

Interview mit Simoné Goldschmidt-Lechner

Bianca: Liebe Simoné, welche Rolle spielt Gaming beim Entwickeln und Erhalten von Fantasie, damit auch Sexfantasie?

Simoné: Eine Rollenspielrunde kann ein Bereich sein, um vieles auszuprobieren und zu entdecken. Nicht unbedingt sexuelle Akte, aber die eigene Sexualität. Wo verortet man sich in Bezug auf Queerness, Gender oder auf dem Spektrum zwischen Allo- und Asexualität¹? Ich spiele schon sehr lange *DSA*, *Call of Cthulhu*² sowie andere Rollenspielsysteme und sehe darin eine Möglichkeit, Unsicherheit zu verarbeiten und herauszufinden, was das eigene Begehren oder eben auch Nichtbegehren ist.

Kannst du sagen, was für dich Fantasie ausmacht?

Im besten Falle ist sie ein kreatives Outlet, mit dem man es schafft, Dinge, die in der Wirklichkeit passieren, zu verarbeiten. Das sollte aber nicht der Punkt sein, der im Vordergrund steht. Sobald es weitestgehend darum geht, sich irgendwo reinzuflüchten und nicht mehr in der Wirklichkeit stattzufinden oder in der Wirklichkeit keine Angriffspunkte zu haben, schadet uns Fantasie – egal, mit welchem Medium wir es zu tun haben.

Wie betrachtest du Computerspiele, vor allem in Bezug auf dargestellte Rollenmuster?

Es gibt natürlich eine Sexualisierung von insbesondere weiblichen Figuren in Computerspielen, die ersten Entwickler waren nun mal Entwickler, nicht Entwicklerinnen. Aber das verändert sich auch ein bisschen, und Gaming hat eine sehr große Bandbreite, sich mit verschiedenen Spielarten des Begehrens und der Sexualität auseinanderzusetzen. Konkret kann es um Sexualität in Dating-Simulatoren gehen. Es gibt gerade ein Indie-Game, das sehr populär ist. *Date Everything* ist ein Spiel, in dem man sich in einem Haus befindet und plötzlich ein magisches Objekt entdeckt. Auf einmal verwandeln sich alle Gegenstände im Haus in anthropomorphisierte Wesen verschiedener Geschlechter, und man kann sie alle daten. Ja, wirklich, du kannst dein Bett daten oder deinen Wäschekorb. Dieses

¹ Allosexuelle Personen verspüren grundsätzlich sexuelle Anziehung gegenüber anderen Menschen. Sie sind also z.B. hetero- oder homosexuell. Gebrauch findet das Wort vor allem als Gegenstück zur Asexualität, also der sexuellen Orientierung, bei der Menschen keine oder nur sehr geringe sexuelle Anziehung gegenüber anderen verspüren.

² *Das Schwarze Auge (DSA)* und *Call of Cthulhu (CoC)* sind Pen-&-Paper-Rollenspiele. *DSA* ist im Fantasy-Kosmos zu verorten, *CoC* ist ein Vorreiter im Bereich Horror.

Konzept eröffnet spannende neue Perspektiven, sowohl in der Fantasie als auch im Umgang mit dem Alltäglichen und den eigenen Wünschen und Begehren.

Wie wurde das Spiel von der Community aufgenommen?

Natürlich gibt es auch kritische Stimmen, doch insgesamt wurde es sehr positiv bewertet. Ein weiteres Beispiel, das ich auch in meinem Buch *Nerd Girl Magic* bespreche, ist *Hades*. Im Kern handelt es sich dabei um ein klassisches Hack-and-Slay-Spiel³, in dem das Dating-Element zusätzliche Bonuspunkte für den Kampf einbringen kann. Interessant ist dabei, dass Spieler*innen unabhängig von ihrer eigenen Sexualität die Möglichkeit haben, Figuren und Wesen unterschiedlicher Geschlechter zu daten, nicht nur, um Vorteile zu erzielen, sondern auch, um im Verlauf des Spiels mehr über sich selbst zu erfahren.

Einige der smartesten Menschen, die ich kenne, zocken leidenschaftlich gern. Warum hält sich das Klischeebild des faulen, meist männlichen Gamers mit Chips-Krümeln auf der Tastatur so standhaft?

Wenn man an Games denkt, kommen den meisten zuerst populäre Ego-Shooter wie *Call of Duty* oder *Halo* in den Sinn. Dieses eingeschränkte Bild von »dem Gamer«, der sich nur mit bestimmten Spielarten beschäftigt, trägt stark zur Entstehung und Verfestigung von Stereotypen bei. Zudem werden diese Spiele oft kompetitiv gespielt, was ihre Popularität noch verstärkt, bei anderen Spielen ist dieser Konkurrenzgedanke nicht zentral. Viele Menschen erkennen die Vielfalt des Gamings gar nicht und unterschätzen, dass sie selbst schon spielen, sei es auf dem Handy mit Pop-up-Spielen zwischendurch oder bei digitalen Sudoku-Rätseln.

Wenn du jetzt ein Pen-&-Paper-Spiel leiten müsstest und sagen würdest: »Heute ist meine Challenge, die Spieler*innen in Sachen Sexualität zu inspirieren«, wie würdest du es gestalten?

Das hängt natürlich stark vom Genre ab. Ich würde vermutlich etwas wählen wie *Vampire: The Masquerade*, wo Sexualität ohnehin eine Rolle spielt. Bei *Das Schwarze Auge* gäbe es beispielsweise Beherrschungsmagierinnen oder Tempel wie den von der Göttin der Liebe Rahjaa, in denen Sexualität eine entscheidende Rolle spielt. Es

³ *Hack and Slay* bezeichnet ein Spielprinzip, bei dem der Fokus stark auf actionreichen Kämpfen und dem Besiegen zahlreicher Gegner*innen liegt. Der Begriff stammt ursprünglich aus Pen-&-Paper-Rollenspielen, in denen der Kampf wichtiger war als die eigentliche Charakterdarstellung. Heute wird er oft zur Beschreibung von Action-Abenteuern für PC oder Konsole verwendet. Ziel ist meist, Monster zu besiegen, Beute zu sammeln und Quests zu erfüllen, während die Handlung eher im Hintergrund bleibt.

existiert dort sogar eine spielinterne Version des Kamasutras, den sogenannten Rahjasutra. Wenn es eher in Richtung BDSM geht, könnte man Orte wie Al'Anfa oder die tulamidischen Stadtstaaten einbeziehen. Die Spieler*innen wären etwa Rahja-Akoluth*innen, die ihre ersten Wochen im Tempel erleben und überlegen, wie sie vorgehen möchten. Mir wäre wichtig, dass die Sexualität im Spiel nicht sofort im Vordergrund steht, sondern sich organisch entwickelt. Es muss keinen extrem langsamen Slow-Burn geben, aber die Charaktere sollen sich erst kennenlernen, bevor sie sich in eine sexuelle Richtung entwickeln. Fantasy-Settings bieten dabei viel Potenzial, um mit Geschlechterrollen zu spielen. Selbst bei klassischen Beispielen wie den Elben in *Herr der Ringe* sind Frauen und Männer relativ gleichberechtigt dargestellt, sodass man mit Geschlechtergrenzen experimentieren kann.

Danke Simoné, für das Gespräch!
