

Antrag Ge-4**Jusos Bezirk Hannover****Der Bezirksparteitag möge beschließen:****Claim the game – Sexismus in Spielen bekämpfen**

1 *Prinzessin Peach muss von Mario gerettet werden,*
 2 *denn sie wurde mal wieder von Bowser entführt.*
 3 *Oder: Peach liegt tot im Gefrierfach und der Ermittler*
 4 *muss den Mörder finden. Pac-Man begeistert die Welt*
 5 *- Ms. Pac-Man bekommt Lippenstift und eine Schleife,*
 6 *als Variation des Normalen, und darf sich auch durch*
 7 *ein Labyrinth fressen.*

8 Das und mehr sind typische Tropes in Videospie-
 9 len. Sie stellen Frauen* als hilflose zu Rettende
 10 (Damsel in Distress), als Variation des Normalen mit
 11 stereotypischen weiblichen Attributen (Ms. Male-
 12 Character) dar.

13 Gender Tropes in Videospielen sind allgegenwärtig
 14 und Anita Sarkeesian hat in ihren Analysen verdeut-
 15 licht, welche Tropes häufig bedient werden. Zwei
 16 wurden bereits angesprochen. Wir wollen nicht wei-
 17 ter dabei zusehen, wie Sexismus, Rassismus, Queer-
 18 feindlichkeit, Antisemitismus oder andere Diskrimi-
 19 nierungen in Videospielen fortbestehen. Wir befin-
 20 den uns in unserer Diskussion nicht mehr in den
 21 80er und 90er Jahren und auch technisch sind Vi-
 22 deospiele auf einem hohen Level. Die darin dar-
 23 gestellten Bilder von Frauen, People of Color oder
 24 Queeren Personen wirken dagegen unreflektiert
 25 und manchmal wie aus der Zeit gefallen, wenn man
 26 sie einer genaueren Analyse unterzieht.

27 Neben den beiden oben genannten Tropes macht
 28 Sarkeesian noch weitere Analysen: “Wo-
 29 men as background decoration” als ein Trope ist
 30 fast selbsterklärend. Dabei geht es aber nicht
 31 nur darum, dass Frauen häufig Non-Player-
 32 Characters (NPC) sind und sowohl die Protago-
 33 nisten als auch Antagonisten männlich, sondern
 34 auch, dass diese NPCs sexualisiert und objektiviert
 35 werden. Frauen dienen als spannendes, ansehn-
 36 liches Hintergrundmaterial für das hauptsächlich
 37 männliche Publikum.

38 “Lingerie is not an armor” weist auf die, vor allem in
 39 Fantasy Spielen anzutreffenden, Rüstungen hin, die
 40 nur aus Lederbändern und sehr wenig Metallplat-
 41 ten bestehen und so zwar “denselben Schutz” bie-
 42 ten sollen, aber gleichzeitig den weiblichen Charak-
 43 ter sexualisieren. Dabei ist es zwar positiv, dass es

Empfehlung der Antragskommission**Annahme in der Fassung der AK**

Wir fordern:

- Einen breiten gesellschaftlichen Diskurs über “Tropes” und Vorurteile in Videospielen. Im Zuge von gendergerechter Erziehung können Diskurse unter anderem auch im Schulunterricht, der einen kritischen Umgang mit Medien beinhaltet, geführt werden.
- Die Förderung von feministischen Spielen. Diese Spiele sollen dabei insbesondere diverse Hauptfiguren besitzen und sowohl Mitglieder der LGBTIQ* Community, People of Color und Frauen angemessen und ohne ein Zurückgreifen auf Klischees und Vorteile repräsentieren.
- Eine Förderung von Kampagnen und Initiativen gegen Rechts. Dabei sollen auch die Überschneidungen von Rechtsradikalen im Netz und der Gaming Community oder Incel Kultur im Fokus stehen.
- Eine Förderung von Aufklärungskampagnen, welche die Überschneidung von Rechten im Netz und Gaming betreffen.
- Online-Vertriebsplattformen, die Gamingpresse und Spieleindustrie sollen ihrer Verantwortung gerecht werden und strenge Kriterien für die Prüfung der auf ihren Plattformen zu findenden Spielen festlegen und diese konsequent durchsetzen um antisemitischen, rassistischen, frauenverachtenden, queerfeindlichen und diskriminierenden Spielen keine Plattform zu geben bzw. sollte die Presse auf solche entsprechend reagieren und die Industrie sie gar nicht erst produzieren bzw. vorbildlich handeln.

Empfehlung der Antragskommission:

Weiterleitung an den Bundesparteitag

(Forderungen als Antragstext, Rest als Begründung)

44 die Auswahl zwischen Geschlechtern in einem Spiel
45 gibt (meist nur im binären Geschlechtssystem), aber
46 die Frauen werden hierbei dennoch objektiviert. Das
47 sind nur ein paar Beispiele: Sarkeesian differenziert
48 mitunter 18 verschiedene Tropes, die sexistisch sind
49 und denen wir uns bewusst sein sollten.

50 Aus diesem Grund fordern wir:

- 51 • Einen breiten Gesellschaftlichen Diskurs über
52 “Tropes” und Vorurteile in Spielen. Im Zuge
53 von gendergerechter Erziehung können solche
54 Diskurse unter anderem auch im Schulunter-
55 richt, der einen kritischen Umgang mit Medi-
56 en beinhaltet, geführt werden.

57 Auch bei vielen Neuerscheinungen werden die von
58 Sarkeesian angesprochenen Themen nicht beach-
59 tet. Weiterhin wird eine generelle Repräsentanz
60 oder Reflektion nicht geboten. Der sehr erfolgrei-
61 che dritte Teil der Fantasy Reihe “The Witcher” lässt
62 keinen einzigen People of Color auftreten. In vielen
63 Spielen gibt es keine Queeren Personen und wenn,
64 dann treten sie häufig als Antagonisten auf.

65 Deshalb fordern wir:

- 66 • Die Förderung von feministischen Spielen.
67 Diese Spiele sollen dabei insbesondere diverse
68 Hauptfiguren besitzen und sowohl Mitglieder
69 der LGBTIQ* Community, People of Color
70 und Frauen angemessen und ohne ein Zurück-
71 greifen auf Klischees und Vorteile repräsentie-
72 ren.

73 Sarkeesian als Person stand auch im Mittelpunkt
74 des sogenannten “Gamer Gate” 2014, der um Se-
75 xismus und Progressivität im Videospiel entbrann-
76 te. Er zeichnete sich durch Drohungen, Beleidigun-
77 gen, Doxxing (Zusammentragen und veröffentli-
78 chen personenbezogener Daten zum beruflichen
79 und lebensweltlichen Schaden der Person), Ver-
80 leumdung und Hasstiraden gegen Menschen wie
81 Sarkeesian aus, die Missstände benennen.

82 Der Beginn des Gamer Gates wird häufig mit Zoë
83 Quinn angegeben, einer Spieleentwicklerin, die als
84 erstes unter dieser Kampagne leiden musste. Sie
85 veröffentlichte zu dieser Zeit ein Erzählspiel über De-
86 pression, das von der Presse gelobt, von Teilen der
87 online Gamer aber abgelehnt wurde, da es “zu poli-
88 tisch” sei und keine Gewalt beinhaltete oder “Skill”
89 benötige. In dieser Kampagne gegen sie spielte ihr
90 Ex-Freund eine wichtige Rolle, gleichzeitig traten
91 viele der Antagonisten des Gamer Gate später in Alt-
92 Right Kreisen auf. Darüber hinaus beteiligten sich

93 aber viele anonyme online Gamer daran. Die Spie-
94 leentwicklerin wurde fortwährend auf Social Media,
95 in Foren, privat und anderen Wegen bedroht und be-
96 schimpft. Persönliche Bilder und Daten wurden ver-
97 öffentlicht, um ihr zu schaden. Von Zoë Quinn aus-
98 gehend wurden alle, die feministische, progressive
99 oder nicht weiße, nicht heterosexuelle Inhalte pro-
100 duzierten, mit dieser Kampagne überzogen. So auch
101 Sarkeesian, als sie das erste Video ihrer Reihe "Tro-
102 pes vs. Women" veröffentlichte.

103 Die Methoden und Kampagnen erinnern stark an
104 die Online Strategien der Rechten im Netz und es
105 ist insofern kein Zufall, dass es dort Überschnei-
106 dungspunkte gibt und diese Kampagnen als Rekrui-
107 tierungszentren verwendet wurden. Zwar ist das
108 Zentrum des Gamer Gate abgeebbt, aber Teile da-
109 von existieren bis heute, wenn Hass und Hetze ge-
110 genüber Entwickler*innen von Videospielen mit Pro-
111 gressiven Inhalten verbreitet wird.

112 Darüber hinaus besteht ein enormes Problem, wie
113 es auch für Social Media bekannt ist, innerhalb
114 der Spiele und der eigenen Kommunikation via
115 Chat oder ähnlichem. Frauen, Queere Personen
116 und People of Color erfahren häufig Diskriminie-
117 rung in Spielen durch andere Spieler*innen. In
118 der Regel sind ingame Chats nicht moderiert, ha-
119 ben keinen Filter für entsprechende Beleidigungen
120 und ermöglichen auch keine konsequente Sank-
121 tionierung von Rassismus, Sexismus oder Queer-
122 feindlichkeit. Im Gegenteil: Diese Diskriminierun-
123 gen sind an der Tagesordnung in Online Games. Ei-
124 nige Multiplikator*innen wie Streamer*innen tra-
125 gen ebenfalls negativ zu diesem Problem bei, in-
126 dem sie dieses Verhalten vorleben. Ein besonders
127 verstörendes Beispiel ist, dass im Online Modus
128 von Red Dead Redemption 2 Spieler*innen sich als
129 Ku-Klux-Klan verkleideten und entsprechend rassis-
130 tisch handelten und Sklaverei betrieben. Vielen der
131 beliebtesten Online Spielen fehlen funktionierende
132 und durchsetzungsstarke Sanktionierungsmaßnah-
133 men.

134 Deshalb fordern wir

- 135 • Eine Förderung von Kampagnen und Initiati-
136 ven gegen Rechts. Dabei sollen auch die Über-
137 schneidungen von Rechtsradikalen im Netz
138 und der Gaming Community oder Incel Kultur
139 im Fokus stehen.
- 140 • Eine Förderung von Aufklärungskampagnen,
141 welche die Überschneidung von Rechten im

142 Netz und Gaming betreffen.
143 Auch Online-Vertriebsplattformen wie Steam bie-
144 ten eine Plattform für Sexismus, Rassismus, Antise-
145 mitismus, Queerfeindlichkeit und Diskriminierung.
146 Beispielhaft ist hier ein Spiel names “Rape Day”, in
147 welchem der*die Spieler*in als Serienmörder wäh-
148 rend einer Zombie-Apokalypse insbesondere Frau-
149 en beschimpfen, vergewaltigen und töten soll. Wäh-
150 rend die Entwickler*innen des Spiels Rechtfertigung
151 in ausschweifenden Erklärungen suchten und ex-
152 plizit “Soziopath*innen” als Teil der Zielgruppe se-
153 hen, war das noch nicht erschienene Spiel bereit im
154 Steam Katalog zu finden. Erst nach massiver Kritik
155 seitens Nutzer*innen wurde das Spiel aus dem Ka-
156 talog entfernt. Die von der Vertriebsplattform dazu
157 getätigte Stellungnahme in der von “unerwarteten
158 Kosten und Risiken” zeigt jedoch nur ein geringes
159 Problembewusstsein.
160 Deshalb fordern wir:
161 • Online-Vertriebsplattformen, die Gaming-
162 presse und Spieleindustrie sollen ihrer
163 Verantwortung gerecht werden und strenge
164 Kriterien für die Prüfung der auf ihren Plattfor-
165 men zu findenden Spielen festlegen und diese
166 konsequent durchsetzen um antisemitischen,
167 rassistischen, frauenverachtenden, queer-
168 feindlichen und diskriminierenden Spielen
169 keine Plattform zu geben bzw. sollte die
170 Presse auf solche entsprechend reagieren und
171 die Industrie sie gar nicht erst produzieren
172 bzw. vorbildlich handeln.