Cyberpunk 2077

HYPERSEXUALITÄT IM ROLLENSPIEL

Sex, nackte Körper und Prostitution sind allgegenwärtig in Cyberpunk 2077. Aber was macht das eigentlich mit dem Spiel – und mit uns? Von Nora Beyer

Sex Dolls tragen in Cyberpunk 2077 einen Chip, mit dem ihre Erinnerung ausgelöscht werden kann.

UNSERE EXPERTIN

Nina Kiel ist Spieleexpertin und eine der führenden deutschen Stimmen zum Thema Sexualität in Spielen. Gelegentlich ist sie mit Artikeln und Spieletests auch als freie Autorin für GameStar tätig. Auf Twitter liest man sie unter @Beurkeek.

In Cyberpunk 2077 ist Sex Währung, Heilsversprechen und Abgrund zugleich. Überall in Night City. Auf riesigen Plakaten versprechen halbnackte oder nackte Frauen und manchmal, seltener, auch Männer: »Cyberbabes«, »Wide Open«, »Wet Dream«, »Taste the love« oder, »100% discreet«, erotische Fantasien im »Braindance Casino«. Und: Das Spiel bleibt dabei ganz und gar nicht im Ungefähren. Die Darstellung ist eindeutig: Das Plakat mit dem Schriftzug »Wide Open« etwa zeigt das Hinterteil einer Frau in Nahaufnahme, die Beine leicht gespreizt, den Hintern rausgestreckt. Zwischen ihren Beinen, aus der unteren Bildhälfte, arbeitet sich eine Schlange nach oben. Der Schlangenkopf erinnert deutlich an einen Penis. Aber was soll dieser Bilderterror mit sexualisierten Motiven eigentlich aussagen? Was für eine Reaktion erzeugen die allgegenwärtige Prostitution, der Körperkult und die nackten Tatsachen bei Spielern? Wir haben eine Expertin gefragt und setzen CD Projekts fast schon pornohafte Darstellung von Night City in den Kontext des Genres.

Was will uns dieser Penis sagen?

Die Neonschilder mit Phallussymbolen und nackten Hintern sind auch ein Teil des Environmental Storytelling, also die Möglichkeit, über die Gestaltung der Spielwelt die Story zu erzählen. Und die geht hier eindeutig so: »Sex ist ein Produkt oder dient dazu, Produkte zu bewerben«, meint Nina Kiel, Spieleexpertin, gelegentlich GameStar-Autorin und eine der führenden deutschen Stimmen zum Thema Sexualität in Spielen. Das passt ihrer Meinung nach gut zu der Geschichte, die Cyberpunk erzählen will: »Diese Darstellung, dass Sex ein Produkt ist, die fügt sich gut in die hyperkapitalistische Dystopie ein, die im Spiel den erzählerischen Rahmen bildet.« In einer Welt, in der Megakonzerne die Aufgaben des Regierungsapparates übernommen haben, wird Kapitalismus zur Staatsform. Und Sex damit zur Ware.

Einmal Sex, bitte

Cyberpunk geht in der Darstellung von Sex und Sexualität einen Schritt weiter als viele andere Spiele. Das beginnt schon bei der Charaktererstellung. Anders als in Dragon Age und Co., die unseren Helden maximal in Unterwäsche zeigen, wird hier nichts züchtig ausgeklammert, sondern komplett blankgezogen. Damit ist Cyberpunk 2077 neben etwa Rust oder Conan Exiles eines der wenigen Spiele, die uns diese Möglichkeit ge-

Es gibt einen fantastischen Song von den Chemical Brothers namens »Wide Open«.

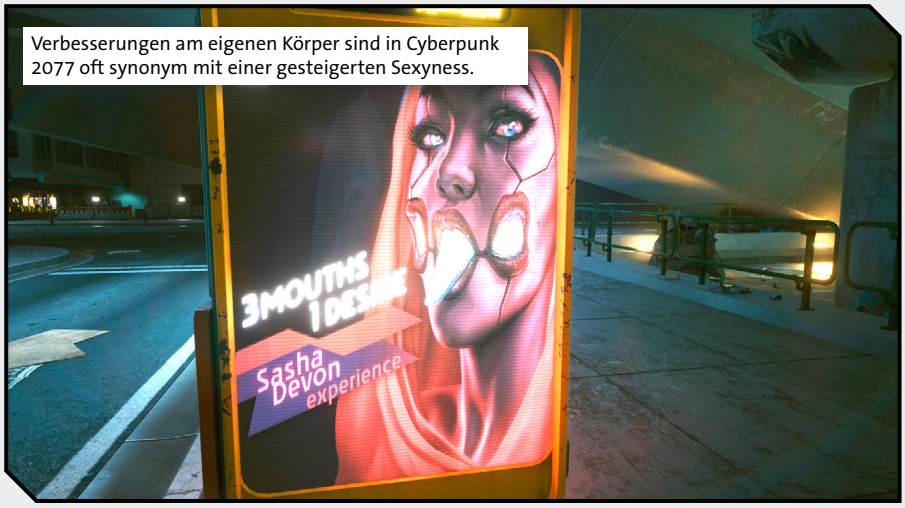
In Cyberpunk 2077 können wir sogar die Geschlechtsteile unserer Spielfigur auswählen.

ben. Wir können unsere Figur buchstäblich bis ins kleinste Detail gestalten: Haarstyle, Nagellack-Look, Tattoos, Kontaktlinsen mit Totenkopf drauf, die Geschlechtsteile Penis und Vagina. Sogar extreme Feinheiten wie beschnitten oder unbeschnitten, groß oder klein, mit oder ohne Schambehaarung – Cyberpunk 2077 hat keine Angst vor Sexualität. Und denkt durchaus divers.

Wir können einer Figur mit weiblichen Brüsten nämlich einen Penis geben. Oder einer Figur mit ansonsten männlichen Merkmalen eine Vagina. Kritik kam zum Launch dennoch, vor allem für die Entscheidung, zwar zwei Penisoptionen einzubauen, aber nur eine Vagina. Grundsätzlich aber ist die Darstellung der Geschlechtsmerkmale in Cyberpunk 2077 sehr viel progressiver als in vielen anderen Spielen. Und da fängt Sexualität ja an. Indem eben nicht ausgeklammert, sondern hingeschaut wird.

Hyperkapitalismus bedingt Hypersexualität

Überhaupt muss man in Cyberpunk manchmal doppelt hinschauen. Es gibt da nämlich diese Plakatwerbung in Night City für den Energydrink Chromanticore, der für seine verschiedenen Flavors mit einer durchtrainierten Figur im knappen Body wirbt. Auf den ersten Blick sieht die weiblich aus. Schaut man genauer hin, zeichnen sich aber deutlich die Umrisse eines Penis unter dem Body ab. Slogan des Plakats: »Mix it up!«, also etwa »Misch mal durch!« Auch hier wurde Kritik laut, war doch nicht klar, mit welcher Motivation CD Projekt Red den Bezug zu trans Menschen an dieser Stelle setzt. Denn: Das Studio hat in der Vergangenheit immer wieder mit transfeindlichen Äußerungen Negativschlagzeilen gemacht.

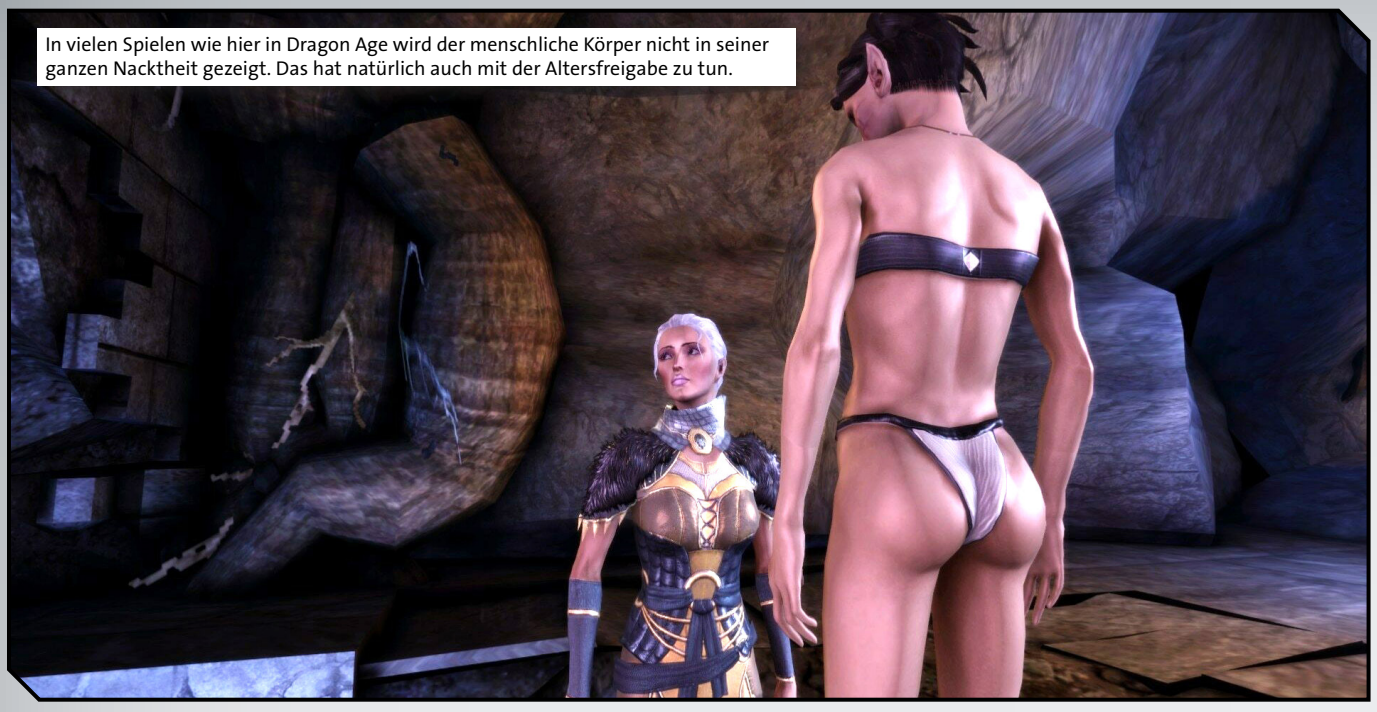


Verbesserungen am eigenen Körper sind in Cyberpunk 2077 oft synonym mit einer gesteigerten Sexyness.

Die Darstellung von Sexualität in Cyberpunk bleibt also nicht ohne Kritik. Und auch wenn sie inflationär gebraucht wird – so richtig tief geht sie nicht. Nina Kiel: »Die Darstellung von Sexualität wirkt auf mich eher oberflächlich. Sex und der nackte Körper werden im Spiel ästhetisiert, fetischisiert und als Konsumprodukt dargestellt, sei es in Werbeanzeigen, in den vielen Sexshops oder den kurzen, clipartigen Zwischense-

Ziemlich eindeutig: Sex sells. Auch in Night City.

Der Song hat keinerlei sexuellen Kontext, es geht um das Ende einer Beziehung.



In vielen Spielen wie hier in Dragon Age wird der menschliche Körper nicht in seiner ganzen Nacktheit gezeigt. Das hat natürlich auch mit der Altersfreigabe zu tun.

Künstler und Spieleentwickler Robert Yang beschäftigt sich mit homosexuellen Subkulturen und Themen. In The Tearoom ist der Penis in Form einer Schusswaffe stilisiert.

quenzen, die – optionalen – Geschlechtsverkehr mit Sexarbeitern zeigen.«

Sex in Night City ist wie Kaugummi: grell, intensiv und schnell verbraucht. Aber was bedeutet das eigentlich für die Erotik im Spiel? Wenn Sex nur noch ein Produkt ist, das konsumiert wird? »Das ist nicht besonders befriedigend«, meint Nina Kiel.

Das ist sicherlich eine bewusste Gamedesign-Entscheidung. In einer Welt, in der alles der kapitalistischen Logik unterliegt, gilt das eben auch für den menschlichen Körper. Hyperkapitalismus bedingt Hypersexualität. Besonders extrem werde das bei den Sexarbeitern im Spiel deutlich, so Kiel: »Etwa in einem Bordell, in dem Sexarbeiter ihre Autonomie vollständig abgeben und im wahrsten Sinne des Wortes als Puppen – ›Dolls‹ ist ihre offizielle Bezeichnung – benutzt werden können, deren Erinnerung im Anschluss gelöscht wird.« Die Prostituierten werden durch künstliche Augmentierungen und Eingriffe »leistungsfähiger«, beherrschbarer und attraktiver gemacht. Ein Mensch, aber frisiert. Diese dystopische Zukunftsvision begegne uns im Spiel an vielen Stellen, meint Kiel. Auch durch »eine regelrechte Obsession mit Augmentierungen, die manche Figuren an den Tag legen«.

Goldzähne und Waffenarme

Aber auch ganz unabhängig vom ausdrücklich Sexuellen nimmt der menschliche Körper in Cyberpunk eine besondere Rolle ein. Er ist grundsätzlich etwas Mangelhaftes, Unfertiges, das formbar ist und verbessert gehört. In dieser Welt keine Augmentierungen zu besitzen, hat nicht nur spielmechanische Nachteile. Natürlichkeit scheint in Cyberpunk beinahe unanständig.

Warum willst du hässliche gelbe Zähne haben, wenn du tolle goldene haben kannst? Warum willst du einen schwächlichen, vergänglichen Menschenarm haben, wenn du an der Stelle eine Waffe implantieren lassen kannst? Auch das ist auf den zweiten Blick sexuell aufgeladen. Denn: Cyberware und Sexualität liegen bei Cyberpunk 2077 eng beieinander.

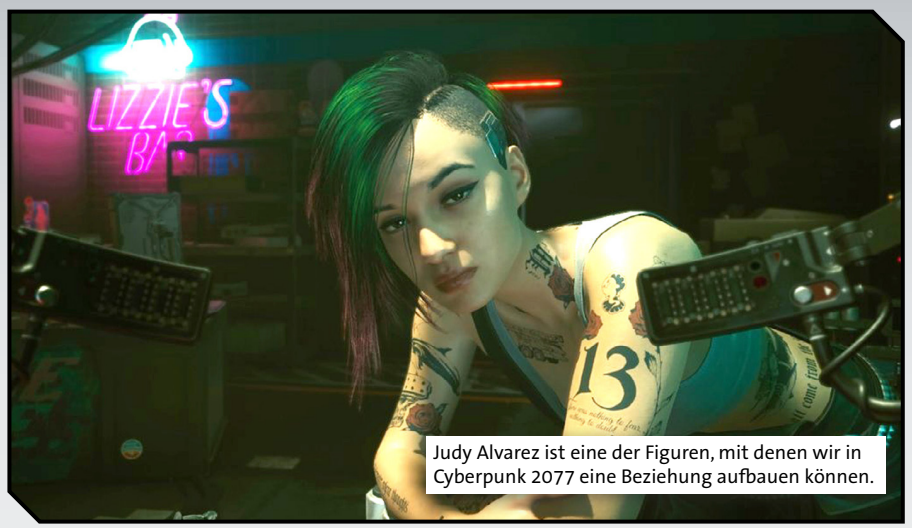
Beidem liegt die Logik einer hypervitalen Potenz zugrunde, die im Spiel aggressiv gepusht wird. Der sexuelle Status der Spielfiguren scheint daran gebunden, wie technologisch aufgerüstet diese sind. Je mehr und je teurere Augmentierungen jemand besitzt, desto potenter, desto sexier wird er oder sie wahrgenommen. Technikerotik auf den Menschen übertragen: In Cyberpunk bist du erst so richtig was, wenn du nicht mehr du bist. Sondern gestählt, verbessert durch möglichst viele Augmentierungen.

Was macht das eigentlich mit uns als Spielfigur? Das Spiel zwingt uns gewissermaßen dazu, uns regelmäßig unters Messer zu legen. Wenn wir im Spiel schneller, besser, erfolgreicher werden wollen, müssen wir den Augmentierungswahnsinn mitmachen. Weil alle anderen auch getunt sind. So werden wir gezwungen, uns selbst zu entmenschlichen. Eben weil das System es von uns verlangt. Auch das ist ein düsteres Zukunftsszenario, das Cyberpunk 2077 mitdenkt und schon in der Vorlage Cyberpunk 2020 aus dem Jahr 1988 präsent war.

Sex-Tech ist schon hier

So weit weg von uns sei Sex-Tech aber gar nicht, weiß Robert Yang. Der Künstler und Spieleentwickler beschäftigt sich in seinen Spielen mit homosexuellen Subkulturen und ist für Spiele wie The Tearoom bekannt. Da haben wir mit Männern Oralsex in Toiletten – der Penis ist dabei stilisiert in Form einer Schusswaffe zu sehen. Yang erzählt: »Sex-Tech ist keine Science-Fiction, die gibt es schon heute. Man kann in VR-Chats gehen und Vibratoren mit dem Netz verknüpfen. Künstliche Körper, die mit dem Cyberspace verbunden sind. All das ist ja schon real, und aus der ethisch-technologischen Frage ist längst eine politische geworden. Gesellschaften müssen sich etwa fragen, ob sie Technologien benutzen wollen, um den Tauschwert von Sexarbeitenden zu steigern oder um sie zu schützen.« Sollen Sexarbeiter also wie in Cyberpunk »optimiert« wer-

 Im Video tanzt eine junge Frau in einer leeren Industriehalle.



Judy Alvarez ist eine der Figuren, mit denen wir in Cyberpunk 2077 eine Beziehung aufbauen können.

den, oder nutzt man die Technologien, um ihre Arbeitsbedingungen zu verbessern und um die Arbeitenden selbst davon profitieren zu lassen? Grundlegend gehe es dabei immer auch um Kontrolle, meint Yang. »Wer kontrolliert wen, und wer profitiert? Und Sex und Sexualität stehen da im Zentrum, weil es hier um die Kontrolle von Körpern geht – meistens um die weiblicher Körper.«

Sex, der menschelt

Es sind schwierige Fragen, die Cyberpunk 2077 aufgreift. Und die, anders als man vielleicht erwarten würde, zwar düstere, aber keinesfalls weit entfernte Zukunftsszenarien sind. Aber es gibt auch die andere Seite in Cyberpunk 2077. »Es stimmt zwar, dass Augmentierungen unseren Avatar mächtiger werden lassen und den Spielfortschritt erleichtern. Im Kontext der sexuellen Begegnungen sind sie aber irrelevant«, sagt Nina Kiel. »Die Sex Worker lehnen V nicht ab, nur weil er oder sie nicht ausreichend modifiziert ist. Das gleiche gilt für die potenziellen Romanzen im Spiel.« Gerade letztere gehen das Thema Sexualität überhaupt anders an. Hier bricht das Spiel nämlich mit seiner Alles-ist-Abfuck- und Sex-ist-auch-nur-Ware-Mentalität. »Die Romantikoptionen im Spiel gehen über eine oberflächliche Bewertung des Körpers hinaus und stellen die emotionale Verbindung zwischen den Figuren in den Vordergrund«, so Kiel.

Judy Alvarez, Panam Palmer, Kerry Eurodyne und River Ward sind Figuren, mit denen wir (auch) sexuelle Beziehungen aufbauen können. »Hier kommt viel mehr Intimität und erotische Spannung auf, weil diesen Szenen ein langer Kennenlernprozess vorausgeht und die jeweiligen Figuren vertraut, nahbar wirken« erklärt Kiel. In diesen Momenten habe das Spiel Potenzial für echte Erotik, statt nur überzeichnete Hypersexualität zu inszenieren. Potenzial, das dann in der spielerischen Praxis aber ungenutzt bleibe, meint Kiel. »Die filmhafte Überinszenierung dieser Sequenzen – mit vielen Schnitten, Perspektivwechseln, Nah- und Fernaufnahmen – bewirkt dann doch wieder eine Distanzierung.« Das breche die Immersion. »Ich habe mich hier nie als Beteiligte, sondern immer nur als Beobachtende gefühlt.« Cyberpunk hat da sein authentischstes Erotikpotenzial, wo es von der sonstigen Hypersexualität abweicht. Wenn das bewusst von den Entwicklern so gewählt wurde, dann wäre das eine ziemlich schlaue Designentscheidung. Wir spüren das Menschliche, Intime in den Momenten, in denen das Spiel am leisesten ist. Wenn wir mit Panam in einer heruntergekommenen Hütte Zuflucht vor dem Sandsturm suchen oder auf einem Hausdach im Sonnenuntergang sitzen – da knistert es. Eben weil es den ultimativen Kontrast zu der ansonsten ohrenbetäubend lauten Bumm-Bumm-Hypersexualität der Neon-Porno-Optik in Night City darstellt.

Mehr als ficken, fighten, faulenzen

Cyberpunk 2077 gelingt es großartig, ein dystopisches Szenario einer Welt zu entwerfen, in der es wie im Literaturklassiker »Brave New World« von Aldous Huxley um ficken, fighten und faulenzen geht. Natürlich auf Kosten anderer – Ärmerer, Schwächerer, weniger Attraktiver. Die Hypersexualität passt hier gut rein und unterstreicht die Aussage einer maroden Gesellschaft, in der auch der menschliche Körper selbst einen schnöden Warenwert bekommt.

Allerdings: So richtig neu ist das nicht. Und als Zukunftsvision fast schon ein alter Hut, wenn man bedenkt, dass sich Popstars wie Jennifer Lopez schon vor gut zehn Jahren ihren Hintern versichern ließen und Sexarbeit natürlich schon immer ein Preisschild auf Körper geheftet hat. Wo Cyberpunk 2077 dann eigentlich berührt: wenn die hypersexualisierte Spielwelt zum Bühnenbild wird, vor dem Menschlichkeit passiert. Also wenn wir als V sich echt anfühlende Beziehungen zu Spielfiguren entwickeln. Wenn wir eben, trotz Augmentierungen, Körper-Upgrades und Rundumoptimierungen feststellen, dass wir ganz und gar fehlbar sind. Angreifbar, verletzlich, unfertig. Menschlich eben. Das ist sexy. Jenseits aller Hypersexualität. ★

Zweideutiges Werbeplakat: Um das Poster auf der linken Seite gab es vor Release von Cyberpunk 2077 viele Diskussionen.