

8 Minuten, 46 Sekunden

Awareness-Politik und toxische »Rockstars« beim amerikanischen Entwicklerstudio Bungie

Martin Göllnitz

Als Bungie am 9. Juni 2020 die nächste große Erweiterung ihres Massively Multiplayer Online First-Person Shooters *Destiny 2* im Livestream vorstellte,¹ konnte das US-amerikanische Entwicklerstudio gewiss sein, dass weltweit ein Millionenpublikum, gespannt auf den Ankündigungstrailer, vor dem heimischen Bildschirm, Tablet oder Smartphone sitzen würde. Unzählige Twitter-Posts, aber auch zahlreiche prominente YouTuber und Twitch-Streamer hatten wiederholt auf den Termin hingewiesen. Doch wohl niemand hatte mit dem gerechnet, was sich nach dem Ablauf des Countdowns ereignete: Statt mit einem aufwendig produzierten Trailer die eigene Community wie sonst üblich auf eine neue Erweiterung einzustimmen,² folgte zunächst eine 8 Minuten und 46 Sekunden dauernde Stille, in Gedenken an den am 25. Mai 2020 in Minneapolis getöteten Afroamerikaner George Perry Floyd. »This marks the time in which George Floyd was killed«,³ ergänzte das Entwicklerstudio und nutzte die Zeit, um im Sinne einer moder-

- 1 Der Massively Multiplayer Online First-Person Shooter *Destiny 2* wurde im September 2017 für alle gängigen Videospiele-Plattformen (Playstation, Xbox, Steam) veröffentlicht und ist der Nachfolger des 2014 auf den Markt gebrachten ersten Teils. Eingebettet in ein Science-Fiction-Szenario, übernehmen die Spieler*innen die Rolle von sogenannten Hütern, den Beschützern der letzten verbliebenen sicheren Stadt auf der Erde. Um diese vor verschiedenen feindlichen außerirdischen Rassen zu verteidigen, nutzen die Hüter eine »Licht« genannte Macht. Einen Überblick über die Geschichte sowie wichtige Begriffe von *Destiny* bietet »Catch up on the complete story of Destiny«, Previously on Destiny, accessed April 12, 2022, <https://www.previouslyondestiny.com>.
- 2 Üblicherweise verlaufen Bungie-Ankündigen nach einem festgelegten Muster: Etwa 15 Minuten vor Start des Livestreams beginnt eine vorgefertigte Aufzeichnung aus diversen Screenshots, untermalt von einem passenden Soundtrack, während der Moderator David »Dee]« Dague mit seinem Sound-Check beginnt. Der eigentliche Stream wird dann live aus dem Entwicklerstudio in Bellevue (Washington) gesendet. Aufgrund der COVID-19 Pandemie war der Stream vom 9.6.2020 komplett voraufgezeichnet worden.
- 3 Während der 8 Minuten und 46 Sekunden wurde nach und nach das folgende Statement eingeblendet: »Restrained by law enforcement/A knee bearing down on his neck/As he cried out for help/I can't breathe/As we watched.../Our eyes wide open to injustice/NOW AN ENTIRE COMMUNITY CRIES OUT.« Anschließend folgte die Mahnung, »[that] we need to do more.« Gemeint

nen Awareness-Politik auf die Diskriminierung von Minderheiten und den Alltagsrassismus in den USA hinzuweisen. Nur wenige Wochen später wurde innerhalb des Studios der Inklusionsklub Black@Bungie ins Leben gerufen, um Mitglieder der »Black game development community« zu unterstützen.⁴ Der im Folgenden genutzte Begriff »Awareness« stammt aus dem Englischen (»to be aware«) und bedeutet im weiteren Sinne, dass man sich über soziale Problematiken bewusst wird, sich informiert und sensibilisiert.⁵ Darunter fallen etwa ungleiche Machtverhältnisse zwischen einzelnen Bevölkerungsgruppen, oder wenn Menschen aufgrund bestimmter Merkmale privilegiert bzw. diskriminiert werden. Awareness ist demnach ein Konzept, das sich gegen jede Form von Diskriminierung, Gewalt und Grenzverletzungen stellt und Betroffene stärkt und aktiv dabei unterstützt, eigene Handlungsstrategien im Umgang mit Diskriminierung zu entwickeln.

Mittlerweile existieren vier weitere Inklusionsklubs: Accessibility@Bungie, Asians@Bungie, Trans@Bungie und Women@Bungie. Gegründet von Bungie-Mitarbeiter*innen für alle Angehörigen des Entwicklerstudios fungieren sie als wichtige Plattformen für Personen mit ähnlichen kulturellen Hintergründen und stehen sämtlichen Beschäftigten des Unternehmens offen, die sich für deren Belange einsetzen wollen. Darüber hinaus stellen die Inklusionsklubs kulturell relevante Perspektiven, Ratschläge und Ideen bereit, die dem Studio bei der Organisation und Erstellung neuer Produkte helfen sollen. Vorab ist allerdings zu klären, wofür Bungie steht und mit welchen Produkten sich das Studio in der Gaming-Branche einen Namen gemacht hat.

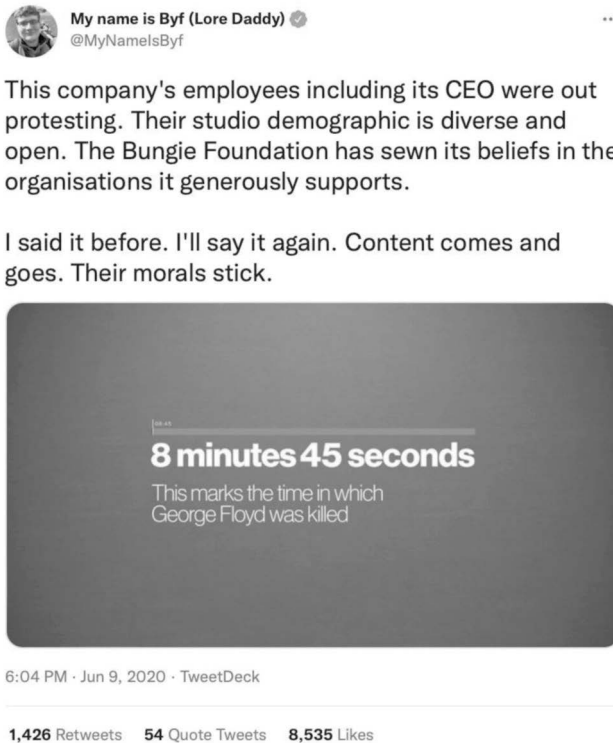
Bei dem 1991 von zwei Studenten der Universität von Chicago unter dem Namen Bungie Software Products Corporation gegründeten Softwareunternehmen handelt es sich um eins der bekanntesten Entwicklungsstudios für Videospiele im Genre der Ego-Shooter.⁶ Heute hat der Spieleentwickler – seit 2011 unter dem Namen Bungie, Inc. – seinen Sitz in Bellevue (Washington) und beschäftigt über 900 Mitarbeiter*innen.⁷ Zu

war, dass man mehr tun müsse, als nur über diese rassistischen Ungerechtigkeiten zu sprechen, vielmehr müsse dagegen vorgegangen werden. Das Gedenken an George Floyd schloss mit Links zu verschiedenen Organisationen, darunter die offiziellen Homepages von #blacklivesmatter und des Antiracist Research & Policy Center. Vgl. Alyssa Mercante, »Bungie begins Destiny 2 stream with Black Lives Matter tribute«, *GamesRadar*, June 8, 2020, <https://www.gamesradar.com/bungie-begins-destiny-2-stream-with-black-lives-matter-tribute>.

- 4 David Dague [Dee], »Introducing Black at Bungie«, *Bungie.net*, November 16, 2020, <https://www.bungie.net/en/News/Article/49718>.
- 5 Vgl. exemplarisch zum Awareness-Konzept Stefan Beißel, *Security Awareness. Grundlagen, Maßnahmen und Programme für die Informationssicherheit* (Berlin: De Gruyter Oldenbourg, 2019), 8–17; Heidi Möller und Ronja Müller-Kalkstein, »Noch ein Awareness Training?!«, *Gruppenpsychotherapie und Gruppendynamik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Gruppenanalyse* 48, no. 3 (September 2012), 278–295.
- 6 Benjamin Recchie, »They've got game«, *The Core – College Magazine of the University of Chicago*, Fall/Winter 2008, https://thecore.uchicago.edu/fallwinter08/got_game.shtml; Luke Plunkett, »Before They Were Famous: Bungie«, *Kotaku*, May 25, 2011, <https://kotaku.com/before-they-were-famous-bungie-5805264>.
- 7 Mark Noseworthy, »Report: Sony Interactive Entertainment to Acquire Leading Independent Videogame Developer, Bungie«, *Yahoo! Finance*, January 31, 2022, <https://finance.yahoo.com/news/sony-interactive-entertainment-acquire-leading-18000842.html>.

den erfolgreichsten Produkten gehören die Spieleserien *Halo* und *Destiny*. Seit Ende Januar 2022 ist Bungie Teil von Sony Interactive Entertainment. Wie der japanische Technikkonzern Sony bekanntgab, hat er den nordamerikanischen Spieleentwickler für 3,6 Milliarden Dollar übernommen.⁸

Abb. 1: Der *Destiny*-Lore-Experte »My name is Byf« machte per Twitter auf die Aktion Bungies aufmerksam.



Im Folgenden soll anhand einer überwiegend deskriptiven Annäherung aufgezeigt werden, wie innerhalb des US-amerikanischen Entwicklerstudios mit politischen und gesellschaftlichen Strömungen und Diskursen umgegangen wird. Fokussiert wird aber nicht nur die Awareness-Politik des Unternehmens innerhalb der eigenen Konzernstrukturen. Denn gemeinsam mit der gemeinnützigen Wohltätigkeitsorganisation Bungie Foundation nutzen die Inklusionsklubs die vorteilhafte und privilegierte Position von Bungie,⁹ um verschiedene Diversitäts- und Inklusionsprojekte zu unterstützen

8 Christopher Dring, »PlayStation: Bungie deal is about multiplatform, live-service games«, *GamesIndustry.biz*, January 31, 2022, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-01-31-playstation-bungie-will-considerably-accelerate-our-journey-with-multiplatform-live-service-games>.

9 Vgl. dazu »About Us«, Bungie Foundation, accessed April 12, 2022, <https://bungiefoundation.org/about-us/>.

sowie Frauen oder Mitglieder unterrepräsentierter Communitys zu fördern. Eine wichtige Plattform dafür ist das hauseigene Videospiele-Franchise *Destiny*. Im Spiel können die Spieler*innen mittels Echtgeld virtuelle Embleme erwerben, die auf Awareness-Projekte des Unternehmens aufmerksam machen. Der Erlös aus dem Verkauf digitaler Inhalte, aber auch physischer Produkte fließt in wohltätige Zwecke, wodurch die Spieler*innen gleichsam zu Multiplikator*innen des politischen und gesellschaftlichen Engagements des Entwicklerstudios werden.

Inklusionsklubs als Kern der konzerneigenen Awareness-Politik

Die Idee der sogenannten Inklusionsklubs geht auf das Bungie Diversity Committee zurück, welches speziell für die Verbesserung der Diversität und Inklusion des Studios etabliert worden ist.¹⁰ Während das Komitee vornehmlich eine wichtige Beratungsfunktion bei sämtlichen Fragen zu Diversität innerhalb des Unternehmens und des Videospiele-Franchises *Destiny* einnimmt, sollen die fünf Inklusionsklubs unterrepräsentierte Gruppen vertreten und zugleich gewährleisten, dass sich sämtliche Angestellten des Entwicklerstudios in ihrer Identität wohlfühlen. Ziel dieser von Bungie-Mitarbeiter*innen organisierten Affinitätsgruppen ist es, dauerhaft einen sicheren, stärkenden Raum zu schaffen, in denen Frauen oder Angehörige unterrepräsentierter Gruppen über geteilte Erfahrungen sprechen können und konkrete sowie emotionale Unterstützung erhalten.¹¹ Aus diesem Grund ist es den Angestellten auch freigestellt, ob sie einen Teil ihrer Arbeitszeit der Diversitäts- und Inklusionstätigkeit widmen. Überdies erhalten die Inklusionsklubs ökonomische und apparativ-institutionelle Ressourcen, um gesellschaftliche Aktionen oder Bewegungen zu unterstützen, die ihnen wichtig sind: So spielt Black@Bungie einerseits eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, Informationen bereitzustellen und die öffentlichen Statements und Handlungen des Studios zu definieren, andererseits engagiert sich der Inklusionsklub aktiv in der »Black Lives Matter«-Bewegung.¹² Trans@Bungie hat es sich dagegen zur Aufgabe gemacht, Manager*innen und Kolleg*innen in Bezug auf Gender-Theorie und die Transition von Angestellten zu schulen.¹³ Mit Blick auf die bisherige Arbeit der Affinitätsgruppen lässt sich feststellen, dass diese in erster Linie dazu beitragen, eine positive, transparente und gerechte Unternehmens- und Spielkultur zu etablieren und dauerhaft zu sichern. Beispielhaft sei hier das interne Mentor*innenprogramm sowie das jährlich stattfindende Karriereforum für Frauen genannt, die von Women@Bungie konzipiert wurden.¹⁴ Obgleich diese Maßnahmen somit vor allem die Arbeitsbedingungen innerhalb des US-amerikanischen Studios verbessern sollen, senden die Inklusionsklubs damit auch wichtige Signale an die gesamte Gaming-Industrie.

10 Dee], »Black at Bungie«.

11 Vgl. dazu und zum Folgenden: Destiny Dev Team, »Introducing Women at Bungie«, *Bungie.net*, June 9, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50409>.

12 Dee], »Black at Bungie«.

13 Destiny Dev Team, »Introducing Trans at Bungie«, *Bungie.net*, March 31, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50218>.

14 Destiny Dev Team, »Women at Bungie«.

Abb. 2: *Women@Bungie* hat wie die übrigen vier Inklusionsklubs ein eigenes Logo.



Zahlreiche dieser Initiativen beschränken sich jedoch nicht nur auf die Mitarbeiter*innen des Studios, sondern haben auch ganz praktische Auswirkungen auf das Videospiel-Franchise *Destiny*, wodurch die Spieler*innen ebenfalls von den Inklusionsklubs profitieren. Laut David Setser, zuständig für das User Interface von *Destiny*, hat Trans@Bungie zahlreiche Verbesserungen in Bezug auf Aktivitätsdesign, Aufgabenbeschreibungen und digitale Welten vorgeschlagen, um das Spielerlebnis von trans, nicht-binären und gender-nonkonformen Spieler*innen zu verbessern.¹⁵ Die Affinitätsgruppe Accessibility@Bungie hat es sich hingegen zur Aufgabe gemacht, in erster Linie Barrieren zu identifizieren – sowohl am Arbeitsplatz als auch hinsichtlich der Zugänglichkeit von Bungies Spielen. Indem schon das Arbeitsumfeld so inklusiv wie möglich gestaltet wird, etwa in Bezug auf Benutzeroberflächen, Spielerlebnisse, Audio- und Bildmaterial, werden vielfach zudem jene Barrieren abgebaut, von denen auch Spieler*innen weltweit betroffen sind.¹⁶ Von offenen und inklusiven Arbeitsbedingungen profitieren demnach nicht nur die Mitarbeiter*innen des Studios, vielmehr hat dies spürbare Auswirkungen auf die Zugänglichkeit des eigenen Franchise und ermöglicht es Spieler*innen vielfach überhaupt erst, unabhängig ihrer Fähigkeiten oder Einschränkungen, am Spiel teilzunehmen. So gesehen durchbricht eine transparente und gerechte Inklusionspolitik die Abgeschlossenheit der digitalen Spielwelt: Als zentraler Bestandteil von Bungies Awareness-Politik, organisiert und getragen von den eigenen Angestellten, gelingt es den Inklusionsklubs, die aktuellen Strömungen und Diskurse wirkungsvoll aus der Gesellschaft in die hauseigene Spielkultur zu integrieren und von dort mithilfe des Videospiel-Franchises *Destiny* wieder zurückzutragen.

15 Destiny Dev Team, »Trans at Bungie«.

16 Siehe dazu und zum Folgenden: Bungie, »Introducing Accessibility at Bungie«, *Bungie.net*, September 29, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50745>.

Awareness-Politik im Ego-Shooter *Destiny*

Neben der Homepage *Bungie.net*, die als wichtigstes Medium für die Interaktion zwischen den Mitarbeiter*innen des Unternehmens und der Community rund um die Spielserie *Destiny* fungiert, nimmt auch der Ego-Shooter selbst eine zentrale Rolle bei der Umsetzung von Bungies Awareness-Politik im Bereich der digitalen Spielkultur ein. Dies beginnt bereits bei so elementaren Funktionen wie der Charaktererstellung, wie der Senior Community Manager von Bungie in dem wöchentlich erscheinenden Blog *This week at Bungie* am 24. September 2020 bestätigte.¹⁷ Demnach werden sämtliche Charaktermodelle von *Destiny* durch das interne Diversity Committee überprüft, um sicherzustellen, dass die digitale Spielwelt divers und inklusiv ist – immerhin hatten über 1 Millionen Menschen weltweit die am 22. Februar 2022 veröffentlichte Erweiterung »Witch Queen« vorbestellt, was nahelegt, dass es sich um eine äußerst heterogene und vielfältige Community handelt.¹⁸

Es überrascht keineswegs, dass in Zeiten von Twitter, YouTube und Co. auch Bungie auf die eigene Spieler*innen-Community als Multiplikator*innen einer modernen Awareness-Politik im Bereich der digitalen Spielkultur setzt. Dies geschieht innerhalb der Spielserie *Destiny* in erster Linie über sogenannte Embleme bzw. Abzeichen, mit denen die Spieler*innen ihre Charaktere individualisieren können und die für alle anderen Hüter*innen – so die Bezeichnung für die digitalen Avatare – sichtbar sind. Mithilfe der Embleme lassen sich die digitalen Charaktere freilich nicht nur anpassen, vielmehr ist ihnen aufgrund ihrer prägnanten Gestaltung sowie der Art und Weise, wie die Spieler*innen an diese Abzeichen gelangen, meist eine Botschaft inhärent – sei es die Teilnahme an einem exklusiven Event, das Bewältigen einer schwierigen Aufgabe, das Lösen eines versteckten Rätsels oder der Abschluss einer besonders herausfordernden Aktivität. Obwohl es sich bei den Emblemen also vorrangig um digitale Prämien für Leistungen handelt, die innerhalb der Spielwelt erbracht worden sind und auf diese Weise den Erfolg der Spieler*innen dokumentieren, benutzt Bungie das Feature bereits seit einigen Jahren, um auf gesellschaftliche Strömungen und Diskurse aufmerksam zu machen. Schließlich lässt sich mithilfe der Embleme eine große Community erreichen, die entweder innerhalb des Spiels oder über soziale Medien und das Streamingportal Twitch mit den Abzeichen in Berührung kommen und gegebenenfalls hinterfragen bzw. deren Bedeutung reflektieren.

Jüngstes Beispiel für diese Form der Awareness-Politik ist das Emblem »Соняшник«, das am 10. März 2022 an alle Spieler*innen verschenkt wurde und einen goldenen Dreizack auf blauem Wappenschild – das Wappen der Ukraine – zeigt. Mit dem Emblem will das US-Unternehmen im Kontext des russisch-ukrainischen Krieges seine Solidarität für das ukrainische Volk ausdrücken und zugleich die weltweite Community auf den russischen Angriffskrieg und die sich erhärtenden Kriegsverbrechen der russischen Ar-

17 A_dmg04, »This week at Bungie«, *Bungie.net*, September 24, 2020, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/49596>.

18 @DestinyTheGame, »Status«, *Twitter*, February 1, 2022, <https://twitter.com/destinythegame/status/1488520018170101760>.

mee aufmerksam machen.¹⁹ Zusätzlich zu dieser symbolischen Aktion stoppte Bungie den Verkauf sämtlicher physischer und digitaler Produkte nach Russland und Belarus und kündigte zudem an, durch die firmeneigene Wohltätigkeitsorganisation humanitäre Hilfe in der Ukraine leisten zu wollen. Bereits eine Woche zuvor hatte sich die Bungie Foundation verpflichtet, 100 Prozent der Einnahmen, die in den ersten 48 Stunden der Game2Give-Charity-Initiative²⁰ gesammelt worden sind (120.000 USD), direkt an humanitäre Hilfsorganisationen zu spenden, die den ukrainischen Menschen vor Ort helfen.²¹ Spenden der eigenen Mitarbeiter*innen hat das Entwicklerstudio zudem in gleicher Höhe ergänzt.

Neben diesen einmaligen Hilfsaktionen und den diversen Spenden-Events, die von der Bungie Foundation jährlich veranstaltet werden und mit exklusiven Ingame-Belohnungen verknüpft sind,²² nutzen auch die fünf Affinitätsgruppen die Reichweite des Ego-Shooters und der firmeneigenen Wohltätigkeitsorganisation, um auf ihre Interessen aufmerksam zu machen und mithilfe der Community bestimmte Bewegungen oder Einrichtungen zu unterstützen. So hat das Team um Women@Bungie Anfang des Jahres 2021 einen exklusiven Sammler-Pin zum Internationalen Frauen(kampf)tag erstellt, um den Women's History Month zu feiern.²³ Alle Einnahmen durch den Verkauf des Pins im März 2021 (insgesamt über 125.000 USD) wurden an die Global Organization for Women Technologists gespendet, die Frauen im Technikbereich dabei hilft, miteinander

-
- 19 Dazu und zum Folgenden siehe Bungie, »Solidarity with the people of Ukraine«, *Bungie.net*, March 9, 2022, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51156>. Dort findet sich auch eine Ansicht des Emblems.
- 20 Seit 2019 veranstaltet die Bungie Foundation das Charity-Event Game2Give jährlich, um neben einmaligen Aktionen wie der humanitären Unterstützung im Ukraine-Krieg auch reguläre Programme zu fördern, wie das »Bungie Foundation's iPads for Kids Program« und das »Children's Miracle Network«, das kranken Kindern in den USA hilft. Um die Spendenbereitschaft der Spieler*innen zu erhöhen, kann die Community diverse Meilensteine erreichen, die oft mit exklusiven Ingame-Items verbunden sind. Mithilfe prominenter *Destiny*-Streamer wird überdies die Reichweite und Bekanntheit des Charity-Events gesteigert. Vgl. Chris Shannon [Cozmo_BNG], »Game2Give Charity Event«, *Bungie.net*, October 21, 2019, <https://www.bungie.net/en/News/Article/48353>.
- 21 Die Einnahmen wurden an die Organisation Direct Relief und das International Rescue Committee gespendet. Während Direct Relief (»About Direct Relief«, Direct Relief, accessed April 12, 2022, <https://www.directrelief.org/about/>) eng mit dem ukrainischen Gesundheitsministerium zusammenarbeitet, um Hilfspakete zur medizinischen Versorgung von Verletzungen und anderen durch den Krieg verursachten Traumata zusammenzustellen, unterstützt das International Rescue Committee (»Who we are: The IRC's impact at a glance«, International Rescue Committee, accessed April 12, 2022, <https://www.rescue.org/page/ircs-impact-glance>) die Regierungen und Zivilgesellschaften der angrenzenden Nachbarländer, um die Grundbedürfnisse der Flüchtenden zu sichern. Darüber hinaus macht das Committee auch auf die anhaltenden Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht und die diskriminierende Behandlung von Kriegsvertriebenen aufmerksam und fordert den russischen Staat auf, dieses Recht einzuhalten, vor allem beim Schutz von Zivilist*innen und gefährdeten Gruppen wie Kindern.
- 22 Zu den diversen Veranstaltungen siehe »News & Events«, Bounge Foundation, accessed April 12, 2022, <https://bungiefoundation.org/news-events/>.
- 23 Zur Geschichte und Bedeutung sowie zur umstrittenen Bezeichnung vgl. Kerstin Wolff, »Alle Jahre wieder... Der Internationale Frauentag: ein Feiertag für die Frauenbewegung?«, *Ariadne* 50 (2006), 66–71.

zu kommunizieren und sich gegenseitig zu inspirieren, berufliche Fähigkeiten zu entwickeln, Mentor*innen zu finden und gesellschaftliche Anerkennung zu erhalten.²⁴ Alle Spieler*innen, die den Pin erworben haben, erhielten in *Destiny* außerdem ein exklusives Emblem.

Bereits seit mehreren Jahren engagiert sich Bungie zudem in der LGBTQIA+-Community und sponsert die jährlich stattfindende »Seattle Pride Parade«, um die Rechte lesbischer, schwuler, bisexueller, transsexueller/Transgender-, queerer, intersexueller und asexueller Menschen zu stärken sowie um Diskriminierungen entgegenzuwirken.²⁵ Seit 2021 findet dieses Engagement auch zunehmend Wiederhall innerhalb des Videospieles *Destiny*, wie spätestens im Rahmen der »Transgender Awareness Week« im November 2021 deutlich wurde, als alle Spieler*innen das Emblem »Be True« erhielten und zu einer Spendenaktion aufgerufen wurden, bei der sich die Community erneut spezielle Spielbelohnungen mittels Meilensteinen erarbeiten konnte.²⁶ Der gesamte Erlös, der im Rahmen der Spendenaktion sowie aus dem Verkauf eines speziellen »Pride Pin« erzielt wurde, ging an die Non-Profit-Organisation »Trans Lifeline«, die sich für Trans-Personen einsetzt und in allen Bereichen ihres Lebens so respektvoll wie nur möglich unterstützt.²⁷ Bis zum 31. Mai 2022 haben ca. 32.000 Spieler*innen weltweit an der Aktion teilgenommen, wodurch insgesamt 480.000 US-Dollar an Spendengeldern zusammengekommen sind.²⁸

Abb. 3: Das Emblem »Be True« verbindet die Farben der Transgender-Pride-Flagge mit dem Firmenlogo Bungies.



Ähnliche Aktionen, meist im Umfeld gesellschaftlicher Awareness-Veranstaltungen und mit Spendenaufrufen, exklusiven Spielbelohnungen sowie Pins verknüpft, führen auch die übrigen Inklusionsklubs durch. Mit Blick auf die vielfältigen Charity-Events, die in der Gaming-Branche wohl einzigartigen Affinitätsgruppen sowie die firmeneigene Wohltätigkeitsorganisation musste es für die Community ein Schock gewesen sein, als das Online-Magazin für Videospiele und Unterhaltungsmedien *IGN* (Abkürzung des

24 Destiny Dev Team, »Women at Bungie«.

25 Zur Organisation Seattle Pride und deren Initiativen siehe »About Us«, Seattle Pride, accessed April 12, 2022, <https://www.seattlepride.org/about-us>. Zu Bungies Engagement für die »Seattle Pride Parade«, an der zahlreiche Mitarbeiter*innen persönlich teilnehmen, vgl. A_dmgo4, »This week at Bungie«, *Bungie.net*, June 20, 2019, <https://www.bungie.net/en/News/Article/47944>.

26 Destiny Dev Team, »Trans at Bungie«; Chris Shannon [Cozmo_BNG], »This week at Bungie«, *Bungie.net*, November 11, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50820>.

27 Vgl. »About Us«, Trans Lifeline, accessed April 12, 2022, <https://www.translifeline.org/about/>.

28 Vgl. die Mitteilung des Bungie Pride Strike Teams bei Chris Shannon [Cozmo_BNG], »This week at Bungie«, *Bungie.net*, June 16, 2022, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51481>.

ehemaligen Namens *Imagine Games Network*) ein Interview mit 26 aktuellen und ehemaligen Mitarbeiter*innen, die in den letzten zehn Jahren bei Bungie gearbeitet haben, veröffentlichte. Vor allem die Erfahrungen von Cookie Hiponia, die ab 2016 zunächst als freie Mitarbeiterin, später in Vollzeit in Bungies »Narrative Team« tätig war und bis 2019 im Unternehmen blieb, schlugen wie eine Bombe ein.

Männliche »Rockstars« und toxische Spielkultur

Auslöser des Interviews war eine Reihe von Tweets, die Bungie am 22. Juli 2021, zwei Tage nach Bekanntwerden des Sexismus-Skandals bei Activision Blizzard, eines der weltweit größten Unternehmen in der Gaming-Branche (verantwortlich für Spieleserien wie *World of Warcraft*, *Call of Duty* oder *Tony Hawk's Skateboarding*), veröffentlichte.²⁹ In den Tweets prangerte Bungie lautstark das toxische Verhalten bei Activision Blizzard an und distanzierte sich gleichzeitig von solchen Verhaltensweisen. Ende September des Jahres nahm Bungies CEO Pete Parsons noch einmal auf den Vorfall Bezug, als er im Rahmen eines Statements eigene Fehler in Bungies Vergangenheit einräumte, die sexistische und rassistische Kultur in der Gaming-Branche kritisierte und eine Reihe neuer Initiativen ankündigte, mittels derer Unzulänglichkeiten im eigenen Unternehmen identifiziert und abgebaut sowie der Anteil von Frauen und Angehörigen unterrepräsentierter Gruppen auf allen Führungsebenen erhöht werden sollen.³⁰

Inmitten der branchenweiten Skandale stießen die von Parsons angekündigten proaktiven, zukunftsorientierten Maßnahmen auf große Zustimmung und wurden sowohl von der Presse als auch von Gaming-Industrie gelobt. Doch offenbar gibt es zahlreiche aktuelle und ehemalige Mitarbeiter*innen, vor allem Frauen und Mitglieder unterrepräsentierter Gruppen, deren Erfahrungen im US-amerikanischen Unternehmen in einem drastischen Widerspruch zu Bungies »virtuous self-portrait« stehen, wie die Journalistin Rebekah Valentine durch ihre Interviews aufzeigen konnte.³¹ Demnach berichtete das Gros der Interviewpartner*innen über eine Arbeitskultur, die von unverhohlenem Sexismus, einer Boys-Club-Kultur, »Crunch-Time«, dem Schutz von Missbrauchstätern durch die Personalabteilung bis hin zu komplexeren Geschichten über Mikroaggressionen, systemische Ungleichheiten und dem Ignorieren von Missbrauchsvorwürfen reichen.³²

29 Vgl. @Bungie, »Status«, *Twitter*, July 22, 2021, <https://twitter.com/bungie/status/1418317046413103109>; eine Zusammenfassung des Skandals bei Activision Blizzard bieten Adam Bankhurst und Joe Skrebels, »Activision Blizzard Lawsuit Timeline: The Story So Far«, *IGN*, February 23, 2022, <https://www.ign.com/articles/activision-blizzard-lawsuit-timeline-the-story-so-far>.

30 Vgl. Pete Parsons, »Diversity & Inclusion Learnings and Updates«, *Bungie.net*, September 29, 2021, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50746>.

31 Rebekah Valentine, »The Battle for Bungie's Soul: Inside the Studio's Struggle for a Better Work Culture«, *IGN*, December 10, 2021, <https://www.ign.com/articles/bungie-report-battle-soul-work-culture-harassment-crunch>.

32 Unter »Crunch« bzw. »Crunch-Time« wird in der Spieleindustrie das exzessive Anhäufen von Überstunden verstanden, wobei dies oftmals Abschluss- oder Deadlinephasen betrifft, beispielsweise die Fertigstellung einer Demo zu einer der großen Spielermessen (E3, Gamescom, Tokyo Game Show) oder die Komplettierung des Entwicklungsprozesses eines ganzen Spiels. Vgl. Jason Schreier, »The Horrible World Of Video Game Crunch«, *Kotaku*, September 26, 2016, <https://kotaku.com>

Abb. 4: In mehreren Tweets kritisierte Bungie am 22. Juli 2021 die toxische Arbeitskultur in der Gaming-Branche.



So stellt Valentine zu Recht die Frage, ob es einem großen Spieleunternehmen wie Bungie überhaupt gelingen kann, eine toxische Arbeits- und Spielkultur vollständig auszumerzen, insbesondere wenn die Führungsebenen innerhalb der Gaming-Branche weitgehend mit weißen, männlichen Führungskräften besetzt sind, die im Stile eines »Old-Boy-Network« ein System der Patronage betreiben und Missstände dulden bzw. sogar vertuschen, um geeigneten Aspiranten eine steile Karriere zu ermöglichen.³³ Aus Angst vor Repressalien oder Karriereschäden wollte wohl deshalb die überwiegende

om/crunch-time-why-game-developers-work-such-insane-hours-1704744577; Johanna Sagmeister, »Spielst du noch oder ›crunchst‹ du schon?«, *Zeit Online*, May 31, 2017, <https://www.zeit.de/karriere/beruf/2017-05/games-branche-videospiel-entwickler-traumjob-arbeitsbedingungen>.

33 Zur Wirkmächtigkeit von sog. Old-Boy-Networks vgl. Marie Lalanne und Paul Seabright, *The old boy network. Gender differences in the impact of social networks on remuneration in top executive jobs* (London: Centre for Economic Policy Research, 2011); Esther B. Oester, *Listen der Macht. Vom Männerbund zum Old Boy's Network* (Bern: Institut für Soziologie, 1996).

Mehrheit der Interviewpartner*innen anonym bleiben, mit Ausnahme von Cookie Hip-onia, die als weibliche *People of Color* somit gleich zwei wichtigen unterrepräsentierten Gruppen eine Stimme verlieh.

Da Valentines Enthüllungsbericht mehrere Seiten umfasst, sollen nur einige wenige Eckpunkte benannt werden: Mehrere Befragte beschrieben unabhängig voneinander ein toxisches Arbeitsumfeld, in dem es zu erniedrigenden, sexistischen, homophoben und rassistischen Bemerkungen kam, wobei die Opfer solcher Belästigungen und anderer Formen von Missbrauch keinen Rückhalt durch die Personalabteilung erhielten, die vielmehr darum bemüht war, ihre schützende Hand über die Missbrauchstäter zu halten.³⁴ Auch direkt an Pete Parsons adressierte Beschwerdebriefe blieben allem Anschein nach unbeantwortet – zum Leidwesen der betroffenen Angestellten, die aufgrund gesundheitlicher, mentaler und emotionaler Probleme der Firma, von der sie keine Hilfe bekamen, den Rücken kehrten.³⁵ Angstzustände, Depressionen, Burnout oder der Missbrauch von Alkohol und Medikamenten waren bei den Betroffenen oft die Folge. Und obwohl es zu keinen körperlichen Belästigungen oder Übergriffen kam, wie es sie etwa beim Activision Blizzard-Skandal gegeben hat, so braucht es – wie eine Interviewpartnerin erklärte – einen Skandal auf dem Niveau der »Cosby Suite«, damit eine Unternehmenskultur toxisch ist.³⁶

Auf Anfrage von IGN nahm CEO Parsons Stellung zu den Vorwürfen, die er weder widerlegte noch infrage stellte, sondern sich stattdessen für die Handlungen bzw. die Untätigkeit des US-Unternehmens bei alle jenen Mitarbeiter*innen entschuldigte, »who has ever experienced anything less than a safe, fair, and professional working environment at Bungie«.³⁷ Weiterhin erläuterte er eine Reihe von Maßnahmen, die das Entwicklerstudio in den letzten Jahren bereits ergriffen hat und künftig stärker ausbauen will, um die interne Arbeitskultur sicherer, inklusiver, gerechter und transparenter zu gestalten. Dazu zählen laut Parsons neben einer diversen Einstellungspraxis auch das Bungie

34 Zu den Diskriminierungen zählten u.a. sexualisierte »Codennamen« für Frauen oder Beleidigungen wie »Slut«, unangemessene Fragen an trans* Personen oder die Weigerung, die richtigen Pronomen zu verwenden, rassistische Witze über lateinamerikanische Gangs, die Aneignung fremder Arbeit durch Führungskräfte als eigene Leistung sowie die Einschüchterung von Mitarbeiter*innen. Vgl. Valentine, »Bungie's Soul«.

35 Paul Tassi, »Destiny 2's Bungie Faces Its Struggles With Workplace Sexism And Toxicity«, *Forbes*, December 11, 2021, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/12/11/destiny-2s-bungie-faces-its-struggles-with-workplace-sexism-and-toxicity/?sh=777231397636>.

36 Vgl. Valentine, »Bungie's Soul«. »Cosby Suite« war der Name des Hotelzimmers, in dem der ehemalige Senior Creative Director für »World of Warcraft«, Alex Afrasiabi, sowie andere männliche Angestellte von Blizzard während der BlizzCon 2013 ausschweifend feierten und beabsichtigten, dorthin Frauen zu locken, um diese sexuell gefügig zu machen. Vgl. den Enthüllungsbericht von Ethan Gach, »Inside Blizzard Developers' Infamous Bill ›Cosby Suite‹«, *Kotaku*, July 28, 2021, <http://kotaku.com/inside-blizzard-developers-infamous-bill-cosby-suite-1847378762>. Der Name des Hotelzimmers stellt offenbar eine Referenz zum Komiker und Schauspieler Bill Cosby dar, der wegen mehrfacher Vergewaltigung im September 2018 zu einer mehrjährigen Haftstrafe verurteilt wurde. Siehe dazu Carolin Ströbele, »Ein Zeichen für die Opfer«, *Zeit Online*, September 26, 2018, <https://www.zeit.de/kultur/film/2018-09/bill-cosby-verkuendigung-straftmass-usa-entertainer>.

37 Pete Parsons, »A message from Bungie CEO Pete Parsons«, *Bungie.net*, December 10, 2021, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50895>.

Diversity Committee sowie die Inklusionsklubs, wohingegen man »Assholes« unter den Mitarbeiter*innen und Führungskräften künftig nicht mehr dulden wolle und gegen die etablierte »Rockstar«-Kultur vehement vorgehen werde – jene Kultur, die in der Gaming-Branche zu problematischen, aber beliebten Personen geführt hat, die ihre Position ausnutzen, um anderen zu schaden, sei es durch Belästigung, Toxizität oder andere Formen von Missbrauch.³⁸

Fazit, oder: »Boldly, to the stars«

Seine Stellungnahme zum Bericht der IGN-Journalistin Rebekah Valentine beendete Parsons, der seit fast 20 Jahren bei Bungie arbeitet und seit 2016 CEO des Entwicklerstudios ist, mit dem Satz: »Boldly, to the stars«.³⁹ Als Motto der Firma habe dieser kurze Satz, so Parsons weiter, von Anfang an den kreativen Motor von Bungie angetrieben – und mit der gleichen Entschlossenheit, die von Hoffnung und Fortschritt geleitet sei, wolle man künftig auch die äußerst wichtigen Veränderungen im Studio angehen. Die Gesundheit und das Wohlergehen der Mitarbeiter*innen seien das wichtigste Ziel Bungies, weshalb in den vergangenen Jahren schon einige Maßnahmen ergriffen worden sind. Neben den oben genannten Politiken der Awareness und einer Reihe interner Umstrukturierungen hinsichtlich der Inklusion, Diversität und Gerechtigkeit auf allen Unternehmensebenen sowie in Bezug auf die Reduzierung der Arbeitsbelastung gehörte dazu auch die Beendigung von Arbeitsverhältnissen, wenn die Mitarbeiter*innen toxisches Verhalten an den Tag legten, ohne Rücksicht auf ihre Position, Beschäftigungsdauer oder ihre zwischenmenschlichen Beziehungen. Nach Parsons ist es niemals eine Entschuldigung, ein »Rockstar« zu sein, ganz gleich, wie gefeiert oder erfolgreich man ist.⁴⁰

Mit Blick auf die Vorstellung der *Destiny*-Erweiterung »Beyond the Light«, in deren Rahmen dem Mord an George Floyd gedacht wurde, den seit 2020 etablierten Inklusionsklubs sowie dem zunehmenden Widerhall, den Bungies Awareness-Politik im Franchise *Destiny* erfährt, lässt sich erkennen, dass das US-Entwicklerstudio sich zunehmend der eigenen vorteilhaften und privilegierten Situation bewusst wird und sich fortan stärker für gesellschaftliche Diversität und Gleichberechtigung einsetzen will. Dass eine toxische Arbeitskultur innerhalb des Unternehmens mit diesem Ziel aber kaum vereinbar ist, hat der IGN-Artikel deutlich aufgezeigt. »Mit Kühnheit zu den Sternen« zu reisen ist allem Anschein nach nur dann realistisch, wenn keine »Rockstars« im Cockpit sitzen.

38 Vgl. Valentine, »Bungie's Soul«.

39 Vgl. dazu und zum Folgenden Parsons, »A message«.

40 Parsons, »A message«.

Medienverzeichnis

- Bankhurst, Adam und Joe Skrebels. »Activision Blizzard Lawsuit Timeline: The Story So Far.« *IGN*, February 23, 2022. <https://www.ign.com/articles/activision-blizzard-law-suit-timeline-the-story-so-far>.
- Beißel, Stefan. *Security Awareness. Grundlagen, Maßnahmen und Programme für die Informationssicherheit*. Berlin: De Gruyter Oldenbourg, 2019.
- Bungie. »Introducing Accessibility at Bungie.« *Bungie.net*, September 29, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50745>.
- Bungie. »Solidarity with the people of Ukraine.« *Bungie.net*, March 9, 2022. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51156>.
- Bungie Foundation. »About Us.« Accessed April 12, 2022. <https://bungiefoundation.org/about-us/>.
- Bungie Foundation. »News & Events.« Accessed April 12, 2022. <https://bungiefoundation.org/news-events/>.
- Dague, David [Dee]. »Introducing Black at Bungie.« *Bungie.net*, November 16, 2020. <https://www.bungie.net/en/News/Article/49718>.
- Destiny Dev Team. »Introducing Trans at Bungie.« *Bungie.net*, March 31, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50218>.
- Destiny Dev Team. »Introducing Women at Bungie.« *Bungie.net*, June 9, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50409>.
- Direct Relief. »About Direct Relief.« Accessed April 12, 2022. <https://www.directrelief.org/about/>.
- Dring, Christopher. »PlayStation: Bungie deal is about multiplatform, live-service games.« *GamesIndustry.biz*, January 31, 2022. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-01-31-playstation-bungie-will-considerably-accelerate-our-journey-with-multiplatform-live-service-games>.
- Gach, Ethan. »Inside Blizzard Developers' Infamous Bill ›Cosby Suite.« *Kotaku*, July 28, 2021. <https://kotaku.com/inside-blizzard-developers-infamous-bill-cosby-suite-1847378762>.
- Gafner, Dylan [A_dmgo4]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, June 20, 2019. <https://www.bungie.net/en/News/Article/47944>.
- Gafner, Dylan [A_dmgo4]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, September 24, 2020. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/49596>.
- International Rescue Committee. »Who we are: The IRC's impact at a glance.« Accessed April 12, 2022. <https://www.rescue.org/page/ircs-impact-glance>.
- Lalanne, Marie und Paul Seabright. *The old boy network. Gender differences in the impact of social networks on remuneration in top executive jobs*. London: Centre for Economic Policy Research, 2011.
- Mercante, Alyssa. »Bungie begins Destiny 2 stream with Black Lives Matter tribute.« *GamesRadar*, June 8, 2020. <https://www.gamesradar.com/bungie-begins-destiny-2-stream-with-black-lives-matter-tribute>.
- Möller, Heidi und Ronja Müller-Kalkstein. »Noch ein Awareness Training?!« *Gruppenpsychotherapie und Gruppendynamik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Gruppenanalyse* 48, no. 3 (September 2012), 278–295.

- Noseworthy, Mark. »Report: Sony Interactive Entertainment to Acquire Leading Independent Videogame Developer, Bungie.« *Yahoo! Finance*, January 31, 2022. <https://finance.yahoo.com/news/sony-interactive-entertainment-acquire-leading-180000842.html>.
- Oester, Esther B. *Listen der Macht. Vom Männerbund zum Old Boy's Network*. Bern: Institut für Soziologie, 1996.
- Parsons, Pete. »A message from Bungie CEO Pete Parsons.« *Bungie.net*, December 10, 2021. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50895>.
- Parsons, Pete. »Diversity & Inclusion Learnings and Updates.« *Bungie.net*, September 29, 2021. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50746>.
- Plunkett, Luke. »Before They Were Famous: Bungie.« *Kotaku*, May 25, 2011. <https://kotaku.com/before-they-were-famous-bungie-5805264>.
- Previously on Destiny. »Catch up on the complete story of Destiny.« Accessed April 12, 2022. <https://www.previouslyondestiny.com>.
- Recchie, Benjamin. »They've got game.« *The Core – College Magazine of the University of Chicago*, Fall/Winter 2008. https://thecore.uchicago.edu/fallwinter08/got_game.shtml.
- Sagmeister, Johanna. »Spielst du noch oder ›crunchst‹ du schon?« *Zeit Online*, May 31, 2017. <https://www.zeit.de/karriere/beruf/2017-05/games-branche-videospiel-entwickler-traumjob-arbeitsbedingungen>.
- Schreier, Jason. »The Horrible World Of Video Game Crunch.« *Kotaku*, September 26, 2016. <https://kotaku.com/crunch-time-why-game-developers-work-such-insane-hours-1704744577>.
- Seattle Pride. »About Us.« Accessed April 12, 2022. <https://www.seattlepride.org/about-us>.
- Shannon, Chris [Cozmo_BNG]. »Game2Give Charity Event.« *Bungie.net*, October 21, 2019. <https://www.bungie.net/en/News/Article/48353>.
- Shannon, Chris [Cozmo_BNG]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, November 11, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50820>.
- Shannon, Chris [Cozmo_BNG]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, June 16, 2022. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51481>.
- Ströbele, Carolin. »Ein Zeichen für die Opfer.« *Zeit Online*, September 26, 2018. <https://www.zeit.de/kultur/film/2018-09/bill-cosby-verkuendigung-straftmass-usa-entertainer>.
- Tassi, Paul. »Destiny 2's Bungie Faces Its Struggles With Workplace Sexism And Toxicity.« *Forbes*, December 11, 2021. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/12/11/destiny-2s-bungie-faces-its-struggles-with-workplace-sexism-and-toxicity/?sh=777231397636>.
- Trans Lifeline. »About Us.« Accessed April 12, 2022. <https://www.translifeline.org/about/>.
- Valentine, Rebekah. »The Battle for Bungie's Soul: Inside the Studio's Struggle for a Better Work Culture.« *IGN*, December 10, 2021. <https://www.ign.com/articles/bungie-report-battle-soul-work-culture-harassment-crunch>.
- Wolff, Kerstin. »Alle Jahre wieder... Der Internationale Frauentag: ein Feiertag für die Frauenbewegung?« *Ariadne* 50 (2006), 66–71.

@Bungie. »Tweet.« *Twitter*, July 22, 2021. <https://twitter.com/bungie/status/1418317046413103109>.

@DestinyTheGame. »Tweet.« *Twitter*, February 1, 2022. <https://twitter.com/destinythegame/status/1488520018170101760>.

