

GENDER UND SPIELKULTUR

Ein Plädoyer für eine genderorientierte Spielforschung

Finja Walsdorff / Max Kanderske / Claudius Clüver

EINLEITUNG

Der 2024 erschienene *GLAAD Report* zur LGBTQ-Repräsentation in Games spricht eine deutliche Sprache: Lediglich 2 % der auf den gängigen Onlineplattformen (PSN, Steam, Nintendo eShop usw.) vertriebenen Spiele wiesen mit dem „LGBTQ-Tag“ verschlagwortete Inhalte auf – eine Zahl, die in keinem Verhältnis dazu steht, dass 17 % der aktiven Spieler*innen sich als LGBTQ identifizieren.¹ Von einer umfassenden „rainbowification“, vor der neurechte Gamer™ seit Jahren eindringlich warnen, kann also leider nach wie vor keine Rede sein. Dabei zeigt die Studie, dass digitale Spiele einen wichtigen Platz im Leben queerer Spieler*innen einnehmen, auch wenn diese gleichzeitig den Mangel an adäquaten Repräsentationsformen ihrer eigenen Geschlechtlichkeit beklagen.

Ist dieser Zustand mangelnder Repräsentation per se kritikwürdig, so gewinnt die Problematik angesichts aktueller politischer Entwicklungen zusätzlich an Brisanz. Durch den gegenwärtigen Rechtsruck werden LGBTQ-Personen in den betroffenen Teilen der Welt – etwa in den republikanisch geprägten Staaten der USA – in ihrer Selbstentfaltung zunehmend eingeschränkt. Unter dem Eindruck einer ablehnenden Lebensumgebung gewinnen Spiele als Rückzugsorte, die sich positiv auf das eigene Wohlbefinden auswirken (vgl. Walsdorff et al. 2022), an Bedeutung: Viele queere Spieler*innen berichten davon, dass sie sich in Games akzeptiert fühlen und sie sich in spielerischen Räumen freier ausleben können.² Umso wich-

1 <https://glaad.org/glaad-gaming/2024/> [05.07.2024].

2 <https://glaad.org/glaad-gaming/2024/> [05.07.2024].

tiger ist es, diese Rückzugsorte entsprechend zu gestalten. Es gilt, Methoden zur Analyse von Repräsentation und Vorschläge für ‚gute‘ Repräsentation³ zu entwickeln, Inklusivität in der Spieleproduktion zu fördern, mit einem Wort, die gesamte Spielkultur aus der Genderperspektive auf den Prüfstand zu stellen.

Um an Gender-Thematiken interessierte Expert*innen zusammenzubringen und eine Bestandsaufnahme der deutschsprachigen *Gender Game Studies* durchzuführen, veranstaltete die GamesCoop 2023 unter der Leitung von Finja Walsdorff die interdisziplinäre Tagung *Gender & Spielkultur*⁴. Hier wurden aktuelle Entwicklungen im Bereich Gender und Gaming zur Diskussion gestellt und Möglichkeiten zur Vernetzung geschaffen. Ziel war es, über unterschiedliche Wissenschafts- und Praxisfelder hinweg den Stand der Genderforschung im Kontext digitaler Spiele aufzuarbeiten, weitere Forschungsdesiderate aufzuzeigen und durch die kritische Reflexion der eigenen Arbeit zur Theoriebildung beizutragen. Die vorliegende Ausgabe der *Spiel|Formen* ist ein greifbares Produkt dieser Tagung, die durch den intensiven Austausch zwischen Praxis und Forschung charakterisiert war: So berichtete Nina Kiel aus der Arbeit in der Games-Branche, Vero Kracher plädierte energisch und humorvoll für den aktivistischen Einsatz gegen reaktionäre Gamer™, Öykü Inal und Serenad Yilmaz stellten den Designprozess der pädagogisch-inklusiven Spiele ihres Studios *Food for Thought Media* vor und Jana Möglich berichtete aus dem nichtkommerziellen E-Sport in Vereinen. Der produktive Dialog von Teilnehmer*innen aus Wissenschaft, Games-Branche, Journalismus und Zivilgesellschaft, von Vereinen und Aktivist*innen schreibt sich dabei nicht nur in Form von Praxisberichten in die Struktur der vorliegenden Ausgabe ein, sondern ist auch

3 Dabei stehen den erfolgreichen Bemühungen um bessere Repräsentation die seit Gamer Gate bekannten reaktionären Kräfte entgegen, die zuletzt mit einer ideologisch geführten Hasskampagne gegen die DEI-Beraterfirma Sweet Baby Inc. und der Praxis des „fixing“ realistischer Frauenfiguren im Sinne sexistisch überzeichneter Geschlechtsmerkmale von sich reden machten. (vgl. <https://wasted.de/2023/10/fixing-gamers/>).

4 Die Tagung fand am 7. und 8. Juli 2023 an der Universität Siegen statt. Sie wurde vom Gestu_S: Zentrum für Gender Studies Siegen und der AG Games der Gesellschaft für Medienwissenschaft unterstützt.

als Vorlage für erfolgreiche Gender-Arbeit zu sehen, die stets auf die aktive Veränderung der Verhältnisse ausgerichtet sein muss.⁵

1. DAS GESCHLECHT DER SPIELE(FORSCHUNG)

Astrid Deuber-Mankowsky legte 2001 mit ihrem Buch *Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin* eine der ersten deutschsprachigen Arbeiten am Schnittpunkt von Medienwissenschaft, Spielforschung und Gender Studies vor. Unter dem Eindruck eines seit 1996 – dem Jahr der Veröffentlichung des ersten TOMB RAIDER-Spiels – ungebrochenen Hypes um die Titelheldin der Serie, nimmt sie das Phänomen Lara Croft zum Anlass, um die Auswirkungen von Virtualisierung und Spielwerdung auf den weiblichen Körper im Besonderen und den Begriff des Geschlechtlichen im Allgemeinen zu beschreiben. Ihre Vorgehensweise mutet auch heute, 20 Jahre später, noch modern an und ist durchaus als Vorwegnahme gegenwärtig angesagter medienwissenschaftlicher Ansätze lesbar, etwa der Workplace Studies, der Fan Studies oder des New Media Materialism. Denn Astrid Deuber-Mankowsky bezieht den Vorgang der Spieleproduktion und die ökonomischen Hintergründe ebenso in ihre Analyse ein wie die materiellen Korrelate des Spielens in Form von Technik und Hardware – und die sich daran knüpfenden epistemischen Fragen. Die in diesen Bereichen, aber auch in der Auseinandersetzung mit Fan- und Werbepraktiken gemachten Beobachtungen führen sie zu Fragen des Begehrens, zum Befund einer „Medialisierung von Körpern“, die – so Astrid Deuber-Mankowsky – letztendlich auf die virtuelle Stabilisierung der bestehenden binären, hierarchischen Geschlechtsordnung hinauslaufe und nicht etwa auf

5 Die Atmosphäre auf der Tagung war harmonisch, auch bei kontroversen Diskussionen. Die Teilnehmenden hatten das Gefühl, eine einladende Zukunft von Diversität, Demokratie, Friedlichkeit, Gemeinschaft und Inklusion bereits zu leben, an Lösungen zu arbeiten und nicht nur den Bestand der Probleme aufzunehmen. Gleichzeitig machte der Aufruf, bitte keine Videos oder Fotos zu machen, die die Teilnehmenden identifizierbar machen würden, deutlich, dass diese Atmosphäre eine Ausnahme darstellt und die dort gelebte Zukunft nicht einfach zu haben sein würde. Umso klarer war allen Anwesenden die Wichtigkeit und Überfälligkeit dieser Tagung.

die – von Utopisten vor der Jahrtausendwende noch erhoffte – Aufhebung der Körperlichkeit im Cyberspace.

Die vorliegende *Spiel/Formen*-Ausgabe versteht sich, im Anschluss an unsere zurückliegende Fachtagung, als Bestandsaufnahme des gegenwärtigen fachlichen Diskurses am Schnittpunkt von Spiel und Geschlecht. Eine solche Bestandsaufnahme impliziert einen zeitlichen Verlauf, ist mithin immer in ihrer Historizität zu sehen. Unsere Diskurse und unsere Gegenstände sind historisch bedingt und veränderlich, unsere Instrumente der Kritik verweisen nicht selten auf die Zeit vor digitalen Spielen, wie etwa der Rückgriff unserer Autor*innen auf filmwissenschaftliche Methoden der Repräsentations- und Blickstrukturanalyse belegt. Die beiden die Ausgabe wie eine Klammer umschließenden Beiträge Astrid Deuber-Mankowskys dienen daher als nützliche Landmarken, die eine doppelte Verortung unseres eigenen fachlichen Austauschs ermöglichen: Ihre in Auszügen abgedruckte Arbeit zu Lara Croft markierte den Anfang der deutschsprachigen Beschäftigung mit digitalen Spielen aus Gender-Perspektive und verortet uns so zeitlich. Als finaler Beitrag der Ausgabe lädt der Text dazu ein, zu reflektieren, wie sich unsere Gegenstände, aber auch unsere Art, über diese zu sprechen, in den letzten 20 Jahren verändert haben.

Der andere Beitrag Astrid Deuber-Mankowskys, ein Abdruck ihres Vortrags *Das Geschlecht der Medien*, leitet die Ausgabe ein und verortet uns innerhalb des weiter gefassten, nicht auf die Spielforschung beschränkten Diskurses um das Verhältnis von Gender und Medien. In ihrem Vortrag formuliert sie eine Kritik an zentralen Gründungstexten der Medienwissenschaft: Mit Dichotomien operierende metaphorische Mediendiskurse im Stile McLuhans oder Flussers liefen über den Umweg apokalyptischer Vorstellungen letztendlich auf die Reproduktion und Zementierung der bestehenden, binären Geschlechtsmetaphysik hinaus - etwa wenn McLuhan anhand der klassischen Bienen-und-Blumen-Metapher davor warnt, dass die Menschheit zum bloßen Geschlechtsteil der von ihr geschaffenen Maschinenwelt werde.

Aus dieser Kritik ergibt sich die Notwendigkeit, die eigenen theoretischen Annahmen empirisch zu ‚erden‘ und so dem Zurückfallen in allzu blumige Metaphern vorzubeugen. In dieser Forderung liegt nicht nur der

implizite Aufruf, den aktiven Austausch mit den Praktiker*innen im Feld zu suchen, sondern es kündigt sich darin bereits der *practice turn* in der Medienwissenschaft an, der mit einer methodischen Ausrichtung auf (auto-)ethnographische Feldarbeit einhergeht. Die *Spiel|Formen* treten ebenfalls für eine Spielforschung ein, die Praktiken des Spielens und der Spielproduktion fokussiert und die theoretischen Überlegungen aus diesen Beobachtungen im Feld entwickelt. Diese Neubesinnung auf empirische Spielforschung drückt sich gegenwärtig etwa im Entstehen von Game Labs an vielen medienwissenschaftlichen Standorten aus. Unsere nächste Ausgabe unter dem Titel „Labore“ wird diese Entwicklung kritisch begleiten.

Darüber hinaus weist *Das Geschlecht der Medien* den Weg für einen reflektierten Umgang mit unseren begrifflichen, theoretischen und methodologischen Werkzeugen einerseits und mit der problematischen Geschichte des eigenen akademischen Fachbereichs andererseits. Das Themenfeld Gender ist für die Erforschung von Spielen und Spielkulturen von Anfang an entscheidend – mehr noch, Gender war und ist für die Spielforschung im positiven Sinne mitkonstituierend, und das bereits zu einer Zeit, als die Etablierung der Game Studies als eigenständiges Fach längst nicht absehbar war. Die ersten, die in den 1980er und 1990er Jahren im akademischen Kontext über Games schreiben, sind Forscherinnen wie Mary Ann Buckles (1985), Janet Murray (1997) und Donna Haraway (1997). Ihre Texte standen bald im Zentrum der sogenannten „Ludologie-Narratologie-Debatte“, die nach wie vor als Gründungsmythos des Faches gehandelt wird. Bereits früh stellte Frasca (2003) Existenz und Sinn einer solchen Debatte in Frage, da auch die vorgeblich an Regelsystemen interessierten Ludologen sich durchaus mit den erzählerischen Qualitäten von Spielen beschäftigten. Felix Raczkowski (2020) demonstrierte in diesem Zusammenhang am Beispiel der Praxis des *paper prototyping*, dass Spiele sich gerade nicht – wie von den Ludologen behauptet – analytisch in ein Regelsystem und eine austauschbare, weil völlig vom ludischen Kern des Spiels losgelöste repräsentationale und narrative Ebene zerlegen lassen. Diese von den Ludologen angenommene und als „themability“ bezeichnete Austauschbarkeit von Narration und ästhetischer Oberfläche

diente – so Raczkowski – vielmehr dazu, den eigenen Regelfokus zu privilegieren und die vornehmlich mit Narration und Repräsentation befassten Disziplinen, allen voran die Literaturwissenschaft, von der Beschäftigung mit dem Gegenstand auszuschließen. *Tobias Unterhuber* legt in der vorliegenden Ausgabe die in diesen Vorgang eingeschriebene Reproduktion patriarchaler Machtverhältnisse offen. In seinem Text „Das Metagame der Männlichkeit“ weist er nach, dass im Rahmen der entlang der Geschlechtergrenze verlaufenden Debatte die männlichen Ludologen die Arbeiten von Spielforscherinnen wie Janet Murray, die sich selbst weder als dezidiert „narratologisch“ noch als aktive Streitpartei verstanden, zum Gegenstand eines akademischen Schattenboxens machten, dessen Zweck eher in der eigenen Profilierung als im redlichen Austausch bestand.

Wird das Spiel, trotz seines ubiquitären Charakters, immer wieder als männlich codierte Handlung begriffen, so sorgten die frühen fachlichen Exklusionsprozesse dafür, dass sich ein ebensolches Bild einer ‚richtigen‘, hegemonial-männlichen Spielforschung etablieren konnte. Tobias Unterhuber geht in seiner Analyse sogar noch einen Schritt weiter, indem er aufzeigt, dass Männlichkeit die *Bedingung der Möglichkeit des Spielens* ist – und nicht etwas, das sich im Kontext des Spiels besonders profiliert oder durch Gatekeeping seine Vormachtstellung erhält. Um der Geschlechterabhängigkeit des Spiels auf den Grund zu gehen, setzt der Beitrag bei der *Sattelzeit* an, also der Zeit zwischen 1750 und 1850, deren Konzepte bis heute Kultur und Gesellschaft prägen. Die seit der Sattelzeit wirksame Diskursivierung des Spiels wird von Unterhuber schließlich auf den Diskurs um digitale Spiele und die Game Studies an sich übertragen – denn auch hier kann Männlichkeit als übergeordnete Spielregel oder -voraussetzung betrachtet werden.

Glücklicherweise stehen die Spielregeln der hegemonialen Männlichkeit sowohl innerhalb der Spielforschung als auch in der Spielproduktion und -rezeption in den letzten Jahren immer häufiger zur Disposition. Jüngst endete etwa der Prozess des von seinen Mitarbeiterinnen wegen Diskriminierung und sexueller Belästigung am Arbeitsplatz angeklagten Entwick-

lerstudios und Publishers Activision-Blizzard mit einem Vergleich, in dessen Rahmen die Firma 54 Millionen Dollar an die Kläger*innen zahlte.⁶ Prominente Fälle wie der Activision-Blizzard Prozess oder der in Solidarität mit ebenfalls über Sexismus und Diskriminierung am Arbeitsplatz klagenden Mitarbeiter*innen ausgerufene Streik bei LEAGUE OF LEGENDS-Entwickler Riot Games⁷ zeigen, dass das Problem in der Spieleindustrie nach wie vor weit verbreitet ist, allerdings zunehmend kritische Aufmerksamkeit erfährt.

Diese prominenten Beispiele veranlassten uns dazu, in der mit Krisendiagnostik befassten letzten Ausgabe der *Spiel|Formen* (2023) Sexismus und Misogynie als eine der Krisen der Game Studies, der Spielkultur und unserer weiteren Lebenswelt zu benennen. Wie dort bemerkt, gibt es bereits Arbeiten in den Game Studies, die sich konkret diesen aktuell wirksamen Problemen widmen, beispielsweise mit *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games* von Amanda Cote (2020) oder *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture* von Megan Condis (2018).⁸ Die Homogenität und die überwiegende Männlichkeit des Faches, die wir dort mit David S. Heineman (2020) feststellten, hat sich seitdem kaum geändert. Allerdings tragen Gender-Fachtagungen und Zeitschriftenausgaben dazu bei, das von Heineman noch als „Elefanten im Raum“ benannte Problem zu adressieren und zu konkretisieren.

Vor dem Hintergrund des Fortbestands problematischer exklusiver und hierarchischer Geschlechterordnungen in allen Bereichen der (digitalen) Spielkultur bietet diese Ausgabe drei Einblicke in Praxisfelder, die auf eine Sichtbarmachung und Verbesserung der Zustände abzielen. Der erste Praxisbericht hat die Form eines Interviews: Im Gespräch mit *Finja Wals-*

6 Siehe <https://kotaku.com/activision-gender-discrimination-settlement-1851104491> [05.07.2024].

7 Siehe <https://www.theguardian.com/games/2019/may/07/riot-games-employees-walk-out-over-workplace-harassment-lawsuits> [05.07.2024].

8 Eine ausstehende Aufgabe ist die Aufarbeitung von Männlichkeiten, die einige Autor*innen inzwischen angehen – so bespricht Aaron Trammel (2023) die weiß-koloniale Männlichkeit der Geek-Kultur, was er auch als Aufarbeitung seiner eigenen nichtweißen Geek-Identität rahmt.

dorff gibt *Nina Kiel* einen Einblick in die gegenwärtigen Dynamiken der Games-Branche. *Diversity, equity, and inclusion* – das sind die Bereiche, die im Rahmen sogenannter DEI-Arbeit gefördert werden sollen. Dabei geht es nicht nur um die Anpassung von Spielinhalten, um Games zugänglicher z. B. für Menschen mit Behinderung zu machen, sondern auch um das Schaffen einer insgesamt inklusiveren Spielentwicklung und Arbeitsumgebung. DEI kann ein Ansatz sein, die in diesem Band behandelten Problematiken u. a. mit Blick auf das Thema Gendermarginalisierung anzugehen, allerdings gibt es in Deutschland bislang nur wenige DEI-Beauftragte in Games-Unternehmen. Ein Beispiel ist das Kölner Studio *Flying Sheep*, in dem Nina Kiel in der Rolle des „Head of Diversity & Inclusion“ tätig war. Nina Kiel berichtet über die damit verbundenen Erfahrungen und macht deutlich, wie eine wirksame DEI-Arbeit als integraler Bestandteil der Unternehmenskultur funktionieren kann. Einblicke in die gelebte DEI-Praxis können dabei nicht nur als nützliche Blaupause für andere Unternehmen und DEI-Beauftragte dienen, sondern leisten darüber hinaus wertvolle Aufklärungsarbeit. Denn längst ist DEI zum Kampfbegriff der neuen Rechten geworden, zu einer „dog whistle“⁹ die ebenso rassistisch wie sexistisch ist, unterstellt sie doch in einer Umkehr der tatsächlichen Verhältnisse, dass Erfolge von Angehörigen marginalisierter Gruppen nicht auf ihre eigenen Fähigkeiten und Leistungen angesichts massiver soziostruktureller Widerstände zurückzuführen seien, sondern das unverdiente Produkt ideologisch motivierter Gleichstellungsmaßnahmen darstellten.

2. GESCHLECHT SCHREIBEN, STREAMEN UND MITSPIELEN

Die verzerrende Verwendung des DEI-Konzepts durch reaktionäre Medienakteure wirft ein Schlaglicht auf die Bedeutung diskursiver Prozesse für die (Re-)Produktion geschlechtlicher Ordnungen. Diesen Impuls aufgreifend, fragt das erste thematische Bündel an Beiträgen danach, wie innerhalb der Gameskultur (über) Geschlecht geschrieben wird, wie über Werbung und Memes Rollenerwartungen an Spielerinnen diskursiv verfestigt

9 Siehe <https://www.theguardian.com/culture/2024/apr/21/dei-language-conservatives-baltimore> [05.07.2024].

werden, und wie sich die Wahrnehmung der eigenen Geschlechtlichkeit in Differenz oder Übereinstimmung mit der Geschlechtlichkeit der Avatarfigur im diskursiven Umfeld von Livestreams äußert.

Die andauernde Gendermarginalisierung im Games-Bereich, die heute durch DEI-Arbeit adressiert wird, lässt sich in die Frühzeit der digitalen Spielkultur zurückverfolgen, wie der Blick in entsprechende Szene-Publikationen zeigt. *Aurelia Brandenburg* untersucht in ihrem Beitrag „Andererseits sind die Mädchen sehr diskret“ aus einer geschlechterhistorischen Perspektive die Darstellung und Rhetorik rund um Strip-Poker-Spiele in deutschsprachigen Spielemagazinen der 1980er und 1990er Jahre. Die Analyse basiert auf der Untersuchung von sieben spezifischen Spielen und deren Rezensionen in acht verschiedenen Magazinen, wobei ein Schwerpunkt auf der geschlechtsspezifischen Rhetorik und der Verstärkung maskuliner Hierarchien liegt. Die Autorin beleuchtet dabei, wie diese Spiele und die dazugehörigen Diskurse eine männlich dominierten Gamingkultur mitprägten und wie sehr die untersuchten Magazine, in deren Rezensionen die Protagonistinnen der Strip-Poker-Titel gerne als „süße digitalisierte Mäuschen“ oder sexualisierte „Gespielinnen“ verhandelt wurden, durch Ideale von (Cis-)Heteronormativität und hegemonialer Männlichkeit bestimmt waren.

(Cis-)Heteronormativität und hegemoniale Männlichkeit ist auch erfahrbar in den Einblicken in die Gamer-Kultur, die *Lajana Braun* bietet. „You should've picked Mercy, you should've picked any kind of support. We ended up losing, and it's all your fault!“ heißt es im 2017 erschienenen TikTok-Hit *No Mercy*. Angespielt wird darin auf die Heilerin Mercy, deren Rolle im Multiplayer-Titel *OVERWATCH* darin besteht, andere Teammitglieder zu unterstützen und wiederzubeleben. Zwar ist Mercy für den Erfolg des Teams essentiell, allerdings wird sie als Support-Charakter von Spielern oft abgewertet. Dabei sind es – so arbeitet es *Lajana Braun* in ihrem Beitrag heraus – vor allem weibliche Spielerinnen, die mit der Rolle der Heilerin assoziiert und mitunter auf diese beschränkt werden. Damit verbunden sind genderspezifische Stereotypisierungen (*Frauen fehlt es an spielerischem Können für andere Rollen*) und die Eingliederung der Spielerin als affektive Arbeiterin, die ihre eigene Spielfreude zurückstellt, um den anderen

Spielenden ein besseres Spielerlebnis zu ermöglichen. Die Figuration der Frau als Unterstützerin, als Mitspielerin, ist also nicht auf die Darstellungsebene von Spielen beschränkt, sondern betrifft auch den allgemeinen Diskurs über weibliche Spielerinnen, wie Lajjana Braun schließlich in der Analyse mehrerer Nintendo-Werbespots aufzeigt.

Für die Gender-Dynamiken digitaler Spiele sind ebenso die individuellen Identitätsprozesse wichtig, die auch die von Braun diskutierten Diskurspraktiken informieren. „Guck mal wir sind schwanger!“, das titelgebende Zitat aus *Ronja Weidemanns* Beitrag zum Thema Avatare, Gender und Identitätsprozesse, stammt aus einem Let's-Play-Video von YouTuber Gronkh. Er kommentiert damit die Schwangerschaft eines weiblichen Avatars – und nutzt dabei interessanterweise das Personalpronomen „wir“, was auf eine starke Identifikation mit der Spielfigur schließen lässt. Ausgehend von diesem und vielen weiteren Beispielen untersucht Ronja Weidemann verbalisierte Spielerfahrungen von Let's Player*innen hinsichtlich ihrer Avatare und deren Konstruktion und Repräsentation von Gender in Relation zur eigenen Geschlechtsidentität. Dabei wird sowohl auf die individuelle Erstellung eigener Avatare als auch auf die Interaktion mit vorgegebenen Avataren eingegangen und es wird erörtert, wie beide Avatarformen die Wahrnehmung von Gender und Identität beeinflussen.

Spielkultur kann toxisch sein – das wird in den Beiträgen von Brandenburg und Braun überaus deutlich, etwa mit Blick auf die Ausgrenzung und Abwertung weiblicher Spielerinnen. An dieser Stelle schließt an die wissenschaftlichen Blicke auf Spielkultur der zweite Praxiseinblick an, der Strukturen im E-Sport diskutiert. In ihrem Praxiseinblick zum regionalen E-Sport geht *Jana Möglich* der Frage nach, wie rund um das kompetitive Gaming inklusive Strukturen geschaffen werden können, die nicht zuletzt auch den Weg für eine breitere Genderpartizipation ebnen. Wie diese Kultur der Wertschätzung und des fairen Spiels, die für alle Geschlechter offen ist, aussehen kann, illustriert Jana Möglich anhand mehrerer Best-Practice-Beispiele von gemeinwohlorientierten Spielgemeinschaften (etwa in Form von Vereinen) mit einem regionalen Fokus auf Schleswig-Holstein.

3. REPRÄSENTATIONEN: GESCHLECHT SEHEN, ERZÄHLEN UND SPIELEN

Wie die eingangs erwähnte *GLAAD*-Studie zeigte, ist die Repräsentation von Geschlechtsidentität und -ausdruck sowie vielfältiger sexueller Orientierungen in Games vielen Spieler*innen ein Anliegen. Die Beiträger*innen des nächsten thematischen Blocks fragen dementsprechend danach, wie Geschlechterordnungen in Spielen erzählt werden, wie sie sich über Blickstrukturen und Sichtbarkeitsverhältnisse konstituieren.

Phillip Brandes beschäftigt sich mit der Darstellung von Geschlecht in *GHOST OF TSUSHIMA*. Männlichkeit und Männlichkeitsideale werden in dem Spiel vor allem über den Protagonisten Jin Sakai verhandelt, dessen Identität zunächst durch traditionelle Samurai-Tugenden wie Ehre, Mut und Loyalität geprägt ist. Im Verlauf der Handlung lernt Jin insbesondere durch weibliche Nebenfiguren aber Perspektiven kennen, die für ihn zu einer Neubewertung dessen, was es bedeutet, ein Samurai und ein Mann zu sein, führen. Die Darstellung dieser Wegbegleiterinnen betrachtet Brandes kritisch und argumentiert, dass trotz der Versuche, weibliche Charaktere mit Handlungsmacht (Agency) darzustellen, diese oft in pejorativ konnotierte Rollen gedrängt werden. *GHOST OF TSUSHIMA* nutzt dabei – so Brandes – historische Settings und narrative Konventionen, um stereotype Darstellungen zu rechtfertigen und patriarchale Ideologien zu perpetuieren.

Christina Liemann erarbeitet in Ihrem Beitrag „Der Gendered Gaze in *THE WITCHER 3* und *CYBERPUNK 2077*“ eine Methode zur kriteriengeleiteten Analyse (vergeschlechtlichter) Blickregimes in Spielen, wobei die Berücksichtigung der medienspezifischen Interaktivität im Mittelpunkt steht. Somit knüpft das von Liemann vorgestellte Analysegerüst des Critical Gazing zwar an die feministische Filmtheorie und z. B. Laura Mulveys Arbeit zum Male Gaze an, zielt dabei aber auf die Untersuchung digitaler Spiele ab und bietet genug Freiheiten für eine Untersuchung auch über den Analyse-schwerpunkt Gender hinaus. Grundlegend für die Methode des Critical Gazing ist die Feststellung, dass der Gaze in Games in einem Wechselspiel

aus Blickobjekten, Kameramechanik *und Spieler*innen* entsteht. Die Methode wird von Christina Liemann im Rahmen einer vergleichenden Analyse der Spiele CYBERPUNK 2077 und THE WITCHER 3: WILD HUNT erprobt.

Fragt Christina Liemann nach Machtverhältnissen, die sich in Blickstrukturen ausdrücken, so befasst sich *René Lang* in seinem Beitrag mit einer anderen Form von Sichtbarkeitsverhältnissen. Er geht dabei von dem Befund aus, dass digitale Spiele sich in den letzten Jahren zu einem Medium entwickelt haben, das in zunehmendem Maße vielfältige Perspektiven thematisiert, sodass auch im Mainstream-Gaming immer häufiger sexuelle Vielfalt und queere Identitäten verhandelt werden. Ein Mehr an Sichtbarkeit führe dabei jedoch nicht automatisch zu einem Mehr an Anerkennung. René Lang reflektiert kritisch, dass die Steigerung der Sicht- und Spielbarkeit von non-hegemonialen Subjektpositionen kein ausreichendes Mittel darstellt, um den vorherrschenden hegemonialen Status quo der Spielkultur effektiv herauszufordern. Mit den Titeln DRAGON AGE: INQUISITION, CELESTE UND DELTARUNE analysiert Lang drei aktuelle Beispiele für – mal mehr, mal weniger gelungene – Repräsentation von trans Identität in Spielen. Dabei macht er sich dafür stark, dass es eine tiefgehende Reflexion der gegenwärtigen Repräsentationsmechanismen braucht, um tatsächliche Diversität und Inklusion in der Spielkultur zu fördern.

Bis heute reproduzieren Mainstream-Titel häufig ein heteronormatives Weltbild – und queere Videospield*innen sind die Ausnahme. In seinem Beitrag „Misgendered by the Hobgoblin?“ beschäftigt *Steven Meenen* sich mit queerer Repräsentation in Games und analysiert kritisch die Spielmechanik der *Playersexuality*. In zeitgenössischen Rollenspielen können die Avatare der Spieler*innen auch geschlechterübergreifend intime Beziehungen mit Nebenfiguren eingehen. Diese Love Interests sind häufig bi- bzw. *playersexuell* angelegt: Begehrt wird in erster Linie der Spieler*innen-Avatar, Inhalte zu Sexualität und Identität werden dabei jedoch oft nur oberflächlich behandelt. Steven Meenen stellt fest, dass Spieler*innen dadurch zwar einerseits keine Grenzen gesetzt werden, dass queere Liebe aber andererseits nicht konsequent erzählt wird und mitunter unsichtbar

bleibt. Am Beispiel von *BALDUR'S GATE 3* untersucht Meenen Darstellungs-konventionen im Kontext von Queerness und entwickelt eigene Kriterien für die Umsetzung einer gelungenen queeren Repräsentation.

In unserem dritten Praxisbericht dokumentieren *Stefanie D. Kuschill* und *Peter Podrez* die von ihnen durchgeführte Ausstellung „Gender*in Games“ von der Ideenfindung bis zur Fertigstellung. Bei der Kooperation zwischen der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und dem Haus des Spiels/Deutschen Spielearchiv Nürnberg handelte es sich um eine Premiere, denn in Deutschland gab es bisher keine andere Ausstellung, die sich mit Geschlechterbildern in Spielen beschäftigt. Die Ausstellung wird von den Autor*innen sowohl aus medienwissenschaftlicher als auch aus museumspraktischer Perspektive beleuchtet, verbunden mit der Frage, wie Spiele sich eigentlich ausstellen lassen – und der Erkenntnis, dass dies durchaus herausfordernd sein kann. Der Artikel verknüpft dabei die Form der Spielanleitung mit dem Inhalt der Ausstellung, indem u. a. die Ziele, der Aufbau und die *Wertung* des Projekts diskutiert werden. So kann der Text nicht nur als Inspirationsquelle, sondern tatsächlich als Anleitung für zukünftige Spieleausstellungen dienen.

Wenn sich, wie Astrid Deuber-Mankowsky und Tobias Unterhuber schreiben, ein historisch bedingtes Geschlecht des Spiels bzw. der Spielforschung diagnostizieren lässt, so müssen sich alle Bereiche der Spielkultur fragen, wie sie an der fortlaufenden Produktion dieser Geschlechterordnung beteiligt sind oder, aktivistisch gewendet, welche Geschlechterordnung sie produzieren und reproduzieren wollen. Der Spielforschung kommt dabei die Verantwortung zu, Gender-Verhältnisse innerhalb der sozioökonomischen Strukturen des Spielens, aber auch in verschiedensten spielbezogenen Praxis-, Diskurs- und Repräsentationsformen sichtbar zu machen. Dabei dürfen die Game Studies sich nicht mit der Beobachterrolle zufriedengeben. Vielmehr muss es darum gehen, die eigenen Erkenntnisse und Methoden in die Praxis zurückzuspielen und so einen Möglichkeitsraum für Kritik und Veränderung zu eröffnen. Die Texte unserer Beiträger*innen lassen sich dementsprechend als Plädoyer für eine Spielforschung lesen, die die Genderperspektive konsequent berück-

sichtigt. Spiele herzustellen, über Spiele zu schreiben, an Spielen zu forschen und Spiele zu spielen, stellen Formen von „doing gender“ dar, bei denen das Geschlecht der Spiele(forschung) permanent zur Disposition steht.

QUELLEN

- Buckles, Mary Ann. *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*. San Diego: University of California, 1985. <https://hdl.handle.net/2027/uc1.31822019640176?urlappend=%3Bseq=5>.
- Condis, Megan (2018) *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press.
- Cote, Amanda (2020): *Gaming Sexism: gender and identity in the era of casual video games*. New York, NY: New York University Press
- Frasca, Gonzalo (2003): Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: *DiGRA conference*, Vol. 8.
- GamesCoop. *Spiel|Formen Nr. 2 (2023): Krisen*. Siegen, 2023. <https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/issue/view/2>. DOI: <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/19730>.
- Haraway, Donna Jeanne. *Modest_Witness@Second_Millennium. Female-Man_Meets_OncoMouse: Feminism and Technoscience*. New York: Routledge, 1997.
- Heineman, David S. (2020): *Game studies' elephant in the room*. In: *New Media & Society*, Jg. 22, Nr. 6, S. 1116–1121. <https://doi.org/10.1177/1461444820922164>.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York London Toronto (Ont.) [etc.]: the Free press, 1997.
- Rackowski, Felix (2020). Papier und Polygon. Theming und Materialität in Game Studies und Game Design. *Navigationen-Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, 20(1), 21-33.

- Trammell, Aaron. *The Privilege of Play: A History of Hobby Games, Race, and Geek Culture*. New York University Press, 2023.
<https://doi.org/10.18574/nyu/9781479818419.001.0001>.
- Walsdorff, Finja, Max Kanderske, Claudius Clüver (2022): Digital Biedermeier. Praktiken der Fürsorge in Tend-and-befriend-Spielen, in: *Psychologie & Gesellschaftskritik*, Jg. 46, Nr. 146, S. 47-81.