

Konferenz: Sex in Videogames

LET'S TALK ABOUT SEX, BABY!

Woher die Kinder kommen, ist hinlänglich bekannt. Doch wie kommt mehr Sex in Videospiele? Das diskutierten rund 100 Konferenzteilnehmer Anfang Juni in San Francisco.

Klären wir gleich zu Anfang mal ein Missverständnis auf: Nur, weil eine Konferenz »Sex in Videogames« heißt, bedeutet das nicht, dass dort darüber diskutiert wird, wie sich mehr Emotionen, Liebe und natürlich auch Sex in PC- und Videospiele unterbringen lassen. Und wer zu einer solchen Konferenz jede Menge Spieldesigner erwarten würde, die von ihren Erfahrungen mit dem Themenkomplex berichten, würde ebenfalls enttäuscht – obwohl uns mit Al Lowe und den Machern der **Leisure Suit Larry**-Serie, den Storyfächsen von Bioware oder den Avantgardisten von Quantic Dream (**Fahrenheit**) schon ein paar einfallen würden. Selbst eine Diskussionsrunde zum Thema »Mythos Lara Croft« wäre passend gewesen.



Virtually Jenna: Pornostar Jenna Jameson als digitale Ausziehpuppe.



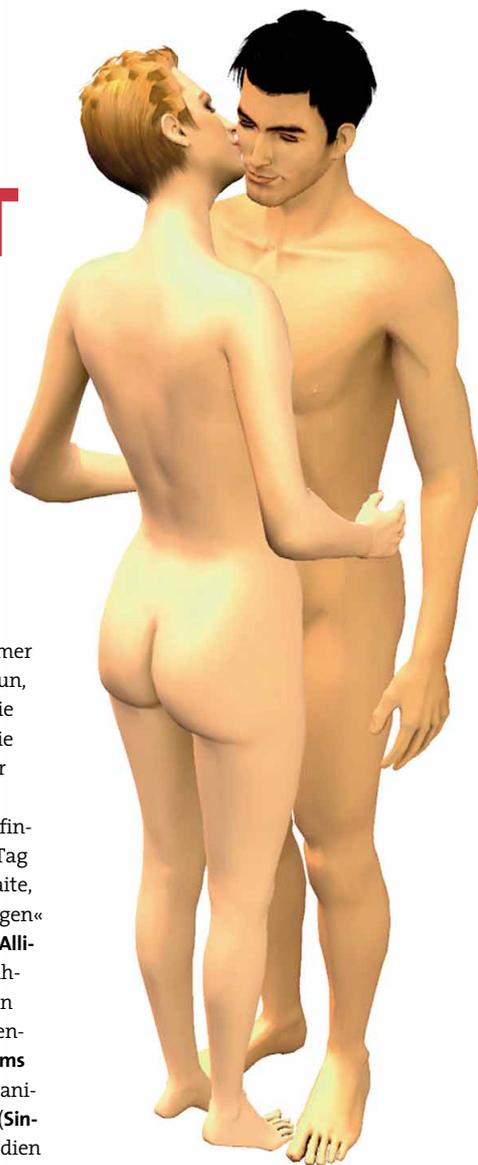
Naughty America soll ein Online-Dating-Sex-Spiel werden.

Romantik: Fehlanzeige

Worüber haben die Konferenzteilnehmer am 8. und 9. Juni denn gesprochen? Nun, über Sex halt. Und über Videospiele, die sich um Sex drehen. Videospiele, die Sie nicht im Kaufhaus, Flächenmarkt oder Spiel Laden, sondern eher im niedlich »Adult Store« genannten US-Sexshop finden. Oder online. Dabei fing der erste Tag der Konferenz gut an. Brenda Brathwaite, eine der wenigen anwesenden »richtigen« Spieldesignerinnen (**Wizardry**, **Jagged Alliance**, **Playboy: The Mansion**) schlug in ihrem Vortrag »Sex in Spielen: Wo stehen wir?« einen weiten Bogen: von familienfreundlich dargestelltem Sex in den **Sims** über Aufklärungstitel, Strip-Poker, japanische Hentai-Spiele, Mainstream-Titel (**Singles**, **Playboy: The Mansion**), Sex-Komödien (**Leisure Suit Larry**) bis hin zu Sex-Handyspielen, Independent-Titeln (**Dreamstripper**, **Love Chess**) und »Poke the Doll«-Spielen (siehe Kasten). Der Punkt »Romantik und Liebesgeschichten« zierte eine ansonsten leere Folie: »Wir haben ein Problem damit, Geschichten zu erzählen«, klagte Brenda Brathwaite und fragte: »Was ist so schlimm daran, einen nackten Körper zu zeigen?«

Verkaufswirren

Selbst Mainstream-Spiele mit erotischen Inhalten haben es in den USA schwer. Nehmen wir den Playstation-2-Actionhit **God of War**: Held Kratos befriedigt darin in einem Minispiel zwei Gespielinnen gleichzeitig. Die Kamera schwenkt währenddessen auf den Nachttisch, auf dem eine Vase züchtig hin und her schwankt. Absurdes Ergebnis: Die großen Kaufhausketten Wal-Mart, Target und Best Buy nahmen den Titel anfangs nicht ins Programm, sondern erst, als er sich aufgrund seiner übrigen Qualitäten im Fachhandel wie geschnitten Brot verkaufte. Merke: Moneten gehen vor Moral. Das Internet bleibt für Sex-Spiele allerdings Umschlagsplatz Nummer eins. So gab es in den USA die »ab 18«-Versionen



von **Singles** und des letzten **Larry**-Abenteurers nur online. Scurril: Peter Paynes Firma Jast USA bietet im Netz ins Englische übersetzte japanische »Dating-Simulationen« an. Andere Länder, andere Sitten: »Verkauft sich so ein Titel in Japan richtig gut, kommt dort oft eine Playstation-2-Version ohne sexuelle Inhalte auf den Markt. Manchmal folgt sogar eine eigene, saubere Anime-Serie«, berichtete Payne.

Nur für Erwachsene

Sex-Kolumnistin Regina Lynn referierte über das Thema Online-Sex und sprach sich dafür aus, statt von »virtuellem Sex« lieber von »Sex in virtuellen Orten« zu reden. Virtuell ging es weiter: Dave Taylor, einst Programmierer bei id Software, stellte im Vortrag »Die Zukunft von Technik & Sex« dar, wie realistisch menschliche Körper inzwischen simuliert werden können – das war nicht immer ganz jugendfrei. Spätestens mit der nun folgenden Diskussionsrunde über die Verknüpfung des Spielmarkts mit der, nun ja, Porno-Branche wurde klar: Noch stärker als an herkömmliche Spielentwickler richtete sich

Deutsche
Mainstream-
Spieldesigner
musste man
wie ihre US-
Kollegen mit
der Lupe su-
chen – und
fand sie trotz-
dem nicht.



die Konferenz an Vertreter der »Unterhaltungsindustrie für Erwachsene«, die Anregungen aus der Spielebranche für ihre eigenen Produkte suchen. Kein einziger Mainstream-Entwickler saß zwischen den Podiumsdiskutierern, die immerhin feststellten, dass sich Sex- und normale Spiele elementar voneinander unterscheiden: Abenteuer und Adrenalin auf der einen Seite stehen Erregung und Erektion auf der anderen Seite gegenüber. Dass herkömmliche Spiele sich schon bald ins erotische Geschehen einmischen werden, ist nicht zu erwarten. »Die Sex- und Spieleindustrie unterscheiden sich grundlegend«, erklärte Konferenzchefin Brenda Brathwaite. »Während Pornos schnell, billig und profitabel produziert werden, dauert die Spielentwicklung lange, ist teuer und endet nicht automatisch in den schwarzen Zahlen.«

Alles nur im Kopf

Dr. Marty Klein begann den zweiten Konferenztag mit einem intimen Geständnis: »Ich habe keinen blassen Schimmer von Videospiele«, offenbarte der Sexualtherapeut. Dennoch oder vielleicht gerade deswegen waren seine Ausführungen zum Thema »Was macht Menschen an?« auch für Spielentwickler interessant. Etwa: »Beim Sex spielt unser Vorstellungsvermögen die größte Rolle« – eine These, die Dave Taylors Fotorealismus-Vortrag vom Vortag komplett widerspricht. Der Lerneffekt der sich anschließenden Podiumsdiskussion »Erfolgreich Spiele mit Erotik-Inhalten machen« war trotz der »echten« Spielentwickler Jeb Havens (**Playboy: The Mansion**) und Aaron Brashears (**Second Life**) begrenzt: Die meisten Spieler, so erfuhr man, kommen – hört, hört! – aus den USA, Kanada und England, in vielen Online-Spielen sind genau so viele Frauen wie Männer unterwegs, und **Playboy: The Mansion** verkaufte sich in Europa besser als in den USA. Sagenhaft.

Mars & Venus

Konferenz-Höhepunkt Nummer zwei: der Vortrag »Geschlechtsbezogenes Design und Erwachsenentitel« von Sheri Graner Ray, einer Design-Veteranin, die schon an der **Ultima**-Reihe und **Star Wars Galaxies** beteiligt war. Graner Ray rechnete darin mit vier Mythen ab. Mythos Nummer eins: Frauen wollen keine erotischen Themen. Sheri Graner Ray: »Wie erklärt sich dann, dass erotische Liebesromane das am stärksten wachsende Segment im US-Buchhandel sind, mit zweistelligen Zuwachsraten?« Mythos Nummer zwei: Frauen haben Angst vor Computern. Sheri Graner Ray: »Frauen und Männer lernen unterschiedlich. Männer sind risikobereite Forscher, Frauen beobachten und machen sich erfolgreiche Strategien zu eigen.« Mythos Nummer drei: Männliche Spielhelden sind genauso übertrieben dargestellt wie weibliche, da sollen sich Frauen nicht so anstellen. Sheri Graner Ray: »Männliche und weibliche Spielcharaktere sind zwar fast immer jung, stark und vital, doch die Darstellung weiblicher Helden geht noch einen Schritt weiter. Ihre Physiognomie spiegelt sexuelle Bereitschaft wieder: volle, rote Lippen, Schlafzimerblick, harte Brustwarzen und schweres Atmen durch einen halbgeöffneten Mund. Bei männlichen Helden fehlen diese Merkmale, obwohl sie bei Männern und Frauen identisch sind.« Mythos Nummer vier: Man muss nur das Geschlecht der Hauptfigur in einem Sexspiel vertauschen, schon ist es ein Spiel für Frauen. Sheri Graner Ray: »Männer reagieren auf optische, Frauen auf emotionale und Berührungs-Reize. Doch egal ob Mainstream- oder Sexspiel, die meisten Entwickler setzen auf optische Belohnungen, um die Spieler zum Weiterspielen anzuhalten.« In den USA liegt der Frauenanteil bei klassischen Einzelspieler-Titeln entsprechend unter zehn, bei Online-

SEX, LÜGEN & VIDEOSPIELE

Im Vierteljahrhundert seit dem Textadventure Softporn Adventures (1981) von On-Line Systems (dem späteren Sierra Online) und Artworx' Strip Poker (1982), in dem sich Ihre Mitspieler(innen) zur Belohnung entblättern, hat sich die Technik und damit auch die grafische Darstellung von Sex in Spielen rasant weiter entwickelt. Zu den im englischsprachigen Raum populären Genres zählen japanische Dating-Simulationen wie Private Nurse, Let's Meow Meow oder Hitomi My Stepsister, in denen Sie in teils erstaunlich komplexen Geschichten, aber recht heftigen, gelegentlich bewegten Standbildern versuchen, alle möglichen Damen rum- und ins Bett zu kriegen. Bei den von Konferenzchefin Brenda Brathwaite verharmlosend »Poke the Doll« (Stups' die Puppe) genannten Titel wie Virtual Hottie 2 oder Virtually Jenna bleiben keine anatomischen Fragen mehr offen. Das Ausziehen der digitalen Polygodamen ist dabei noch das Harmloseste: die Entwickler bekommen regelmäßige Feedback-E-Mails, in denen die Spieler sich bizarrste Sexspielzeuge für ihre Puppe wünschen. Grafisch weniger drastisch, doch dafür mental nicht minder stimulierend sind Online-Sex-Chats in speziellen Foren oder sogar in kommerziellen Titeln wie World of Warcraft. Im Indie-Projekt Second Life sind nach Entwicklerangaben sogar zehn Prozent der rund 200.000 Spieler sexuell aktiv. Der ehemalige Blue-Byte-Designer Patric Lagny (Battle Isle) wohnt heute in den USA und entwickelte in Eigenregie ein Online-Rollenspiel namens Sociolotron. Darin haben die Spieler in Ultima Online-Grafik Sex in allen nur denkbaren Varianten, bekommen Krankheiten und Kinder und kämpfen gegeneinander. Ein Markt für solche Titel scheint in den USA zu existieren: Mit Naughty America, Erotasy Island und Rapture Online sind weitere Erotik-Multiplayer-Rollenspiele in Arbeit.

Rollenspielen bei bis zu 25 und bei Denk- und Reaktionsspielen bei bis zu 70 Prozent.

Was vom Tage blieb

In unserem Report in GameStar 1/2006 klagten wir über zu wenig Liebe und Sex in Spielen – auf der Konferenz ging es um viel Sex und wenig Liebe. Oder würden Sie es als Liebe auslegen, wenn das nach Entwicklerangaben beliebteste Feature des virtuellen Pornostars Jenna Jameson ist, der Dame allerhand Gegenstände in den Polygonhintern zu stecken? Vielleicht waren wir etwas blauäugig, von der Konferenz inspirierende Ideen für tiefe, emotionsgeladene Storys zu erwarten. Die gibt es in Sexfilmen schließlich ebenso wenig wie in Action-Reißern im Mainstream-Kino. Doch wir geben die Hoffnung nicht auf – vielleicht lässt ja unser Held oder unsere Heldin schon im nächsten Bioware-Rollenspiel beim Küssen die Augen offen. Das wäre zumindest ein Anfang. RA



In japanischen Dating-Sims geht es im Manga-Look zur Sache.