

»You're so handsome I might just give you a discount«

Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel

Nina Kiel und Fabienne Freymadl

Das Thema Sexarbeit begleitet digitale Spiele seit ihrer Popularisierung als Unterhaltungsmedium in den 80er-Jahren (Evans und Tarver 2017, Ruberg 2018). Bereits im 1982 für den Atari 2600 erschienen *Cathouse Blues* war es nicht nur Teil des Gameplays, sondern zentrales Spielprinzip, Sexarbeitende aufzusuchen, um ihre Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen (Willaert 2021). 1987 führte Larry Laffers Suche nach Liebe im Grafik-Adventure *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (Sierra On-Line 1987) ebenfalls zu einer Prostituierten. In kontemporären Action-Adventures, RPGs und speziell Open-World-Spielen mit erwachsener Zielgruppe gehören – je nach zeitlicher und räumlicher Verortung der Geschichte – Badehäuser, Massagesalons, Strip-Clubs, Bordelle und Straßenstriche zum Worldbuilding-Standard (Feminist Frequency 2014). Exemplarisch zu nennen wären hier Spieleserien wie *The Witcher* (CD Projekt RED 2007–2015), *Mass Effect* (BioWare 2007–2012), *Grand Theft Auto III-V* (Rockstar North 2001–2013) sowie das 2020 erschienene, futuristische Action-Rollenspiel *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED 2020). Auch VR-Technologie wird zunehmend genutzt, um Sexarbeit im virtuellen Raum erfahrbar zu machen, so etwa im 3D-Stripclub *VR Paradise* (Kiel und Manderfeld 2023).

Trotz ihrer historischen Präsenz im Medium und Relevanz im Kontext bestehender akademischer Diskurse zum Thema Geschlechterrepräsentation und sexuelle Vielfalt in digitalen Spielen, sind analytische Auseinandersetzungen mit dem Thema Sexarbeit rar. Der vorliegende Beitrag sucht diese – vor allem im deutschsprachigen Raum – bestehende Lücke zu schließen und legt ein besonderes Augenmerk auf die Fragen, ob Sexarbeit im Medium

als Erwerbsarbeit dargestellt wird und ob bzw. inwiefern stigmatisierende gesellschaftliche Narrative widergespiegelt werden.

1 Methodik

Als Analysegegenstand fungiert eine Auswahl von 31 zwischen den Jahren 1982 und 2020 erschienenen Spielen, die von der vorliegenden Sekundärliteratur sowie früheren Recherchen der Autor:innen (u.a. Kiel und Manderfeld 2023) als themenrelevant identifiziert wurden, also Sexarbeit mittels einer oder mehreren der im nächsten Abschnitt definierten Einbindungsformen in den Fokus setzen.¹ Für diesen Text nutzen wir den Begriff ›Sexarbeit‹ wie von Carol Leigh 1978 eingeführt (Leigh 1997), um die Handlungsfähigkeit der handelnden Person (Sexarbeitenden) in den Vordergrund zu stellen. Als Sexarbeit gilt jede sexuelle und/oder erotische Tätigkeit, die einen entgeltlichen Vorteil für die ausübende Person erbringt und aus dieser Absicht ausgeübt wird. Dabei ist es unerheblich, ob die Tätigkeit in die Legalität der Spielwelt eingebunden und anerkannt ist. Grundlage der Definition ist die Freiwilligkeit der situativen Entscheidung.

2 Einbindungsformen

Die Einbindung von Sexarbeit im Medium findet auf drei zentralen Ebenen statt: Der narrativen, der audio-visuellen und der spielmechanischen Ebene. Der narrative Rahmen umfasst Biografien von NPCs (Non-Player Characters), die sich über Dialogsequenzen erschließen lassen, *Side*- und *Main*-Quests, über die die Spielenden direkt in die Handlung involviert werden, sowie das sogenannte *Environmental Storytelling*. Letzteres hat zum Ziel, durch die Ausgestaltung der Schauplätze – z.B. über Architektur, Graffiti, aber auch die Auswahl und Visualisierung von Statist:innen – zusätzliche Informationen über die Spielwelt zu vermitteln. Diese Form der Informationsvermittlung ist direkt verknüpft mit der audio-visuellen Darstellungsebene. Sexarbeitende sind in der Regel eindeutig visuell markiert (beispielhaft durch auffallend freizügige Kleidung, markantes Make-up) und in *zwei*lichtigen Gegenden verortet,

1 Die Spieletitel sind im Quellenverzeichnis aufgeführt.

in erkennbar abgewirtschafteten Stadtteilen, in denen Kriminalität floriert, auf dunklen Seitenstraßen und in abgelegenen Bars.

Für die vorliegende Analyse ist die spielmechanische Ebene besonders relevant, die Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt definiert. Unabhängig davon, ob Spielende in einem Stripclub einen privaten Tanz oder in einem Bordell ein Full-Service-Angebot buchen, sind diese Interaktionen in der Regel auf folgenden Ablauf limitiert: Die Transaktion beginnt mit einer kurzen Dialogsequenz, darauf folgt die Wahl und Bezahlung der jeweiligen Dienstleistung, und im Anschluss eine nicht interaktive *cut scene* (eine filmisch inszenierte Zwischensequenz) oder eine Schwarzblende (Kiel und Manderfeld 2021). Nur selten sind die sexuellen Handlungen nach der Transaktion interaktiv gestaltet, eine der wenigen Ausnahmen sind die privaten Tänze in den Strip-Clubs von *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2013). Dabei können die Dienstleisterinnen berührt werden, gelingt dies wiederholt, ohne die Aufmerksamkeit des Sicherheitspersonals zu erregen, wird man im Anschluss an die Darbietung von der jeweiligen Tänzerin nach Hause begleitet und hat – unentgeltlich – Sex mit ihr.

Das breite, eine Vielzahl diverser Dienstleistungen umfassende Feld der Sexarbeit, wird in digitalen Spielen im Kern auf zwei Berufszweige reduziert: Tanzen (Strippen) und Full-Service-Sexarbeit, bei der genitaler Kontakt bzw. Penetration stattfindet. Nicht nur in diesem Sinne findet eine deutliche Simplifizierung der vielfältigen Branche statt: Sexarbeitende sind hier Dienstleister:innen, die auf ihre Tätigkeit reduziert, selten außerhalb dieser oder als Individuen dargestellt werden. Persönliche Motivationen wie auch strukturelle Bedingungen, unter denen die Sexarbeit stattfindet, sind so gut wie nie Thema. Insbesondere der gesetzliche Rahmen – ein für die Lebensrealität Sexarbeitender äußerst wichtiger, über Arbeitsverhältnisse maßgeblich bestimmender Faktor (International Committee on the Rights of Sex Workers in Europe 2016) – wird in Spielen allenfalls implizit thematisiert, meist durch die räumliche Verortung. Arbeit im Verborgenen, auf dunklen, abgelegenen Straßenabschnitten suggeriert Illegalität, eine Ausweisung von »Zonen« (fest definierten Gebieten, in denen Sexarbeit gestattet ist) hingegen Legalität, geknüpft an eine starke Regulierung durch die Legislative und Exekutive. Dies fügt sich ein in ein Gesamtbild, das Sexarbeit auf die persönliche Interaktion und Bedürfnisbefriedigung der Spielcharaktere bzw. Spielenden beschränkt und die Arbeitenden als individuell handelnde Akteur:innen überwiegend außen vor lässt.

Eine der relevanten Ausnahmen ist das Action-RPG *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED 2020), in dem Sexarbeit als Form der Erwerbsarbeit wie auch den

Arbeitenden als Menschen eine außergewöhnlich große Rolle zukommt: Im Laufe des Spiels trifft man auf mehrere von ihren Erfahrungen berichtenden Personen, die als Figuren mit individuellen Perspektiven und Sehnsüchten dargestellt werden – so etwa Evelyn, eine für die *Main*-Quest relevante Full-Service-Sexarbeiterin, und Pornofilmregisseurin Judy, mit der die Spielenden sogar eine feste Partnerschaft eingehen können (Bevan 2021). Dem Austausch auf der persönlichen Ebene – wo Themen wie Konsens und Handlungsmotivationen von Sexarbeitenden angeschnitten werden – steht die Verhandlung struktureller Probleme gegenüber, manifestiert vor allem durch die Mox, eine selbstorganisierte Gang für Sexarbeitende, die ihre Mitglieder vor gewaltsamen Übergriffen schützt und deren Gründungsgeschichte Aufschluss über die Lebens- und Arbeitsbedingungen in der fiktiven Stadt Night City gibt (Cyberpunk Wiki). Auch führen mehrere zentrale Handlungsstränge des Spiels an Orte, an denen sexuelle Dienstleistungen angeboten werden, und die Spielenden haben selbst die Möglichkeit, entsprechende Services gegen Bezahlung wahrzunehmen (PowerPyx 2020). Dieser Prozess läuft auch hier ab wie oben beschrieben: Die Spielenden bzw. Spielcharaktere gehen auf die Sexarbeitenden zu, bezahlen für die Dienstleistung und bekommen im Anschluss eine kurze, nicht-interaktive Sequenz aus der Ich-Perspektive zu sehen.

3 Die Transaktion als zentrale Spielmechanik

Während die anderen Dimensionen sexueller Dienstleistungen als Erwerbstätigkeit im Allgemeinen ausgeblendet oder kurz am Rande thematisiert werden, nimmt der Transaktionsprozess – also das Wählen einer Dienstleistung und deren Bezahlung – vergleichsweise viel Raum in digitalen Spielen ein und involviert die Spieler:innen aktiv, indem sie Entscheidungen treffen und Eingaben tätigen. Zudem erfolgt hierbei die Zuschreibung eines festen Werts für die geleistete Arbeit, denn die Arbeiter:innen wissen um den monetären Gegenwert ihres Angebots und kommunizieren diesen selbstbewusst. Wie Amesberger (2017) erörtert, wird »[d]ie Möglichkeit der Preisgestaltung für sexuelle Dienstleistungen [...] nicht nur als wesentliches Merkmal von selbständiger Beschäftigung, sondern auch als Maßstab für die Autonomie der Sexarbeiterin gesehen.« Im Rahmen dieser kurzen interaktiven Sequenzen werden also bisweilen gleich mehrere bedeutsame Aspekte erfasst.

Dem gegenüber steht jedoch in zahlreichen Titeln eine deutliche Minderung dieser Autonomie und eine Abwertung der Arbeitsleistung, sowohl auf der narrativen als auch der spielmechanischen Ebene. So ist es etwa üblich, dass die meist weiblichen Sexarbeitenden sofort und ohne Aufforderung Rabatte anbieten. Beispielhaft wären hier Dazzle aus *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment 2010) und eine namenlose Masseurin aus *Sleeping Dogs* (United Front Games/Square Enix London Studios 2012) zu nennen. Erstere eröffnet die Verhandlungen mit dem Satz »Du bist so attraktiv, dass ich dir vielleicht einen Rabatt gebe«, zweitere äußert ihren Wunsch nach einer (kostenlosen) »double session«. Beide Frauen kommunizieren ein persönliches Verlangen nach dem Spielcharakter – und, daran anknüpfend, der spielenden Person – das ihren Wunsch nach bzw. die Notwendigkeit einer fairen Bezahlung für ihre Arbeit überschreibt (Ruberg 2018).² In diesen und anderen Begegnungen zeigt sich eine Dynamik der Aufwertung der Spielfigur (bzw. der Spielenden) durch die Abwertung der Sexarbeit und der Arbeitsleistung. Zwar wird es nicht als verwerflich dargestellt, sexuelle Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen, doch als besonders heldenhaft gilt jener Charakter, der für Sex möglichst wenig zahlt – obwohl der feilschende Freier die arbeitende Person um ihren Lebenserwerb bringt und damit ausdrücklich unmoralisch handelt. Hier erfolgt die Reproduktion eines toxischen Männlichkeitsideals: *Echte Kerle* kommen regelmäßig und selbstverständlich in den Genuss von Sex, als unmännlich und erfolglos gilt hingegen, wer auf sexuelle Dienstleistungen angewiesen ist. Ruberg (2018) erklärt hierzu:

»Auf diese Weise fungieren die Darstellungen von Sexarbeiter:innen in solchen Spielen und die von ihnen geförderten Fantasien von Exzeptionalität als Instrumente zur Etablierung und Aufrechterhaltung einer Männlichkeit, die bereits prekär und ängstlich ist und ständig der Bestätigung bedarf. [...] Es ist diese prekäre Männlichkeit, die immer wieder bestätigt und bekräftigt werden muss, die versucht, sich zu etablieren, indem sie mit der Abwertung von Sexarbeit in AAA Video Games spielt.«

Wird für die sexuelle Dienstleistung nicht oder weniger gezahlt, entziehen sich die Spielenden der negativen Kategorisierung von Kund:innen und der

2 Als »fair« ist eine entgeltliche Transaktionsleistung zu verstehen, die die sexarbeitende Person als angemessen akzeptiert, unabhängig von einer womöglich moralisch aufgeladenen Betrachtungsebene durch Außenstehende.

damit verbundenen Entwertung ihrer (angenommenen) Männlichkeit – sie werden im Gegenteil durch die hier dargebotenen »Exzeptionalismusfantasien« (Ruberg 2018) besonders bestärkt, sind sie doch so unwiderstehlich, dass professionelle Dienstleister:innen für sie auf ihren Lohn verzichten. Kurz: Der Selbstwert der Spielenden bemisst sich darin, wie stark sie den Wert der Arbeit einer anderen Person mindern können.

Gerade in diesem Kontext ist eine Betrachtung der reproduzierten Geschlechterrollen und -dynamiken relevant. Während Spielende – insbesondere in *Open-World*-Titeln – immer häufiger zwischen einer männlichen und einer weiblichen Figur wählen und auch die Dienste männlicher oder weiblicher Sexarbeitender in Anspruch nehmen können, ist die historisch etablierte und bis heute im Medium gängigere Darstellung die eines Mannes, der auf weiblich gelesene Sexarbeitende trifft. Es sind also »heldenhafte« Männer, die arbeitenden Frauen ihren Lohn vorenthalten – ein moralisches Dilemma, das durch ein Framing von Sexarbeit als Frauenarbeit bzw. Arbeit aus Leidenschaft aufgelöst werden soll. Diese Wahrnehmung verweist, wie das zuvor beschriebene Männlichkeitsbild, auf real existierende Klischees im Kontext von Sexarbeit, wonach die arbeitenden Frauen bereits durch den Sexakt angemessen entlohnt würden. Dieses Narrativ steht in direktem Widerspruch zur weit verbreiteten Darstellung von Sexarbeitenden, insbesondere Sexarbeiterinnen, als Opfer eines zutiefst patriarchalen, ausbeuterischen und von Gewalt dominierten Systems, das Sexarbeit per se die Legitimation als Erwerbsarbeit abspricht (Beloso 2012) und auch im Medium Spiel undifferenziert reproduziert wird.³

4 »Shoot it, kill it, let's do it«: Diskursive Festschreibung von Gewalt

Eine 2017 durchgeführte Analyse von acht populären Konsolenspielen kam zu dem Ergebnis, dass alle der überprüften Spiele Sexarbeitende in Gewaltkontexten verorteten.⁴ »Gewalt war das am weitesten verbreitete Thema, das wir

3 Da sämtliche Erwerbsarbeit im Kontext eines patriarchalen Kapitalismus von Ausbeutung geprägt ist, erscheint es paradox, gerade diese strukturellen Probleme anzuführen, um Sexarbeit als Erwerbsarbeit zu delegitimieren und abschaffungsorientierte Narrative argumentativ zu stützen.

4 Diese Aussage gilt für vollständige *Playthroughs* der jeweiligen Spiele (inklusive aller *Sidequests*). Die Verortung in Gewaltkontexten wird von den Autor:innen definiert als:

bei unseren Recherchen fanden. Zu keinem Zeitpunkt wurden Sexarbeitende in sicheren Umgebungen dargestellt.« (Evans und Tarver 2017) Gewalt als roter Faden findet sich sogar in Spielen, die eine insgesamt differenziertere Perspektive auf Sexarbeit anbieten, so auch in *Cyberpunk 2077*, wo die Gang von Sexarbeitenden in Folge eines Mordes gegründet wird, und an dessen Schauplätzen man regelmäßig auf verletzte oder tote Sexarbeitende trifft. Die für den vorliegenden Beitrag durchgeführte Analyse von 31 Spielen zeichnet ein ähnliches Bild wie die von Evans und Tarvers aus dem Jahr 2017: Lediglich in zwei der überprüften Titel (*Dominatrix Simulator: Threshold*, Deviant Tech 2018–2023; *VR Paradise*, Totem Entertainment 2018) fehlen solche Gewaltakte völlig, in einem weiteren ist Gewalt zwar Teil der Rahmenhandlung, nicht aber unmittelbarer Kontext für die sexuellen Dienstleistungen (*Hardcoded*, Ghosthug Games 2018–2023).

Von großer Bedeutung für die analytische Auseinandersetzung mit diesen Gewaltdimensionen in Spielen ist die erweiterte interaktive Komponente des Mediums, die einen direkten Einfluss auf Handlungsabläufe ermöglicht. Anders als i. d. R. bei Büchern, Serien oder Filmen der Fall, können die Konsumierenden somit gewaltorientiertes Handeln selbst *ausführen* anstatt es lediglich zu beobachten. Entsprechendes Verhalten wird dabei nicht nur durch intrinsische Motivation – im Extremfall etwa die Überzeugung, dass Sexarbeitende Gewalt verdienen – sondern auch durch extrinsische Motivatoren gefördert. So bietet *Grand Theft Auto V* einen entsprechenden Anreiz, indem die Spielenden durch den Mord an einer Sexarbeiterin ihr zuvor für die Dienstleistung gezahltes Geld zurückbekommen können. Zwar sind Gewaltakte grundsätzlich gegenüber allen NPCs möglich, doch erhalten die Spielenden für entsprechendes Handeln keine unmittelbare Belohnung in Form einer Ressource, sondern erleben ausschließlich negative Konsequenzen: Sie müssen im Anschluss einer Festnahme durch die Polizei entgehen. *GTA V* nimmt damit eine Sonderposition ein, es ist zugleich eines der wenigen Spiele, in denen sexuellen Dienstleistungen ein fester (nicht verhandelbarer) Wert zugeschrieben wird, im Anschluss erfolgt jedoch die radikalste Entwertung der Arbeit und der Arbeitenden durch ein incentiviertes Tötungsdelikt. Andere Titel bieten entweder keine oder vom Spielinhalt separierte Handlungsanreize wie *Achievements* an, so zum

Gewalt, die im Rahmen der Arbeit von Sexarbeitenden, aber nicht direkt gegen sie ausgeübt wird; direkte Gewalterfahrungen von Sexarbeitenden im Laufe der Geschichte; und Gewalt, die von Spieler:innen gegen Sexarbeitende ausgeübt wird.

Beispiel *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego 2010) und das 2010 erschienene *Fable 3* (Lionhead Studios 2010; siehe Feminist Frequency 2014, The Fable Wiki). Auf YouTube finden sich Videozuschnitts, in denen die zum Teil drastischen Gewaltakte gegenüber Sexarbeitenden gezeigt und als unterhaltsam dargestellt werden. Die Spielenden geben sich hier gegenseitig Tipps, wie sie die Arbeiter:innen möglichst effektiv oder effektiv voll verletzen und töten können (el farmer 2013, MarleyThirteen 2013, UseleSS ME 2018).

Durch diese starke Verortung von Sexarbeit in gewaltorientierten Kontexten besteht die Gefahr, sowohl das Arbeitsfeld an sich zu delegitimieren als auch Gewalt gegen Sexarbeitende diskursiv festzuschreiben und zu normalisieren. Dies gilt insbesondere, da Sexarbeitende in digitalen Spielen fast ausnahmslos als Objekte, nicht als Subjekte auftreten (Henley 2021). In seltenen Fällen sind sie Nebenfiguren mit ausgearbeiteten Biografien, die zur Identifikation und Empathiebildung einladen, weit häufiger jedoch Statist:innen, Werkzeuge, Trophäen, oder Hindernisse. In nur drei der 31 analysierten Titel ist es möglich, selbst in die Rolle Sexarbeitender zu schlüpfen: Im Adventure *Hardcoded* besteht die Möglichkeit, dass Heldin HC sich über sexuelle Dienstleistungen etwas Geld dazuverdient; *He Fucked the Girl Out of Me* (Taylor McCue 2022) erzählt die autobiografische Geschichte einer trans Frau und ehemaligen Sexarbeiterin, die durch ihre Erlebnisse schwer traumatisiert wird; und in *MISSING* (Missing Link Trust 2016) gilt es, als verschlepptes und zwangsprostituiertes Mädchen der Gefangenschaft zu entkommen. Auch hier werden überproportional Gewalterfahrungen reproduziert – zweifellos wichtige Geschichten, die jedoch nur einen Bruchteil realweltlicher Erfahrungen abbilden. Hervorzuheben ist außerdem die fehlende Differenzierung zwischen Sexarbeit (einer gewerblich ausgeübten Tätigkeit) und Zwangsarbeit bzw. Menschenhandel im Falle des Serious Games *MISSING*. Im Beschreibungstext zum Spiel heißt es: »MISSING ist ein Rollenspiel, das die Spieler in die Lage versetzt, zu entscheiden und zu erleben, was ein ›missinggirl‹ durchmacht, wenn sie in die grausame Welt der Prostitution verschleppt wird [...]. Es soll den Spieler mit der dunklen Welt des Menschenhandels vertraut machen und das Bewusstsein dafür schärfen.« (itch.io 2017) Ferner fällt auf, dass diese drei Spiele kleine Produktionen mit begrenzter Reichweite sind. In AAA-Titeln fehlen spielbare Sexarbeitende völlig, es ist jedoch möglich, in einem DLC zum populären *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft 2015) die Rolle von Jack the Ripper zu bekleiden, einem bekannten Prostituiertenmörder.

In einem Großteil der Spiele sind Sexarbeiter:innen unbedeutende Randfiguren, zu rettende Opfer oder Betroffene von Gewalt durch die Spielenden

selbst. Diese mangelnde Handlungsmacht wird durch eine Objektifizierung insbesondere auf der narrativen und spielmechanischen Ebene weiter verstärkt: Sie existieren am Rande sowohl der fiktiven Gesellschaften als auch der Spielnarrative, sind Mittel zum Zweck, untereinander austausch- und allenfalls durch visuelle Merkmale voneinander unterscheidbar. Sexarbeiter:innen werden damit gemäß aller sieben in Martha Nussbaums Essay *Objectification* (1995) identifizierten Ebenen objektifiziert: Sie sind Werkzeuge (*Instrumentality*), verfügen über wenig bis keine Autonomie und Selbstbestimmung (*Denial of Autonomy*), keine Handlungsmacht (*Inertness*), werden als austauschbar dargestellt (*Fungibility*), die Grenzen ihrer körperlichen Unversehrtheit werden überschritten (*Violability*), sie treten als Besitztum Anderer bzw. als käuflich auf (*Ownership*) und ihre Gefühle und Erfahrungen besitzen keine Relevanz (*Denial of Subjectivity*). Diese Objektifizierung manifestiert sich deutlich auch in der Sprache, die die Darstellung der Sexarbeitenden begleitet: Abwertende Termini wie ›ho‹, ›bitch‹ oder ›the pussy‹ sind insbesondere in Spielen üblich, deren narrativer Fokus auf (Gang-)Kriminalität liegt (Evans und Tarver 2017), jedoch nicht exklusiv dort zu finden. Hinzu kommen sprachbasierte und visuelle Framings, die Sexarbeitende als moralisch ungefestigt, weniger begehrenswert, und Überträger:innen von Krankheiten darstellen. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Sexarbeiterin in *Leisure Suit Larry 1* (Sierra On-Line 1987), deren Aufeinandertreffen mit Larry wie folgt eingeleitet wird: »Du bist im schäbigen Schlafzimmer der Hure. Das Zimmer sieht schrecklich aus, die Hure auch!« Hat Larry ungeschützten Geschlechtsverkehr mit der Frau, stirbt er kurz darauf an einer nicht näher definierten sexuell übertragbaren Infektion, daher ist es ein integraler Bestandteil der Hauptquest, ein Kondom zu besorgen. Bei den anderen Frauen, mit denen Larry im Laufe des Spiels anbandelt, werden Safer Sex und sexuell übertragbare Infektionen (STIs) nicht thematisiert. Dieses Framing fügt sich ein in eine mediale und gesellschaftliche Darstellung von Sexarbeitenden als ›schmutzig‹ und Menschen zweiter Klasse. Wie Sanders (2017) feststellt:

»[D]iskurse der Verfügbarkeit«, die sich in zentralen Institutionen wie den Medien und in öffentlichen und offiziellen Diskursen zeigen [...] positionieren Sexarbeitende als Nicht-Bürger, als Abfall, um den man sich nicht kümmern muss [...]. Diese Diskurse versuchen, die Sexarbeiterin ›anders‹ zu machen, sie von ›normalen Frauen‹ zu trennen, indem sie sie mit kriminellen Straftätern, unmoralischer und gefährlicher Sexualität, Krankheit, Unanständigkeit und Abscheu in Verbindung bringen.«

Relevant ist schließlich auch die Darstellung beziehungsweise die Sonderstellung von rassifizierten Sexarbeitenden. Diese erfolgt fast ausnahmslos entlang gängiger Stereotype – beispielhaft wären hier devotes Auftreten sowie gebrochenes Englisch zu nennen – und stellt die jungen Frauen mit meist ostasiatischen Wurzeln exotisierend dar. Die Mehrfachmarginalisierung rassifizierter Sexarbeitender ist jedoch nie Thema, die erschwerten Arbeitsbedingungen (die sich nicht nur in der Sexarbeit, sondern auch in anderen Branchen finden) werden nicht expliziert. Auch dies stellt eine verpasste Chance des Mediums dar, Sexarbeit als Arbeit abzubilden und in diesem Zuge relevante Themen wie *class* – also die Klassenzugehörigkeit – oder die inhärente Ausbeutung in kapitalistischen Strukturen zu verhandeln (Beloso 2012). Nur in der 2016 erschienenen Simulation *HunieCam Studio* (HuniePot) geschieht das, scheinbar unbeabsichtigt. Die Spielenden nehmen hier die Rolle eines Managers ein, der einer Gruppe junger Frauen zunächst zu Jobs im Cam-Sex- und schließlich auch im Full-Service-Bereich verhilft und von deren Arbeit über ausgezahlte Anteile profitiert. Im späteren Verlauf des Spiels, wenn die ausschließlich weiblichen NPCs penetrativen Sex gegen Geld anbieten, haben die Spielenden verschiedene Möglichkeiten, ausbeuterische Arbeitspraktiken zu etablieren. Beispielsweise ist es möglich, den Frauen Drogen zu verabreichen, um ihre Produktivität zu steigern, oder ihnen Kondome (eine im Spiel begrenzte Ressource) vorzuenthalten. Letzteres erleichtert einerseits die Abläufe im Spiel, bringt jedoch andererseits das Risiko mit sich, dass der ungeschützte Geschlechtsverkehr eine sexuell übertragbare Infektion nach sich zieht, die sich negativ auf die Arbeitsfähigkeit der betroffenen Person auswirkt. Das bedeutet: »Der Spieler hat nur deshalb einen Anreiz, sich um die Gesundheit der Arbeitenden zu kümmern, weil es negative Auswirkungen auf den [Profit] hat.« (Game Assist 2021) *HunieCam Studio* bietet damit einen Blick auf eine Gewaltdimension, die in Spielen – wie auch in gesellschaftlichen Diskursen rund um das Thema Sexarbeit – oft ausgeklammert wird: Schlechte Arbeitsbedingungen, die Studien zufolge durch abschaffungsorientierte⁵ Gesetzgebungen deutlich begünstigt werden (International Committee on the Rights of Sex Workers in Europe 2016, Sanders 2016, Amesberger 2017, Benoit et al. 2017).

5 Hiermit ist eine *End-Demand*-Politik gemeint, deren Hauptmerkmal darin besteht, Sexarbeit durch eine Reihe von kriminalisierenden Maßnahmen zu verunmöglichen. Dazu gehört u.a. das sogenannte ›Sexkaufverbot‹ – ein Modell, das sich insbesondere für marginalisierte Sexarbeitende als schädlich und gefährlich erwiesen hat.

5 Fazit: Die Reproduktion von Stigmata in den Medien

Die Analyse von 31 Titeln verdeutlicht, dass in digitalen Spielen Stereotype und vornehmlich abschaffungsorientierte Narrative über Sexarbeit reproduziert werden. Zwar treten in Games überproportional viele Sexarbeitende auf, die ihre Arbeit aus Leidenschaft, also eigenmotiviert verrichten und damit im direkten Widerspruch zum Opfernarrativ stehen, das im gesellschaftlichen Diskurs oft kolportiert wird; jedoch verfügen sie in aller Regel über wenig bis keine Handlungsmacht, werden objektifiziert und überdurchschnittlich oft in Gewaltkontexten verortet. Sie werden sowohl auf der narrativen als auch der visuellen Ebene im Schnitt als weniger begehrenswert dargestellt als andere NPCs, von rassistischen Klischees begleitet und mit Kriminalität, Krankheiten und Zwielfichtigkeit in Verbindung gebracht.

Diese einseitige, stereotype und entmachtende Darstellung Sexarbeitender in digitalen Spielen läuft Gefahr, bestehende Stigmata zu erhalten (Evans und Tarver 2017) – Stigmata, die im Verdacht stehen, negative Auswirkungen auf die Lebenswirklichkeit der Betroffenen zu haben. Benoit et al. führen dies wie folgt aus:

»Die Folgen der Stigmatisierung sind weitreichend. Sie steht in einem negativen Zusammenhang mit der Lebensqualität, z.B. mit sozialer Isolation, Beschäftigung und Einkommen, [...] und ist mit einer Reihe von körperlichen und psychischen Gesundheitsproblemen verbunden [...] sowie mit einer Abneigung gegen die Inanspruchnahme von Gesundheitsdiensten. [...] Angesichts der sich häufenden Beweise haben Soziologen in jüngster Zeit das Argument vorgebracht, dass Stigma in der Gesellschaft als eine »grundlegende Determinante« sozialer Ungleichheit wirkt, gleichrangig mit anderen Faktoren wie Klasse, Geschlecht, Rasse und Bildung.« (2017, 3)

Ferner weisen die Forscher:innen darauf hin, dass stigmatisierende Attribute – wie etwa, im Falle Sexarbeitender, die Berufswahl – zu einem *master status* werden und andere Charakteristika überschreiben können, sodass die betroffene Person nur noch oder primär durch die Färbung des Stigmas wahrgenommen wird.

»Gewalt kann nur verringert werden, wenn erhebliche Anstrengungen unternommen werden, um die kulturelle Haltung zu ändern, wie die Gesellschaft Sexarbeitende sieht und behandelt«, schreibt Sanders in *Inevitably violent? Dynamics of space, governance and stigma in understanding violence against sex work-*

ers (2016). Videospiele könnten dieses Unterfangen maßgeblich unterstützen, würden sie auf der narrativen, audio-visuellen und vor allem spielmechanischen Ebene eine differenziertere Darstellung vom Alltag Sexarbeitender anbieten. Das Thema eröffnet eine reiche Perspektivenvielfalt und ließe sich nutzen, um komplexe Sachverhalte wie Arbeitsrechte, *class*, Migrationserfahrungen, sexuelle Gesundheit und vieles mehr zu diskutieren und erlebbar zu machen. Wichtig ist hierbei jedoch die aktive Einbindung von Menschen mit gelebter Erfahrung in die Entwicklung dieser Produkte. Andernfalls besteht die Gefahr, Misinformation, Stereotype und Stigmata zu reproduzieren und Sexarbeitende als ›anders‹ zu markieren und auszugrenzen. Gegenwärtig ist das noch gängige Praxis, wie auch im gesellschaftlichen und politischen Diskurs rund um das Thema Sexarbeit, in dem *über* Sexarbeitende gesprochen wird anstatt *mit* ihnen.

Quellenverzeichnis

- Amesberger, Helga. 2017. Sexarbeit: Arbeit – Ausbeutung – Gewalt gegen Frauen? Scheinbare Gewissheiten. *Ethik und Gesellschaft*, 01/2017: *Sozialethik der Lebensformen*: 1–50.
- Assassin's Creed Wiki. Jack the Ripper. https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Jack_the_Ripper.
- Assassin's Creed: Syndicate – Jack the Ripper DLC. 2015. Entwicklung: Ubisoft Montpellier. Publisher: Ubisoft.
- Beloso, Brooke M. 2012. Sex, Work, and the Feminist Erasure of Class. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, Vol. 38, No. 1: 47–70.
- Benoit, Cecilia; Mikael S. Jansson; Michaela Smith und Jackson Flagg. 2017. Prostitution Stigma and Its Effects on the Working Conditions, Personal Lives, and Health of Sex Workers. *The Journal of Sex Research*. <https://www.doi.org/10.1080/00224499.2017.1393652>
- Bevan, Rhiannon. 2021. Where Cyberpunk 2077 Succeeds: Giving Sex Workers A Story. <https://techraptor.net/gaming/opinions/cyberpunk-2077-sex-workers>.
- Cathouse Blues. 1982. Entwicklung: Mystique. Publisher: Mystique/Play-Around.
- Cyberpunk 2077 Wiki. The Mox. https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Mox.

- Cyberpunk 2077. 2020. Entwicklung: CD Projekt RED. Publisher: CD Projekt/Bandai Namco/Warner Bros./Spike Chunsoft.
- Deux Ex: Human Revolution. 2011. Entwicklung: Eidos Montréal. Publisher: Square Enix.
- Dominatrix Simulator: Threshold. Entwicklung: Deviant Tech. Publisher: Deviant Tech.
- Dragon Age: Origins. 2009. Entwicklung: BioWare. Publisher: Electronic Arts.
- Duke Nukem 3D. 1996. Entwicklung: 3D Realms. Publisher: GT Interactive.
- el farmer. 2013. How to Guide: Killing Hookers – GTA V. <https://youtu.be/FuqAVPE4oIU>.
- Evans, Kaeleigh und Emma Tarver. 2017. Sex Workers and Video Games: An Exploration of the Relationship between Sex Work, Gender, and Violence in AAA Game Titles. <https://www.firstpersonscholar.com/sex-workers-and-video-games/>.
- Fable (I-III). 2004–2010. Entwicklung: Lionhead Studios. Publisher: Microsoft Game Studios.
- Fallout: New Vegas. 2010. Entwicklung: Obsidian Entertainment. Publisher: Bethesda Softworks.
- Feminist Frequency. 2014. Tropes vs Women in Video Games: Women as Background Decoration: Part 1. <https://youtu.be/4ZPSrwdvsg>.
- game – Verband der deutschen Games-Branche. 2021. Knapp jeder zweite Deutsche ist ein Gamer. <https://www.game.de/marktdaten/nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2019>.
- game – Verband der deutschen Games-Branche. 2022. Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games. <https://www.game.de/marktdaten/rund-6-von-10-deutschen-spielen-games-2>.
- Game Assist. 2021. »The Oldest Game«: Gender-based violence, exploitation and sex workers' rights in video games.« <https://youtu.be/-enOAZvpvCg>.
- Gigolo. 1982. Entwicklung: Mystique. Publisher: Mystique/PlayAround.
- Global Network of Sex Work Projects. The Impact of Criminalisation on Sex Workers' Vulnerability to HIV and Violence. https://www.nswp.org/sites/nswp.org/files/impact_of_criminalisation_pb_prf01.pdf.
- Grand Theft Auto (III-V). 2001–2013. Entwicklung: Rockstar North. Publisher: Rockstar Games/Take 2 Interactive.
- GTA Wiki. Prostitutes. <https://gta.fandom.com/wiki/Prostitutes>.
- GTA Wiki. Strip Club. https://gta.fandom.com/wiki/Strip_Club.
- Hardcoded. 2018–2023. Entwicklung: Ghosthug Games. Publisher: Ghosthug Games.

- He Fucked the Girl Out of Me. 2022. Entwicklung: Taylor McCue. Publisher: Taylor McCue.
- Henley, Stacey. 2021. Video Games Need To Get Better At Their Portrayal Of Adult Industries. <https://www.thegamer.com/video-games-portrayal-adult-industries/>.
- Hitman: Absolution. 2012. Entwicklung: IO Interactive. Publisher: Square Enix.
- HunieCam Studio. 2016. Entwicklung: HuniePot. Publisher: HuniePot.
- International Committee on the Rights of Sex Workers in Europe. 2016. Exploitation: Unfair labour arrangements and precarious working conditions in the sex industry. Community Report.
- Itch.io. 2017. MISSING: Game for a Cause. <https://missinggirls.itch.io/missing-game-for-a-cause>.
- Kiel, Nina und Gloria Manderfeld. 2021. Random Encounters: Sexarbeit in digitalen Spielen. <https://insertmoin.de/random-encounters-sexarbeit-in-digitalen-spielen>.
- Kiel, Nina und Gloria Manderfeld. 2023. Random Encounters: Sex on der virtuellen Realität. <https://insertmoin.de/random-encounters-sex-in-der-virtuellen-realitaet>.
- Kiel, Nina. 2021. Sexarbeit in Spielen: Zu viele Stereotype, zu wenig Vielfalt. <https://www.gamepro.de/artikel/sexarbeit-in-spielen-zu-wenig-vielfalt,3369264.html>.
- Leigh, Carol. 1997. ›Inventing Sex Work‹. *Whores and Other Feminists*: 225–231.
- Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. 1987. Entwicklung: Sierra On-Line. Publisher: Sierra On-Line.
- Leisure Suit Larry: Reloaded. 2013. Entwicklung: N-Fusion Interactive. Publisher: Replay Games/Codemasters.
- MarleyThirteen. 2013. Effectively Killing Prostitutes In Grand Theft Auto 5 (GTA V). <https://youtu.be/FqVPootBNPU>.
- Mass Effect (Trilogie). 2007–2012. Entwicklung: BioWare. Publisher: Electronic Arts.
- Max Payne 3. 2012. Entwicklung: R* Vancouver/London/New England/Toronto. Publisher: Rockstar Games.
- Metro: Last Light. 2013. Entwicklung: 4A Games. Publisher: Deep Silver.
- MISSING: Game for a Cause. 2016. Entwicklung: Missing Link Trust. Publisher: Missing Link Trust.
- Nussbaum, Martha. 1995. Objectification. *Philosophy & Public Affairs* Vol. 24, No. 4: 249–291.

- PowerPyx. 2020. Cyberpunk 2077: Where to find Prostitutes (Joytoy Locations). <https://www.powerpyx.com/cyberpunk-2077-where-to-find-prostitutes-joytoy-locations/>.
- Red Dead Redemption. 2010. Entwicklung: Rockstar San Diego. Publisher: Rockstar Games.
- Ruberg, Bonnie. 2018. Representing sex workers in video games: feminisms, fantasies of exceptionalism, and the value of erotic labor. *Feminist Media Studies*. <https://www.doi.org/10.1080/14680777.2018.1477815>.
- Saints Row: The Third. 2011. Entwicklung: Volition. Publisher: THQ.
- Sanders, TLM. 2016. Inevitably violent? Dynamics of space, governance and stigma in understanding violence against sex workers. *Studies in Law, Politics and Society* 71: 93–114.
- Sleeping Dogs. 2012. Entwicklung: United Front Games/Square Enix London Studios. Publisher: Square Enix.
- Statista. 2023. Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2022, by region. <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country>.
- The Fable Wiki. Whorezone. <https://fable.fandom.com/wiki/Whorezone>.
- The Saboteur. 2009. Entwicklung: Pandemic Studios. Publisher: Electronic Arts.
- The Witcher (Reihe). 2007–2015. Entwicklung: CD Projekt RED. Publisher: CD Projekt.
- UseleSS ME. 2018. Let's Kill 100 Prostitutes || GTA San Andreas ||. <https://youtu.be/oALL9vi1k7A>.
- VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action. 2016. Entwicklung: Sukeban Games. Publisher: Ysbryd Games/Limited Run Games.
- VR Paradise. 2018. Entwicklung: Totem Entertainment. Publisher: Totem Entertainment.
- Willaert, Kate. 2021. Porno Hustlers Of The Atari Age. <https://kotaku.com/porno-hustlers-of-the-atari-age-1847622176>.

