

»Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe«

Ein Gespräch über Sexismus in der Videospielebranche

Nora Beyer, Natalie Lawhead

Manchmal handeln Spiele über Politik und manchmal werden Spiele selbst zum Politikum. Der Blockbuster-Titel Cyberpunk 2077 des Warschauer Studios CD Projekt Red leidet zwischenzeitlich unter massivem Review Bombing, weil das Spiel wegen des russischen Angriffskriegs gegen die Ukraine im Frühjahr 2022 in Russland und Weißrussland nicht mehr vertrieben wird. Der Indie-Horror-Titel Devotion des taiwanesischen Studios Red Candle Games wird zwei Tage nach seinem Release im Frühjahr 2019 von chinesischen Spielern massiv angegriffen – wegen eines Spiel-Amuletts, das angeblich den chinesischen Präsidenten Xi Jinping beleidigt. Innerhalb kürzester Zeit brechen die Reviews auf Steam ein. Trotz Patches und Änderungen im Spiel wird das Spiel schließlich noch im Release-Monat von Steam China entfernt. Die Publisher lösen die Verträge mit dem Studio auf – sämtliche Verluste aus der Politik-Kontroverse sind nun vom Studio selbst zu tragen. Nur ein paar Tage später nimmt Red Candle Games das Spiel ganz von der Plattform. Die Videospielebranche hat zutiefst (gesellschafts-)politische Sprengkraft: Immer wieder steht sie wegen ihrer sexistischen, rassistischen und transphoben Abgründe sowie eines insgesamt verbreiteten toxischen Arbeitsklimas in der Kritik. Wo Spiele stattfinden und entwickelt werden, werden auch politische und gesellschaftliche Themen verhandelt. In Studios als Arbeitsplätzen, in professionellen E-Sport-Kontexten und in sämtlichen Gaming-Communitys im digitalen öffentlichen Raum. Die Branche ist weniger divers, als behauptet und – wie die Klagen gegen Activision Blizzard, Riot Games, Ubisoft und Co. zuletzt in den Jahren 2021 und 2022 deutlich machen – noch sexistischer als befürchtet.

Einen Blick hinter die Kulissen der Branche gewährt Nathalie Lawhead. Die vielfach ausgezeichnete Netzkünstlerin und Game Designerin, wurde selbst mehrfach Zielscheibe von Belästigungen und Bedrohungen und machte 2019 Schlagzeilen, als sie den bekannten Skyrim-Komponisten Jeremy Soule der Vergewaltigung bezichtigte.

NB: Bitte erzähl doch ein wenig über dich und deinen Background in der Videospielebranche.

NL: Ich heiße Nathalie Lawhead, im digitalen Raum nenne ich mich alienmelon. Ich mache seit mittlerweile zwanzig Jahren experimentelle digitale Kunst – von Software über Webseiten bis hin zu Games. Diese Arbeit liegt mir sehr am Herzen – ich kann mir nicht

vorstellen, irgendetwas anderes zu machen. Meine Arbeit ist mehrfach ausgezeichnet worden, beim Independent Games Festival, auf der IndieCade, bei Communication Arts, AMAZE und vielen anderen. Aber die Arbeit selbst ist für mich die eigentliche Belohnung. Ich bin überzeugt davon, dass Software und Games eine Kunstform sind, dazu noch eine relativ junge und sehr aufregende mit endlosen Möglichkeiten! Games verdienen es, als Kunst anerkannt zu werden, weil sie kulturelle Bedeutung haben. Das ist für mich auch ein treibender Faktor: Mit meiner Arbeit will ich den Beweis dafür liefern. Ich liebe es zu beobachten, wie Menschen auf das, was ich erschaffe, reagieren. Wie viel Freude es ihnen bringt – wie Menschen sich in Games verlieben, weil sie ihnen helfen, unsere digitale Welt in einem neuen Licht zu sehen. Und wie es Menschen anspricht, ähnliches zu unternehmen.

NB: Wie war das damals, in den Anfängen, als du in die Branche gekommen bist?

NL: Als ich angefangen habe, das war mit meinem ersten Projekt im Jahr 1999, da gab es für das, was ich mache, noch gar keinen echten Begriff. Das hat man dann oft *Net Art* genannt, *literary hypermedia*, interaktive Fiktion, experimentelles Webseitendesign, immersive Online-Experience oder ganz anders. Irgendwann haben die Leute es dann einfach Games genannt. Das hat für einige Verwirrung gesorgt, weil Gamer*innen dann meinten, das, was ich da mache, wären doch keine Spiele und andere wiederum bestanden darauf, dass es doch Spiele seien. Es ist eine lange Geschichte mit vielen Höhen und Tiefen, aber am Ende haben die Übergriffe mir gegenüber aufgehört und die Mehrheit hat meine Arbeit als etwas Positives angenommen. Das hat mich auch ermutigt: Zu sehen, wie meine Arbeit verortet, bewertet und am Ende das Konzept Games entsprechend kulturell erweitert wird – dass es auch offen genug ist für die Perspektive, die ich mit meiner Kunst beitrage.

NB: Hat sich seitdem was verändert?

NL: Definitiv. Da gibt es Veränderungen zum Positiven in der Gameskultur, die mittlerweile auch diese nicht-klassische Ausrichtung anerkennen. Das ist gut, nachdem das Games-Verständnis meiner Arbeit sehr lange Zeit feindselig gegenüberstand. Inzwischen werden die Ansätze, die ich eingebracht habe, auch von denen genutzt, die mich früher dafür angegriffen haben. Ich empfinde das als Sieg [lacht]. Zu wissen, dass sich die Dinge ändern können, ist einer der Gründe, warum ich an der Hoffnung festhalte, dass sich auch Themen wie Missbrauch und Sexismus im Games-Umfeld ändern können. So schwer das auch ist: Ich sehe lieber das Licht am Ende des Tunnels und kämpfe mich langsam weiter voran in der Dunkelheit als auszubrennen und zu verschwinden.

NB: Dein interaktives Zine *Everything Is Going To Be OK* von 2017 handelt vom Umgang mit traumatischen Erfahrungen. Was war die Idee dahinter?

NL: Ich wollte etwas kreieren, das eine alternative Perspektive auf die Konzepte von Stärke und Macht gibt und wie diese definiert sind und ich wollte zeigen, wie wirkmächtig die Vorstellungskraft ist. Spiele sind ja regelrecht besessen davon, die Spieler*innen an erste Stelle zu setzen und sie dann die Welt retten zu lassen. Die Spieler*innen geben grundsätzlich den Ton an und es geht eigentlich immer ums Gewinnen. So großartig das ist – ich denke, die Art, wie wir Geschichten erzählen, egal, ob in Spielen oder in Fil-

men, schafft lebensferne Erwartungen: Nämlich, dass jede leidvolle Erfahrung bekämpft werden kann und bekämpft werden sollte. Wenn du am Ende nicht als Gewinner*in dastehst bist du ein*e Verlierer*in. So gesehen handeln Spiele vor allem davon, das Scheitern zu verurteilen. Es gibt keine Alternative zum Sieg. Mit *Everything Is Going To Be OK* wollte ich einen Gegenpol dazu setzen. Und gleichzeitig das Ringen des Einzelnen als Stärke darstellen. Sozusagen eine alternative Machtfantasie. Das Spiel ist nicht zu gewinnen. Es lässt die Spieler*innen keinen Erfolg haben im klassischen Sinn. Es geht darum, einfach irgendwie durchzukommen. Und das ist genug. Das Leben ist hart. Für viele ist das Leben ein konstanter Kampf. Ich denke, die Art und Weise, wie wir üblicherweise Geschichten in Spielen erzählen, bringt Menschen dazu, dass sie ihr eigenes Ringen als etwas betrachten, für das sie sich schämen müssten. Ich sehe das anders: Ich finde, wenn man nur am Ende des Tages noch da ist, zeugt das von großer Stärke. Ich wollte die Geschichte aus der Perspektive von jemandem erzählen, der überlebt hat. Und die Spieler*innen in den Kontext solcher Metaphern setzen, ohne, dass das mit Scham verbunden ist. In so einem Raum liegt ein großes kathartisches Potenzial. Das haben die Reaktionen vieler Spieler*innen gezeigt. In *Everything Is Going To Be OK* geht es darum, anzuerkennen, dass es ein Zeichen von Stärke ist, traumatische Erfahrungen überhaupt zu überleben und dass es ein Zeichen unglaublicher Stärke ist, mit ihnen weiterzuleben.

NB: Du hast für das Spiel ein besonderes Format gewählt: Die einzelnen spielbaren Bereiche sind abgetrennt und in Form einzelner Vignetten anklickbar und dann spielbar. Das bricht mit den sonst üblichen, linearen und in sich geschlossenen, Games-Formaten. Warum hast du dich dafür entschieden?

NL: *Everything Is Going To Be OK* als alternative Machtfantasie ist schon von der Prämisse her so untypisch, dass ich die Geschichten darin nicht in einem traditionellen Design-Format hätte erzählen können. Wenn man im Game Design gegen den Strom schwimmt, bietet es sich an, mit den Erwartungen der Spieler*innen gleich zu Beginn radikal zu brechen, weil das die Voraussetzung dafür ist, dass sie dem Spiel gegenüber offen sind.

NB: Wie meinst du das?

NL: Um Beispiele zu nennen: In einem Jump&Run erwartet man, dass man sich fortbewegt, indem man nach rechts steuert. In einem Ego-Shooter wird erwartet, dass geschossen wird. Das sind grundsätzliche, genre-abhängige Mechaniken, die wir, ohne große Erklärung, in einer Art Games-Digitalkompetenz direkt begreifen. Das versteht, ganz unausgesprochen, jede*r und das ist dann auch mit entsprechenden Erwartungen verknüpft. Wenn ich ein Spiel wie *Everything Is Going To Be OK* mit traditionellen Spielmechaniken umsetzen würde, dann setzen diese Mechaniken ganz automatisch bestimmte Erwartungen. Wenn die erstmal gesetzt sind, ist es unglaublich schwer, sie wieder auszuhebeln. Das Risiko, fehlzukommunizieren ist dann enorm. Es ist also einfacher, neue Geschichten mit ebenso neuen und unverbrauchten Mechaniken zu erzählen. *Everything Is Going To Be OK* funktioniert gewissermaßen, weil es nicht funktioniert. Es ist seine interaktive Inkonsistenz, die von den Spieler*innen konstant Offenheit einfordert. Man muss ständig dem Spiel zuhören, um zu verstehen, wie es zu spielen ist. Man kann sagen, die Spieler*innen sind dem Spiel ausgeliefert. Es wird schnell klar, dass man nicht im traditionellen Sinn gewinnen kann. Es geht einfach darum, diese bizarre Erfahrung

zu überleben, da irgendwie durchzusteuern. Das macht das Spielerlebnis sehr viel effektiver als mit klassischem Game Design. Dieser Ansatz stellt die traditionelle Rolle der Spieler*innen, die die Kontrolle haben, in Frage und das gefällt mir. Es macht das Spiel zum Chef und die Spieler*innen zum Spielball, die sich die ganze Zeit darum bemühen müssen, zu verstehen, was denn da jetzt eigentlich passiert. Diese Umkehrung bietet enorm viel Potenzial, ganz neue Geschichten zu erzählen. Das wird noch zu selten genutzt.

NB: Gleich in der ersten Vignette – Page 1 – kontrollieren die Spieler*innen ein dauergrinsendes Kaninchen, das in ein Meer aus Dornen fällt. Die Spielmechanik erlaubt es nur, das Kaninchen in die Luft zu schleudern, von wo aus es dann notwendigerweise wieder zurück in die Dornen fällt und mit jedem Spielzug mehr Verletzungen davonträgt. Das Kaninchen kommentiert dabei, in krassem Widerspruch zu dem, was ihm da offensichtlich an Leid und Schmerzen widerfährt, in durchweg optimistischen Phrasen: ›Alles ist in Ordnung!‹ Oder ›Das läuft ja wunderbar!‹ Spielt diese Art toxischer Positivität deiner Meinung nach in der Videospielebranche und -Community eine Rolle?

NL: Absolut. Diese erste Vignette setzt den Ton für den ganzen Rest des Spiels und spiegelt auch wider, was ich selbst in der Branche erlebt habe. Man erträgt sehr viel Leid, aber man macht weiter und lacht dabei noch. So habe ich mich oft gefühlt bei den zahlreichen Übergriffen und Angriffen und dem Sexismus während meines Wirkens in der Spielebranche. Irgendwie rafft man sich immer wieder auf und macht weiter und lächelt dabei noch und bestätigt brav, dass das das großartigste Medium und die beste Branche überhaupt sei. Und auch wenn das jetzt sarkastisch klingt: Da ist ein Teil von mir, der das immer noch glauben will. Das Thema Sexismus und Missbrauch gelangt jetzt zwar immer mehr in die Öffentlichkeit. Lange Zeit war das aber ein Tabu-Thema. Die Reaktion auch innerhalb der Branche war oft: ›So läuft das hier eben und wenn es dir nicht passt, dann musst du eben woandershin gehen‹. Als wäre die leidtragende Person schlicht nicht tough genug für das Business. Die Branche fängt jetzt erst langsam an, diese Ansichten zu hinterfragen. Aber vielerorts wird diese positive Fassade immer noch erwartet. Wer sich gegen Übergriffe und Missbrauch ausspricht, wird als ›Nörgler*in‹ abgestempelt und oft gemieden. Ich empfinde das als zynisch: Man fühlt sich so, dass man Negatives und Destruktives mit einem Lächeln hinnehmen muss, um bloß zu zeigen, wie erfolgreich man ist – auch darin, das Negative zu überwinden. Diese toxischen Dynamiken versucht *Everything Is Going To Be OK* offenzulegen.

NB: Manchmal handeln Spiele von Politik – wie etwa *Tropico*, *Beholder*, *Papers, Please*. Und manchmal – oder vielleicht sogar immer? – sind Spiele selbst politisch. Was denkst du darüber?

NL: Meiner Meinung nach können weder Werk und Autor*in voneinander getrennt werden, noch das Produkt von den politischen Kontexten, in denen es produziert wird. Alles ist intrinsisch politisch, weil alles beeinflusst ist von und erschaffen auf dem Boden der politischen Normen und Kulturen, die jeweils herrschen. Auch der Akt, politische Neutralität für sich zu beanspruchen, ist nichtsdestotrotz ein politischer. Ich denke, die Videospielebranche zieht sich deswegen gerne auf die Position zurück, dass Spiele nicht politisch seien, weil das schlicht bequemer ist. Der Realität entspricht das deswegen aber

nicht. Fundamentalismus, Sexismus, *White Supremacy* und rechtsgerichtete Politik hat vielfach kulturelle Wurzeln auch in Spielen und das seit sehr langer Zeit. Schauen wir uns nur mal Ego-Shooter an: Da ist es selten, ein Spiel zu finden, das nicht Kriegs-Themen aufgreift und diese natürlich in einem ganz bestimmten politischen Kontext. Indie-Spiele wirken oft als Erweiterung dessen mit anderen Mitteln – oder aber als Kommentare auf die *Mainstream*-Titel.

NB: Wie bewertest du die Situation für Frauen in der Videospielebranche?

NL: Die Situation ist schrecklich. Und das war sie jetzt viel zu lange. Es bricht mir das Herz, all diese Geschichten zu hören, die nun ans Tageslicht kommen [Anm.: im Zuge des Skandals um große Games-Unternehmen wie Activision Blizzard und Co.]. Zugleich, und das ist entsetzlich, überraschen mich diese nicht. Selbst die absolut schockierendsten Erlebnisse, über die derzeit berichtet wird – sie sind traurige Normalität in der Branche. Und das so sehr, dass die Situation lange Jahre einfach akzeptiert wurde als »So ist das eben«. Die Machtdynamik ist so toxisch, dass selbst Menschen, die eigentlich als Ad*vo*kat*innen der Veränderung auftreten wollen, am Ende das System und mächtige Täter*innen nur mittragen – oder wegschauen. Auf Branchenveranstaltungen wird man ständig gewarnt vor diesem und jenem Mann. Was ich nicht verstehe: Warum dürfen diese Männer dann überhaupt hier sein? Wenn doch jede*r weiß, was sie Menschen angetan haben oder wozu sie fähig sind, ihnen anzutun. Wie kann man behaupten, sich für die Branche als einen sicheren Ort einzusetzen und zugleich wegsehen? Ich finde es herzzerreißend, dass die akzeptierte und anscheinend akzeptable soziale Reaktion hier ist, diese Dinge schlicht zu ignorieren. Niemand macht wirklich etwas dagegen. Es scheint tatsächlich, als wäre das meiste, was man machen kann, seine eigenen Erfahrungen auf den sozialen Medien wie Twitter öffentlich zu machen. Zumindest können so vor allem verletzte Menschen ihre eigenen Entscheidungen treffen, in welchen Umfeldern sie sich bewegen wollen. Ich habe aber so oft erlebt, wie jemand sein Leid öffentlich macht und die Täter am Ende diejenigen sind, denen geholfen wird. Sie bekommen weiterhin eine Plattform oder dürfen dennoch in ihrem Umfeld bleiben.

NB: Zuletzt wurde – gerade auch von den Konzernen, die von Skandalen besonders erschüttert wurden – viel Bannerwerbung für Diversität gemacht. Viel Lärm um nichts?

NL: Auch, wenn sich die Branche einen anderen Anstrich geben will: Letztlich tut sie alles dafür, diese Machtstruktur aufrechtzuerhalten. Es ist unmenschlich und nahezu unmöglich, in einem Raum zu existieren, in dem du quasi geächtet wirst, wenn du über diese Themen sprichst. Aber zu schweigen – das tut noch mehr weh. Eine Freundin meinte mal zu mir, dass es »wehtut zu wissen, dass die es wissen« und das trifft gut, wie es sich anfühlt, in diesem Kontext als Frau in der Videospielebranche zu arbeiten. Mit am schlimmsten ist es, wenn man sein Leid benennt und die Menschen, die du kennst und respektierst, erkennen dieses an. Und wenden sich dennoch nicht von denjenigen ab, die dieses Leid verursachen. Ich wünschte, es gäbe genug Anreize, damit sich diese Dynamik ändert. Ganz langsam setzt hier zwar eine Veränderung ein. Ich befürchte aber, das reicht nicht. Es schützt so viele nicht, die gerade in diesem Moment verletzt werden.

NB: Was denkst du über die Darstellung weiblicher Charaktere in Spielen? Gab es hier eine Entwicklung?

NL: Das ist ein gutes Beispiel, weil es zeigt, wie viel sich in nur ein paar Jahren ändern kann. Ich erinnere mich daran, dass ›Tropes vs. Women in Video Games‹¹ eine riesige Kontroverse ausgelöst hat. Mittlerweile ist das ganz normal geworden und wird von manchen sogar als zu wenig kritisch angesehen. Ich finde es großartig, dass es heutzutage nicht mehr einfach nur reicht, weibliche Charaktere in Spielen zu haben. Und es reicht auch nicht mehr, dass Studios nur aus weißen Hetero-Männern bestehen. Diversität wird zumindest eingefordert. Das finde ich ermutigend. Ich denke, dass diese Umbrüche in Richtung Diversität auch die Voraussetzung dafür sind, dass wir über Missbrauch und Sexismus überhaupt ernsthaft reden können. Die Machtstrukturen sind im Wandel, wenn auch sehr langsam. Ich hoffe sehr, dass sich das in eine Richtung entwickelt, in der wir destruktive Menschen irgendwann zur Verantwortung ziehen. Überhaupt hoffe ich, dass es Normalität wird, Verantwortung zu tragen und einzufordern. Aber hey, in der Darstellung des Weiblichen in Spielen haben wir zumindest mal einen Anfang gemacht. Das hätte man zu bestimmten Zeiten auch nicht gedacht, dass man diese Diskussion mal hinter sich bringt. Also: Alles ist möglich.

NB: Warum haben es Frauen in der Branche noch immer so schwer? Wo liegen hier die Ursachen?

NL: Dazu gibt es eine Menge Theorien. Gaming wurde in seinen Anfängen als männliche Aktivität vermarktet, da liegt sicherlich ein Grund. Die Gamesbranche hat die längste Zeit damit zugebracht, ein bestimmtes Bild davon zu entwerfen, was Gaming und was ein*e Gamer*in ist – und das war dezidiert männlich. Hinzu kommt, dass die Tech-Industrie, von der die Videospielebranche ja umgeben ist, männlich dominiert ist und mit denselben Problemen zu kämpfen hat. Diese Themen haben sich in jeden Bereich des Games-Raumes über die Jahre regelrecht eingebrannt – vom Spielejournalismus, über AAA-Studios bis hin zu Indie-Kontexten. Ich bin gar nicht sicher, ob man das Warum dahinter überhaupt umfassend verständlich machen kann. Da stecken viel zu viele psychoanalytische Ebenen mit drin. Fakt ist, wir haben viel verloren an den Missbrauch, der hier herrscht. Wir haben großartige, talentierte Menschen verbrannt, die sich abgewandt haben, weil ihnen unerträgliches Leid angetan wurde. Wir haben viel Potenzial eingebüßt, das wir nie wieder zurückbekommen. Spiele könnten noch so viel mehr sein, wenn das alles nicht gewesen wäre.

NB: Hat die zuletzt durch die Skandale bei Activision Blizzard und Co. zugenommene öffentliche Aufmerksamkeit auf die Themen Sexismus und Missbrauch denn etwas geändert?

1 Eine Videoreihe von Medienkritikerin und Gründerin von *Feminist Frequency*, Anita Sarkeesian, aus dem Jahre 2012 zur Darstellung des Weiblichen in Videospiele, in deren Nachgang sie mit sexistischen Kommentaren und Morddrohungen überflutet wurde. Es kursierten Fotomontagen, auf denen sie von Videospielefiguren vergewaltigt wird, Spiele tauchten auf, in denen man sie zu Tode prügeln konnte.

NL: Ich weiß, dass überhaupt das öffentliche Bewusstsein darüber, dass diese Dinge passieren, schon vielen Menschen hilft, selbst über eigene Erfahrungen sprechen zu können. Es gab eine Zeit, da war das anders: Wenn man da von seinen Erlebnissen berichtet hat, dann behaupteten die Leute, man würde übertreiben oder gar lügen. Weil es ja ›nicht so schlimm sein könne‹. Doch, ist es. Und das wird jetzt allgemein anerkannt.

NB: Wie hast du das selbst erlebt?

NL: Ich habe selbst sehr Unschönes erleben müssen. Zwei Jahre lang habe ich eine Medienplattform gebeten, einen Artikel zu entfernen, der den sexuellen Missbrauch, der mir angetan wurde, ausschaltete und Quellen fehlinterpretierte. Das Resultat war katastrophal. Ich versuchte gemeinsam mit meinem Anwalt, meinen Vergewaltiger zur Verantwortung zu ziehen und jemand, der dabei als Fürsprecher*in viel Gewicht gehabt hätte, wurde durch die falsche Berichterstattung eingeschüchtert. Als der Artikel erschien, enthielt er Details über meine Vergewaltigung, die ich nur unter der Versicherung berichtet hatte, dass sie eben nicht veröffentlicht würden. Erst eine Woche nach Veröffentlichung wurden diese Details dann nach einem gefühlt endlosen Kampf entfernt. Ein gefühlt weiteres Leben hat es gedauert, bis der gesamte Artikel schließlich gelöscht wurde. Menschen, denen ich vertraut habe, haben das schamlos ausgenutzt. Ich wurde von dem Journalisten, der den Artikel geschrieben hatte, als Lügnerin diffamiert und von verschiedenen Seiten angegriffen. Das ging so weit, dass ich an Suizid dachte. Als ich dem Ausdruck gab, wurde sich darüber lustig gemacht und mein Account wurde gemeldet. Das Ganze war mehr als grausam. Meine Erfahrungen haben leider dazu geführt, dass ich panische Angst vor Journalist*innen habe, die über mich berichten wollen. Ich habe die Sorge, dass über diese schrecklichen Geschichten zu berichten eine neue Industrie wird – die letztlich das Leid anderer instrumentalisiert und ausbeutet und am Ende dazu führen wird, dass dieses in der Branche verlängert wird, denn: Warum einen Missstand ändern, von dem man profitiert?

NB: Was hat dir geholfen, das durchzustehen?

NL: Ich bin noch am Leben, auch und vor allem wegen all der ›kleinen Leute‹, die mich damals wie heute unterstützt haben. Wegen all der vermeintlichen ›Niemande‹, die mir geholfen haben, das Dachunternehmen des Outlets anzuschreiben, die dann schließlich tätig geworden sind. Menschen, die vermeintlich kein Gewicht haben, die waren am Ende ausschlaggebend. Für mich liegt da eine große Hoffnung: Nicht in den scheinbaren großen, berühmten Persönlichkeiten der Branche und den vermeintlichen Verbündeten im Business – sondern die ganzen scheinbaren ›Niemande‹, die machen den Unterschied. Die Täter mögen die ganze Macht haben und all diese Verbindungen und vermeintlichen Vorteile in der Welt – aber das ist gar nichts im Vergleich zu dem, was wir mit unserer vereinten Stimme erreichen können, wenn wir nur alle zusammen laut benennen, was falsch ist.

NB: Was muss sich ändern und was muss die Industrie, die Gesellschaft, die Politik und jede*r Einzelne von uns dafür tun?

NL: Auf einer ganz individuellen Ebene sollten wir Missbrauchstätern keine Plattform mehr bieten und keine ›zweiten Chancen‹. Ich halte es für äußerst bedenklich, dass die

Kommunikation um *Restorative Justice* [Anm.: Wiedergutmachungsverfahren], Verantwortung und Rechenschaft oft von Täter*innen dominiert wird. Wir müssen den Fokus auf die Opfer legen und uns um deren Ermächtigung kümmern, nicht andersherum.

NB: Das hat sich auch in der Vergangenheit immer wieder gezeigt. Oft waren die Opfer, nicht die Täter*innen diejenigen, die von der Bildfläche verschwinden mussten. 2007 musste die Spieleentwicklerin und Bloggerin Kathy Sierra ihren Wohnort wechseln, nachdem sie Vergewaltigungs- und Morddrohungen erhielt. Sierra wendete sich an die Öffentlichkeit. Die Übergriffe nahmen dadurch sogar noch zu. Schließlich zog sie sich zurück und beendete ihre Karriere. 2012 forderte *Tekken*-Spieler und Kommentator Aris Bakhtanians während eines Capcom-Turniers der Serie *Cross Assault* die weibliche Team-Kollegin Miranda »Super Yan« Pakozdi auf, ihr Shirt auszuziehen, filmte ihre Brüste und ließ sich über ihr Aussehen aus. Alles per Live-Übertragung. Die Reaktion des Sponsoring-Unternehmens blieb aus. Pakozdi zog sich schließlich aus dem Wettbewerb zurück.

Im Zuge der Gamergate-Hasskampagne 2014 sind in der Branche tätige Frauen und non-binäre Personen wie Zoë Quinn, an der sich der Funke entzündet, Anita Sarkeesian, Brianna Wu oder Leigh Alexander massiven Übergriffen ausgesetzt. Viele von ihnen mussten den Wohnort wechseln, konnten sich nicht mehr sicher fühlen. Wu leidet seit den Übergriffen an einer posttraumatischen Belastungsstörung. Für viele der Frauen und non-binären Personen wirkten sich die Angriffe außerdem extrem berufsschädigend aus. Andere zogen sich komplett zurück. Die Cosplayerin Christine Sprankle etwa setzte 2017 ihre Karriere aus – wegen ständiger sexueller Belästigung. Die Konsequenzen tragen oft die Opfer, nicht die Täter*innen.

NL: Genau deswegen müssen wir die harten Entscheidungen treffen – Brücken niederbrennen und toxische Menschen konfrontieren. Das geht aber nur im Kollektiv und kann so simpel sein wie Konsumverweigerung oder die Werke von gefährlichen Menschen einfach nicht zu teilen, zu kaufen oder sonst wie zu unterstützen. Empörung wirkt! Wir müssen wütend bleiben. Wir müssen daran arbeiten, etwas, was wir lange Jahre als »notwendiges Opfer« verbrämt haben, wieder zu denormalisieren. Weil es um unsere Existenz im Games-Raum geht und die beginnt damit, das Leid anzuerkennen, das Menschen hier angetan wurde und diejenigen zu verurteilen, die dieses Leid verursachen.

NB: Du bist selbst wiederholt Opfer von Missbrauch geworden. Kannst du davon erzählen?

NL: Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe. Meine allererste Erfahrung in einem Games-Unternehmen hat mich beinahe zerstört. Die wollten unbedingt mit mir arbeiten, weil sie große Unterstützer meiner Arbeit waren. Ich habe hier darüber geschrieben: <https://www.nathalielawhead.com/candybox/calling-out>.

Als ich öffentlich über meinen Vergewaltiger gesprochen habe, wurde vielfach darüber berichtet. Es hat andere dazu ermutigt, von eigenen Erfahrungen zu erzählen. Die Presse hat da schon von einer #metoo-Bewegung gesprochen. Einer derjenigen, der im Zuge dieser Welle an schrecklichen und berührenden Geschichten beschuldigt wurde, – ich kannte ihn nicht – nahm sich das Leben. Ob aufgrund der Beschuldigung, ist nicht klar – aber natürlich unterstellten das viele. In der Presse wurde das dann auch so gedeu-

tet und schnell wurden die Opfer zu Täter*innen. Es gab sogar Versuche, mir das anzulasten, weil ich die Bewegung ja quasi verursacht hatte. Das ging dann monatelang hin und her. Die Verbindung, die zwischen meinem eigenen Erlebnis und der Tatsache, dass ich mit diesem an die Öffentlichkeit ging, dem Fakt, dass andere das anschließend ebenfalls taten und dem Verlust eines Menschenlebens gezogen wurde, war äußerst schmerzhaft und hat viel Schaden angerichtet. Ich stand da schon mitten im Kreuzfeuer wegen des Artikels, der unerlaubterweise Details über mich enthielt. Und dann noch das. Ich habe zu der Zeit fast jeden Tag Übergriffe, Beleidigungen und Drohungen erlebt. Das allererste Suchergebnis neben meinem Namen in der Google-Suche war das. Das hat mir extrem geschadet. Arbeit- und Auftraggeber*innen schauen so etwas nach. Ich kann heute gar nicht beschreiben, wie unglaublich schwierig diese Zeit für mich war. Es tut mir noch immer weh, wenn ich mich frage, wie man Menschen so etwas antun kann. Die Art und Weise, wie die mediale Öffentlichkeit meine Geschichte zugleich ausgeschlachtet wie fehlinterpretiert hat und der Schaden, der damit mir und anderen, die unter ihm [Anm.: Jeremy Soule] leiden mussten, angetan wurde und uns Gerechtigkeit verwehrt – das war alles schmerzhafter als der sexuelle Missbrauch selbst. Es ist die Gesellschaft, die am Ende den vernichtenden Schlag ausführt. Es fühlt sich hoffnungslos an: Wenn die Überlebenden von schrecklichen Erfahrungen in der Videospielebranche nicht mal von Journalist*innen der Branche ernstgenommen werden – wohin soll man sich als Betroffene*r dann wenden? Twitter war für uns eigentlich immer die einzige Möglichkeit, von dem zu berichten, was passiert. Was passiert damit jetzt [im Frühjahr 2022], wenn Elon Musk die Plattform kauft? Können wir dann immer noch offen sprechen? Wann ist das Leid groß genug, dass es Änderung erzwingt? Reicht es nicht, dass Menschen sterben? Ich erinnere mich daran, mitten in all dem Chaos und Schmerz, dass ein Journalist, der es zu seiner Aufgabe gemacht hatte, die Ethik des Löschens von Artikeln bestimmen zu wollen, mich attackierte und einer seiner Follower mir schrieb: »Halt's Maul, nimm deine Medikamente und geh zur Therapie«. Wie lange muss man sowas noch ertragen?

NB: Was war für dich persönlich die schmerzhafteste Erfahrung als Opfer von Missbrauch in der Videospieleindustrie? Was wünschst du dir von der Branche?

NL: Am schlimmsten für mich war es, das eigene Leid auszusprechen, mich damit hervorzuwagen und das aber für die Menschen um einen herum, die ganz genau wissen, dass jemand gewalttätig ist, keine Konsequenzen für ihr Handeln hat. Sie mit dieser Person dennoch weiterarbeiten, in aller Öffentlichkeit, als wäre nichts. Das ist für mich die schmerzhafteste Dynamik. Ich wünsche mir jeden einzelnen Tag, dass es irgendwann Normalität wird, dass Menschen für ihr Handeln zur Verantwortung gezogen werden. Was ich mir für Frauen in der Spieleindustrie wünsche? Es wäre wunderbar, wenn wir uns einfach sicher fühlen könnten. Wenn wir uns nur darum sorgen müssten, großartige Spiele zu machen. Das, was eigentlich ganz normal sein sollte. Nicht, dass wir Angst haben müssen, vergewaltigt oder belästigt zu werden. Dass wir uns nicht überlegen müssen, ob der Mann, mit dem wir da beim Event gerade sprechen, gefährlich ist oder nicht. Wir können nicht einfach nur Spiele machen. Frauen in der Branche befinden sich in einer Position, in der sie konstant für sich selbst kämpfen müssen. Es macht mich oft traurig, dass meine persönlichen Erlebnisse so verdreht und instrumentalisiert wurden. Bei den meisten Menschen bin ich bekannt als die, die von jemand Berühmten vergewal-

tigt wurde. Nicht für meine Arbeit. Ich empfinde das allein als unglaublichen Verlust. Es fühlt sich an, als könnte man den Gestank, den die Videospieleindustrie an einem hinterlassen hat, nicht loswerden.