



Sexuelle Übergriffe auf Spielemessen

»ICH HABE ANGST.«

K.o.-Tropfen auf der Game Developers Conference. Übergriffe auf der gamescom. Stalking auf der TwitchCon. Ihr kennt das alles schon aus diversen Texten und Erzählungen? Das Erschreckende an solchen Nachrichten ist, wie normal sie geworden sind. Von Nora Beyer

»Ich bin angegrapscht und verfolgt worden. Alles auf der gamescom. Das ging von unerwünschten Videoaufnahmen über Beschimpfungen, dass ich ein ›fake‹ Gamer sei, bis hin zu körperlichen Übergriffen. Das fühlte sich an, als wären gerade Cosplayerinnen Freiwild.« Diese Sätze stammen von einer Spieleentwicklerin und Cosplayerin, die anonym bleiben möchte. Sie ist eine von gut einem Dutzend Frauen, die wir für diesen Report interviewt haben und die uns erschreckende Einblicke darin gegeben haben, wie es ist, als Frau an Spielemessen und Events teilzunehmen.

Dass frauen- und minderheitenverachtendes Verhalten in der Spielebranche allzu oft zum Arbeitsalltag dazugehört, ist dank der aufsehenerregenden Skandale der vergan-

genen Jahre inzwischen in der breiten Öffentlichkeit angekommen. Trotz etlicher Initiativen und Aufrufe gelingt es den Verantwortlichen in der Branche dabei jedoch zu oft, sich wegzuducken, und das schon seit Jahren. Ein Beispiel: Blizzards Führungswechsel nach dem Skandal um die sexistische »Bill Cosby Suite« dauerte gerade mal drei Monate, dann nahm die mit viel Medienwirbel eingeführte Co-Präsidentin Jennifer O'Neal schon wieder ihren Hut, während der nachweislich seit Jahren über die Umtriebe der Blizzard-Mitarbeiter informierte CEO Bobby Kotick weiter im Amt ist und immer noch auf einen goldenen Fallschirm durch die Microsoft-Übernahme hoffen darf.

Ein anderer Fall: Nach Vorwürfen toxischen Verhaltens bei Ubisoft trennte sich das Unter-

nehmen von einer Reihe von hochrangigen männlichen Mitarbeitern, darunter der Creative Director von Assassin's Creed, Ashraf Ismail. Der fand 2022 jedoch wieder Arbeit – beim Spielegiganten Tencent.

Die sexistischen und toxischen Strukturen in der Videospielebranche reichen unseren Recherchen zufolge jedoch viel tiefer als nur in einzelne Unternehmen. Gerade auf Branchenveranstaltungen wie der gamescom, der TwitchCon und der Game Developers Conference (GDC) sind Frauen immer wieder Demütigungen und Übergriffen ausgesetzt. Sie wurden beschimpft und belästigt, sie erzählen von sexueller Belästigung und Stalking. Wir haben mit Veranstaltern und Betroffenen darüber gesprochen, was in den Messehallen passiert – und wie die Situa-

tion verbessert werden kann. Zum Schutz der Personen haben wir die Aussagen anonymisiert, wenn wir darum gebeten wurden.

Was Frauen auf Messen und Events erlebt haben

Eine Streamerin berichtet uns anonym: »Ich war nur einmal auf der gamescom, bin da aber direkt auf einen Mann gestoßen, der mich alleine durch die Hallen gehen sah und mich daraufhin verfolgte und mich belästigte, obwohl ich ihm sagte, dass ich hier arbeiten würde und ihm klar zu verstehen gab, dass er mich nicht weiter stören solle.« Eine andere Person, die ebenfalls lieber anonym bleiben möchte, erzählt uns von ihren Erfahrungen auf der Sony-Party der gamescom 2017: »Einmal griff mir ein fremder Mann im Vorbeigehen ins Gesicht und hat mir meine Pixelbrille, in die ich Gläser mit Stärke habe einsetzen lassen, einfach abgenommen«, berichtet uns die damals Anfang 20-Jährige. »Ich habe ihn angeschrien, dass ich die Brille zum Sehen brauche und er sie zurückgeben soll – ohne Erfolg.«

Nathalie Lawhead, die US-Gamedesignerin, die 2019 Schlagzeilen macht, als sie Jeremy Soule, den Komponisten der Musik von The Elder Scrolls 5: Skyrim, der Vergewaltigung bezichtigt, erzählt von der Game Developers Conference: »Man muss immer auf der Hut sein, dass einem niemand K.o.-Tropfen ins Getränk schüttet.« Eine spanische Spieleentwicklerin erzählt uns, dass sie Branchen-Events generell meide, weil sie sich »ausgeliefert« fühle. Und eine Spieleentwicklerin aus dem englischsprachigen Raum meint schlicht: »Ich habe Angst.«

Besucherinnen seien dabei ebenso betroffen wie Frauen, die in der Branche arbeiten. Nina Kiel, Spieleentwicklerin und -forscherin und eine der führenden Advokatinen zum Thema Frauen und Spiele in Deutschland, weiß von eigenen negativen Erfahrungen auf Branchenveranstaltungen zu berichten: »Körperliche Übergriffe habe ich glücklicherweise nie erlebt, wohl aber unerwünschte und sehr penetrante Avancen.« Ein Teil des Problems: »Leider werden solche Events von manchen Menschen – erfahrungsgemäß vor allem von heterosexuellen Männern – als Kontaktbörsen missverstanden, und gerade weiblich gelesene Personen finden sich daher mitunter in Situationen wieder, die hochgradig unprofessionell und unangenehm sind.« Disclaimer: Nina Kiel ist freie Autorin und hat in der Vergangenheit bereits für GameStar und GamePro Artikel veröffentlicht.

Sexismus ist dabei längst nicht »nur« Pograbschen und Machosprüche, sondern tritt in vielen Fällen weitaus subtiler auf. »Sexuelle Übergriffe sind eine extreme Form von sexistischem Verhalten«, meint Lea Schönfelder, Gamedesignerin und Co-Gründerin von Fein Games. »Das kommt aber viel weit verbreiteter in subtiler Form vor.« Sie nennt ein paar einschlägige Beispiele: »Keine ausgewogene (Gender-)Repräsentanz un-



Auf Branchenveranstaltungen gehörten Frauen in knappen Kleidern, die an den Messeständen der Spielehersteller posierten, bis weit in die 2010er-Jahre zur Grundausstattung. (Quelle: Sergey Galonkin via Wikimedia Creative Commons)

ter Speakern, einschüchterndes Verhalten gegenüber Frauen oder das Kleinmachen von Ideen, die nicht dem männlichen Mainstream entsprechen.«

Ein Beispiel für eine subtilere Sexismuserfahrung schildert uns Mel Taylor, Gamedesignerin und Gründerin von Mellow Games: »Auf der letzten gamescom 2022 kam ein männlicher Repräsentant des Publishers, mit dem ich ein Pitch-Meeting hatte, zu dem vereinbarten Meeting-Treffpunkt und ging dann, als er mich sah, anstatt mich zu begrüßen zu jemandem, der zufällig danebenstand und männlich aussah, und schüttelte ihm zuerst die Hand. Das hat sich so angefühlt, als würde er denken, ich sei eine Assistentin gewesen, und als wäre es völlig unglaublich, dass man mit einer einzelnen Frau ohne Männer im Team einen Pitch-Termin haben könnte. Und das, obwohl ich auf der Meet2Match-Plattform als Director von Mellow Games drinstand und ihm den initialen Pitch geschickt habe.«

Wenn ein Nein nicht reicht

Eine deutsche Streamerin mit mehr als 100.000 Followern auf der Plattform Twitch, die ebenfalls anonym bleiben möchte, vertraut uns an: »Auf der gamescom wurde im Cosplay ein Foto von einer Freundin und mir gemacht, und der Mann zwischen uns hat die Hände immer tiefer sinken lassen bis zu unseren Pos, während sein Kumpel am Handy hantiert hat, um das Foto zu machen.« Solche ungewollten Berührungen seien bei weitem kein Einzelfall, meint sie: »Einige umarmen dich unschicklich – an einer komischen Stelle oder zu fest.« Das gehe teilweise bis zum regelrechten Stalking: »Auf der Business-Party bei der gamescom hat mich ein Typ mal eine Stunde zugelabert und mich verfolgt, wollte sogar auf mich warten, wenn ich aufs Klo gehe. Er würde erst locker-

lassen, wenn ich ihm meine Handynummer gebe. Ich habe sehr oft nein gesagt.«

Ein Nein ist aber längst kein Garant dafür, dass das unerwünschte Verhalten eingestellt wird. Davon weiß auch Pia Scholz alias Shurjoka zu berichten. Die reichweitenstarke Streamerin hat weit über 200.000 Follower auf Twitch und ihre ganz eigenen Negative Erfahrungen auf Branchenveranstaltungen gemacht: »Bei meinem ersten Event in Deutschland, bei der DreamHack Leipzig vor mehreren Jahren, war ich mit einer weiblichen Kollegin in einem gemeinsamen Hotel-

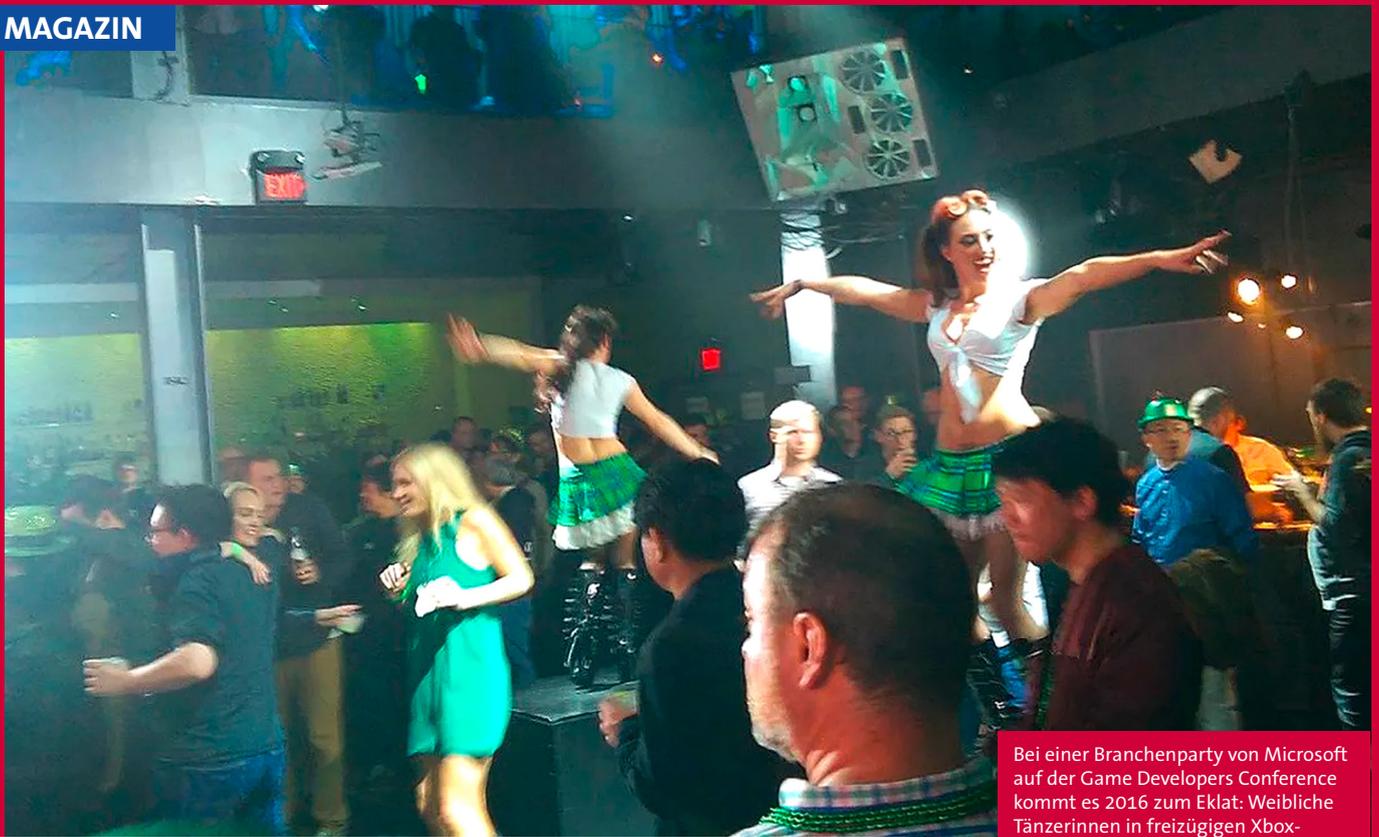
You're pretty good with one hand!
Come by our Booth (#5)

Over **10,000,000 €** investment fund up for grabs for **Game Developers** around the world.

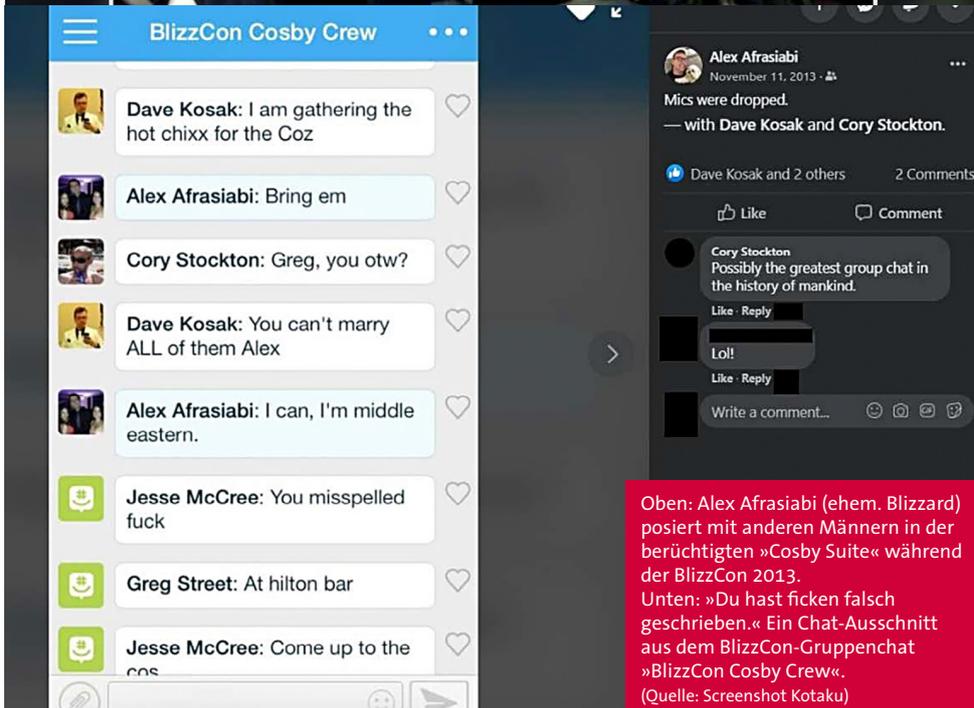
Reach out to us at **publishing@nutaku.net**

nutaku

Auf der Männertoilette der devcom 2018 wirbt Nutaku auf sexistische Weise um Mitarbeiter. (Quelle: Eline Muijres / Twitter)



Bei einer Branchenparty von Microsoft auf der Game Developers Conference kommt es 2016 zum Eklat: Weibliche Tänzerinnen in freizügigen Xbox-Kostümen sollen für Stimmung sorgen. (Quelle: via Polygon über Instagram)



Oben: Alex Afrasiabi (ehem. Blizzard) posiert mit anderen Männern in der berühmten »Cosby Suite« während der BlizzCon 2013. Unten: »Du hast ficken falsch geschrieben.« Ein Chat-Ausschnitt aus dem BlizzCon-Gruppenchat »BlizzCon Cosby Crew«. (Quelle: Screenshot Kotaku)

zimmer. Wir hatten ab dem zweiten Tag einen Stalker, der uns über das gesamte Messegelände hinterhergelaufen ist wie ein Schatten. Am Tag drei ist er mir dann durch die Innenstadt über mehrere unterschiedliche öffentliche Verkehrsmittelwechsel bis zu dem Hotel von Freunden nachgefahren und stand dann plötzlich dort im Eingangsbereich und wollte wissen, in welchem Hotelzimmer wir sind. Dieses Jahr auf der gamescom hatte ich einen fremden Mann beim Meet and Greet, der mich mehrfach dazu aufgefordert hat, ihm meine Hände zu zeigen, weil er meine Hände attraktiv fand und mir etwas aus meinen Händen »vorlesen« wollte. Auch ein Nein wurde mehrfach nicht akzeptiert, am Morgen danach stand er plötzlich »zufällig« im gleichen Lift wie ich im Hotel und hat mich dort noch einmal auf meine Hände angesprochen.« Es sind bizarre Begegnungen, die Wunden hinterlassen. Und Konsequenzen nach sich ziehen, die viel zu oft die Freiheit der Opfer einschränken. Nicht jedoch die der Täter, so wie bei Shurjoka: »Seit diesen Erfahrungen fahre ich nur noch mit dem Auto von Hotel zu Location und zurück, und auch nicht mehr alleine. Grundsätzlich bin ich nicht ohne Begleitung unterwegs.«

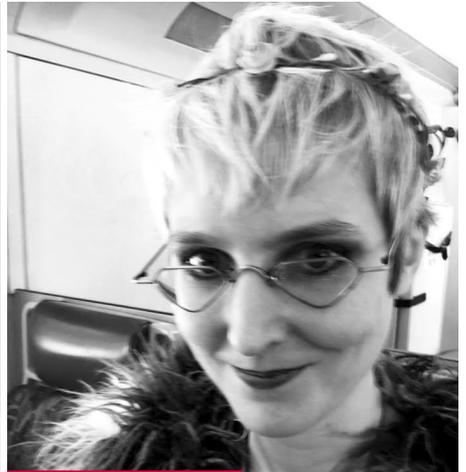
Die Münchnerin Laura (auch bekannt als Gecco) erzählt uns von ihren Anfängen als Cosplayerin auf der gamescom 2011 bis 2015. Sie organisiert seit fast zehn Jahren E-Sport-Viewing-Partys, Turniere, Streams und Mannschaften und ist auch begeisterte Cosplayerin. Ihre Erfahrungen auf der gamescom: »Ein Typ hat meine Freundin angesprochen, ob sie nicht Cosplayerin X vom letzten Jahr wäre, weil er sich seitdem jeden Tag auf das Selfie mit ihr einen runterholt.



Nina Kiel, eine der führenden Advokatinnen zum Thema Frauen und Spiele in Deutschland. (Quelle: Nina Kiel)



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



Die Game Designerin Nathalie Lawhead wurde selbst Opfer. (Quelle: Nathalie Lawhead)

Ich stand da direkt neben ihr, und sie war sichtlich verwirrt und geschockt.« Und: »Nach meiner ersten gamescom habe ich ein Bild von mir geschickt bekommen. Das war von etwas Entfernung mit schlechter Kamera – offensichtlich ohne meine Erlaubnis – geschossen worden. Das hat irgendwer in einem Pornoforum hochgeladen. Das Kostüm war nicht mal »sexy.« Auch körperliche Übergriffe hat Laura schon erleben müssen: »Einmal hatte ich ein eher freizügiges Cosplay an. Da hat mich ein Typ zur Seite gezerrt. Ich habe angefangen zu brüllen, dann hat er mich losgelassen.«

Komm mit mir, ich bin von Sony

Pia Scholz (Shurjoka) gibt ein Beispiel dafür, dass derartige Übergriffe oftmals von Männern in Machtpositionen ausgehen. Sie berichtet von einer Branchenparty in Österreich, als sie mit 19 Jahren am Beginn ihrer Karriere stand: »Damals hat mich ein männlicher, mittlerweile ehemaliger Mitarbeiter in Managerposition einer großen Internetplattform, von der ich als Selbstständige abhängig bin, zu sich ins Hotelzimmer eingeladen. Immer wieder hat er betont, dass ich doch bei ihm übernachten könnte und deswegen dann auch länger bleiben kann. Ich weiß noch, dass es mich sehr überfordert hat, weil ich so jung war und dachte, ich bilde mir die Übergriffigkeit ein.«

Eine Person aus der Branche, die anonym bleiben möchte, erzählt von ihrer Erfahrung auf der Sony-Party der gamescom 2018: »Auf der Tanzfläche, die sehr voll war, hat mich ein Mann angetanzt, und ich war erst offen dafür, miteinander zu tanzen. Dann hat er aber versucht, immer näherzukommen, und mich bedrängt, ich solle mit ihm ins Hotel gehen. Ich habe mehrfach abgelehnt und nein gesagt.« Aber auch das half nicht. »Er hat mich am Arm festgehalten und auf mich eingeredet. Er sei von Sony, er könne mir bei meiner Karriere helfen, ich solle doch mit ihm ins Hotel gehen.« Es blieb nur die Flucht: »Ich bin dann irgendwann einfach in die Menge geflohen.«

Auch die österreichische Streamerin Rebecca Raschun aka JustBecci, die fast 40.000 Follower auf Twitch hat, musste gleich mehrmals die Erfahrung machen, dass es karrierefördernde Folgen haben kann, unerwünschte Avancen von Männern mit Macht im Business abzulehnen. »Ein Fall war mit dem Community Manager des Streaming-Teams eines großen Soft- und Hardware-Konzerns. Der wollte mehr von mir und hat da Druck gemacht. Ich wollte aber gar nichts von ihm. Für mich war er einfach nur ein Arbeitskollege, und das habe ich ihm auch deutlich gemacht. Letztlich hat das dazu geführt, dass ich aus dem Streaming-Team des Konzerns entfernt wurde.« Aber damit war das Ende noch nicht erreicht: »Ich habe dann auch eine extrem schlechte Rezension bekommen für meine Arbeit – auf Basis von offensichtlich falschen Vorwürfen.« Für die damals gerade mal Anfang 20-Jährige eine verheerende Erfahrung: »Da habe ich das erste Mal gesehen, was passieren kann, wenn man jemanden zurückweist.«

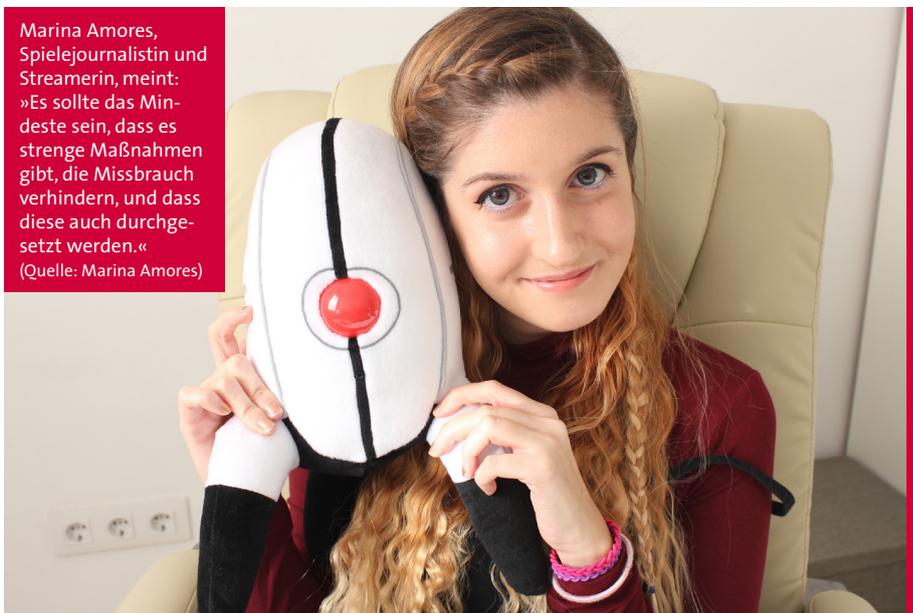
Solche und ähnliche Geschichten kennt Marion Plank, Professorin für Game Art, Ve-

teranin der Spielebranche und Ambassador für den Verein Women in Games, nur zu gut. In ihrer langen Zeit in der Szene hat sie viel Bedrückendes gehört: »Gerade junge Mädchen hatten und haben es in der Spieleentwicklung und auf Branchen-Events nach wie vor sehr schwer. Die sexuellen Übergriffe haben bei mir mit den Jahren deutlich abgenommen, aber es gab eine Zeit, wo ich als Frau auf jeden Fall vor allem implizit diskriminiert wurde. Heute bin ich Mentorin für angehende Spieleentwicklerinnen und coache diese, damit ihnen so etwas nicht widerfährt. Mein Ansatz dabei ist ganz klar, ihnen Techniken beizubringen, die sie bestärken, auch kleine Alltagsdiskriminierungen zu melden und sich dagegen zu wehren.«

Außendarstellung und Realität

Die Spielebranche stellt sich immer wieder öffentlichkeitswirksam als divers und modern dar. Die US-Digitalmesse South by Southwest (SXSW) gibt sich 2022 nach den Skandalen um Activision Blizzard und Co. geläutert, vor allem im vergangenen Jahr schien Aufbruchsstimmung zu herrschen.

Marina Amores, Spielejournalistin und Streamerin, meint: »Es sollte das Mindeste sein, dass es strenge Maßnahmen gibt, die Missbrauch verhindern, und dass diese auch durchgesetzt werden.« (Quelle: Marina Amores)



Die Initiative GAME:IN setzt sich gegen Sexismus in der deutschen Gamesbranche ein. Auf dem Bild von links nach rechts: Lena Laaser, Sophia Henning, Leonie Wolf, Layna, Lena Nießen. (Quelle: GAME:IN)



Die Streamerin Rebecca Raschun aka JustBecci musste gleich mehrmals die Erfahrung machen, dass es karriereschädigende Folgen haben kann, unerwünschte Avancen von Männern mit Macht im Business abzulehnen. (Quelle: Rebecca Raschun)

Wird die Branche diesem Anspruch auch gerecht? Notwendig wäre es, nicht zuletzt um für Frauen ein attraktiver Arbeitgeber zu werden. Die sind in der Spielebranche mit rund 30 Prozent nämlich weiterhin in der Minderheit, während das Verhältnis von Spielerinnen zu Spielern beinahe ausgeglichen ist. Dadurch werden wichtige Perspektiven weiterhin nur unzureichend gehört. Nina Kiel verurteilt den langsamen Wandel scharf: »Es gibt zwar zunehmend Lippenbekenntnisse, die auf Bemühungen um Diversität, Inklusion und Maßnahmen gegen Diskriminierung verweisen – aber in der Regel ist das heiße PR-Luft, wie zuletzt der Fall Activision Blizzard eindrücklich gezeigt hat.«

Sophia Henning vom Kollektiv GAME:IN, das sich gegen Sexismus in der deutschen Games-Branche einsetzt, gibt zu bedenken: »Besonders häufig denken männlich gelesene Menschen, es gebe keinen Sexismus (mehr) in der deutschen Branche, sehen also selbst das Problem nicht, wenn Gespräche sich in sexistischen Schenkelklopfen verlieren: ›Ist doch nicht so schlimm, wir sind doch unter Freund*innen, und es ist ja ohnehin alles nur Spaß.«

Veranstalter oder die an den relevanten Machtpositionen stehenden Personen unternehmen nach Aussagen unserer Interviewpartner noch immer oft zu wenig; und manchmal sind gerade diese Menschen selbst übergriffig. Nathalie Lawhead erzählt uns etwa von einer Party im Rahmen der Game Developers Conference. »Während ich da beim Aufbauen war, habe ich einige Twitter-Nachrichten bekommen, dass der Veranstalter der Party selbst in der Vergangenheit bereits übergriffig geworden sei. Als mir dann auch noch handfeste Beweise geschickt wurden, entschied ich mich, öffentlich von der Einladung zurückzutreten.« Das Bizarre: »Die Party war eigentlich als Ersatz für eine andere Party gedacht, die aber bereits abgesagt worden war, weil deren Veranstalter wegen Übergriffen rausgeworfen wurde. Die ›Ersatz-Party hat sich in der Öffentlichkeit prominent als ›Safe Space‹ vermarktet. Und dann kommt raus, dass der Veranstalter genauso Täter ist und Menschen schon geschadet hat.«

Zwar geben wegen Lawheads Reaktion viele ihre Tickets zurück – die Party findet aber dennoch statt. Das Schulterzucken der Branche macht Lawhead betroffen: »Ich

habe im Nachgang viele Leute sagen hören: Wenn es auf der GDC nur Partys geben dürfte ohne Missbrauchsfälle, dann gäbe es auf der GDC gar keine Partys.« Für sie ist das symptomatisch für eine Branche, in der Sicherheit zu oft nur ein Lippenbekenntnis bleibt. »Das Mindset ist nach wie vor, dass nichts gegen Missbrauch und übergriffige Personen unternommen wird.«

Erste Hilfe: Flüsternetzwerk

Wo die Veranstalter versagen, bilden sich alternative Schutzmechanismen. Lawhead berichtet von »whisper networks«, also Flüsternetzwerken. Das sind Chatgruppen und informelle Netzwerke zum gegenseitigen Schutz: »Die existieren, um vor gefährlichen Männern zu warnen und Ratschläge zu geben, wie etwa auf bestimmten Events nichts zu trinken oder sein Getränk immer im Auge zu behalten, nicht allein auf Partys zu gehen oder Pfefferspray mitzunehmen.« Grotesk ist: »Diese Tipps gelten allesamt für Partys und Veranstaltungen, die eine öffentliche ›Safe Space‹-Policy haben.« Mehr als öffentlichkeitswirksam sei die aber leider oftmals nicht. Tatsächlich gehören viele dieser Tipps für Frauen inzwischen zur Normalität eines Barbesuchs, ob in der Spielebranche oder nicht. Das eigene Getränk unbeaufsichtigt stehen lassen zu können, ist ein Luxus, den heutzutage ausschließlich Männer genießen können.

Doch zurück zur Spielebranche: Auch in Deutschland haben sich längst interne Solidaritäts- und Schutznetzwerke gebildet. Lena Fischer von Medien.Bayern GmbH (Games/Bavaria) berichtet: »Auf der gamescom wird man in der Regel vor einzelnen Partys und Personen gewarnt. Diese gilt es dann, zu meiden oder sich in Frauengruppen aufzuhalten.« Beck Niederländer, ebenfalls bei Medien.Bayern GmbH beschäftigt, organisiert selbst Messeauftritte und Events und erzählt: »Leider hört man immer wieder von Übergriffen, und es gibt sehr weitreichende whisper networks. [...] Für einige Events, wie zum Beispiel die Game Developers Conference, gibt es auch eigene Discord-Server für marginalisierte Gruppen, in denen sich Betroffene und Allies sammeln, um sich gegenseitig während des Events zu schützen und Hilfe geben zu können.«

(Selbst-)Schutz wird also oft in den privaten Raum verlegt und zur Aufgabe des Einzelnen innerhalb der Community. Der Nachteil dieser informellen Netzwerke liegt auf der Hand: Wer keinen Zugang zu ihnen hat, sie nicht kennt, bleibt ungeschützt. Ein Missstand, den nicht nur Nathalie Lawhead unerträglich findet: »Was ist mit den Menschen, die neu in der Branche sind und keinen Zugang zu dieser Art von ›Insider-Wissen‹ haben? Um die mache ich mir Sorgen.«

Was sich geändert hat und noch ändern muss

Wir wollten von den Veranstaltern der angesprochenen Events und Messen wissen, wie

sie auf solche Berichte reagieren und was sie unternehmen, um ein sicheres Umfeld zu ermöglichen. Von den Ausrichtern der E3 und der Game Developers Conference gab es keine Reaktion. Mit Verantwortlichen der Twitch-Con kam ein Gespräch nicht zustande.

Die einzige Antwort stammt vom game – Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. Der ist gemeinsam mit der Koelnmesse GmbH Veranstalter der gamescom/ devcom, wobei game und Koelnmesse hier gemeinsam sprechen, so die Rückmeldung. Der game-Geschäftsführer Felix Falk erklärt in einem Statement: »Der Schutz all unserer Gäste – ob auf der gamescom, devcom oder bei den digitalen gamescom-Formaten – hat oberste Priorität, und es wurden verschiedene Maßnahmen ergriffen und 2022 nochmals ausgebaut, um ein vertrauensvolles Umfeld zu bieten. In den zwei Fällen, die uns konkret 2022 gemeldet wurden, haben wir direkt Konsequenzen ergriffen. Unter anderem hat eine Person dauerhaftes Hausverbot für alle Koelnmesse-Veranstaltungen bekommen.«

Tatsächlich werden längst keine knapp bekleideten Damen mehr als Standpersonal angeheuert, die Praxis der sogenannten »Booth Babes« scheint der Vergangenheit anzugehören, auch wegen neuer Vorschriften. Publisher, die früher Partys in Bordellen und Strip-Clubs gefeiert haben, wählen mittlerweile andere Örtlichkeiten aus, die inklusiver daherkommen. Es gibt einen Code of Conduct, der auch bereits zu Veranstaltungsverböten übergreifiger Personen geführt hat. Im letzten Jahr wurde gemeinsam mit der Kölner Initiative für mehr Sicherheit im öffentlichen Raum EDELGRAD zusammengearbeitet, die auf der gamescom mit geschulten Experten für Beratungsgespräche zur Verfügung stand. Auch die Münchner Cosplayer Laura sagt mit Blick auf die Kölner Videospielemesse: »Es hat sich gebessert.«

Ein guter Anfang, aber reicht das aus? Wohl kaum, besonders mit Blick auf das gesamtgesellschaftliche Problem der Übergriffe. Nina Kiel sagt dazu: »Auch solche Maßnahmen werden Übergriffe nicht konsequent verhindern können. Um langfristig etwas zu ändern, braucht es einen gesamtgesellschaftlichen Wandel.«

Für die Zukunft wünschen sich unsere Interviewpartner und -partnerinnen, dass die Null-Toleranz- und Safe-Space-Policies von den Veranstaltern nicht nur propagiert, sondern konsequent durchgesetzt werden. Linda Kruse, Gründerin und Geschäftsführerin von The Good Evil GmbH, sagt: »Es braucht einen klaren Code of Conduct mit Prozessen, die dann auch funktionieren. Ein positives Beispiel wäre hier die devcom 2022, wo direkt eine Person ausgeschlossen wurde.« Marina Amores, spanische Spielejournalistin und Streamerin, meint: »Es sollte das Mindeste sein, dass es strenge Maßnahmen gibt, die Missbrauch verhindern, und dass diese auch durchgesetzt werden.«

Nina Kiel wünscht sich weitgehendere Schritte: »Wichtig ist, zusätzlich geschultes



Die bekannte Streamerin Shurjoka ist nach mehreren Stalking-Erfahrungen auf Branchenevents gar nicht mehr ohne Begleitung unterwegs. (Quelle: © Tarek Stewart)



Marion Plank, Professorin für Game Art und Ambassador der Initiative Women in Games, weiß, dass es gerade junge Frauen in der Branche noch immer schwer haben. (Quelle: Marion Plank)

Personal bereitzustellen, an das sich Opfer unkompliziert und vertrauensvoll wenden können, und Fehlverhalten konsequent zu ahnden. Dieses Personal sollte in allen Bereichen des Events präsent und klar identifizierbar sein, zum Beispiel durch spezielle T-Shirts oder Badges. Hierdurch ergibt sich dann idealerweise auch eine abschreckende Wirkung auf potenzielle Täter*innen.«

Übergriffiges Verhalten muss Konsequenzen haben – auf der Veranstaltung selbst,

aber vor allem auch für die weitere Berufslaufbahn der Täter. »Seit den Skandalen der letzten Jahre werden Männer, die übergreifig werden, zwar an den Pranger gestellt«, meint die Game-Art-Professorin Marion Plank. »Auf ihre Karriere«, fügt sie allerdings an, »hat das selten Auswirkungen. Oft gehen sie einfach zum nächsten Studio und machen dort weiter, als wäre nichts gewesen.« Und: »Das manchmal noch mit einer deutlichen Gehaltserhöhung.« ★

ORIGINAL

FILED
Superior Court of California
County of Los Angeles

JUL 20 2021

Sherril R. Carter, Executive Officer/Clerk of Court
By S. DREW Deputy

1 JANETTE L. WIPPER, Chief Counsel, (#275264)
2 SUE J. NOH, Assistant Chief Counsel, (#192134)
3 RUMDUOL VUONG, Associate Chief Counsel, (#264392)
4 320 W. 4th Street, Suite #1000
Los Angeles, CA 90013
Telephone: (213) 439-6799
Facsimile: (888) 382-5293

5 Attorneys for Plaintiff,
Department of Fair Employment and Housing

(Fee Exempt, Gov. Code, § 6103)

IN THE SUPERIOR COURT OF THE STATE OF CALIFORNIA
IN AND FOR THE COUNTY OF LOS ANGELES

11 DEPARTMENT OF FAIR EMPLOYMENT AND HOUSING, an agency of the State of California,)
12) Plaintiff,)
13 vs.)
14 ACTIVISION BLIZZARD, INC., BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC., and ACTIVISION PUBLISHING, INC., and DOES ONE through TEN, inclusive,)
16) Defendants.)

Case No. **21 ST CV26571**
Dept: Hon.
CIVIL RIGHTS AND EQUAL PAY ACT COMPLAINT FOR INJUNCTIVE AND MONETARY RELIEF AND DAMAGES
JURY TRIAL DEMANDED

18 Plaintiff, DEPARTMENT OF FAIR EMPLOYMENT AND HOUSING ("DFEH"), an agency of the State of California, brings this action in its own name to remedy violations of the California Fair Employment and Housing Act, Government Code section 12900 et seq. ("FEHA") as well as the California Equal Pay Act, Labor Code section 1197.5, by Defendant Activision Blizzard, Inc. ("Activision Blizzard"), Blizzard Entertainment, Inc. ("Blizzard"), and Activision Publishing, Inc. ("Activision Publishing") and Does One through Ten (collectively referred to as "Defendants").

21
22
23
24
25

///

///

BY FAX

07/20/2021

Die kalifornische Behörde Department of Fair Employment and Housing (DFEH) hat eine Klage gegen Activision Blizzard wegen toxischer Arbeitsbedingungen und ungerechter Gehaltsstrukturen eingereicht.