Frauen über Sexismus in der Spielebranche, Teil 1

KULTUR DER ANGST

Die Klage gegen Activision Blizzard wegen sexueller Übergriffe führte zu einem Erdbeben. Wie ist es wirklich, als Frau in der Spielebranche zu arbeiten? Von Nora Beyer

Ein Hotelzimmer. Auf dem Bett liegen und sitzen mehr als ein halbes Dutzend Männer in Feierlaune eng beisammen. In ihrer Mitte halten sie ein gerahmtes Bild. Darauf: Bill Cosby. Der Schauspieler wurde 2018 wegen sexuellen Missbrauchs verurteilt, nachdem seit 2004 wiederholt Anschuldigungen gegen ihn erhoben wurden. 2021 wurde der Schuldspruch aufgehoben, die Staatsanwaltschaft reichte dagegen einen Antrag beim Supreme Court der USA ein.

Es ist das Jahr 2013. Es ist Blizzcon. Das Zimmer gehört Alex Afrasiabi, langjähriger Entwickler bei Blizzard – inzwischen entlassen. Das Bild ist Programm: »Cosby Suite« wird Afrasiabis Hotelzimmer genannt, wohl in Anspielung auf die sexuellen Übergriffe des US-Comedians. Afrasiabi selbst veröffentlicht das Bild auf Facebook. Screenshots des Blizzcon-Gruppenchats »Blizzcon Cosby Crew« werden ebenfalls öffentlich. Darin ist die Rede davon, die »hot chicks« für »the Coz« zu rekrutieren – also die heißen Mädels für die Cosby-Suite.

Dave Kosak, ehemals Lead Narrative Designer für World of Warcraft, schreibt im Chat an Afrasiabi gerichtet: »Du kannst sie nicht ALLE heiraten.« Worauf der lapidar erwidert: »Kann ich schon. Ich stamme aus dem Mittleren Osten.« Jesse McCree, Lead Designer von Diablo 4, mittlerweile ebenfalls entlassen, kommentiert: »Du hast ficken falsch geschrieben.«

Ein Trauerspiel in Endlosschleife

Die Bilder und Screenshots sind zunächst sichtbar für alle auf Afrasiabis Facebook-Profil. Öffentlich zur Schau gestellte Frauenfeindlichkeit. Längst keine Ausnahme in der Videospielbranche. Aber mit der Klage gegen Activision Blizzard scheint nun eine Lawine ins Rollen gekommen zu sein. Wie sehr im Argen die Situation wirklich liegt, zeigen unlängst die fruchtlosen Bemühungen des Spieleherstellers, das erodierte Image wieder glattzubügeln.

Nachdem J. Allen Brack im Sommer seinen Hut als Präsident von Blizzard Entertainment nehmen muss, wird Jennifer Oneal neben Mike Ybarra Präsidentin. Damit ist sie eine der wenigen weiblichen Führungspersönlichkeiten im Business. Nur drei Monate später schmeißt sie wieder hin.

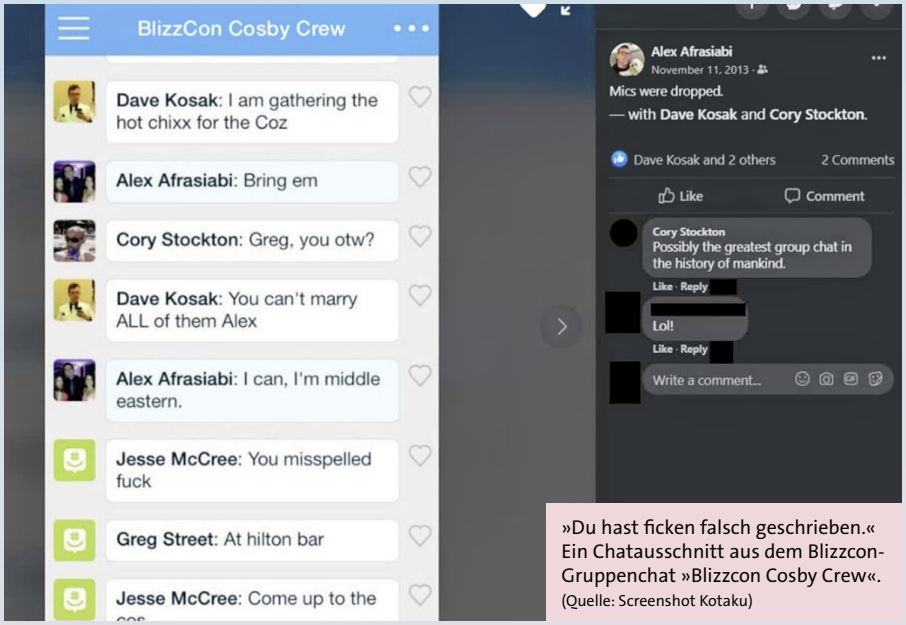
Ihr vernichtendes Urteil in einem Brief an die Rechtsabteilung: Ein nachhaltiger Wandel sei unter der derzeitigen Führung nicht möglich, denn: »Ich bin als Token ausgenutzt, marginalisiert und diskriminiert worden.« Das Trauerspiel toxischer, männerdominierter Strukturen bei Activision Blizzard nimmt einfach kein Ende.

Alex Afrasiabi (dritter von links, ehem. Blizzard) posiert mit anderen Männern in der berüchtigten »Cosby Suite« während der Blizzcon 2013. (Quelle: Screenshot Kotaku)

Die fauligen Grundpfeiler der Videospielindustrie

Aber: Es ist längst nicht das erste. Und der Fall Activision Blizzard ist nur symptomatisch für eine Branche, in der Sexismus und Misogynie zum Alltag gehören. Es scheint, als stünde die Videospielbranche auf reichlich fauligen Grundpfeilern, auf einer Arbeitsplatzkultur von Diskriminierung, Sexismus und Schönfärberei.

Doch vieles davon ist weit weg vom Alltag der Spieler. Deshalb haben wir uns für diesen Report mit Entwicklerinnen und Journalistinnen aus der ganzen Welt unterhalten.



»Du hast ficken falsch geschrieben.« Ein Chatausschnitt aus dem Blizzcon-Gruppenchat »Blizzcon Cosby Crew«. (Quelle: Screenshot Kotaku)

Darüber, wie Frauen in der Spielebranche arbeiten. Was sie über die aktuellen Enthüllungen denken. Welchen Formen der Diskriminierung und des Sexismus sie Tag für Tag ausgesetzt sind. Wir wollen ihnen hier bei GameStar ein Forum für ihre Stimmen geben, für ihre Erlebnisse und Meinungen. Mit den Klagen gegen führende Spielehersteller erlebt die Branche nämlich gerade ihr lange überfälliges #MeToo. Lange überfällig, wenn man bedenkt, dass das frauenfeindliche Klima innerhalb der Videospielindustrie und -kultur old news sind. Spätestens seit den frühen 2000er Jahren verlangt das Thema Sexismus eigentlich regelmäßig die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit. Die es aber irgendwie nie so recht bekommt.

Chronik des Grauens

2007 muss die Spieleentwicklerin und Bloggerin Kathy Sierra ihren Wohnort wechseln, nachdem sie Vergewaltigungs- und Morddrohungen erhält. Sierra wendet sich an die Öffentlichkeit. Die Übergriffe nehmen dadurch sogar noch zu. Schließlich zieht sie sich zurück und beendet ihre Karriere.

2012 fordert der Tekken-Spieler und Kommentator Aris Bakhtanians während eines Capcom-Turniers der Serie Cross Assault die weibliche Teamkollegin Miranda »Super Yan« Pakozdi auf, ihr Shirt auszuziehen, filmt ihre Brüste und lässt sich über ihr Aussehen aus. Alles in einer Live-Übertragung. Eine Reaktion des Sponsoring-Unternehmens bleibt aus. Pakozdi zieht sich schließlich aus dem Wettbewerb zurück.

Ebenfalls 2012: Der erste Stein kommt ins Rollen. Alles beginnt mit einem vermeintlich harmlosen Tweet des Spieledesigners Luke Crane: »Warum gibt es eigentlich so wenige weibliche Spieleentwicklerinnen?« Was folgt, ist eine Lawine. Unter dem Hashtag #1ReasonWhy sammeln sich all die traurigen, bizarren, grotesken, widerwärtigen Gründe: ungleiche Bezahlung, sexuelle Belästigung, toxisches Arbeitsklima. Die Liste unter dem Hashtag scheint endlos. #1ReasonWhy ist das erste #MeToo der Videospielbranche. Und schlägt Wellen. Die sich aber – unglaublicherweise – wieder glätten. Erbe der Diskussion immerhin: ein seit 2013 alljährlich stattfindendes Panel auf der Game Developers Conference mit dem Titel #1ReasonToBe, bei dem Frauen und andere in der Spieleindustrie marginalisierte Minderheiten ein Forum finden. Wohlgemerkt: Das ist

Jennifer Oneal schmeißt nach nur drei Monaten als Co-Präsidentin bei Blizzard Entertainment wieder hin. (Quelle: Activision Blizzard)

dieselbe Game Developers Conference, auf der zahllose Frauen, darunter auch einige unserer Gesprächspartnerinnen für diesen Artikel, in der Vergangenheit Übergriffe und Belästigungen erleben mussten.

#GamerGate

Auch 2012: Anita Sarkeesian, Medienkritikerin und Gründerin von Feminist Frequency, wird Opfer extremen Cyber-Bullyings. Auslöser: ihre Videoreihe zur Darstellung des Weiblichen in Videospielen. Sie wird überflutet mit sexistischen Kommentaren und Morddrohungen. Anonyme Täter sprechen Bombendrohungen gegen Veranstaltungen aus, auf die Anita Sarkeesian eingeladen ist. Es kursieren Fotomontagen, auf denen sie von Videospielfiguren vergewaltigt wird. Sogar ein Spiel taucht auf, in dem man sie zu Tode prügeln kann.

Sarkeesian wird – neben vielen anderen – erneut Opfer von Gewalt- und Morddrohungen im Zuge der als #GamerGate bekannt

2012 belästigt Tekken-Spieler und Kommentator Aris Bakhtanians während eines Capcom-Turniers der Serie Cross Assault die weibliche Teamkollegin Miranda Pakozdi öffentlich. (Quelle: Wikimedia; free to share)

Die Tekken-Spielerin Miranda Pakozdi zieht sich aufgrund der Übergriffe schließlich aus dem Wettbewerb zurück. (Quelle: Twitter)

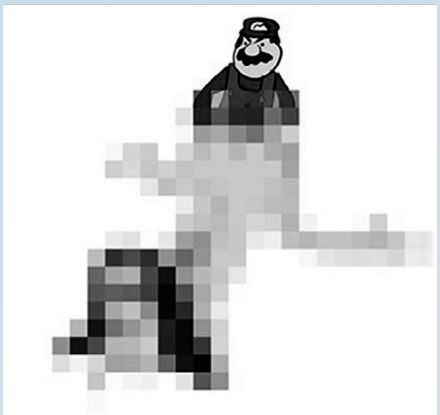
... steht auf der englischsprachigen Seite deutlich »Gamergate (harassment campaign)« in der Headline.

gewordenen Online-Übergriffe 2014. Den Hashtag #GamerGate prägt Schauspieler Adam Baldwin im August 2014. Der Zündfunke: die angebliche Kontroverse um Indie-Entwicklerin Zoë Quinn, der von einem Ex-Freund öffentlich vorgeworfen wird, sich eine gute Kritik für ihr Spiel Depression Quest vom Spielejournalisten Nathan Grayson mit Sex eingekauft zu haben. Alles erfunden, wie sich später herausstellt. Da ist es aber schon zu spät. Das Internet läuft Sturm.

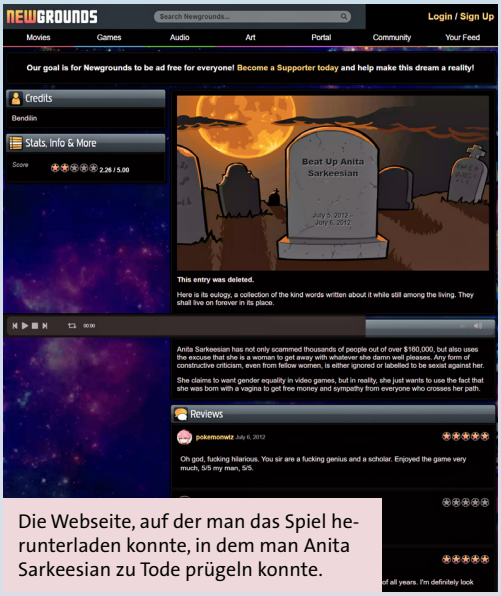
Adam Baldwin teilt den Tweet eines weiblichen Fans, die sich wünscht, dass die Medien nicht nur die Männer, sondern auch die »vielen Frauen« erwähnen, die gegen Zoë Quinn seien. Das Ganze als angeblicher Beweis dafür, dass Quinn eine Lügnerin sei. Im Kern eine Schlammschlacht zwischen zwei Privatpersonen, fängt das Thema Feuer. Prinzipiell berechtigte Fragen wie die nach der Verquickung zwischen Spielejournalismus und Spieleentwicklern werden hoffnungslos überlagert von Doxing, Vergewaltigungs- und Morddrohungen. Verbreitet wird der Hashtag auch über das Breitbart News Network, das der Alt-Right-Bewegung, dem extremen rechtskonservativen Lager, nahesteht und für seine Medienkultur zwischen Verschwörungstheorien, Rassismus und Misogynie bekannt ist.

War doch nur Spaß

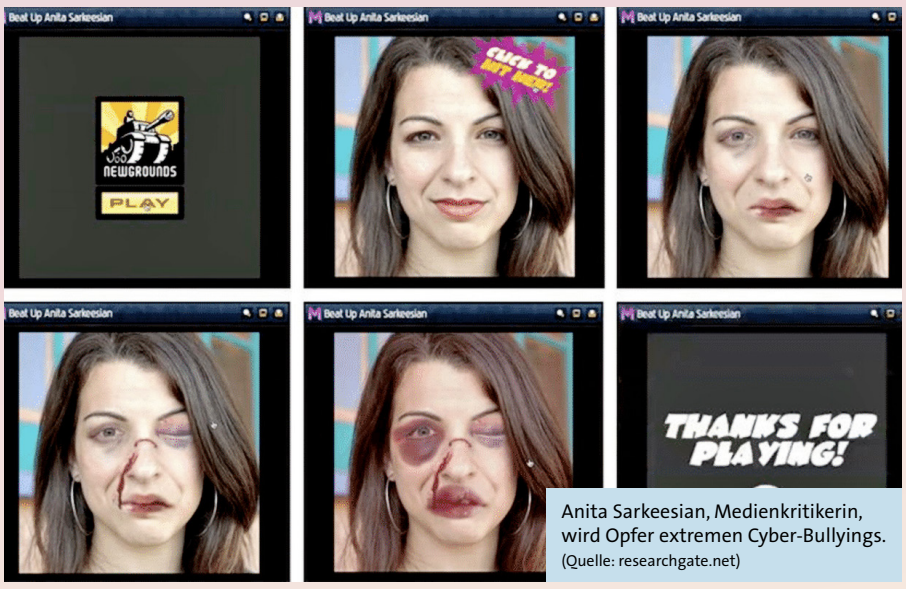
Quinn ist nur das erste Opfer. In der Folge werden auch weitere Frauen, die in der Spielebranche arbeiten oder als Wissenschaftlerinnen und Journalistinnen tätig sind, angegriffen. So Anita Sarkeesian, die wie Quinn durch die Situation sogar dazu gezwungen wird, ihre Wohnung zu verlassen. Auch Brianna Wu wechselt den Wohnort. Die Spieleentwicklerin postet 2014 einige sarkastische Tweets in Richtung der Gamergate-Anhänger. Daraufhin wird ihre Adresse veröffentlicht. Auch sie ist Morddrohungen ausgesetzt. 2015 berichtet sie, dass sie in nur sechs Monaten allein 48 Morddrohungen erhalten habe. 2017 stellt das FBI die Untersuchungen ein. Vier Männer können identifiziert werden, wovon zwei geständig sind. Einer sagt aus, das Ganze sei doch nur ein Spaß gewesen, und gelobt Besserung. Das zuständige Gericht entscheidet sich, strafrechtlich nicht weiter vorzugehen. Wu leidet seit den Übergriffen an einer posttraumatischen Belastungsstörung. Ein weiteres Opfer: die damalige Gamasutra-Journalistin Leigh Alexander. Im Zuge der Übergriffe gegen Quinn und andere Frauen äußert sie sich kritisch in einem Artikel auf Gamasutra. Prompt zieht Intel seine Werbeplatzierungen auf der Seite zurück – auf Betreiben des Gamergate-Mobs. Zwar macht Intel diese Entscheidung wieder rückgängig – dennoch zeigt sich, wie wirkungsvoll die Gamergate-Bewegung agieren und andere instrumentalisieren kann. Gamergate führt laut Wissenschaftlern wie Dr. Michael Salter (University of New South Wales, Sydney) zu einer »Kultur der Angst«, von der vor allem Frauen in der Spielebranche und Games-Community betroffen sind. Und die Frauen immer wieder zurückdrängen, aus Selbstschutz, aus Angst, aus Desillusioniertheit über eine Branche, die immer noch längst nicht so offen und divers ist, wie sie sich den Anschein gibt. Die Cosplayerin Christine Sprankle etwa setzt 2017 ihre Karriere aus. Wegen ständiger sexueller Belästigung.



Bilder tauchen auf, auf denen Anita Sarkeesian von Videospielfiguren vergewaltigt wird (unkenntlich gemacht durch Sarkeesian). (Quelle: researchgate.net)



Die Webseite, auf der man das Spiel herunterladen konnte, in dem man Anita Sarkeesian zu Tode prügeln konnte.



Anita Sarkeesian, Medienkritikerin, wird Opfer extremen Cyber-Bullyings. (Quelle: researchgate.net)

Lange Tradition der Ungleichheit

All diese Beispiele sind lediglich die Spitze des Eisberges. Das Problem: Frauen in der Videospielindustrie sind immer noch eine Minderheit. Zwar hat sich der Anteil weiblicher Beschäftigter von mauen neun Prozent im Jahr 2009 auf mittlerweile 30 (Stand: 2021, laut Statista) gesteigert. Das dominante Geschlecht ist aber weiterhin das männliche. Im professionellen E-Sport sieht es noch kritischer aus: Gerade mal fünf Prozent sind hier Frauen. Diese Prozentsätze stehen im krassen Gegensatz zum Anteil der Spielerinnen, der inzwischen 50 Prozent beträgt. Diese Ungleichverteilung hat historische Gründe. So schildert es uns Kate Edwards im Gespräch.

Edwards war 13 Jahre lang bei Microsoft beschäftigt, steht auf der Forbes-Liste der Visionäre »50 over 50«, war lange Jahre Executive Director der International Game Developers Association und betreut in dieser Funktion nun den Global Game Jam. Sie sagt: »Die Geschlechterungleichheit in der Videospielindustrie lässt sich auf deren Ursprünge in der IT-Industrie der 1950er und 1960er Jahre zurückverfolgen.« Damals, so Edwards, seien Techjobs quasi männerdominiert gewesen, »weil die Kultur an sich männerdominiert war und es auch die Ausbildungsmöglichkeiten für Frauen gar nicht gab«. Nina Kiel, Spieleentwicklerin und -forscherin und eine der führenden Advokatinnen zum Thema Frauen und Spiele in der Bundesrepublik, schildert uns: »Die Frat-House-Mentalität begleitet die Spieleindustrie seit ihren Anfängen. Das zeigen schon Erfahrungsberichte, die die Arbeitsbedingungen bei Atari in den 1970er und 80er Jahren beschreiben, um nur ein Beispiel zu nennen.« Das Problem sei mangelnde Diversität: »Die Homogenität in den Firmen begünstigte, dass sich Traditionen wie sexistische Witze, Ausflüge in Stripclubs, Trinkgelage und mehr lange Jahre halten konnten, denn wo sich die Mehrheit der Angestellten – scheinbar – mit der Unternehmenskultur wohlfühlt, muss man auch nichts ändern«,

Die Cosplayerin Christine Sprankle setzt 2017 ihre Karriere aus – wegen ständiger sexueller Belästigung. (Quelle: Facebook)

»Die Geschlechterungleichheit in der Videospielindustrie hat ihre Ursprünge in der IT-Industrie der 1950er und 1960er Jahre«, sagt Kate Edwards. (Quelle: Kate Edwards)

so Kiel. Die Videospielindustrie erwächst aus einem Sektor, der dominiert ist von männlichen Stereotypen. Das Erbe, sagt Edwards: »Eingebaute Geschlechtervorurteile, die sich jahrzehntelang gehalten haben«. Weswegen sie auch nicht von einem Tag auf den anderen verschwinden. Klar sei: »Wir stehen erst ganz am Anfang einer Veränderung«.

Schon mit Papa gespielt

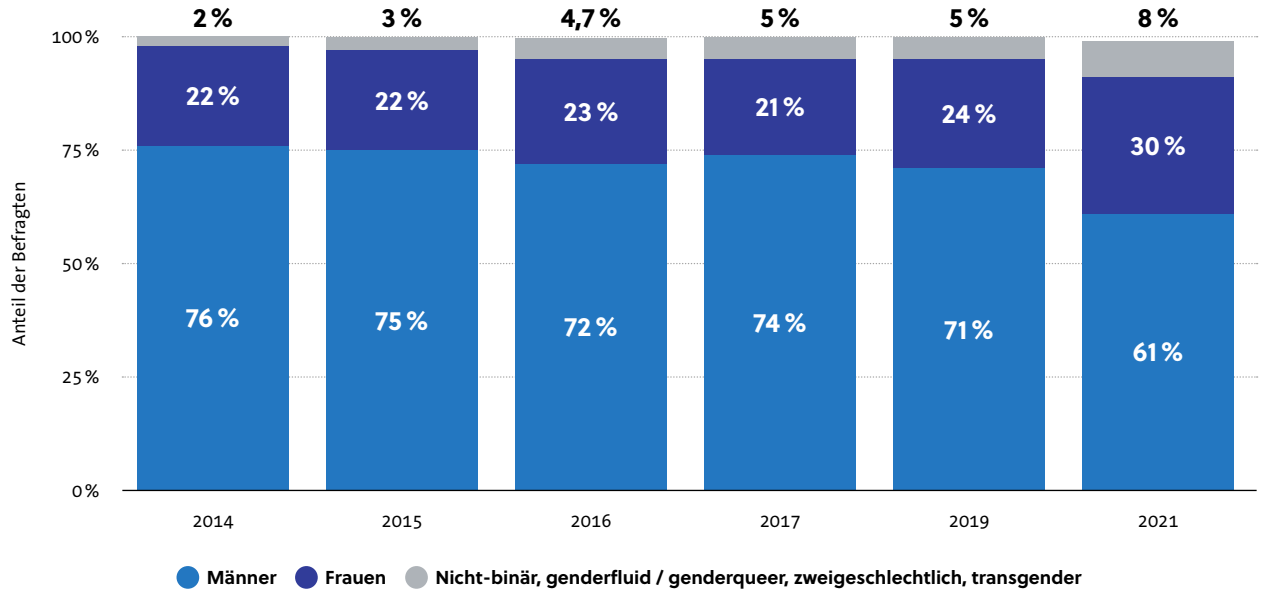
Kein Grund für Jubel also. Zu durchwachsen ist die Spielekultur von der Annahme, Spielen sei grundlegend männlich. So sieht das auch Kim Belair. Sie hat als Writer und Narrative Designer lange für große Studios wie Ubisoft, Rocksteady, Square Enix und Valve gearbeitet, bis sie sich 2018 mit ihrem eigenen »black- and queer-owned« Studio Sweet Baby Inc selbstständig gemacht hat: »Das Problem ist, dass die Branche historisch gesehen eine Tradition der weißen, cis-männlichen, heterosexuellen Dominanz hat.« Das Vorurteil: Frauen und Spiele passen einfach nicht zusammen. Nicht so wie Männer und Spiele. Diese Rollenbilder stecken noch immer in vielen Köpfen. Meint auch Lea Schönfelder. Die Designerin hat unlängst das Indie-Studio Fein gegründet, das sich auf Casual Games für Frauen spezialisiert: »Ich habe viele (männliche) Game Designer gehört, die sich damit brüsten, schon seit ihrer Kindheit, oft mit ihrem Papa, Computerspiele zu spielen.« Die Botschaft: »Ich verstehe etwas vom Spielen.« Zwischen den Zeilen: Und du als Frau nicht.

»Leider reproduziert das vor allem die Art Entwickler, die es schon gibt«, meint Schönfelder. Das Problem dabei: »Menschen auf ein Podest zu stellen, die schon immer Computerspiele gespielt haben, verhindert neue Impulse.« Verkrustete Rollenbilder halten sich. Und befeuern toxische Arbeitskulturen.

Die größten Missstände

Wo liegen aus Sicht der Betroffenen die größten Probleme? Die Antworten auf unsere Frage zeigen, dass die Missstände tief reichen: »Zwar ist der Anteil der weiblichen Beschäftigten gestiegen. Wir beobachten aber weiterhin eine ablehnende Haltung, Frauen auch in Führungspositionen zu besetzen«, so Kate Edwards. Der bereits erwähnte 30-prozentige Anteil weiblicher Beschäftigter sei irreführend, denn: »Diese Frauen sind nicht in den Ingenieurs- und Managementpositionen zu finden – das muss sich ändern.« Auch Kim Belair sieht ein strukturelles Problem: »Das Hauptproblem liegt in Strukturen, die neue und marginalisierte Stimmen systematisch aus der Branche und den Zimmern heraushalten, in denen die Entscheidungen getroffen werden.« Im schlimmsten Fall werde noch den Marginalisierten selbst die Schuld gegeben. Lea Schönfelder dazu:

VERTEILUNG DER SPIELEENTWICKLER WELTWEIT VON 2014 BIS 2021, NACH GESCHLECHT



Quelle
IGDA
© Statista 2021

Zusätzliche Informationen:
Weltweit; 2014 bis 2021; 18 - 67 Jahre; Online-Umfrage

Zwar hat sich der Anteil weiblicher Beschäftigter mittlerweile gesteigert; das dominante Geschlecht ist aber weiterhin das männliche. (Quelle: Statista)

»Ich begegne immer wieder dem Argument, Frauen hätten grundsätzlich weniger Interesse, Verantwortung zu übernehmen.« Der niedrige Frauenanteil in den oberen Ebenen sei angeblich darauf zurückzuführen, dass die Frauen das eben selbst nicht wollten. »Das ist meiner Meinung nach ein Vorurteil und deckt sich nicht mit den Wünschen, die ich von Frauen in der Branche kenne.«

Ganz ähnlich bewerten das Lena Fischer und Simone Lackerbauer, Project Lead und Project Manager Games bei WERK1.Bayern GmbH (Games/Bavaria), auch für den deutschen Markt: »Es muss ein generelles Umdenken stattfinden bei allen Beteiligten. Scheinargumente wie ›Es gibt einfach nicht genug gute weibliche Spielemacherinnen‹ sind Fehlschlüsse.« Denn: Es sei genau umgekehrt: »Es gibt einfach nicht ausreichend gute Rahmenbedingungen, dass junge weibliche Talente sich angstfrei ihren Weg in die Branche erarbeiten können.«

Kim Belair hat lange für große Studios wie Ubisoft, Rocksteady, Square Enix und Valve gearbeitet. (Quelle: Kim Belair)

Lea Schönfelder hat das Indie-Studio Fein gegründet, das sich auf Casual Games für Frauen spezialisiert. (Quelle: Lea Schönfelder)

Angstfreies Arbeiten

Angstfreiheit – eine vermeintliche Selbstverständlichkeit am Arbeitsplatz, von der viele in der Videospielbranche beschäftigte Frauen nur träumen können. Nathalie Lawhead, vielfach ausgezeichnete Net Artist und Game Designerin, die selbst mehrfach Zielscheibe von Belästigung und Bedrohungen wurde und 2019 Schlagzeilen machte, als sie den bekannten Komponisten Jeremy Soule der Vergewaltigung bezichtigte, berichtet uns von ihren Erfahrungen: »Es herrscht eine generelle Zurückhaltung, Opfer von Missbrauch tatsächlich zu unterstützen. Man hört sich die Geschichten an, stellt fest, dass jemand aus dem eigenen beruflichen Kontext toxisch oder gewalttätig ist, und macht dann aber weiter wie davor. Man arbeitet sehenden Auges weiter mit dem Täter.« Das Problem sind also nicht nur diejenigen, die Gewalt ausüben. Sondern all jene, die es wissen, aber schweigen. »Es ändert sich nichts, solange wir die Anwesenheit von Tätern entschuldigen, als wäre sie ein notwendiges Übel.« Zu oft, so Lawhead, sei es das Opfer, das am Ende gehen muss, nicht der Täter. So wie im Fall von Kathy Sierra. Oder von Miranda Pakozdi. Oder der Cosplayerin Christina Sprankle. Besonders schmerzhaft: Mehr als »Lippenbekenntnisse und heiße PR-Luft« seien sie oft nach wie vor nicht, die hehren Versprechungen der Branche zu Diversität, Inklusion, Aufarbeitung und Sanktionsmaßnahmen, meint auch Nina Kiel. So wie bei Activision Blizzard. Der Konzern hinter Call of Duty und World of Warcraft fährt öffentlich eine Null-Toleranz-Politik. Doch jüngst geriet CEO Bobby Kotick selbst in die Kritik, da er von Übergriffen gewusst und sogar selbst Frauen belästigt haben soll. Trotz angeblicher Null-Toleranz-Politik. So setzt sich eben jene toxische Kultur weiter fort, die man der Negativschlagzeilen wegen offiziell verurteilt. Für Nina Kiel steht fest: »Solange klar ist, dass bei Übergriffen – wenn überhaupt – nur überschaubare Konsequenzen zu befürchten sind und männliche Vorgesetzte die Täter decken, kann sich nichts ändern.« So lange bleibt das angstfreie Arbeiten für Frauen ein Wunschtraum.

Nina Kiel, eine der führenden Expertinnen zum Thema Frauen und Spiele in Deutschland..

Ein Rattenschwanz an Unmenschlichkeiten

Es ist eigentlich erstaunlich, dass der jahrzehntelang gelebte strukturelle Sexismus erst jetzt einen Breaking Point erreicht. Und was derzeit öffentlich wird, ist nur die Spitze des Eisbergs. Nathalie Lawhead sagt: »Wir sind jetzt an einem Punkt, wo so ziemlich jede Frau in der Videospielbranche ihre eigene Horrorstory erzählen kann. Es ist schlicht unmöglich geworden, all diese Geschichten zu ignorieren.«

Dabei hängt am Thema Sexismus ein ganzer Rattenschwanz an verwandten Diskriminierungen und Unmenschlichkeiten, die nun ebenfalls ans Tageslicht kommen: »Sexismus ist nur eines der vielen Probleme, die der Gaming-Bereich hat. Zieht man da jetzt an dem Faden, hängt da ein ganzes Bündel an damit in Zusammenhang stehenden Missständen daran, wie Rassismus, Homophobie oder White Supremacy«, so Lawhead. Man kann nicht eines davon demontieren, ohne alle zu adressieren. Das ist natürlich ein Thema, mit dem nicht nur die Videospielindustrie zu kämpfen hat. Nina Kiel erklärt: »Diskriminierung, Sexismus, Rassismus und Übergriffigkeit am Arbeitsplatz sind wegen der historisch starken Homogenität in den Gaming-Firmen zwar besonders häufig anzutreffen – aber die Benachteiligung marginalisierter Gruppen zieht sich quer durch unsere Gesellschafts- und Wirtschaftsstrukturen.« Was es brauche, sei klar ein »gesamtgesellschaftlicher Wandel«.

»Eigentlich bin ich überrascht, dass ich überlebt habe.«

Frauenfeindlichkeit ist in der Videospielindustrie der Elefant im Raum: Jeder weiß davon, jeder sieht sie, niemand spricht darüber. Das ändert sich gerade. Wir haben nachgefragt – und überwältigende Rückmeldung bekommen. Hier sollen Betroffene selbst zu Wort kommen. Denn: Es ist höchste Zeit für eine Bilanz. Um die Betroffenen zu schützen, haben wir uns dazu entschieden, die geschilderten Erfahrungen zu anonymisieren. Die Namen sind der Redaktion bekannt. Bezeichnend ist, dass einige der befragten Frauen mittlerweile gar nicht mehr in der Videospielbranche beschäftigt sind. Auch wegen der dort gemachten Erfahrungen. Eine ehemalige deutsche Spieleentwicklerin schreibt uns, dass »tatsächlich auch das teilweise problematische Verhalten unter Kollegen und von Vorgesetzten« der Grund dafür sei: »Auch ich habe Sexismus und Diskriminierung erfahren. Und das im extremen Ausmaß, sodass mir die Lust vergangen ist, weiter in der Branche zu arbeiten.« Ein Fall mehr, bei dem das Opfer den Schaden hat – nicht die Täter. Eine US-amerikanische

Spieleentwicklerin, die schon 20 Jahre in der Branche arbeitet, vertraut uns an: »Eigentlich bin ich überrascht, dass ich überlebt habe. Es war ganz üblich, dass ich auf einem Event wie der Game Developers Conference war und etwa einen männlichen Kollegen getroffen habe, von dem ich dachte, dass man beruflich auf einer Wellenlänge wäre. Dann habe ich eine warnende Nachricht bekommen, in der es hieß, dass er Frauen belästige. Das passiert oft.«

Für Frauen ist die Videospielbranche allzu oft ein Minenfeld, das sie betreten, wenn sie morgens einfach nur zur Arbeit gehen: »Es ist ein extrem schwieriges Umfeld, in dem sich Frauen und andere marginalisierte Minderheiten da bewegen. Männer können sich überhaupt nicht vorstellen, was es als Frau bedeutet, zu Events wie der Game Developers Conference zu gehen«, erzählt uns die US-amerikanische Spieleentwicklerin. »Gefährliche Männer sind ein offenes Geheimnis. Wir sind an einem Punkt angelangt, an dem sich Frauen zu Gruppen zusammentun, um sich gegenseitig vor K.o.-Tropfen auf Branchenpartys zu schützen.«

Sexismus kennt keine Grenzen

Dabei besteht das Problem über alle Ländergrenzen hinweg. Eine in der deutschen Spielebranche Beschäftigte erzählt uns: »Mir persönlich sind früher auf gamescoms oder Games Conventions männliche Kollegen aus der Branche schon mal unangenehm nahe gekommen – bei Partys oder auch im normalen Messebetrieb.« Gerade für Berufsanfängerinnen eine verheerende Situation: »Mit Anfang 20 wehrt man sich vielleicht nicht dagegen, weil man gar kein Gespür dafür hat, was wie unangemessen ist und dass so ein Verhalten eben nicht normal ist.«

Diese Asymmetrie beginnt oft schon im Ausbildungsumfeld für Spiele. Eine in der deutschen Games-Branche tätige Frau berichtet: »Bereits an der Uni hat in der Games-spezifischen Ausbildung ein starkes Ungleichgewicht zwischen Frauen und Männern geherrscht: Nur etwa 20 Prozent der Studierenden waren weiblich. In Teamprojekten wurden Frauen meistens in die Rolle der Artists oder Game Designer gedrängt, da viele der männlichen Kommilitonen längere Programmiererfahrung hatten und damit schneller Ergebnisse liefern konnten – was in der Wirtschaft, aber nicht in einem Ausbildungsbetrieb Kriterium sein sollte.«

»Es muss ein generelles Umdenken stattfinden bei allen Beteiligten«, meint Lena Fischer, Project Lead Games bei WERK1.Bayern GmbH. (Quelle: Lena Fischer)

Simone Lackerbauer: »Es gibt einfach nicht ausreichend gute Rahmenbedingungen, dass junge weibliche Talente sich angstfrei ihren Weg in die Branche erarbeiten können.« (Quelle: Simone Lackerbauer)

»Wir sind jetzt an einem Punkt, wo so ziemlich jede Frau in der Videospielbranche ihre eigene Horrorstory hat«, sagt Nathalie Lawhead. (Quelle: Nathalie Lawhead)

In manchen Studienbereichen gehe es noch aggressiver zu: »Ähnliche Erzählungen kenne ich aus Informatikstudiengängen, in denen Frauen von Gruppenarbeitskollegen ausgegrenzt und als ›dummes Blondchen‹ bezeichnet wurden.«

Ein solch abwertendes Bild der Frau ist Nährboden für (noch) Schlimmeres: »Ich habe so ein unangemessenes Verhalten selbst erlebt: ungefragte Berührungen und Scherze über gemeinsamen Geschlechtsverkehr.« Frauen in der Spielebranche werden notgedrungen Expertinnen darin, Gefahrensituationen zu umschiffen. Die jetzt in der Spielebranche Beschäftigte erzählt: »In der Branche selbst wird man manchmal von Kolleginnen gewarnt, von welchen Personen man sich gerade auf Partys fernhalten sollte. Auf der gamescom gab es auch lange Partys mit besserem und schlechterem Ruf.«

Wer offen für Frauenrechte eintritt, hat es noch schwerer. Eine spanische Videospielentwicklerin und -redakteurin berichtet: »Aufgrund meines feministischen Aktivismus in sozialen Netzwerken ist es für mich praktisch unmöglich, in meinem Heimatland Spanien Jobmöglichkeiten in der Videospielbranche zu finden.« Hier wirkt die männerdominierte Kultur noch einschränkender: »In Spanien eine Feministin im Videospielsektor zu sein statt ein attraktives Zubehör für die Firma, das ist ein sehr negatives Stigma.« De facto habe sie in ihrem Heimatland keine Chance auf einen Arbeitsplatz in dem Bereich, den sie liebt und in dem sie arbeiten will.

Subtile Diskriminierung

Längst nicht jede Form von Sexismus ist aber so offensichtlich. Eine deutsche Spieledesignern erzählt: »Als ich Mutter geworden bin und nach der Babypause wieder anfing zu arbeiten, teilte mich mein damaliger Chef einem kleinen Team zu, der Job wurde mir als ›eher entspannt‹ angepriesen. Das war nett gemeint, aber es hat mich geärgert. Die Aussage meines Chefs hörte sich für mich an, als wollte er mich aufs Abstellgleis stellen.«

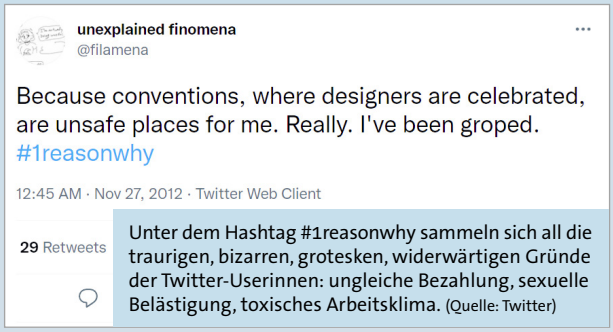
Es sind also nicht immer nur die »Grab them by the pussy«-Momente, in denen Sexismus und Diskriminierung zum Ausdruck kommen. Häufig sind es unterschwellige, vermeintlich gut gemeinte Verhaltensweisen und Kommentare, die nicht weniger übergriffig sind. Subtiler Patriarchalismus. Der oft genauso zerstörerisch wirkt. Darauf macht die Befragte dann auch aufmerksam: »Ich möchte dazu aufrufen, auch weniger offensichtlicher, teilweise ›gut gemeinter‹ struktureller Diskriminierung gegenüber wachsam zu sein und sie zu benennen.«

Das schildert uns auch eine Mitarbeiterin von Blizzard in gehobener Position, die ausdrücklich um ihre Anonymität bat, weil sie Angst davor hat, sonst ihren Arbeitsplatz zu verlieren: »Das Problem fängt ja da an, dass es gar kein Bewusstsein dafür gibt, in wie vielen Formen Vorurteile kommen. Man bekommt diese Fortbildungen, bei denen nur die offensichtlichen Beispiele gewählt werden. Aber niemand spricht über die subtilen Arten der Diskriminierung.«

Nie gut genug

Es ist diese subtile Art der Diskriminierung, die motivierte, talentierte Frauen schleichend auslaugt. Die bei Blizzard Beschäftigte, mittlerweile schwer krank, schildert diesen Prozess: »Mich haben vor allem diese alltäglichen Dinge, Tag für Tag, fertiggemacht. Ich habe damals angefangen in der Überzeugung, dass ich es mit den Männern aufnehmen wollte, dass ich meinen Wert beweisen

2012: Mit seinem Tweet löst Spieledesigner Luke Crane die Lawine #1reasonwhy aus. (Quelle: Twitter)



Unter dem Hashtag #1reasonwhy sammeln sich all die traurigen, bizarren, grotesken, widerwärtigen Gründe der Twitter-Userinnen: ungleiche Bezahlung, sexuelle Belästigung, toxisches Arbeitsklima. (Quelle: Twitter)

könnte, und ich war sicher, wenn ich nur hart genug arbeite, kann ich alles schaffen.« Aber die gläserne Decke verschleißt auch sie. »Am Anfang bin ich tatsächlich schnell befördert worden. Aber irgendwann ging es dann nicht weiter. Und mir begannen Dinge aufzufallen. Ich musste etwa alles, was ich vorlegte, von A bis Z beweisen. Aber meine männlichen Kollegen kamen einfach mit einer spontanen Idee ums Eck, und der wurde gefolgt, ohne dass da irgendwas hinterfragt wurde. Bei mir wurde alles immer doppelt und dreifach gecheckt – obwohl ich wieder und wieder bewiesen hatte, dass ich tadellos arbeitete und das richtige Gespür hatte.« Sie erzählt uns außerdem, wie sie von männlichen Kollegen dazu abgestellt wurde, vermeintlich »typisch weibliche« Aufgaben zu übernehmen, und ihr nicht zugetraut wurde, auf gleichem Level zu performen wie die Männer in der Abteilung. Auch die Gehaltsungleichheit kennt sie aus erster Hand: »Ich habe erst vor kurzem erfahren, dass ich mindestens 20.000 Euro weniger an Jahresgehalt bekomme als meine männlichen Kollegen in der gleichen Position. Dadurch fühle ich mich noch weniger wertgeschätzt.« Als Frau in der Videospielbranche ist man sicher vieles. Aber eines nie: gut genug.

Sexismus: Ein stabiles System

Der Sexismus in der Videospielindustrie ist auch deshalb so stabil, weil er die Asymmetrie zwischen Opfer und Täter umdeutet. Die Täter werden geschützt, und die Opfer ziehen den Kürzeren. Die Blizzard-Mitarbeiterin berichtet: »Ich kenne viele Geschichten, in denen Betroffene sich auf der Suche nach Hilfe an die Personalabteilung wandten. Anstatt zu helfen, hat die Personalabteilung ihr Verschwiegenheitsversprechen gebrochen und sich gegen die Betroffenen gestellt. Oder die Vorfälle verharmlost, von wegen ›Jungs bleiben eben Jungs, stell dich nicht so an‹. Ich kenne auch Vorfälle, die wohl strafrechtlich relevant wären, wenn sie rauskämen. Aber darüber möchte ich aus Rücksicht auf die Betroffenen nicht sprechen.«

Respekt ist in der Spieleindustrie ein männliches Wort. Davon weiß auch eine deutsche Spieleentwicklerin zu berichten, die international tätig ist und auch als Spielejournalistin arbeitet: »Ich habe mehrfach erleben müssen, dass Chefs und Kollegen mir mit deutlich weniger Respekt begegneten als männlichen Angestellten und mich und meine Arbeit gezielt schlechtredeten.« Die Folgen dieser subtileren Form der Diskriminierung sind nicht weniger verheerend für die psychische und körperliche Gesundheit: »In einem Fall war es so extrem, dass ich aus einem Projekt aussteigen musste, um Schadensbegrenzung zu betreiben, weil mich das Arbeitsklima krankzumachen drohte.«

»Wir wollen einfach nur Spiele machen.«

Jede Frau in der Branche hat ihre ganz persönliche Horrorstory zu erzählen. Nathalie Lawhead scheint Recht zu behalten. Immerhin ein Gutes hat es: Der Elefant im Raum kann jetzt endlich nicht mehr ignoriert werden. So beschämend und traurig es ist: »Die öffentliche Entlarvung solcher kulturellen Defizite sind die Grundlage für Veränderung hin zu einer besseren, inklusiveren Spieleindustrie«, so Kate Edwards. Auch wenn das schon beinahe zynisch klingt, als würde man die Opfer auf diese Weise instrumentalisieren.

Wie schlimm die Situation ist, sei einfach nur grotesk, meint Nathalie Lawhead. Das eigentlich Bizarre sei, dass sie über so lange Zeit als normal gelten konnte. Es ist dann auch ein schrecklich simpler Wunsch, den Lawhead zum Ende unseres Gesprächs nennt: »Ich würde mir wünschen, dass das einzige, um das wir uns sorgen müssten, wäre, gute Spiele zu machen. Und nicht, dass wir bei Events der Spieleindustrie belästigt oder vergewaltigt werden. Ich habe kürzlich mit einer Kollegin gesprochen, und wir haben darüber gelacht, dass wir doch einfach nur Spiele machen wollen. Wir wollen einfach nur coole Games machen, über das sprechen, was wir lieben, und als die Künstlerinnen und Kreativen anerkannt werden, die wir sind.«

Selbstverständlichkeiten, zumindest für Männer in der Branche. Nicht so für Frauen und andere Minderheiten. Auch wenn nun viele Missstände an die Öffentlichkeit gelangen – für die Frauen ändert sich oft nichts. Schlimmer noch: Der Stempel des Opfers fügt den Betroffenen oft weiteren beruflichen Schaden zu. Lawhead muss das selbst erleben: »Es macht mich oft traurig, wie meine eigene #MeToo-Geschichte verdreht wird. Den meisten Leuten bin ich bekannt als die Game Designerin, die von jemand Bekanntem vergewaltigt worden ist. Nicht für meine Arbeit. Ich denke, das ist an und für sich ein Verlust. Es ist extrem schwierig, den Gestank dessen, was die Spieleindustrie einem angetan hat, wieder loszuwerden.« Was sie sich für die Zukunft der Frauen in der Spieleindustrie wünscht? »Es wäre wundervoll, wenn wir uns einfach sicher fühlen könnten.« Es kann nicht sein, dass das zu viel verlangt ist. ★

Beschäftigte bei Activision Blizzard demonstrieren in sogenannten Walkouts, hier in Kalifornien am 28. Juli 2021. (Quelle: Allen J Schaben/Los Angeles Times/REXShutterstock)

FRAUEN ÜBER SEXISMUS, TEIL 2

In der kommenden Ausgabe veröffentlichen wir Teil 2 unserer umfangreichen Reportage über den Alltag von Frauen in der Videospielbranche. Dafür haben wir Rechtswissenschaftler gefragt, wie Frauen sich im Fall der Fälle verhalten sollen, und wir lassen Frauen aus der Spielebranche aus den USA, Frankreich, Spanien und Deutschland zu Wort kommen, wie die Branche sich ihrer Meinung nach ändern muss.