

**AUSGESPIELT.** Streamerin Pia Scholz möchte sich nicht dafür entschuldigen, dass sie eine Frau ist. Sexismus kontert sie mit Dialog und Aufklärung.



**PIA SCHOLZ**

Pia alias „Shurjoka“ sehen jeden Abend 150.000 AbonnentInnen auf Twitch beim Spielen zu.

TEXT Sandra Gloning FOTOS Tim Cavadini  
PRODUKTION Natalie Paloma Maierhofer STYLING Linda Stern  
HAARE UND MAKE-UP Angela Acopian OUTFITS Manufaktur Herzblut

# ICH WILL DOCH NUR SPIELEN!

**GAME ON.** Frauen haben in der männerdominierten Gaming-Welt täglich mit Sexismus zu kämpfen. „Es reicht!“, sagen vier mutige Frauen – und zeigen, wie sie um ihren Platz in der Szene kämpfen.

Ich habe meine *Instagram*-DMs auf unbestimmte Zeit deaktiviert. Acht oder neun von zehn Nachrichten sind Datinganfragen und Dickpics. Es macht einfach keinen Spaß, wenn ich in die DMs schaue und dort 30 Nachrichten finde mit: ‚Ich finde dich voll süß, ich würde dich gerne kennenlernen!‘ – und wenn ich die dann ignoriere, folgt: ‚Boah, du bist so eine arrogante Hure, ich würde dich sowieso nie ficken!‘, beginnt Pia Scholz unter dem Namen „Shurjoka“ ihren Livestream auf *Twitch*. *Twitch* ist eine Streamingplattform, die vor zehn Jahren gegründet wurde – von Männern für Männer. 125.000 Menschen schauen Pia über die nächsten Stunden verteilt beim Spielen zu, bis zu 5.000 Personen gleichzeitig – der Großteil davon ist männlich. In der Gaming-Szene ist die 23-jährige Pia „Shurjoka“ Scholz jemand, den man als Influencerin bezeichnen kann. Mehr als 150.000 Personen haben ihren Kanal auf *Twitch* abonniert, 25.000 Menschen folgen ihr auf *Twitter*, knapp 40.000 Personen auf *Instagram*. Mit ihrer Reichweite gehört sie zu den erfolgreichsten *Twitch*-Streamerinnen Österreichs – trotzdem haben viele Menschen außerhalb der Gaming-Community noch nie von ihr gehört. Sie sitzt hauptberuflich vor dem Computer und spielt. Kopfhörer, zwei Bildschirme, eine gute Web-

cam und ein Mikrofon in ihrem Arbeitszimmer in Graz sind ihre Arbeitsausrüstung. Seit ihrem 18. Lebensjahr finanziert das frühere Hobby ihr Leben. Während sie spricht, verfolgt sie auf dem zweiten Bildschirm die unzähligen Kommentare, die von den ZuseherInnen abgegeben werden. Auf *Twitch* können diese direkt in einem Chat das Gesagte oder Gespielte kommentieren. Pia geht immer wieder darauf ein. Sie wechselt zwischen ihrer Kamera und dem Bildschirm hin und her und schenkt sich zwischendurch ein Glas Cola ein. Die Nachrichten,

**„ICH MAG NICHT MEHR ERKLÄREN, WIESO ICH KEIN DATE MÖCHTE.“**

die sie bekommt, frustrieren sie: „Ich habe keinen Bock mehr, Menschen zu erklären, wieso *Twitch* keine Datingplattform ist. Ich habe keinen Bock, zu erklären, wieso ich nicht auf ein Date gehen möchte oder warum ich jemanden nicht kennenlernen möchte. Und ich will nicht mehr hören, dass es so unfair ist, dass man gar keine Chance hat, mich kennenzulernen. Ich bin kein öffentliches Gut. Ihr habt keinen Anspruch darauf, mich kennenzulernen oder zu daten.“

Drei Stunden spricht sie mit ihren ZuseherInnen an diesem Sonntag über verschiedene Themen, bevor sie ➤

gemeinsam mit anderen bekannten StreamerInnen das Spiel *Rust* beginnt. In dem Spiel geht es darum, das Überleben der Figuren zu sichern: Infrastruktur muss von Grund auf aufgebaut werden. Es werden Häuser gebaut, Kartoffeln angepflanzt, Bäume gefällt und Felder bestellt. Und obwohl ZuseherInnen Pia wegen ihrer Spielfähigkeiten folgen, bleiben sie auch, weil sie immer wieder Themen rund um das Thema Sexismus in der Gaming-Branche anspricht. Für sie ist diese Diskussion kein Gespräch, das unter Frauen geführt werden sollte, sondern eines, in das sie aktiv Männer mit einbindet. „In einem männerdominierten Umfeld über Sexismus zu sprechen ist ein rhetorischer Drahtseilakt. Es ist wich-

## „LANGE ZEIT WAREN SPIELE-ENTWICKLER NUR WEISSE MÄNNER.“

tig, ihnen keine kollektive Schuld zuzuweisen, sondern aufklärend und Verständnis suchend die Situationen zu erklären. Ich habe die Hoffnung, dass sich etwas ändert, wenn man viel und oft darüber spricht. Vom Nichtssagen ändert sich jedenfalls definitiv nichts“, sagt Pia.

### DREHBUCH FÜR HASS IM NETZ

Wirklich aufmerksam auf Sexismus in der Gaming-Kultur wurde die breite Öffentlichkeit erstmals 2014. Was heute unter dem Namen „Gamer Gate“ bekannt ist, war damals eine bis dahin nie da gewesene Bewegung an Hass im Netz, die sich vor allem gegen Frauen richtete. Auslöser waren die Anschuldigungen, dass eine Spieleentwicklerin ihren damaligen Freund betrügen würde. Mitglieder der Community gründeten Foren und diskutierten, wie das Leben dieser Frau am besten zerstört werden könnte. Nacktbilder von ihr wurden gehackt und geleakt, ihre Familienmitglieder wurden attackiert, sie selbst wurde mit Vergewaltigung bedroht. Als die Welle des Hasses erst mal im Rollen war, war sie schwer zu stoppen. Sie rollte über diverse Spielerinnen, Entwicklerinnen und Journalistinnen. Die Bewegung forderte unter anderem, dass der Einfluss von Feminismus auf die Gaming-Branche gestoppt wird. Was heute von vielen als schwarzer Fleck in der Geschichte der Gaming-Kultur gesehen wird, ist nach wie vor im Netz sichtbar. Diese Hassbewegung schrieb das Drehbuch für Krieg im Netz, das auch heute noch allgegenwärtig ist und das Frauen immer wieder zu spüren bekommen müssen. „Gamer Gate“ hat den Weg geebnet für die Shitstorms von heute, die Cancelling-Kultur und die vielen Hasskommentare auf *Twitter*. Und es betrifft jeden Tag Frauen aus unterschiedlichsten Bereichen.

### BEI KINDERN FÄNGT ALLES AN

Johanna Pirker ist Informatikerin mit Forschungsschwerpunkten in den Bereichen Computerspiele, Virtual Reality und Data Science. Für ihre Spielentwicklung von Educational Games wurde die 31-Jährige 2018 von *Forbes* unter die 30 interessantesten Köpfe unter 30 gewählt. „Lange Zeit bestand der Großteil der Spieleentwicklungsteams nur aus weißen Männern. Genau das zeigte sich auch in den Spielen. Jeder von uns erschafft Welten aus seinen Gedanken, Erfahrungen und Eindrücken, und da ist es besonders wichtig, dass das Team so divers wie möglich ist.“ Je diverser das Team, umso diverser auch das Spiel, die Figuren, die Welten. Dass Cha-

raktere individualisierbar und vielschichtig sind, ist in Spielen noch wichtiger als in Filmen und Büchern. Durch das eigene Handeln und die Entscheidungen, die man in Spielen selbst trifft, werden

das Erlebte und die Geschichte noch verständlicher. Gerade für Kinder kann das spielerische Erleben und Lernen durch Spiele einen großen Mehrwert bieten. Um langfristige, nachhaltige Veränderung zu erreichen, muss man hier bereits in der Kindheit ansetzen – nicht nur beim Thema Hass im Netz, sondern auch dabei, Mädchen in die Computerspiele-Community einzubinden; auch wenn viele Eltern erst besorgt sind. Johanna Pirker: „Wenn ich Vorträge halte, kommen immer wieder panische Eltern auf mich zu, die besorgt sind, weil ihre Kinder gerne Computerspiele spielen. Was die meisten Eltern aber nicht wissen, ist, dass es viele unterschiedliche Arten von Spielen gibt. Es gibt nicht nur Ego-Shooter. Gaming ist ein ganz normales Hobby. Ich bin Wissenschaftlerin und verbringe einen großen Teil meiner Freizeit damit. Ich empfehle Eltern, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen, sich zu informieren und auch gemeinsam mit ihren Kindern zu spielen, bevor sie es verurteilen.“

### KASSENSCHLAGER

Marlies „Maestra“ Brunnhofer hatte ihren ersten Kontakt mit Computerspielen als Kind gemeinsam mit ihren Eltern. Ihr Vater zeigte ihr, wie man die Spielekonsole bedient, dann spielten sie oft regelmäßig miteinander. „Während der Schulzeit verlor ich den Kontakt zu Spielen. Richtig begonnen habe ich dann wieder durch meinen ersten Freund. Zuerst spielten wir nur zum Spaß; dann merkte ich, dass ich gut darin war, und verbrachte mehr Zeit damit.“ Seit fünf Jahren spielt die 24-Jährige in der Profiligena des teambasierten Strategiespiels *League of Legends* unter dem Spielernamen „Maestra“. Mehrere Stunden am Tag trainiert sie. Ihre Trainingshalle ist ihr ▶

### JOHANNA PIRKER

Sie beweist sich in der männerdominierten Branche der Spieleentwicklung. Für ihre Arbeit wurde Johanna Pirker 2018 von *Forbes* auf die 30 unter 30-Liste gewählt.





SOPHIE NASR

„The Warrior“ – unter diesem Spielernamen tritt Sophie bei *Super Smash Bros Ultimate* an.

**KÄMPFERISCH.** Im echten Leben arbeitet Sophie Nasr in einem Kindergarten. Als Gamerin ist sie eine von nur wenigen Frauen.

Schlafzimmer, ihre Trainingsgeräte ein blau leuchtender Computer mit zwei Bildschirmen und ein Headset mit Mikrofon.

Den Einstieg in den Profibereich schaffte Marlies vor fünf Jahren über eine reine Frauenliga – sie spielte bis Anfang 2020 bei der spanischen Organisation *Movistar Riders* im Frauenteam. Heute sind „Maestras“ Gefühle gegenüber reinen Frauenteam gemischt: Als Einstieg in die Szene findet sie diese Möglichkeit super, doch sie kann das Engagement nicht nur positiv bewerten: „Für viele Organisationen sind diese Frauenteam eine Möglichkeit, ihr Image zu verbessern. Sie erwecken das Gefühl, als würden sie Frauen mehr fördern. Fakt ist aber, dass wir viel mehr Fotoshootings, Interviews und PR-Kampagnen gemacht haben als unsere männlichen Kollegen. Hier zählt das Image mehr als die Leistung. Man ist eine Werbefläche. Das ist auch der Grund, wieso ich Anfang 2020 in die gemischte Szene umgestiegen bin.“

Ihr Wechsel in die gemischte Liga sorgte in der Gaming-Welt für Aufruhr. Es spielen so wenige Frauen in der gemischten Liga von *League of Legends*, dass Marlies so etwas wie eine Sensation ist: „Mir wurde bewusst, dass ich mich in den Frauenteam nicht mehr weiterentwickeln konnte. Deshalb habe ich den Wechsel gewagt. Mir wurde von vielen gesagt, dass das sehr mutig ist.“ Heute merkt sie, dass sie genauer beobachtet wird als ihre männlichen Kollegen. Als Frau ist sie eine Seltenheit.

#### SAFE GAMING-SPACE

Auch Sophie „The Warrior“ Nasr sticht auf den Turnieren heraus, zu denen sie geht. Sie arbeitet hauptberuflich in Wien in einem Kindergarten und spielt in ihrer Freizeit *Super Smash Bros Ultimate* auf der *Nintendo Switch*. Seit dem Sommer 2019 wird sie vom E-Sports-Team *Plan B* gesponsert und nimmt dafür an Turnieren teil. Während Marlies und Pia an Computern arbeiten, spielt Sophie direkt an der *Nintendo Switch*-Konsole gegen andere. Das Spiel kommt aus der Welt von *Super Mario*. In Österreich kennt Sophie „The Warrior“ persön-

lich nur eine weitere Frau, die *Super Smash Bros* spielt. Ihre Familie hat ihr Hobby lange Zeit nicht unterstützt. „Jetzt spielst du schon wieder diesen Scheiß. Videospiele machen dumm!“, erklärte ihr auch ihr Vater. Seit sie auf Turnieren spielt, hat sich die Situation gebessert. An den unterschweligen Sexismus, den sie immer wieder erlebt, muss sie sich erst gewöhnen. „Ich gehe meistens mit meinem Freund auf Turniere. Wir haben uns über das Spiel kennengelernt und seine Anwesenheit beruhigt

## „ES GAB AUF TURNIEREN SCHON KOMMENTARE, WIESO ICH SO AUFREIZEND ANGEZOGEN SEI.“

mich. Es gab auf Turnieren schon einige Kommentare zu meiner Kleidung. Einmal trug ich ein Shirt mit etwas Ausschnitt, daraufhin wurde von einem Gegner kommentiert, wieso ich so aufreizend angezogen sei. Seither wollte ich das Shirt nicht mehr tragen“, erzählt Sophie.

Auch dieses Thema hat Pia „Shurjoka“ Scholz schon mehrmals mit ihren 150.000 FollowerInnen besprochen und setzt sich dafür ein, dass Spiele und Streams ein Safe Space für Frauen werden. Das so klar auszusprechen war nicht immer leicht für sie: Mehrere Jahre versuchte sie, dieser Thematik auf ihrem Kanal aus dem Weg zu gehen, hatte einen eigenen Kleiderschrank für ihre Arbeit, der aus großen Pullis und formlosen Oberteilen bestand – alles, um sich nicht angreifbar zu machen. 2020 ging sie schließlich in die Offensive. „In der Gamer-Community heißt es schnell, dass man als Frau entweder sexy oder talentiert ist. Ich möchte dieses Vorurteil aufbrechen. Deshalb erkläre ich immer und immer wieder, wie sich die ‚andere Hälfte der Menschheit‘ fühlt, und hoffe, dass ich dadurch Veränderung schaffe. Viele Männer wissen nicht, was sie in einem Moment, in dem sie Sexismus mitbekommen, tun sollen. Ich gebe ihnen Hilfestellungen.“ Heute trägt Pia im Stream Kleidung, in der sie sich wohlfühlt. Und dazu gehören eben auch anliegende Oberteile, Make-up, roter Lippenstift oder ein markanter Lidstrich ...