

Digitale Spiele | Interview mit Games Designer Eric Jannot

Der in Berlin lebende Games Designer Eric Jannot (37), Mitbegründer von ›Waza Games‹, hat das Spiel ›No Male Heroes‹ entwickelt, das am 28. September erscheint. **MARTIN SPIESS** hat ihn zum Gespräch getroffen.



Es ist zwei Jahre her, dass die Games-Wissenschaftlerin Anita Sarkeesian ein Crowdfunding-Projekt machte, um ihre Videoserie ›Tropes Vs. Women in Video Games‹ zu finanzieren. Sie wollte untersuchen, wie sexistische die Darstellung von Frauen in Videospielen ist. Eine Verleumdungs- und Hetzkampagne war die Folge: Ihr wurde der Tod und Vergewaltigung angedroht, ihr Wikipedia-Eintrag mit sexistischen und rassistischen Ressentiments verändert, ihre Homepage gehackt und das Flash Game ›Beat Up Anita Sarkeesian‹ programmiert, bei der man eine Fotografie von ihr durch Mausclicks mit Blessuren, Schürfwunden und Blutergüssen verunstalten konnte. Das Crowdfunding aber wurde (mit 159.000\$ anstelle von 6.000\$) ein voller Erfolg. Dennoch musste Sarkeesian vor Kurzem wegen erneuter Drohungen untertauchen.

Kannst du kurz skizzieren, worum es in deinem Spiel geht?

In ›No Male Heroes‹ spielt man die Rolle von Neil, einem Mann Anfang 30, der in einer Parallelwelt lebt, in der die geschlechtlichen Machtverhältnisse umgedreht sind. □ Frauen bestimmen dadurch auch die Medienwelt, entsprechend haben Computerspiele fast nur weibliche Protagonisten. Mein Spiel greift die aktuelle Debatte um Sexismus in Videospielen auf, die von der Medienkritikerin Anita Sarkeesian losgetreten wurde. □ Daher ist das Spiel als redaktioneller Beitrag zu verstehen.

Wann hattest du die Idee zu dem Spiel? Nach Sarkeesians Crowdfunding und den ersten Drohungen? Oder jetzt, nachdem sie untertauchen musste? Wann war der Moment, an dem du dachtest: »Ich möchte ein Spiel über Sexismus machen!«

Letzteres, also dass Sarkeesian untertauchen musste. Und das, obwohl sie niemanden persönlich angegriffen, beleidigt oder beschuldigt hat. □ Während dieser Zeit war ich viel in Foren und auf Facebook in Diskussionen um ihre Beiträge verwickelt. Allgemein war ich sehr über die Aggressivität in der Diskussion erschrocken, sehe es aber daher als umso wichtiger an, einen Beitrag zu eben dieser Diskussion zu leisten.

»Es ist kein Spiel gegen die Trolle«

Kannst du Beispiele für diese Aggressivität nennen?

Viele Aussagen gingen in die Richtung: »Früher war in der Gaming Community alles gut und alle waren zufrieden. Und dann kommen Menschen wie Anita Sarkeesian oder Zoe Quinn (eine Spiele-Entwicklerin, die ein Spiel über Depression gemacht hat) und machen das Hobby kaputt oder madig.« Ein anderes Argument: »Frauen sollen sich nicht so aufregen über ihre Darstellung in Spielen. Spiele werden halt für Männer gemacht, weil eh 80 Prozent der Spieler männlich sind.«

Ist schon absurd, dass die Leute nicht merken, dass sie Opfer bestimmter sexistischer Mechanismen sind und dann nicht auf die gesellschaftlichen Strukturen sauer sind, sondern auf die Frauen, die sie aufdecken.

Leider, ja. Wobei sich diese Wut oft darauf beruft, dass etwas »kaputt« gemacht wird. Das hat viel mit der Angst vor Veränderung zu tun. Deswegen kommt auch oft der Vorwurf, die Kritiker seien keine »richtigen Gamer«, sondern wollen nur Geld und Aufmerksamkeit.

Sarkeesian wurde ja unter anderem vorgeworfen, sie habe die Drohungen erfunden, um sich wichtig zu machen.

Das ist ganz schlimm, ja. Letzten Endes geht es darum, wem die Spiele gehören und für wen sie gemacht werden sollen. Spannend ist, wie der Begriff des echten Gamers von einer lauten Gruppe beansprucht und eine Teilung zwischen »wir« und »die anderen« gemacht wird. Obwohl der Begriff »Gamer« in der alten Form als kleine Subkultur mittlerweile totaler Unsinn ist – weil alle spielen! Allein in Deutschland sind es laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware 34 Millionen Menschen. Auch das Geschlechterverhältnis hat sich verändert: Rund 45 Prozent der Spieler sind Frauen. Diese Diskussion ist also das Beste, was Spielen passieren kann, weil sie zeigt, dass Games in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind.

Bist du sicher? Den alltäglichen »Mach mir ein Sandwich«-Sexismus, das Trolling, die Vergewaltigungs- und Morddrohungen gegen Frauen, die nach Ansicht dieser Menschen die Spiele kaputtmachen wollen: Das kriegt doch außerhalb keiner mit, der nicht spielt, nicht designt oder in den Games Studies unterwegs ist, oder?

Wenig. Nur zu Großereignissen wie zur ›gamescom‹, dann reden auch ›Spiegel‹, ›FAZ‹ und so weiter darüber.

Ich glaube, das ist das Problem: Spiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen, aber die Wahrnehmung ist immer noch eine sehr eingeschränkte. Da wird Medienkritiker Manfred Spitzer zitiert, da wird »Killerspiele« in einem Atemzug mit »Amoklauf« gesagt und das war's.

Vermutlich muss diese Debatte erst in den sehr aktiven Spielerkreisen geführt werden, bevor sie eine große Mehrheit der Spieler und damit der Gesellschaft erreicht. Aber ein Grundstein ist endlich gelegt, und dafür müssen wir Menschen wie Anita Sarkeesian sehr dankbar sein. Es ist wichtig, dass diejenigen, die diese Arbeit für wichtig halten, nicht schweigen.



Eric Jannot von waza!

Womit wir wieder bei »No Male Heroes« sind. Du sagtest, du wollest einen Beitrag leisten. Und da war für dich als Game Designer klar, dass dieser Beitrag ein Spiel sein würde?

Ja. Ich habe schon länger den Wunsch gehegt, zwei meiner Interessen – Politik und Game Design – zu verbinden. Gerade dieses Thema schien mir besonders wichtig und dazu ein Spiel zu machen auch irgendwie naheliegend. Das Thema wurde mir auch präsenter durch eine Weiterbildung beim EU-geförderten Programm »Game over Hate«, das sich gegen Diskriminierung jedweder Art in der Games-Community engagiert.

Dann erzähl doch bitte mal von der Welt in »No Male Heroes«. Du sagtest, die Rollen seien vertauscht, also Männer Opfer von Sexismus.

Genau. Neil ist in seinen frühen 30ern und hat seinen Job seiner Frau zuliebe aufgegeben, um das Haus in Schwung zu halten. Als männlicher Gamer hat er aber einen schweren Stand: Es gibt fast nur Spiele mit Frauen als Hauptfiguren. Der Ansatz ist niedrigschwellig und dazu gedacht, zu hinterfragen, was man im Alltag und in Mainstream-Spielen sieht und erlebt, indem man als Spieler Diskriminierung von der anderen Seite erfährt.[]Dabei ist mir Folgendes wichtig: Es geht nicht um einen Kampf der Geschlechter, sondern dass es unnötig und verletzend ist, Geschlechter auf feste Rollen und Klischees zu reduzieren. Das gilt auch für Männer, auch wenn die Stereotypisierung in Spielen lange nicht so schlimm ist.

Kannst du das an konkreten Spielsituationen veranschaulichen?

In einer Szene möchte Neil sich ein Spiel mit einem Mann als Hauptcharakter kaufen. Doch im Laden findet er das nicht, stattdessen nur Titel, bei denen Frauen in schweren Kampfrüstungen abgebildet sind, in Begleitung von leicht bekleideten »sexy Kriegern« oder Deko-Männern. Als er bei einer Verkäuferin fragt, wo er sein Spiel findet, reagiert diese herablassend und fragt zuerst, ob das Spiel für seine Freundin oder Tochter ist. Am Ende muss er sich dafür rechtfertigen, dass er selbst der Spieler ist.

Ein Freund von mir sagte kürzlich, er hätte gerne ein Tool, das er über egal welches Spiel drüberinstallieren kann, das den Kleidungsstil von Frauen und Männern vertauscht: Also Frauen in Hose und Pulli und Männer in arschfreien Hosen, Ledergeschirr und Nieten.

Im Spiel kann man auch Spiele betrachten, die genau diesen Kleidungswechsel praktizieren.

Wie passend. Und fängt das Spiel damit an? Dass Neil losgeht und sich ein Spiel kauft?

Es beginnt damit, dass er für seine Frau, die im Management einer Firma arbeitet, Frühstück macht.

»Es ist kein Spiel gegen die Trolle«

Also geht es nicht nur um Sexismus in Games?

Es ist schwer, das als Inselthema zu betrachten. Irgendwo kommt der Sexismus in Spielen ja her.

Das ist klar. Aber Inselthema-Argumentationen passieren ja beinahe in jeder Debatte. Vor ein paar Wochen hat die Feuilletonistin Dana Buchzik einen Artikel über Sexismus im Literaturbetrieb geschrieben. Und eine sehr häufige Antwort war: »Gibt es da nicht.« Als ob, obwohl Frauen in der gesamten Gesellschaft Opfer von Sexismus sind, der Literaturbetrieb ein Amazonenreich sei.

Die Argumentation bei Spielen ist da genauso absurd: »Ja, es gibt Sexismus bei Spielen, aber das ist ja auch realistisch, weil sie dann die Wirklichkeit abbilden.« Eine diesbezüglich wichtige Szene kommt etwas später: Neil wird auf der Straße von einer Gruppe Teenager sexuell belästigt. Beim Abendessen mit seiner Frau und Freundinnen wird dann vor allem diskutiert, welche Tabletten helfen, darüber hinwegzukommen:

Escitalopram? Xanax? Der Spieler selbst wird an den Rand des Dialogs gedrängt. Abgesehen von einer Person ermutigen ihn alle, die Probleme durch Medikamente und Therapie zu lösen. Als ob es ein Autounfall wäre und nicht ein Angriff auf seine Würde und seine Person. Und obwohl der Spieler viel machen kann – sich wehren und dagegen argumentieren – bleibt das Gefühl, wenig Kontrolle über die Entwicklung der Spielsituation zu haben. Kleinere Minispiele wie einen »Kampf« gegen die Teenagerinnen, in dem der Spieler hoffnungslos unterlegen ist, zeigen immer weiter, dass die Karten gezinkt sind.

Wie in der Realität, nur eben andersherum.

Genau.

Was erhoffst du dir von dem Spiel?

Ich denke, dass diejenigen, die sich aktiv in der Debatte einmischen, auch »No Male Heroes« anspielen werden. Ich hoffe, dass es ein Denkanstoß für diejenigen ist, die sich zu dem Thema noch nicht so viele Gedanken gemacht haben und einen leichten und unterhaltsamen Einstieg suchen. Das Ziel ist es nicht, alle Fragen zum Thema im Spiel zu beantworten. Sondern dass es Lust macht, sich tiefer mit dem Thema auseinanderzusetzen. Wenn erreicht ist, dass der eine oder andere danach mit einem offeneren Geist die Videos von Anita Sarkeesian anschaut, habe ich das Wesentliche erreicht.

»Ich hoffe, dass es einen Denkanstoß für diejenigen ist, die sich zu dem Thema noch nicht so viele Gedanken gemacht haben und einen leichten und unterhaltsamen Einstieg suchen.« Ist das nicht ein Widerspruch? Das Spiel soll doch ein Beitrag zur Debatte sein, also müssen die Spieler sich doch in der Materie auskennen, oder?

Absolut nicht. Im Spiel fällt der Name Anita Sarkeesian kein einziges Mal.

Das ist klar. Was ich meine: Ist das Spiel nicht viel mehr ein Statement in der Debatte? Es ist auch ein Denkanstoß, über Sexismus nicht nur in Games, sondern in der ganzen Gesellschaft nachzudenken, aber vordergründig doch eine Art Erwiderung in Richtung der Totschlagargumentierer und Trolle.

Nein, denn die werden das Spiel nur spielen, um es zu hassen. Es geht mir mehr um die Unentschlossenen.

Weil bei denen noch nicht Hopfen und Malz verloren ist?

Ja. Viele sind dann doch bereit, zuzuhören, wollen aber möglichst verschiedene Aspekte und Standpunkte kennenlernen.

Wir haben schon so viel über Anita Sarkeesian geredet, dass ich an dieser Frage nicht vorbeikomme: Hast du keine Angst, dich mit dem Spiel angreifbar zu machen?

»Es ist kein Spiel gegen die Trolle«

Es kann passieren, dass das Spiel in manchen Hinsichten die Erwartungen des fortschrittlichen Teils der Spieler enttäuscht, weil Aspekte zu kurz kommen. Für mich ist eine Spielentwicklung ein Lernprozess und das Spiel selbst auch ein Dialogangebot.

Und die Trolle und Totschlagargumentierer?

Mit denen kann ich leben. Da ist das Beste, nicht zu reagieren oder kühl und sachlich zu antworten, sodass es keine Angriffsfläche gibt. Sie werden sich trotzdem austoben, aber das lässt sich leider nicht vermeiden.

Es ist schon mal ein gutes Zeichen, dass dir zuerst die fortschrittlichen Spieler und ihre potenziellen Einwände einfallen. Weil das bedeutet, dass du das Spiel für die reflektierten Menschen machst. Die Trolle erreichst du eh nicht.

Richtig. Es ist kein Spiel gegen die Trolle, es ist ein Spiel für diejenigen, die zumindest zuhören wollen. Trotz der Anfeindungen selber ruhig zu bleiben, ist aber nicht immer einfach. Meine Hoffnung ist, dass das Spiel durch den Perspektivwechsel vor allem eins zeigt: Wenn durch die Umdrehung der Geschlechterrolle eine Geschichte grotesk oder absurd wird, stimmt mit der Wirklichkeit etwas nicht.

Danke für deine Zeit, Eric.

Gern.

| Das Gespräch führte [MARTIN SPIESS](#)

Titelangaben

»No Male Heroes« erscheint am 28. September auf [Waza Games](#)