

 Für Links auf dieser Seite erhält spieletipps.de ggf. eine Provision vom Händler, z.B. für mit  oder blauer Unterstreichung gekennzeichnete. [Mehr Infos.](#)

Blank gezogen: Sexualität in der Welt der Computerspiele (Kolumne)

von [Manuel Schmitt](#) (Montag, 14.01.2019 - 15:28 Uhr)

Der gebürtige Münchner Manuel Schmitt ist vieles: Regisseur, Drehbuchautor, Programmierer, Spieleentwickler, Komponist und Blogger. Am ehesten kennt ihr ihn vermutlich als "SgtRumpel", denn unter diesem Namen tritt er unter anderem auf YouTube auf. Heute tritt er für spieletipps als Gastautor in Erscheinung.

Inhaltsverzeichnis

- [Mehr von SgtRumpel findet ihr auf seinem gleichnamigen Blog](#)

Wir leben in einer Zeit, in der Computerspiele nicht mehr ein reines Jugendphänomen sind. Das letzte Aufbäumen konservativer Analog-Fetischisten, die in diesem digitalen Unterhaltungsmedium die Wurzel allen Übels sehen, scheint überstanden; im Angesicht von beeindruckenden Umsatzzahlen und großen Messen wie der E3 und der gamescom rücken Videospiele immer weiter in Richtung "Kulturgut" – ein unbedingt wünschenswerter Prozess!

In vielen Bereichen hat sich das Computerspiel dank der fantastischen Arbeit der Kreativen hervorragend weiterentwickelt. Offensichtlich in Sachen Grafik, Benutzerfreundlichkeit, Komplexität in der Spielmechanik und in der Erzähltechnik, in der Ausgestaltung unzähliger Genres und in der Adaption für unterschiedliche Endgeräte. Es gibt jedoch einen Bereich, der im Universum der Computerspiele nach wie vor stiefmütterlich behandelt wird: **Sexualität.**

Verkaufsargument: Sex geht immer



Eindeutige Posen in God Of War - gemacht für eine männliche Zuschauerschaft.

Damit meine ich nicht die schier endlose Liste von Games, deren Entwickler bloße Haut als Fan-Service anbieten. Sexualität wird hier meist als rein verkaufsförderndes Mittel eingesetzt, und das sowohl im Indie-Bereich als auch bei AAA-Spielen: ob für Pubertierende aufsehenerregende Busenblitzer (Visual Novels, Hentai Puzzles), hypersexualisierende Physik von Brüsten (Dead or Alive, frühes Fortnite), voyeuristische Akrobatik (Bayonetta, Blades of Time) oder chauvinistische Softpornosequenzen (GTA, God of War, Hitman) – mit wenigen Ausnahmen werden Frauenkörper in Computerspielen für eine männliche Zuschauerschaft peinlich offensiv und platt sexualisiert. Ich (als Mann) bin inzwischen regelrecht genervt davon.

In keinem anderen Genre – Film, Literatur, Theater, bildende Kunst – wird Sexualität ausschließlich voyeuristisch verarbeitet, sondern sie wird als eine treibende Kraft der menschlichen Psyche wahrgenommen. Sexualität als Möglichkeit, einen Charakter zu beschreiben, sie wird verwendet, um eine Geschichte voranzutreiben. Wenn man sich mit Sexualität in Computerspielen auseinandersetzt, hat man das Gefühl, in einer verqueren Welt gefangen zu sein, die zwar kein Problem damit hat, ihre Protagonisten durch spärliche Bekleidung und unrealistische Körpermaße zu übersexualisieren, gleichzeitig jedoch einer intellektuellen Auseinandersetzung mit dem Thema Sexualität nicht gewachsen ist.

Ausnahmen bestätigen die Regel

Es gibt jedoch ein paar seltene Ausnahmen! In [Heavy Rain](#) gibt es eine mit Quicktime-Events versehene Sex-Szene, die weniger voyeuristisch ist als dass sie vielmehr offenbart, wie einsam und zerbrechlich die Hauptcharaktere eigentlich sind und wie sehr sie sich nach menschlicher Nähe sehnen. Wichtig: Es geht hier um den Inhalt, nicht unbedingt die spielerische Umsetzung.



Heavy Rain nutzt Sex, um die Psyche der Charaktere zu zeichnen.

In [Far Cry 3](#) erlebt man eine brutale "First Person"-Sexszene, die offensichtlich voyeuristisch ist, aber immerhin zusätzlich das Machtverhältnis zwischen den Charakteren offenbart. In [Mass Effect 3](#) und [Dragon Age 2](#) sind gleichgeschlechtliche Liebesbeziehungen möglich, die weniger den Voyeurismus als das Verlangen nach Selbstbestimmung bedienen. Das Spiel [Catherine](#) überraschte sowohl Presse als auch Spieler mit seiner düsteren Thematik, die von Bindungsangst und sexueller Begierde handelt.

Doch auch wenn eine Lara Croft vom Pixel-Busenwunder zu einer selbstbewussten Frau gereift ist, auch wenn in Spielen wie [Saints Row 4](#) inzwischen männliche Prostituierte zu finden sind, so bleibt die Welt der Computerspiele in Sachen Sexualität auf ein männliches Publikum zugeschnitten, und damit oftmals sexistisch und oberflächlich. Und dabei habe ich noch nicht über Spiele mit tatsächlich pornografischen Inhalten gesprochen ...

Denn man könnte meinen, dass eine amerikanische Prüderie vielleicht für den Missstand in Sachen Sexualität bei Spielen verantwortlich ist. Tatsächlich wurde Nacktheit oftmals geahndet, zum Beispiel auf der wichtigsten digitalen Vertriebsplattform Steam. Seit Oktober 2016 allerdings sind auch dort "Adult"-Inhalte erlaubt.

Mit dem Release des Spieles **Negligee** wurde zum ersten Mal ein Game mit eindeutig pornografischen Inhalten zugelassen. Auch abseits von Steam gibt es Myriaden pornografischer Games, die mit Titeln wie Cunt Wars, League of Lesbians, Pocket Waifu oder Booty Farm eindeutig eine männlich dominierte Zuschauerschaft haben. Von Prüderie ist hier wenig zu spüren.

Es klappt doch auch in anderen Medien

Woran liegt es also, dass Sexualität so eindimensional in Computerspielen verarbeitet wird? Meine ehrliche Antwort: Ich weiß es nicht. Die Games-Branche ist ebenso vielfältig wie die Menschen, die darin arbeiten. Warum in dieser Branche, anders als im Film oder in der Literatur, sich nur Wenige ernsthaft mit Sexualität auseinandersetzen, ist mir schleierhaft. Vielleicht liegt es an der Interaktivität von Computerspielen und daran, dass Sex, trotz aller Freizügigkeit, immer noch etwas sehr Intimes, Privates und vor allem Subjektives ist.

Zum Abschluss noch eine Empfehlung: Der New Yorker Indie-Entwickler Robert Yang beschäftigt sich in seinen kurzen Spielen mit Sexualität an sich und spielt auf intelligente und witzige Art und Weise mit Erwartungshaltungen der Spieler. Eine seiner Sammlungen (Radiator 2) ist kostenlos auf Steam erhältlich. Darin ist das Spiel Hurt me Plenty (Verletze mich) enthalten. Hierbei verabredet ihr euch per Telefon mit einem männlichen Partner, um eine erfreuliche Runde Hinternklatschen durchzuführen.

Der Clou: Übertreibt ihr es mit dem Spanking, bricht das Spiel ab, weil der Partner zu große Schmerzen hat. Der Spieler wird gezwungen, sich zu entschuldigen. Wenn man das Spiel ein weiteres Mal mit einem Anruf startet, nimmt der Partner jedoch nicht mehr ab, da man sein Vertrauen mißbraucht hat. Dieses Spiel ist übrigens auf Twitch verboten.

[Startseite](#) / [Artikel](#) / [Kolumne](#) / Blank gezogen: Sexualität in der Welt der Computerspiele (Kolumne)

[zurück zur Kolumne-Übersicht](#)