

Hexenjagd auf Miniröcke

Booth Babes sollen verboten werden, und sexy Cosplayerinnen am besten gleich mit! Blödsinn, sagt Ann-Kathrin. Denn die spärlich bekleideten Hostessen sind nicht das Problem, sondern vielmehr ein Symptom.



Die Autorin

Ann-Kathrin fühlt sich zwar von Booth Babes weder gestört noch beleidigt, hätte aber gegen etwas mehr Varianz im Spielecharakter-Design nichts einzuwenden. Ein bisschen weniger Haut und dafür mehr Persönlichkeit wären super.

Heißt kurz auch schlecht? Um dem Sexismus in der Spielebranche beizukommen, haben die Organisatoren der PAX East 2015 zu sommerlich angezogene Booth Babes (übrigens beiderlei Geschlechts) verboten. Laut dem offiziellen Messereglement sollen sich Besucher auf der Messe wohlfühlen, und das können sie nicht, wenn sich links und rechts halbnackte Frauen auf PlayStations räkeln.

Andere Messen wie die E3 in den USA überlegen sogar, neben den Booth Babes auch zu knapp bekleideten Cosplayerinnen den Zugang zu verwehren. Allerdings ist das aber meiner Meinung nach vor allem eins: scheinheilig.

Während nämlich schon auf der PAX genau geregelt werden soll, wie viele Quadratzentimeter nackte Haut Hostessen und Cosplayerinnen zeigen dürfen, gilt diese Regel nicht für diejenigen, die spielbare Charaktere darstellen.

Wenn ich mich also als Cortana, die Datenstrom-Nixe aus Halo, verkleide, wären Bodypainting und hautfarbene Unterwäsche kein Problem. Aber wehe, der Rock einer Hostess ist zu kurz! Hier wird eindeutig mit zweierlei Maß gemessen.

Zumal das Publishern ja immer noch das Hintertürchen offen lässt, auf »Spielecharaktere« statt klassische Booth Babes zu setzen. Dann laufen am Microsoft-Stand eben 30 Cortanas mit Körperfarbe und String durch die Gegend.

Wenn ich Booth Babes mit der Begründung verbiete, dass sie den Menschen auf den Messen Unbehagen bereiten, darf ich auch ein Sacred 3 nicht anrühren, denn schließlich trägt die Seraphim nicht mehr als eine vage Idee von Kleidung.

Vom Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Rüstungen will ich gar nicht erst anfangen. Das ist allerdings kein reines Problem der Spielebranche, Karnevalskostüme gibt es ja grundsätzlich auch nur in »männlich« und »sexy«.

Realismus vs. Sexismus

Das Booth-Babe-Verbot ist also vor allem scheinheilig, weil es an einem Symptom herumdoktert, statt sich dem eigentlichen Problem zu widmen. Halbnackte Frauen in Messehallen? Nein, um Himmels willen, unmöglich! Halbnackte Frauen in Spielen? Och, na klar, macht ruhig! Wer so argumentiert, hat offensichtlich seine eigene Botschaft nicht verstanden.

Um langfristig etwas am Frauenbild zu ändern, muss man nicht auf denen rumhacken, die sich wie übersexualisierte Videospieldesigner kleiden. Stattdessen sollten wir Studios unter-

stützen, die realistische Frauenbilder vermitteln. Niemand würde sich – um das Argument der PAX aufzugreifen – neben einem weiblichen Commander Shepard unwohl fühlen. Oder neben Ellie aus The Last of Us.

Spiele wie Silent Hill und Portal haben bereits gezeigt, dass großer Erfolg nicht mit großen Körbchen zusammenhängt. Gebt uns starke Frauen, dann können wir sie auch cosplayen, ohne dass ihr's uns hinterher wieder verbieten müsst! Meiner Ansicht nach kann man nicht gleichzeitig freizügige Kleidung verbannen und noch freizügere Spiele vermarkten – entweder ganz oder gar nicht.

Anstatt auf den Anti-Booth-Babe-Zug aufzuspringen, ohne irgendwas am Figurendesign zu ändern, könnte man nämlich auch einfach ehrlich sein: Nichts verschafft so schnell Aufmerksamkeit wie Brüste, Blut und Explosionen.

Klar nervt es, dass Hostessen eingesetzt werden, um mit offener Bluse die Massen anzulocken, doch es funktioniert. Publisher und Marketingagenturen achten nun mal darauf, wie man mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Aufmerksamkeit generiert, in diesem Fall mit möglichst wenig Stoff.

Das schließt natürlich die Annahme mit ein, dass wir Spieler und Messebesucher allesamt vollkommen triebgesteuert sind. Was psychologisch betrachtet zu weiten Teilen sogar stimmt, aber möchten wir wirklich einzig darauf reduziert werden?

Mein Kaufverhalten ist nämlich nicht davon abhängig, wie viele muskulöse, oberkörperfreie Männer auf einer Messe dafür Werbung machen.

Abgesehen davon, dass ich dann wahrscheinlich nur WWE-Titel zu Hause hätte, geht es mir um das Spiel an sich. Selbst eine ganze eingeeilte Strippergruppe kann nicht langfristig von schlechtem Spieldesign ablenken.

Booth Babes zu verbannen, aber die Spiele weiterhin gleich zu präsentieren, ändert überhaupt nichts. Natürlich muss man irgendwo anfangen, doch bitte nicht auf so eine scheinheilige Art. Aufgesetzte Verbote führen nämlich nicht zum Umdenken, sondern verleiten lediglich dazu, nach Schlupflöchern zu suchen.



Michelangelos David ist splitterfarnackt – aber Kunst. Deswegen darf er in jedem Vorgarten stehen.