

Kann sich die Videospielebranche verbessern?

WAS VOM

SKANDAL

ÜBRIG BLEIBT

Die Videospielebranche beutet Arbeitskräfte aus und diskriminiert Minderheiten. Welche Konsequenzen wir deswegen ziehen sollten, ist eine Frage, die wir uns stellen müssen. Von Martin Dietrich

Jacques Servin hat genug von einer Branche, die ihn durchgekaut hat wie einen Kaugummi. Der Programmierer arbeitet 1996 bei Maxis, dem Studio hinter der extrem erfolgreichen Sims-Reihe. Dort erlebt er, dass 60 Arbeitsstunden die Woche nicht nur die Ausnahme sind, sondern vielmehr eine von der Chefetage verordnete Praxis. Als er nach einem Jahr ohne Urlaub und aufgrund von gesundheitlichen Problemen um ein paar freie Tage bittet, wird der Wunsch abgelehnt. Wie er später in einem Interview erzählt, ist jene Ungerechtigkeit der Hauptgrund für einen heute fast vergessenen Skandal.

Während der Entwicklung des Sims-Ablegers Simcopter baut Servin heimlich ein Easter Egg ein. An drei spezifischen Tagen

im Spiel tauchen auf Gebäudedächern halbnackte Männer auf, die sich umarmen und laut küssen. Eigentlich nichts Weltbewegendes, es ist eine kleine Rebellion gegen einen millionenschweren Arbeitgeber. Mehrere Tausend Kopien von Simcopter werden verkauft, ehe die Sache auffliegt. Maxis stoppt die weitere Auslieferung und entfernt den nicht autorisierten Inhalt. Servin, der später die Aktivisten-Gruppe The Yes Man mitbegründet, wird gefeuert. Auf den Rauswurf werden wiederum Boykottaufrufe gegen alle Maxis-Titel laut, die allerdings keinen nennenswerten Effekt erzielen.

Angesichts der Ereignisse der letzten Monate und Jahre scheint die kurzzeitige Aufregung um Simcopter noch harmlos. Haben

wir es heute doch mit Skandalen zu tun, die zeigen, dass Firmen wie Ubisoft, Riot Games und Activision Blizzard weibliche Angestellte systematisch schlechter bezahlen, ihnen Beförderungen verwehren und sie nicht vor sexistischen Kollegen schützen. Das Entwicklerstudio von Detroit: Become Human, Quantic Dream, pflegt mehreren französischen Medien zufolge eine Unternehmenskultur voller diskriminierender Witze und Mobbingangriffen. Nicht zu vergessen sind die Berichte über extreme Überstunden bei Rockstar Games, Bioware, Naughty Dog oder CD Projekt, um nur einige zu nennen.

Im Lichte der jüngsten Ereignisse ist der Easter-Egg-Coup von Jacques Servin deswegen auch schon ein frühes Symptom einer in



Five Nights At Freddy's machte Scott Cawthon zum Millionär. Mit dem Geld unterstützte er unter anderem Republikaner wie Donald Trump und andere reaktionäre Politiker.

Teilen kranker Videospielbranche. Schon damals herrschen schlechte Arbeitsbedingungen, die Entwickler und Entwicklerinnen an ihre körperlichen wie seelischen Grenzen treiben – und manchmal darüber hinaus.

Wie wir als Spieler und Spielerinnen mit solchen Vorwürfen und belegten Missständen umgehen, ist immer wieder ein Ausgangspunkt hitziger Debatten. Denn sollten wir die Kunst vom Kunstschaffenden trennen? Haben wir eine Verantwortung, keine Titel mehr von Entwicklerstudios zu kaufen, wenn sie durch moralisch verwerfliches Verhalten auffallen? Es sind Fragen, worüber sich die gesamte Kulturindustrie schon seit vielen Jahrzehnten den Kopf zermerzt, weil sie ganz schnell sehr komplex werden. Schließlich besitzt jeder Fall, jeder Vorwurf seinen eigenen Kontext. Es sind am Ende aber Fragen, denen wir uns stellen müssen, wenn uns an dieser Branche etwas liegt, was über den reinen Konsum hinausgeht.

Von toten und quicklebendigen Autoren

Wer für eine Trennung im Kulturbetrieb argumentiert, landet zwangsläufig beim französischen Philosophen und Literaturkritiker Roland Barthes. 1968 veröffentlicht Barthes den einflussreichen Aufsatz »Der Tod des Autors«. Dort vertritt er die Ansicht, dass ein Text erst durch den Akt des Lesens einen Sinn erhält und die ursprünglichen Intentionen des verantwortlichen Schreibers zu vernachlässigen sind. In einer Zeit, wo vor allem gemunkelt wird, inwieweit Biographie und Text eines Autors zusammenhängen, entwirft Barthes einen verführerischen Gegenansatz. Ein Roman steht erstmal für sich allein. Was die Leserschaft daraus macht, sollte uns interessieren – und nicht die Be-

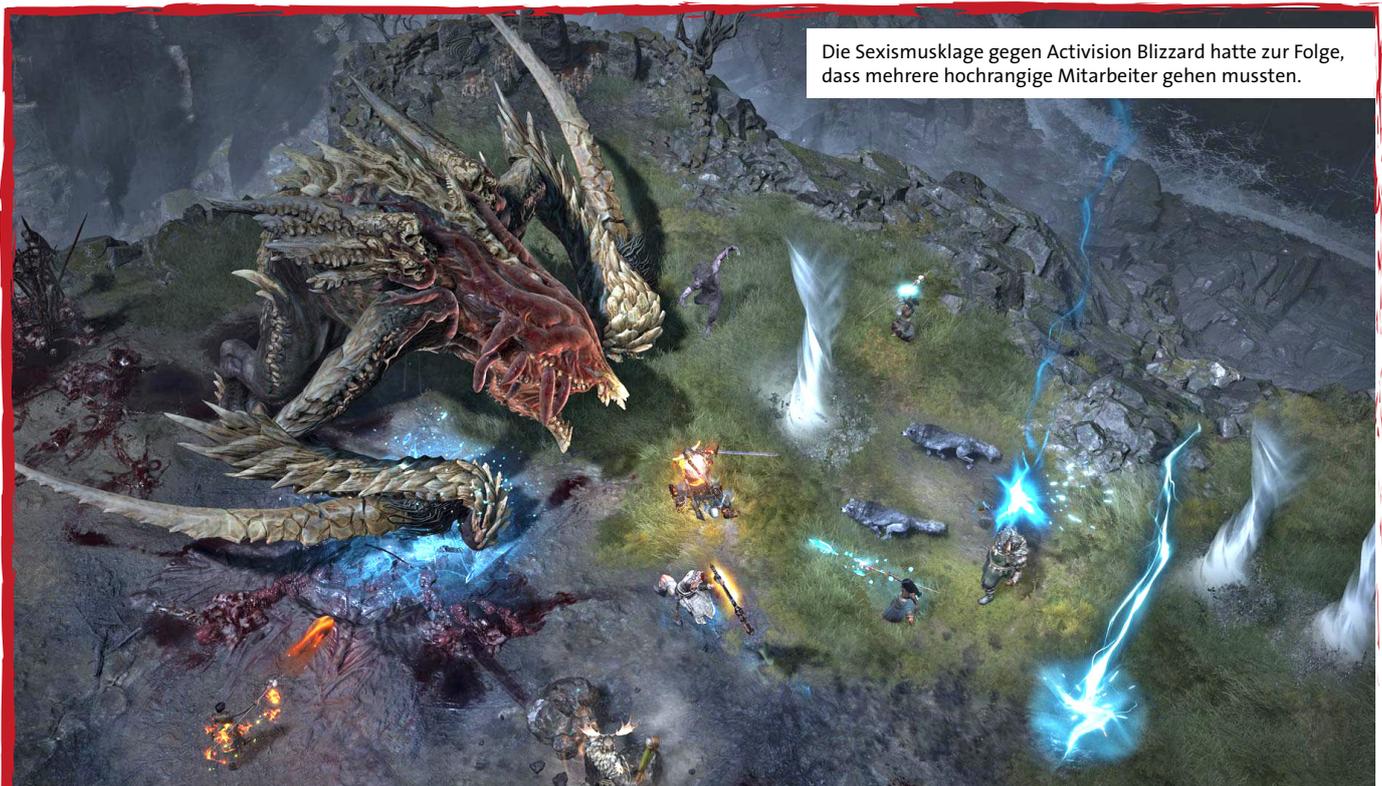


Nachdem mehrere französische Medien über Missstände beim Studio Quantic Dream berichteten, zog das Unternehmen vor Gericht und klagte gegen die Artikel.

ziehung Goethes zu seiner Mutter. Heute werden Barthes' Ideen gerne so weit gedehnt und verfremdet, dass Kulturgüter abgeschottet als reine Genussware auf einer Insel stehen sollen. »Es ist letztendlich ein Balanceakt. Weder kann man sagen, alles was im Text drinsteht, ist vom Autor eins zu eins so intendiert gewesen. Noch kann man den Text völlig vom Autor oder der Autorin lösen«, meint Elea Brandt.

Brandt ist Bloggerin, Psychologin und Fantasy-Autorin. Die Frage nach dem richtigen Umgang mit fehlerbehafteten Kreativschaffenden treibt auch sie um. Für Brandt ist jedoch klar, dass wir uns mit der Wirkung eines Werkes kritisch auseinandersetzen müssen und die Schöpfer dahinter in die Verantwortung nehmen, gerade wenn diese durch bedenkliche Taten und Wörter Schlagzeilen machen. An der ganzen Debatte störe sie vor allem die Absolutheit des Diskurses, »der am Ende sowieso nicht erfüllbar ist,

weil die Frage zu komplex ist, um am Schluss bei Ja oder Nein rauszukommen«, und die bisher nur marginalen Fortschritte. »Gefühlt muss man immer wieder bei null anfangen, statt einfach zu sagen: Okay es gibt gewisse Dinge, die haben sich verändert und sind gesellschaftlich stärker in den Konsens gedrungen.« Stattdessen gebe es immer wieder große Unsicherheiten und viele Ausreden. Es scheint irgendwo ein logischer Schritt zu sein, Crusader Kings 3 allein auf seine Qualitäten als Strategiespiel hin zu bewerten und die Vorwürfe der Diskriminierung beim Entwickler Paradox Interactive der Personalabteilung zu überlassen. Die Stärken und Schwächen des Spiels haben schließlich nur wenig damit zu tun, ob der Entwicklungschef ein Chauvinist sein könnte. Diese Denkweise greift nur viel zu kurz. Bereits bei Mass Effect 3 und Dragon Age Inquisition sammeln die Angestellten bei BioWare Überstunde nach Überstunde. Als An-



Die Sexismusklage gegen Activision Blizzard hatte zur Folge, dass mehrere hochrangige Mitarbeiter gehen mussten.



Hideo Kojima wird oft als einzelner Entwickler herausgestellt, der Spiele wie Death Stranding geschaffen hat. Hinter ihm stehen jedoch Hunderte andere talentierte Kräfte.

them in Not ist, geht man wieder auf dem Zahnfleisch und hofft darauf, dass die »Bio-ware-Magie« sich schon einstellen würde – man irrt sich. Gleiches Spiel bei Gothic 3, wo ausgelaugte Entwickler keine Kraft mehr haben, die Bug-Katastrophe zu verhindern. Die Gleichförmigkeit vieler Ubisoft-Titel der letzten Jahre erkläre sich auch dadurch, dass der ehemalige Chief Creative Director Serge Hascoët rigide fast jede erfolgreiche Marke des Publishers auf eine anbiedernde Open World mit männlichem Hauptcharakter trimmt, berichten anonyme Quellen der Seite Bloomberg. Nach Vorwürfen der sexuellen Belästigung verlässt der einst mächtige und unantastbare Kreativchef mit engen Kontakten zum Studioboss Yves Guillemot das Unternehmen im Juli 2020. Ein Teil des Geldes, das Soloentwickler Scott Cawthon mit der

Horrorreihe Five Nights At Freddy's verdient, setzt er für seine politischen Überzeugungen ein, die er später auch öffentlich kundtut. Insgesamt 42.000 US-Dollar spendete Cawthon an Parteien und Politiker wie Donald Trump und Mitch McConnell. Alle unterstützten Personen eint eine rassistische, homophobe und transfeindliche Rhetorik.

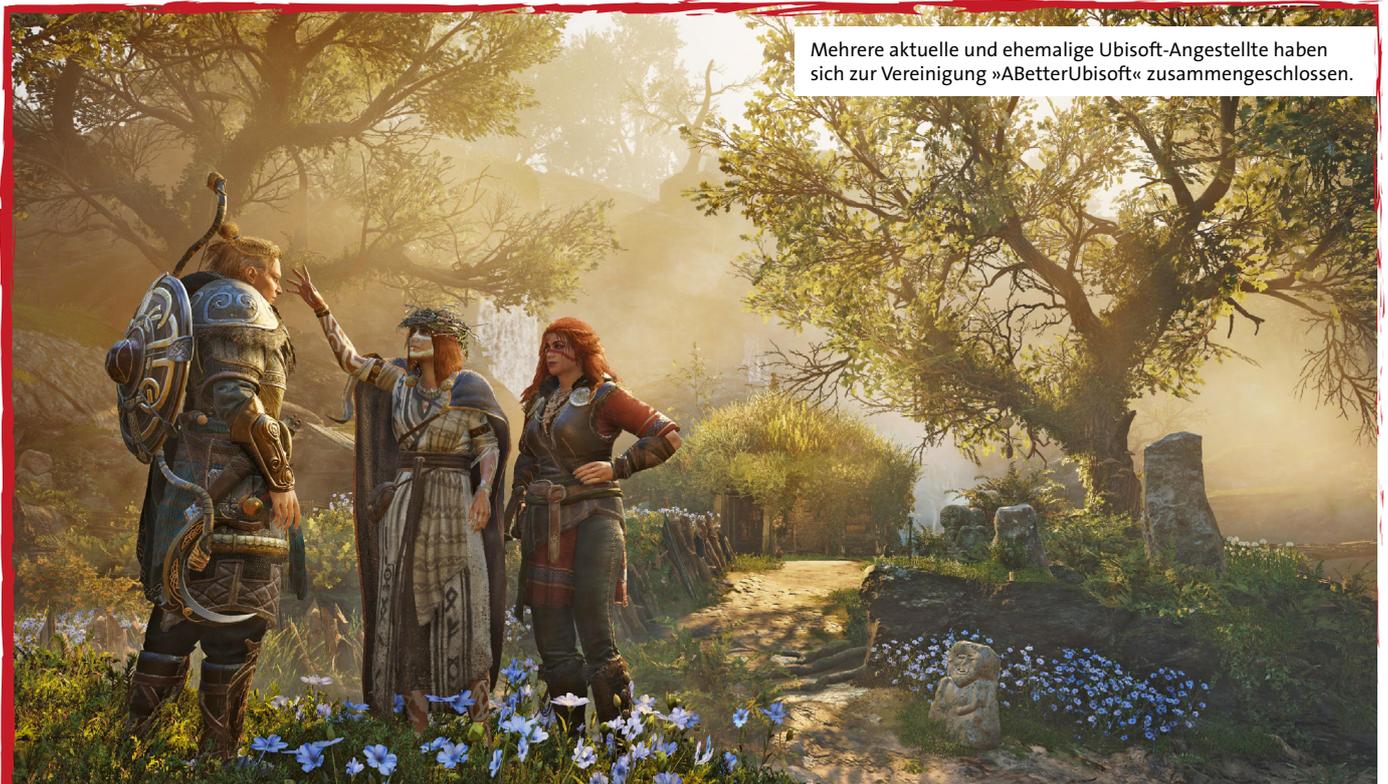
Oft erfahren wir erst später davon, wenn ein Unternehmen oder eine Person problematische Handlungen und Sichtweisen offenbart. Im Vorfeld können wir nicht reagieren. Um eine vorausseilende Kontrolle ohne Grundlage geht es aber auch nicht. »Klar gibt es Menschen, die sind grauenhaft, und wir erfahren es nie, weil sie kein Social Media haben und in Interviews bestimmten Fragen immer ausweichen«, sagt Brandt. »Wir sind aber noch nicht mal so weit, dass

wir prominent unangenehmen Personen die Aufmerksamkeit entziehen können.«

Richtiger und falscher Konsum

Zwar tun wir uns sehr schwer damit, Filme, Literatur, Musik und eben Videospiele in Bezug auf deren Schaffensprozess hin einzuordnen. In anderen Bereichen ist diese Herangehensweise für uns wiederum selbstverständlich. Jedes Jahr geben wir mehr und mehr Geld für Fleischersatzprodukte, Bioerzeugnisse und Strom aus erneuerbaren Energien aus. 2019 steigt der Umsatz, den deutsche Händler mit Fair-Trade-Produkten erzielen, um 26 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Laut einer weltweiten Umfrage der Beratungsfirma Accenture sagen 60 Prozent aller Befragten, dass sie seit Beginn der Corona-Pandemie bei Käufen stärker auf Faktoren wie Nachhaltigkeit und moralische Unbedenklichkeit achten würden.

Auch wenn sich Kulturgüter nur schwer mit einer Biobanane vergleichen lassen, lohnt es sich, über die Gründe dafür nachzudenken. Warum verzichten wir so leicht auf das Ei aus Käfighaltung, während sich Spiele aus den Händen drangsalierter Entwicklerstudios millionenfach verkaufen? »Boykotte funktionieren dann gut, wenn es Ausweichmöglichkeiten gibt. Also wenn das Angebot so da ist, dass man auch ein anderes Produkt kaufen könnte. Respektive dass es ein Produkt gibt, das als moralische Alternative aufgezeigt wird«, sagt der Soziologe Dr. Patrick Schenk von der Uni Luzern in der Schweiz. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehört der ethische Konsum, also das Treffen von Kaufentscheidungen aus ethischen und politischen Motiven. Eine wissenschaftliche Umfrage Schenks ergab, dass normative Verpflichtungen und Oppor-



Mehrere aktuelle und ehemalige Ubisoft-Angestellte haben sich zur Vereinigung »ABetterUbisoft« zusammengeschlossen.

tunitäten hierbei die wichtigsten Einflussfaktoren sind. Das schlechte Gewissen, ein T-Shirt für drei Euro bei Primark gekauft zu haben, hat allerdings nur ein kleiner Teil der Bevölkerung internalisiert. Wenn die monetären Voraussetzungen stimmen, funktioniert ethischer Konsum dementsprechend am besten, wenn gleichwertige Alternativen angeboten werden können. Genau hier tut sich eine kaum überwindbare Kluft auf. »Die Kulturindustrie zeichnet sich zu weiten Teilen durch die Vorstellung aus, dass die Produkte einzigartig sind«, sagt Dr. Schenk. Die vielen kläglich gescheiterten Boykotts von Modern Warfare 2 bis Pokémon Schwert und Schild zeigen das eindrucksvoll.

Wer am Ende nämlich Diablo will, kann zwar zu anderen Genvertretern greifen. Das Original gibt es aber nur bei Blizzard. Obwohl bei Blizzard kaum einer der ursprünglichen Diablo-Erfinder noch arbeitet und Entwicklerteams selten eine kohärente Einheit aufrechterhalten können (was auch an den schlechten Arbeitsbedingungen liegt), haben sammelwütige Höllengrenzgänger scheinbar keine Wahl. Videospielefirmen und ihre Produkte sind eine Marke, die Menschen dahinter austauschbar.

Entwickler aller Länder, vereinigt euch!

Dass aktuell besonders Machtmissbrauch, toxische Arbeitskultur und Sexismus innerhalb der Videospielebranche im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen, hat verschiedene Gründe. So knüpfen die Skandale an ähnlich gelagerte Vorfälle in der Film- und Unterhaltungsindustrie an. Zum anderen würden Interessensgruppen für eine Kanalisierung aller Stimmen sorgen, erklärt Dr. Schenk. »Es braucht in aller Regel Organisationen, die dahinterstehen und Meinungen und Handlungen koordinieren, die Leute aufrütteln und in erster Instanz überhaupt eine Problemdefinition vornehmen.«

Es sind Gruppen wie etwa das Netzwerk Game Workers Unite, die sich für eine gewerkschaftliche Lösung einsetzen, um bessere Konditionen für alle Entwickler und Entwicklerinnen zu verhandeln. Während bei einer Umfrage des Branchenverbands IGDA 2014 noch 56 Prozent aller Befragten eine nationale Gewerkschaft unterstützen würden, sind es 2021 schon 78 Prozent.

Leute wie Philipp vom deutschen Ableger von Game Workers Unite wollen mit Entwicklerkollektiven einen echten Wandel voranbringen. »Wenn wir es nicht selber machen als Arbeiter und Arbeiterinnen, wird es nicht passieren«, sagt er. Philipp hat in der Vergangenheit für verschiedene Spielefirmen gearbeitet und engagiert sich zudem für »Keinen Pixel den Faschisten«, eine Initiative verschiedener Medienschaffenden, die sich rechtsextremen Tendenzen in der Spieleszene entgegenstellen. Kürzlich veröffentlichte das Projekt ein viel geteiltes Online-Dossier über rassistisches und geschichtsrevisionistisches Gedankengut beim polni-

schen Entwicklerstudio Destructive Creations. Seinen Nachnamen möchte Philipp aufgrund seiner politischen Arbeit deswegen nicht veröffentlicht sehen.

Philipp sieht in der »Dude-Kultur« eine Erklärung dafür, warum so viele Studios ein Problem mit Sexismus und Ausbeutung haben. Anfangs schloss sich eine Gruppe von Freunden zusammen, um Spiele zu entwickeln. Als sie damit immer erfolgreicher wurden, wuchs zwar die Anzahl an Angestellten, nicht aber das Verantwortungsbewusstsein, bei Fehlritten echte Konsequenzen zu zie-

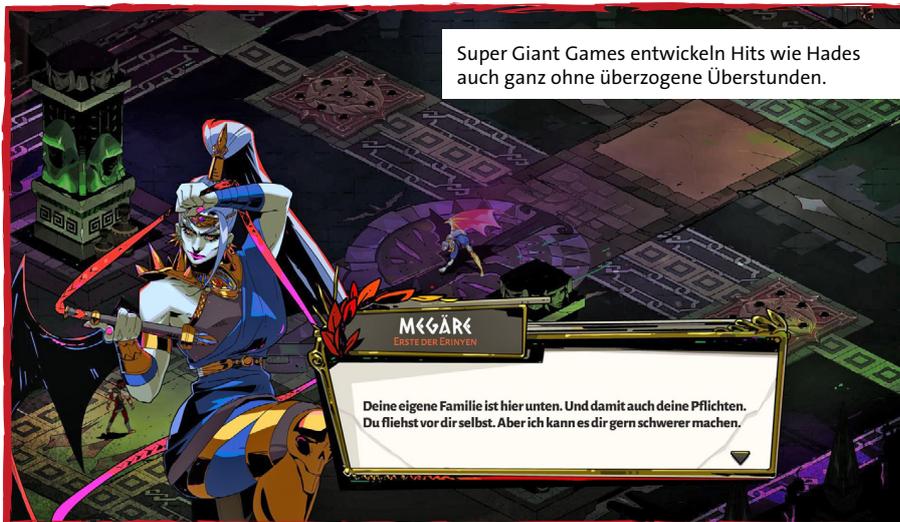
hen oder diese Fehlritte überhaupt zu erkennen. Zusammen mit der Vorstellung, dass frischer Nachwuchs immer bereitzustellen habe, entstand ein giftiger Cocktail.

»Es gibt tatsächlich die Firmen, die der Meinung sind, dass es wirtschaftlich für sie ein gangbarer Weg ist, die Leute immer wieder auszubeuten und möglichst schnell zu feuern, damit man neue Leute anheuern kann, die nicht so viel kosten«, sagt er. In den letzten Jahren sei aber eine Professionalisierung zu beobachten, die auch deswegen eintritt, weil das Modell laut Philipp

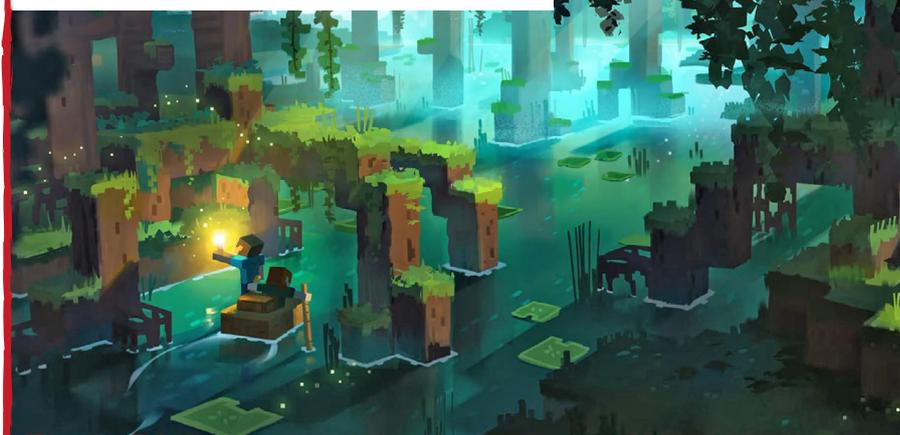
Die Sexismusvorwürfe gegen Blizzard führten auch zu Veränderungen innerhalb von World of Warcraft. Grafiken wurden ausgetauscht, Texte geändert und Gebiete umbenannt.



Super Giant Games entwickeln Hits wie Hades auch ganz ohne überzogene Überstunden.



Minecraft-Erfinder Markus Persson fiel in der Vergangenheit durch rassistische und frauenfeindliche Tweets auf.





EINE SCHWIERIGE ENTSCHEIDUNG

The Last of Us Part 2 unterlief Berichten zufolge harte Crunch-Phasen, Dutzende Entwickler verließen daraufhin das Entwicklerteam Naughty Dog. Gleichzeitig bietet der Titel eine fast beispiellose Palette an Anpassungsoptionen, um körperlich eingeschränkten Spielenden den Zugang zum Spiel zu gewähren. Wie man diese beiden Aspekte gegeneinander abwägt und beurteilt, ist eine schwierige und mehrschichtige Entscheidung.

selbst in den Augen der Führungskräfte seine Zukunftsfähigkeit verliert. »Es wird langsam auch zu einem Problem für große Firmen wie Ubisoft, die einen schlechten Ruf haben und Leute rekrutieren wollen, ganz gleich wie viel Geld sie ihnen anbieten.«

Eidos Montreal und dessen Partnerstudio Sherbrooke kündigen im Oktober 2021 an, ab sofort eine Vier-Tage-Woche einzuführen. »Die Idee ist nicht, die Arbeitszeit auf vier Tage zu verdichten, sondern unsere Arbeitsweise und unsere investierte Zeit zu überprüfen mit dem Ziel, besser zu arbeiten«, schreibt Studiochef David Anfossi auf dem offiziellen Unternehmensblog. Hades-Entwickler Supergiant Games führt verschiedene Maßnahmen ein, die Mitarbeiter vor der Selbstausbeutung durch selbstgewählte Überstunden schützen sollen. Firmen wie Future Club (Skullgirls) und Motion Twin (Dead

Cells) befinden sich zu 100 Prozent in den Händen aller Angestellten – ohne klassische Hierarchien und Gehaltsunterschiede.

Zudem erlauben auch immer mehr Studios ein Arbeiten von zu Hause aus. Was in der Pandemie nötig wurde, stellt sich inzwischen als rentables Arbeitsmodell heraus. Mehr Studios könnten in Zukunft ähnliche Strategien umsetzen, wenn sie auf dem Arbeitsmarkt konkurrenzfähig bleiben wollen. »Es entwickelt sich langsam ein Bewusstsein dafür, dass man auch etwas ändern kann«, sagt Philipp.

Aufklären, sensibilisieren, Vorbilder schaffen

Nicht nur bei Studios findet ein Umdenken statt. Auch andere Teilbereiche der Branche haben tief sitzende Probleme, die angegangen werden müssen. Im Sommer 2020 be-

schuldigt die Streamerin »JewelsVerne« den Destiny-Streamer »SayNoToRage«, sie bei einer Veranstaltung sexuell bedrängt zu haben. Es folgen weitere Frauen mit vergleichbaren Geschichten über ihn. Anschließend gehen immer mehr Frauen an die Öffentlichkeit und berichten beispielsweise über anstößige Chatnachrichten und körperliche Übergriffe in der Streaming- und E-Sport-Szene sowie darüber hinaus. Mehr als 400 Fälle sind mittlerweile bekannt.

»Ich habe immer mehr gemerkt, dass es auf negative und positive Weise was Besonderes zu sein scheint, wenn du als Frau im E-Sport unterwegs bist«, sagt Jana Möglich. Sie spielt lange Zeit professionell Call of Duty und Rainbow Six, heute begleitet sie die Szene als Referentin und Autorin. Während ihrer aktiven E-Sport-Karriere spürt sie Unterschiede in der Art und Weise, wie männliche E-Sportler behandelt werden. Wenn die einen schlechten Tag haben, spielen sie eben schlecht und müssen sich Kommentare über ihre fehlende Zielgenauigkeit anhören. »Bei Mädchen und Frauen wird es eigentlich immer auf das Geschlecht geschoben. Und das ist das Abgrundtiefe daran. Dadurch wirst du immer wieder darauf gepikst, dass du mit deinem Geschlecht scheinbar fehl am Platz bist.«

Die Skandale der letzten Monate kommen für sie daher nicht überraschend, sagt Möglich. »Im Grunde manifestiert sich dort nur, was sich in der Szene, in der Community und in der gesamten Branche auf anderen Ebenen zeigt.« Rein weibliche E-Sport-Teams, wie sie bereits existieren, sind bisher ein Mittel, die für eine größere Vielfalt im digitalen Sport sorgen sollen. Obwohl der E-Sport geschlechtsunabhängig funktionieren könnte und keine körperlichen Argumente vorgebracht werden können, werden die zuschauerstarken, mit viel Preisgeld versehenen Turniere in den allermeisten Fällen von Männerteams dominiert. Nur fünf Prozent der Menschen, die an E-Sport-Turnieren partizipieren, sind Frauen. Laut Möglich muss deswegen noch viel mehr getan werden. Es brauche Aufklärung, eine stärkere Sensibilisierung und eine aktive Frauenförderung, damit auch das Führungspersonal keine reine Männerdomäne bleibt. »Wenn du es schaffst, mehr weibliche Vorbilder zu zeigen, die es in der Branche geschafft haben, und es eben auch gute Dinge an der Branche gibt, dann kannst du diesen Teufelskreis durchbrechen und mehr Frauen für diese Themen begeistern.« Die Initiative Equal Esports von der Deutschen Telekom ist ein solches Unterfangen für einen bunten, für alle Geschlechter zugänglicheren E-Sport. Im April 2019 gründet der eSport-Bund Deutschland auch einen eigenen Gender-Diversity-Ausschuss. Daneben gibt es noch die Womenize-Konferenz, die Frauen und andere unterrepräsentierte Menschen in der Spielebranche sichtbarer machen will. Dieselben Ziele verfolgt auch die britische Organisation Women in Games.

Bei der ersten E-Sport Schulliga Österreichs traten 300 Schüler und Schülerinnen gegeneinander an. (Quelle: Martin Reitschmied, PICAPIPE GmbH)



Im E-Sport werden die zuschauerstarken Turniere mit dem höchsten Preisgeld in den allermeisten Fällen von Männerteams dominiert.



Das Problem an der Wurzel packen

Die hier beschriebenen Probleme sind nicht nur der Kulturbranche vorbehalten. Verbesserungen werden auch nur dann eintreten können, wenn wir das große Ganze in den Blick nehmen. »Langfristig wird es nur helfen, wenn man die Gesellschaft ändert. Wenn das Problem an der ganz tiefen Wurzel angepackt wird. Das hat viel mit geschlechtsspezifischer Sozialisierung zu tun und mit dem Bild, das wir im Kopf haben, wenn wir an Frauen und Männer denken.« So sieht es die Medienpädagogin Natalie Denk, Leiterin des Zentrums für Angewandte Spieleforschung an der Donau-Uni Krems in Österreich. Sie setzt sich dafür ein, dass schon im Kindesalter eine Auseinandersetzung mit der Thematik stattfindet. »Es führt eigentlich kein Weg daran vorbei, dass wir die Auseinandersetzung mit der Gaming-Kultur und damit auch Gender-Aspekte in der Bildungsarbeit verankern und es zu einem Riesenthema in der Schule machen.«

Zusammen mit weiteren Partnern organisiert Denk 2019 die erste E-Sport Schulliga Österreichs. Rund 300 Schüler und Schülerinnen treten an, gespielt wird FIFA 19, Overcooked 2 und Rocket League. »Es gibt so viele Möglichkeiten. Aber es wird nicht gemacht, weil viele glauben, sie können das nicht. Das stimmt aber nicht. Jede Lehrperson kann das«, meint Denk.

Bis auch im Schulunterricht über Game Design gesprochen und ein kritischer Dialog über mediale Stereotype geführt wird, wird allerdings wohl noch viel Überzeugungsarbeit nötig sein. »Themen rund um Gender und Diversität wird vielleicht auch nicht so viel Stellenwert beigemessen, dabei kann man diese wunderbar fächerübergreifend behandeln. Das ist genauso wichtig wie Ma-

thematik oder der Sprachunterricht, weil es unsere Gesellschaft prägt.«

Was bleibt

Es bleibt am Ende eben nicht nur an den Konsumenten und Konsumentinnen hängen. Es gibt viele Institutionen, Bewegungen und Menschen, die mit dem Status Quo nicht zufrieden sind. Sicherlich kann es helfen, wenn der nächste Blockbuster von Quantic Dream kein gigantischer Verkaufserfolg wird, um der Führungsebene zu signalisieren, dass sie ihre Angestellten besser behandeln sollen. Der Druck muss gleichzeitig aber auch von anderen Seiten kommen. »Ich glaube, es ist weniger wichtig, was man im Privaten hinter seinen eigenen vier Wänden macht. Da muss ich dann selbst mit mir ausmachen können, ob ich jetzt diesen Film oder dieses Videospiel kaufen möchte«, sagt die Psychologin Elea Brandt. »Aber wenn ich jetzt an die Öffentlichkeit gehe, Let's-Play-Videos hochlade, ein Buch vorstelle, öffentlich Werbung mache, dann ist es eine ganz andere Geschichte.«

Game-Workers-Unite-Mitglied Philipp sieht gerade die Presse in einer großen Verantwortung. Während in den großen überregionalen Medien nur vereinzelt Meldungen über Branchenskandale auftauchen, konzentrierte sich der Fachjournalismus vor allem auf die großen Fische, sagt er. »Auf jedes Blizzard kommen fünf kleinere Firmen, die genauso schlechte Arbeitsbedingungen bieten, aber für die sich niemand interessiert.« So schlagen die Meldungen über den Indie-Publisher Dangen Entertainment, dessen ehemaliger CEO Ben Judd Frauen sexuell belästigt und Vertragspartner durch sein unprofessionelles Verhalten verprellt haben soll, deutlich kleinere Wellen. Judd verlässt

Ende 2019 das Unternehmen und entschuldigt sich für sein Verhalten. »Wir müssen früher oder später erreichen, dass auch die großen und wichtigen Namen sich für solche Dinge positionieren und Partei ergreifen, sonst bleiben wir immer auf diesem individuellen Niveau stecken«, meint Brandt. Nach dem Bekanntwerden der Klage des US-Bundesstaates Kalifornien gegen Activision Blizzard entscheidet sich GameStar dazu, in Artikeln auf GameStar.de immer einen Infokasten über entsprechende Vorwürfe gegen Unternehmen hinzufügen zu wollen. Ob in Zukunft noch weitere Schritte notwendig sein werden, wird sich zeigen.

Der Soziologe Dr. Schenk verweist auf die bisherige Geschichte, wo positiver Wandel erst durch einen langjährigen, kraftintensiven Aktivismus möglich geworden sei. »Den Faktor Zeit darf man wirklich nicht unterschätzen. Die Videospielindustrie hat eine enorme Entwicklung durchgemacht. Wenn wir über die Aushängeschilder des ethischen Konsums sprechen wie Bioprodukte, Fair Trade, Vegetarismus: Das hat 50, 60 und mehr Jahre gedauert, wo Bewegungen sehr stark an der Front gekämpft haben.«

Aktuell kämpfen die Angestellten von Activision Blizzard an vorderster Front. Nachdem das Wall Street Journal berichtet, dass auch CEO Bobby Kotick schon seit langer Zeit von den Vorkommissen in seinem Unternehmen wisse, Täter aktiv schützen und selbst Frauen belästigt haben soll, organisieren sie einen eintägigen Streik. Mehr als tausend Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen fordern außerdem in einer Petition den Rücktritt von Kotick. Auch hochrangige PlayStation- und Xbox-Verantwortliche zeigen sich bestürzt über die jüngsten Nachrichten. Die Zeiten, sie ändern sich. ★