PC, nicht aber auf Konsolen? Um diese Frage zu klären, springen wir ein ganzes Stück in der Zeit zurück. In den 70er- und 80er-Jahren ging es in der Spieleindustrie zu wie im Wilden Westen: Praktisch jeder wollte die Goldader des Heimkonsolen- und Computermarkts anzapfen, Spiele wurden wie am Fließband produziert und mitunter von bedingt fachkundigen Menschen eilig zusammengebastelt. Das Gerangel um die zahlungsfreudige Kundenschaft war groß. Die Qualität der Produkte ließ immer mehr nach und somit auch das Vertrauen in ihre Hersteller, bis der übersättigte Spielmarkt schließlich 1983 in sich zusammenbrach. Was folgte, sollte nicht nur die generelle Ausrichtung der Gamesbranche über Jahrzehnte hinweg prägen, sondern speziell auch deren Umgang mit Sex in Konsolenspielen. Und in beiden Kontexten trat eine bis dato wenig bekannte Firma aus Japan als Strippenzieher in Erscheinung: Nintendo versprach den verärgerten westlichen Konsumenten mit seinem »Seal of Quality« hochwertige Produkte, die einem intensiven Qualitätssicherungsverfahren unterzogen wurden. Durch ein spezielles Patent stellte die Firma sicher, dass nur von ihr selbst produzierte Module mit dem Nintendo Entertainment System kompatibel waren, was ihr die volle Kontrolle über die entwickelten Spiele und deren Inhalte gab. Die Vorgaben waren streng: Nicht nur mussten



In Hurt Me Plenty verholten wir den Hintern unseres Partners. Wenn wir dabei aber seine Grenzen überschreiten, bestraft uns das Spiel, indem es sich für bis zu einen Monat deaktiviert.



Sex sells: Speziell Sonys Werbeanzeigen standen eine Zeitlang im harten Kontrast zu dem, was auf der Konsole der Firma zulässig war.

die zu veröffentlichenden Titel fehlerfrei laufen, sie durften – unter anderem – auch keine willkürlichen, drastischen Gewaltdarstellungen, keine religiösen Symbole, keine politischen Statements und auch keinen Sex enthalten. Mit diesen Anforderungen wollte Nintendo sicherstellen, das NES als Spielzeug zu vermarkten und den strengen Wertvorstellungen insbesondere des US-amerikanischen Publikums genügen zu können, um sich nach dem japanischen nun auch diesen wichtigen Absatzmarkt zu erschließen. Japanische Spiele wurden deshalb mitunter vor der Veröffentlichung im Westen verändert, selbst wenn es nur um Details wie etwa eine Statue in Castlevania 4 ging, die in der Originalfassung barbusig in Erscheinung trat, es in der lokalisierten Version dagegen nicht durfte.

#### Die US-Politik in Aufruhr

Erwähnenswert ist Nintendos Vorgehen vor allem deshalb, weil der Spielehersteller über Jahre hinweg im Grunde eine Monopolstellung in den USA innehatte und auch massiv an Einfluss auf den übrigen Absatzmärkten gewann. Sega trat erst Ende der 80er-Jahre mit dem Sega Mega Drive (bzw. in den USA Genesis) als ernsthafte Konkurrenz auf und inszenierte sich im Westen gezielt als Gegenpol. Sega-Spiele waren zwar ebenfalls nicht sexuell explizit, aber laut Werbeversprechen brutaler, sexier, schneller, kurz: cooler als die des betont familienfreundlichen Mitbewerbers. Damit allerdings rief das Unternehmen die Politik auf den Plan, die das »neue« Medium bereits seit einer Weile argwöhnisch beäugt hatte und nun nicht länger untätig herumsitzen wollte. Die Konsequenz war 1993 eine Anhörung vor dem US-Kongress, in der am Beispiel der

kontroversen Titel Night Trap und Mortal Kombat die von Spielen ausgehende Gefahr für Kinder und Jugendliche belegt werden sollte und eine flächendeckende Regulierung der Industrie gefordert wurde. Denn die gab es damals noch nicht, Firmen wie Nintendo und Sega regulierten sich von außen unangetastet einfach selbst.

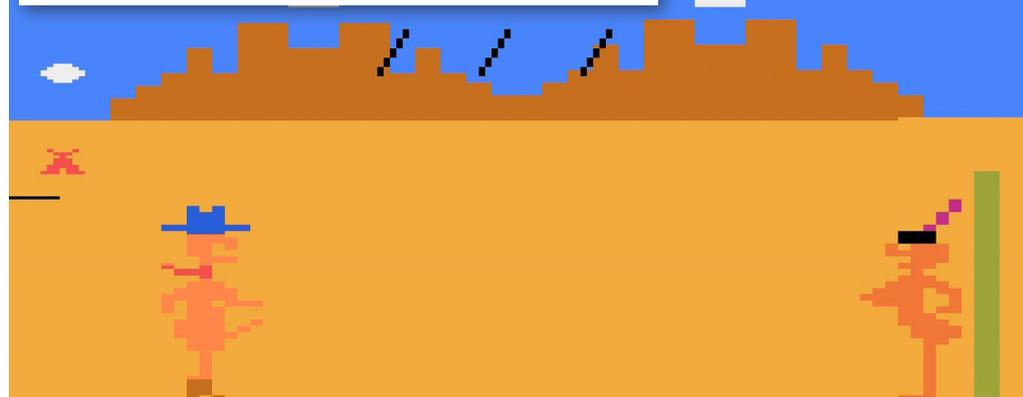
Während der Anhörung wurden Videomitschnitte aus den beiden Spielen gezeigt, Schaubilder herumgereicht, und die Vertreter der US-Zweigstellen von Nintendo und Sega lieferten sich einen regelrechten Wettstreit der Tugendhaftigkeit, der bisweilen ins Absurde abdriftete: So hielt Sega-Sprecher Bill White triumphierend eine »Nintendo Super Scope«-Bazooka in die Höhe, nachdem Nintendo-Vizepräsident Howard Lincoln ein pistolenförmiges Zubehör für Segas Konsole präsentierte, das die Gewaltorientierung des Konkurrenzunternehmens veranschaulichen und dieses in ein schlechtes Licht rücken sollte. Bezugnehmend auf Night Trap,

in dem man mitunter knapp bekleidete Teenie-Mädchen vor Vampiren retten musste, sagte Lincoln gar: »Dieses Spiel, das Gewalt gegen Frauen propagiert, hat schlicht keinen Platz in unserer Gesellschaft«, und fügte hinzu, dass dieses Produkt niemals auf einer Nintendo-Konsole erscheinen werde.

#### Wie sieht es heute aus?

Seither hat sich einiges getan: Night Trap wurde 2017 in einer Special Edition für die Switch veröffentlicht, und Sexszenen gehören mittlerweile zum Standardrepertoire von AAA-Spielen wie Assassin's Creed oder The Witcher. Dass diese in der Regel sehr dezent ausfallen und es, anders als auf dem PC, keinerlei Pornospiele für Konsolen gibt, lässt sich aber auf genau diese Ära der Umbrüche zurückführen, in der auch das Entertainment Software Rating Board ins Leben gerufen wurde – jene Organisation, die für Altersfreigaben digitaler Spiele in den USA zuständig und für ihre wenig offene Einstel-

Die Spiele der Firma Mystique (hier: Custer's Revenge) sorgten für viel Ärger – und schädigten den Ruf von Videospieldesigner Atari, auf dessen VCS 2600 die Titel erschienen.





Ausgerechnet Nintendo bietet in seinem eShop auch erotisch angehauchte Titel wie Perky Little Things an. Aber unklare Richtlinien sorgen für Unsicherheit.

lung gegenüber Sex berühmt-berüchtigt ist. Sie nimmt auch heute Einfluss darauf, was in Spielen gezeigt wird und was nicht, und das schlägt sich durch den globalisierten Markt nicht mehr nur auf in den USA veröffentlichte Produkte nieder.

Die Konsolenhersteller orientieren sich an den Regeln speziell des ESRB, weil es über den finanziellen Erfolg eines Titels maßgeblich mitbestimmen kann: Kassiert ein Spiel das »Adults Only«-Rating, darf es nicht mehr öffentlich beworben werden, und zahlreiche große Geschäfte verweigern die Aufnahme ins Sortiment. Deswegen lehnen auch Sony, Nintendo und Microsoft die Aufnahme entsprechender Produkte in ihr Portfolio ab.

Während die in Deutschland übliche, damit vergleichbare Indizierung aber vor allem drastische Gewaltdarstellungen ins Visier nimmt, wird das gefürchtete AO-Etikett fast nur in Reaktion auf sexuell explizitere Inhalte vergeben, wobei deren Definition des ESRB mitunter für Stirnrünzeln sorgt. Bis heute ist nämlich auch das CDi-Spiel *The Joy of Sex* auf dem Quasi-Index aufgeführt – eine Art Ratgeber, in dem Frauen mittleren Alters (wohlgemerkt voll bekleidet) von ihren schönsten Sexerlebnissen schwärmen und zwischendurch recht harmlose Buntstiftzeichnungen nackter Menschen in sexuellen Posen eingeblendet werden. Direkt darüber ist in der Liste der brutale Massenshooter *Hatred* aufgeführt.

### Angst vor dem Schmuttel-Image

Ausschließlich digital vertriebene Spiele können sich dem strengen Blick des ESRB zwar entziehen, nicht aber dem der penibel auf ihr Image bedachten Konsolenhersteller. Auch deshalb, weil sexuell expliziten Spielen, selbst wenn sie nicht ausdrücklich por-

nografisch sind, immer noch ein starkes Schmuttelstigma anhaftet, weigern sich die Branchengrößen bislang, diese Art von Erwachseneninhalten auf ihre Geräte zu lassen. Auch hier gilt also wieder: Gewalt ja, Sex nein. Dabei hatte gerade Sony lange kein Problem damit, Sex als Marketingmittel zu nutzen. Einige Werbeanzeigen vor allem aus den frühen 2000er-Jahren zeugen davon, denn sie zeigen nicht nur knapp bekleidete Frauen, sondern in besonders bizarren Fällen gar welche, die gewissermaßen Sex mit der Konsole beziehungsweise mit den Controller-Buttons haben.

Im Kontrast dazu stehen die Vertriebsregeln für die PlayStation, die erst kürzlich wieder verschärft wurden, sodass Titel – wie etwa im Falle von *Senran Kagura Burst Re:Newal* – zensiert werden müssen oder gar nicht erscheinen können. Während Sonys offizielle Begründung für diesen Schritt primär auf die #MeToo-Bewegung und die Repräsentation von Frauen im Medium Bezug nahm, dürfte ein anderer Aspekt bedeutsamer sein: Streaming. Twitch und YouTube als größte Streaming-Plattformen sind bekannt dafür, im Gegensatz zu Gewaltdarstellungen Sexualität und Nacktheit nicht oder nur eingeschränkt zuzulassen. Gemein haben diese beiden Plattformen mit Sony, dass sie ihre strikten Richtlinien nicht öffentlich einsehbar zur Verfügung stellen und mitunter sehr frei auszuliegen scheinen. Dieser Mangel an Transparenz führt dazu, dass Studios sich lieber in zu viel als zu wenig Selbstzensur üben, um ihre Reichweite nicht unnötig zu begrenzen und keine kostspieligen Änderungen im Nachhinein an ihren Produkten vornehmen zu müssen.

Überraschenderweise veröffentlichte ausgerechnet Nintendo trotz dieser widrigen

Umstände zuletzt immer häufiger erotisch angehauchte Titel in seinem eShop. Die erscheinen zwar – wie etwa das Wimmelbildspiel *Perky Little Things* – zum Teil zensiert, überlassen aber bedeutend weniger der Fantasie als andere Konsolentitel. Nur: Solange auch der Branchenriese aus Japan keine klaren Richtlinien herausgibt und Entwickler finanziell auf Cross-Plattform-Releases angewiesen sind, ist die partielle Öffnung eines einzelnen Onlineshops nur ein Tropfen auf den heißen Stein.

So bestimmen auch weiterhin einige wenige Firmen über die inhaltliche Ausrichtung von AAA-Spielen. Und obwohl mittlerweile bekannt ist, dass Videospiele nicht nur für Kinder gedacht sind (und es auch nie waren), darf Sex nur als Gimmick oder in Form geschmackvoll inszenierter Zwischensequenzen dargestellt werden, die sehr viel der Fantasie überlassen. Das ist bedenklich, weil Sex trotz seiner eigentlichen Harmlosigkeit und wichtigen Stellung in der menschlichen Erfahrungswelt weiterhin strenger reguliert wird als drastische Gewalt. Dabei sind selbst pornografische Darstellungen nicht zwangsläufig sexistisch, weswegen Sonys Verweis auf #MeToo irritiert. Um Sexismus etwas entgegenzusetzen, braucht es eine aktive Förderung der Darstellungsvielfalt – nicht nur in sexuellen, sondern auch in anderen Kontexten – und Sensibilisierung für Stereotype, keine pauschalen Verbote. Aktuell verlässt man sich jedoch viel zu oft auf simple Maßnahmen, und auf jeden Schritt nach vorne folgen zwei Schritte zurück. Man darf durchaus sehr gespannt sein, ob wir in drei Jahrzehnten ebenso kopfschüttelnd auf die gegenwärtige Situation zurückblicken werden, wie heute auf die Entwicklungen der 80er- und 90er-Jahre. ★