

„ANDERERSEITS SIND DIE MÄDCHEN SEHR DISKRET“¹

Strip-Poker-Rezensionen in frühen Spielmagazinen

Aurelia Brandenburg

ABSTRACT

Spielmagazine sind einer der Orte, an denen in den 1980ern und 1990ern viele der Grundsteine für heutige Gamingkultur(en) gelegt wurden. Dabei sind einerseits deutschsprachige Magazine und andererseits Erotikspiele und/oder die Diskurse, die sie in dieser Frühzeit von Spielkultur(en) umgeben, meist wenig erforscht, obwohl beides gerade aus geschlechterhistorischer Perspektive wertvolle Einblicke in die kulturellen Dynamiken der Zeit erlaubt. Der vorliegende Beitrag ist ein Versuch, in diesen Bereichen einige Lücken zu schließen und zu untersuchen, wie sich die Rhetorik in Bezug auf Strip-Poker-Spiele im Speziellen in der deutschsprachigen Berichterstattung 1984–1994 entwickelt hat und welche Rückschlüsse das u. U. in Bezug auf größere Entwicklungen in (deutschsprachigen) Spielmagazinen der Zeit erlaubt.

Keywords: Strip Poker, Spielejournalismus, Erotikspiele, Gender Studies

„EIN REINES MÄNNERMAGAZIN“ – FRÜHE SPIELEMAGAZINE UND SEXUALITÄT

„Es handelt sich also bei Ihrer Zeitschrift um ein reines Männermagazin“ (Diverse 1983, 6), schrieb 1983 Gaby M. Werth aus München an die Redaktion der TELEMATCH, des allerersten deutschsprachigen Magazins für Digitale Spiele, und fällte so ein vernichtendes Urteil über die Zeitschrift. Grund

1 Koch 1984, 54.

Aurelia Brandenburg
„Andererseits sind die Mädchen sehr diskret“

dafür war die TeleMate-Aktion, die das Magazin in der Ausgabe zuvor ausgerufen hatte: Darin forderte die Redaktion ihre Leser auf, Fotos von dem „Mädchen, d[er] Freundin oder Verlobte[n], die mindestens ebensoviel Spaß am elektronischen Spiel hat, wie Sie und wir“ (TeleMatch-Redaktion 1983, 37) einzuschicken, damit sie professionell fotografiert und so TeleMate des Monats werden konnte. Bebildert wurde der Aufruf mit PLAYBOY-Bildern, die laut Bildunterschrift zwar nicht dem entsprachen, wie die TeleMates fotografiert werden sollten, „[a]ber wir dachten, zum Start erfreut's die TeleMatch-Leser.“ (TeleMatch-Redaktion 1983, 37)



AKTION

Schicken Sie uns das nächste TeleMate!

Auf der folgenden Doppelseite finden Sie das erste TeleMate von TeleMatch. TeleMate? – Genau! Das ist die Frau oder das Mädchen, die Freundin oder Verlobte, die mindestens ebensoviel Spaß am elektronischen Spiel hat, wie Sie und wir. Die attraktiv ist und Punkte sammelt. Gib't eigentlich einen Grund, ein solch weibliches Wesen den anderen TeleMatch-Lesern vorzuenthalten?

Wir sind sicher: Sie haben das TeleMate Ihrer Träume und Wünsche ganz in Ihrer Nähe. Also schicken Sie uns Ihre Vorschläge. Mit der Einschränkung, daß die Dame Ihrer Wahl von vornherein mit einer Veröffentlichung einverstanden ist. Diese Auflage müssen wir nun mal machen.

Das haben Sie zu tun: Senden Sie uns ein Foto (Amateurfoto genügt) und Namen und Anschrift Ihres Wunsch-TeleMates. Wir setzen uns dann mit ihr in Verbindung und laden sie zu einem Foto-termin hier in Hamburg ein, wo sie von einem Top-Fotografen im passenden Umfeld fotografiert wird. Dafür gib't selbstverständlich ein angemessenes Honorar. Und die Kosten für Reise und Unterbringung tragen natürlich auch wir.

Machen Sie mit? Dann her mit Ihren Vorschlägen, die Sie an folgende Adresse schicken sollten:

TeleMatch Verlag
Redaktion
– Stichwort: TeleMate –
Steindamm 63
2000 Hamburg 1

Übrigens: Zum Vorschlags-Spaß gib't auch noch was zu gewinnen. Unter allen Einsendern verlosen wir 20 Telespiel-Cassetten fürs Atari VCS-System. Und zwar die ganz neuen „E.T.“-Cassetten. Auf Ihre Vorschläge freut sich Ihre TeleMatch-Redaktion

Das hier sind Meisterwerke des Playboy-Fotografen Jacques Schumacher. So sollen unsere TeleMates natürlich nicht aussehen. Aber wir dachten, zum Start erfreut's die TeleMatch-Leser.

37

Abbildung 1: Ankündigung der TeleMate-Aktion in der ersten Ausgabe der TELE-MATCH 1983. (TeleMatch-Redaktion 1983)

Das Beispiel verdeutlicht ein Phänomen, das typisch für Spielmagazine der 1980er und 1990er war: Während Frauen natürlich auch Zugänge zu digitalen Spielen fanden, behandelten Spielmagazine sie immer wieder selbstverständlich als Fremdkörper in dem, was sich mit den 1980er Jahren als Gamingkultur zu entwickeln begann. So war die TeleMate-Aktion, die Gaby Werth kritisierte, zwar noch kurzlebiger als das Magazin, in dem sie erschien, die Sexualisierung von Frauen dagegen keineswegs. Sie war vielmehr wiederkehrendes Motiv auf dem sich ab 1983 langsam formierenden Markt deutschsprachiger Spielmagazine und damit auch in der sich um Computerspiele formenden Kultur. So, wie die TELEMATCH 1983 selbstverständlich davon ausging, dass ihre Leser*innen vor allem Leser sein würden, so setzten sich diese und ähnliche Annahmen auch in den folgenden Jahren fort.

Dieses Phänomen kam häufig besonders deutlich bei der expliziten Thematisierung von Sexualität und Erotik(spielen) zum Vorschein, weil hier diese cisheteronormativ und männlich gedachte Dominanzhaltung auf offensichtliche Weise nachzuvollziehen ist, wie bei der TeleMate-Aktion. In der Forschung sind bisher diese Art Spiele und Berichterstattung über sie seltener untersucht worden, was eine Lücke lässt, die ich zumindest in Bezug auf die deutschsprachige Presse zu schließen beginnen möchte. Denn auch wenn gerade Erotikspiele häufig als Beispiele für „a sexist strain in early games production“ (Kirkpatrick 2015, 107) herangezogen werden, so ist es vor allem der damit verbundene Diskurs, der diese Spiele zu einem wichtigen Baustein von Sexismus und Misogynie in frühen Gamingkulturen macht.

In diesem Kontext möchte ich im Folgenden die Berichterstattung zu insgesamt sieben Strip-Poker-Spielen untersuchen, die zwischen 1982 und 1991 veröffentlicht und zwischen 1984 und 1994 in der deutschsprachigen Presse rezensiert wurden. Die Auswahl erfolgte vor allem, um technische Entwicklungen und ihre Besprechungen, aber auch kulturelle Veränderungen im Sprechen über Strip-Poker-Spiele erfassen zu können, nachdem die Anzahl an kommerziell vertriebenen Strip-Poker-Spielen Ende der 1980er und Anfang der 1990er zugenommen hatte. Daraus ergibt sich folgende Liste an Spielen, die mit insgesamt 22 Rezensionen in

Aurelia Brandenburg
„Andererseits sind die Mädchen sehr diskret“

der deutschsprachigen Presse vertreten waren: ARTWORX STRIP POKER (Artworx Software Company, Inc. 1982), POKE STRIPPER (Individual Software 1986), SAMANTHA FOX STRIP POKER (Software Communications Ltd. 1986), HOLLYWOOD POKER (Golden Games 1987), TEENAGE QUEEN (ERE Informatique und Exxos 1988), HOLLYWOOD POKER PRO (reLINE Software 1989) und COVER GIRL STRIP POKER (Emotional Pictures 1991).

Diese Spiele haben zwar Genre bzw. Spielprinzip gemeinsam, bilden aber unterschiedliche Varianten des Stils und der Produktion dieser Strömung von Spielen ab. Die Entwickler*innen bzw. Studios stammten aus unterschiedlichen Ländern (USA, Westdeutschland, Großbritannien, Frankreich und Dänemark), die Spiele selbst waren teilweise stark professionalisiert umgesetzt, indem z. B. Models für Fotos engagiert und/oder bewusst bekannte Frauen in den Spielen abgebildet wurden (SAMANTHA FOX STRIP POKER, HOLLYWOOD POKER, HOLLYWOOD POKER PRO, COVER GIRL STRIP POKER), während andere (POKE STRIPPER) offenbar obskurer und vermutlich näher an DIY-Kulturen von anderen Erotikspielen (vgl. Paasonen und Karhulahti 2021) waren. Auch ihr Stil variiert: Das französische TEENAGE QUEEN scheint bewusst ironische Untertöne in der Form gehabt zu haben, dass es zwar aufwändig illustrierte Grafiken verwendet, aber zugleich die namensgebende Teenage Queen auch dann, wenn sie bereits komplett nackt war, noch weiterspielte und sie im letzten Bild auch noch ihre Haut ablegte und sich so als Roboter entpuppte. Damit war es eine Ausnahme, gehört als solche allerdings trotzdem zum Gesamtbild des Genres.

STRIP-POKER-SPIELE DER 1980ER UND IHRE REZEPTION

Die Entstehung dieses Gesamtbildes begann allerdings deutlich früher: Eines der ersten kommerziellen Strip-Poker-Spiele für Heimcomputersysteme war STRIP POKER: A SIZZLING GAME OF CHANCE des amerikanischen Studios Artworx, auch bekannt als ARTWORX STRIP POKER oder STRIP POKER, das 1982 für den Apple II erschien. STRIP POKER scheint ein deutlicher Erfolg für sein Studio gewesen zu sein, denn es wurde bis 1987 immer wieder konvertiert und neu veröffentlicht. Vor allem nutzte das Spiel – wie andere

Titel für den Apple II der Zeit auch (vgl. Nooney 2023, 111ff.) – die Möglichkeiten der Hardware aus, um Spieler*innen Illustrationen zu präsentieren, die später in der Presse als „künstlerisch“ (Koch 1984, 56) gelobt wurden.

Das Spielprinzip von STRIP POKER war denkbar simpel: Spieler*innen konnten eine von mehreren Gegenspielerinnen auswählen, gegen die sie dann pokern konnten. Wann immer die aktuelle Gegnerin eine bestimmte Summe Geld verloren hatte, wurde Spieler*innen ein anderes Bild gezeigt, auf dem ihre Gegnerin nun ein Kleidungsstück weniger trug. Die Mechaniken änderten sich auch in späteren Vertretern des Genres nicht nennenswert und die spielerischen Varianten basierten vor allem auf technischen Neuerungen der Hardware. Während STRIP POKER so z. B. noch auf digitale Illustrationen angewiesen war, verwendeten spätere Spiele wiederholt digitalisierte Fotografien und boten sogar Zoom-Funktionen und Animationen an. Was STRIP POKER dagegen schon in der Version für den Apple II 1982 hatte, war eine Funktion, bei der man auf Knopfdruck die aktuelle Bildschirmansicht des Spiels hinter einem Sperrbildschirm verstecken konnte. Damit sollte sich das Spiel schnell und unkompliziert ausblenden lassen, falls eine andere Person unerwartet den Raum betrat, was sowohl in der deutschsprachigen Presse als auch international u. a. als technisches Feature 1983/84 positiv aufgenommen wurde (vgl. Kirkpatrick 2015, 106; Koch 1984, 56), später allerdings nicht mehr Erwähnung gefunden zu haben scheint.

Strip-Poker-Spiele einte außerdem fast immer,² dass sie streng cis- und heteronormativ waren und ausschließlich (meist weiße) Frauen als

2 Tatsächlich habe ich unter den in den deutschsprachigen Spielmagazinen besprochenen Spielen nur zwei Fälle finden können, bei dem ein Spiel auch Männer als Gegner anbot. Beim ersten Mal handelte es sich um eine von zwei zusätzlichen Data Disks für STRIP POKER, mit der sich weitere Gegner*innen für das Spiel nachkaufen ließen. Eine dieser Erweiterungen ergänzte zwei weitere Gegnerinnen, die zweite zwei Männer, wobei die Künstlerin hinter den Illustrationen im Spiel eine Frau gewesen zu sein scheint und die Männer auf den Bildern in ähnlichen Posen wie die Frauen gezeigt wurden (vgl. Mobygames 2023a; Mobygames 2023b). Die Männer fanden allerdings in keiner Rezension des Spiels Erwähnung bzw. wurde in der TELEMATCH sogar explizit nur von weiteren Frauen gesprochen, die sich als Gegnerinnen ergänzen ließen, obwohl zwei der vier möglichen zusätzlichen Gegner*innen Männer waren (vgl. Koch 1984; Suck 1987). Das zweite Beispiel ist ebenfalls eine Erweiterung, in diesem Fall für STRIP POKER II PLUS (Anco Software Ltd. 1988), einem geistigen Nachfolger von STRIP POKER, für das es ebenfalls eine Erweiterung mit

Aurelia Brandenburg
„Andererseits sind die Mädchen sehr diskret“

Gegnerinnen anboten, gegen die ein angenommener (heterosexueller) männlicher Spieler zu gewinnen hatte. Diese Dimension ist nicht überraschend, wenn man bedenkt, wie sehr gerade frühe Computer(spiel)kulturen der 1980er und 1990er von heteronormativer Männlichkeit getragen wurden (vgl. z. B. Lindsay 1999; Schott und Horrell 2000; Bucholtz 2002; Nooney 2013; Condis und Morrissette 2023). Sie ist allerdings wichtig als Basis festzuhalten, um ausgehend davon zu fragen, ob und *wie* diese Spiele und ihre deutliche Präsenz in Spielmagazinen dazu beitrug, eine männlich dominierte Spielkultur in sich zu verfestigen.

DEUTSCHSPRACHIGE SPIELEMAGAZINE 1984–1994

Während international und insbesondere im englischsprachigen Raum schon ab 1981 die ersten kommerziellen Magazine erschienen, die sich dezidiert mit Computer- oder Videospielen beschäftigten, setzte derselbe Prozess erst mit etwas Verzögerung im deutschsprachigen Raum ein. Das erste Magazin dieser Art war die bereits erwähnte *TELEMATCH* (Januar 1983 – Februar 1985), die sich nicht dauerhaft durchsetzen konnte und nach zwei Jahren wieder eingestellt wurde. Danach gab es erst mit der Zeitschrift *AKTUELLER SOFTWARE MARKT (ASM)* ab 1986 ein Computerspielmagazin, das zwar auch andere Software besprach, sich aber mit diesem Format bis 1995 halten konnte und schnell an Popularität gewann. Reine Spielmagazine, die nichts anderes als Computerspiele und Spielkultur zu ihrem Inhalt machten, gab es erst später mit der *POWER PLAY*, die ab 1987 zunächst als Sonderheft bzw. Spieleteil der *HAPPY COMPUTER* angegliedert war und 1990 bis 2000 als eigenständiges Magazin erschien und damit auch die *ASM* überlebte. 1989 erschien zudem zum ersten Mal die *AMIGA JOKER* (November 1989 – November 1996), zu der es ab 1991 mit der *PC JOKER* (Juni 1991 – Januar 2001) ein Schwestermagazin gab. Beide verfolgten einen bewusst jugendlich inszenierten Stil und positionierten sich so gegenüber Magazinen wie der teils betont seriösen *ASM*, was später von einigen vergleichbaren Magazinen mit mittelstarker Auflage wie etwa der *PC PLAYER*

Männern gegeben zu haben scheint, die auch in der Presse erwähnt (vgl. Gaksch 1988) und beworben wurde.

(Januar 1993 – Juni 2001) ähnlich übernommen wurde. Dazu kamen noch Computermagazine wie das 64ER MAGAZIN ab 1984, die teilweise auch Spiele rezensierten, allerdings insgesamt einen breiteren Fokus verfolgten, sowie sehr kurzlebige Magazine wie die JOYSTICK, die nur ein Jahr lang von September 1988 bis September 1989 veröffentlicht wurde.

Unter dem Aspekt der Berichterstattung über Strip Poker und Erotikspiele in diesen Magazinen ist vor allem interessant, dass insbesondere die Besprechung von Strip-Poker-Spielen in den deutschsprachigen Magazinen schon in den 1980ern alltäglich war. Damit unterschieden sie sich z. B. von englischsprachigen Spielmagazinen, die erst ab den 1990ern recht explizit Sexualität thematisierten, als besonders Spielewerbung einen allgemeinen Konsens etabliert hatte, „that games were no longer ‚kid stuff“ (Condis und Morrissette 2023, 8). Zudem ist dieses Phänomen auch bemerkenswert, weil das Genre keine Spiele hervorgebracht hat, die von Journalist*innen oder Fans langfristig zu Klassikern des Mediums ausgerufen worden wären. Dennoch war die Berichterstattung über Strip-Poker-Spiele durchgehend ein fester Baustein der Kultur, die Spielmagazine in diesen Jahren etablierten.

Diese Kultur war zumindest zu Beginn nicht festgelegt: Im deutschsprachigen Raum z. B. gab es zwar schon seit den 1970er Jahren Computerzeitschriften wie etwa die COMPUTER ZEITUNG, aber mit dem Aufstieg der Mikrocomputer tat sich nun auch eine wachsende Zielgruppe Leser*innen auf, die sich aus Unterhaltungsgründen für Computer zu interessieren begannen. Gleichzeitig war noch lange nicht klar, was es bedeutete, über Spiele zu sprechen oder sie zu bewerten, womit die ersten Spielmagazine in einer Pionierrolle waren, um zu definieren, wie (Computer-)Spielkultur und die Kultur der dazugehörigen Magazine denn nun aussehen konnten und sollten (vgl. Kirkpatrick 2015, 5–26).

Im englischsprachigen Raum bildeten hier die US-amerikanische Zeitschrift ELECTRONIC GAMES und die britische COMPUTER AND VIDEO GAMES den Anfang, die nahezu zeitgleich im Oktober/November 1981 erschienen. Beide sind gute Beispiele, um auch den deutschsprachigen Markt zu verstehen: Letztere stand besonders für eine entstehende Computerspielkultur, wie sie allgemein auf dem europäischen Markt wegweisend werden

sollte (vgl. Kirkpatrick 2015, 7–10; Bauer und Suter 2021; Pfister 2023); Erstere dagegen knüpfte besonders an die amerikanische Arcade-Kultur an, stand aber trotzdem 1983 Pate für das erste deutschsprachige Spielmagazin überhaupt: die TELEMATCH.

Bei diesem Magazin handelte es um eine deutsche Lizenzierung der ELECTRONIC GAMES (vgl. Kunkel 2005, 16), die zunächst nur in der BRD und später auch in Österreich (ab Juli 1983) und in der Schweiz (ab November 1984) erschien und so z. B. auch Übersetzungen aus seinem Muttermagazin abdruckte. Trotz der erfolgreichen Vorlage konnte sich die TELEMATCH mit ihrem Zugang zu einer digitalen Spielkultur im Sinne einer Arcade- und Konsolenkultur nicht auf dem deutschsprachigen Markt durchsetzen und wurde schon Anfang 1985 wieder eingestellt. Als Experiment verdeutlicht sie dennoch, dass es 1983 zumindest im Bereich des Möglichen erschien, dass ein Magazin dieser Art vielleicht hätte Fuß fassen können. Diese Art von Experimenten ist typisch für Spielmagazin-Kulturen der 1980er. Auf diesem Weg fanden die Redaktionen einerseits heraus, wie man über das Medium digitaler Spiele sprechen konnte und sollte, und konstituierten andererseits, was diese Gamingkultur(en) ausmachte und welche Inhalte in den Magazinen dazu passten (vgl. Kirkpatrick 2015, 11–15, 44–48).

Dieses Detail ist hier wichtig: Strip-Poker-Spiele waren nicht nur von Anfang an Teil von Spielmagazinen, sondern gehörten auch zu den Experimenten in der Berichterstattung, die offenbar als erfolgreich genug eingestuft wurden, um zu bleiben.³ Sie waren kein fehlgeschlagener Test wie etwa die TeleMate-Aktion, Fanfictions oder abgedruckte Highscores, sondern Alltag, *obwohl* sie durch ihren Status als Erotikspiele häufig einen schlechten Ruf hatten. Sie waren *normal*.

3 Damit waren Strip-Poker-Spiele zudem auch die einzige Art Erotikspiele, die wirklich regelmäßig in Spielmagazinen der 1980er präsent waren, und selbst als anzüglicher geltende Adventures wurden erst ab den späten 1980ern langsam überhaupt zu einem Phänomen in der Presse.

KORPUS UND ANALYSE DER UNTERSUCHTEN STRIP-POKER-REZENSIONEN

AUSWAHL UND ALLGEMEINE EINORDNUNG DER UNTERSUCHTEN REZENSIONEN

Trotz unterschiedlicher Ausrichtung und Stile haben also alle Zeitschriften in wechselnder Frequenz Strip-Poker-Spiele rezensiert oder sogar vereinzelt u. a. in Form von Gewinnspielen mit deren Studios und Publishern kooperiert. Für den ausgewählten Spielekorpus lassen sich zwischen 1984 und 1994 Rezensionen in der TELEMATCH, ASM, HAPPY COMPUTER/POWER PLAY, JOYSTICK, 64ER, AMIGA JOKER, PC JOKER und PC PLAYER und damit acht unterschiedlichen Magazinen fassen, wobei die POWER PLAY sowohl in Zeiten, in denen die Zeitschrift Teil der HAPPY COMPUTER war, als auch später über Strip-Poker-Spiele berichtet hat. Die sieben genannten Spiele wurden insgesamt 22-mal in Spielmagazinen besprochen.

Die untersuchten Rezensionen zu den ausgewählten Spielen verteilen sich dabei wie folgend auf die Magazine:

Spiel	Rezension	Autor
Artworx Strip Poker (1982)	TeleMatch 04/84, S. 54-56.	Karl-Heinz Koch
	ASM 03/87, S. 67.	Michael Suck
Samantha Fox Strip Poker (1986)	Happy Computer SH 11 (1986) [Power Play], S. 118.	Heinrich Lenhardt, Boris Schneider
	ASM 06/86, S. 9.	Dominic Sander
Poke Stripper (1986)	ASM 07/86, S. 33.	Manfred Kleimann
Hollywood Poker (1987)	ASM 01/87, S. 54.	Stefan Swiergel
Teenage Queen (1988)	Power Play 04/89, S. 54.	Michael Hengst
	ASM 04/89, S. 58.	Matthias Siegk
	Joystick 05/89, S. 72.	Markus Matejka
Hollywood Poker Pro (1989)	Power Play 03/89, S. 52.	Michael Hengst

Aurelia Brandenburg
 „Andererseits sind die Mädchen sehr diskret“

	ASM 03/89, S. 82.	Matthias Siegk
	ASM 04/89, S. 63.	Matthias Siegk
	Joystick 05/89, S. 80-81.	Markus Matejka
	ASM 11/89, S. 77.	Matthias Siegk
Cover Girl Strip Poker (1991)	Amiga Joker 03/92, S. 56.	Leslie Bunder
	ASM 06/92, S. 110.	Klaus Trafford
	Power Play 07/92, S. 107.	Richard Eisenmenger
	ASM 09/92, S. 99.	Klaus Trafford
	64er 12/92, S. 90.	Jörn-Erik Burkert
	PC Joker 12/93, S. 70.	Michael Schnelle
	PC Player 12/93, S. 98.	Heinrich Lenhardt
	Power Play 01/94, S. 108.	Knut Gollert

Die Menge an Rezensionen pro Spiel steigt hierbei im Verlauf der 1980er Jahre auch deshalb, weil einerseits die Anzahl an Spielmagazinen in dieser Zeit zunahm und andererseits einzelne Titel in derselben Ausgabe in unterschiedlicher Länge besprochen wurden. Die Anzahl von Strip-Poker-Rezensionen pro Magazin im Allgemeinen sagt also wenig über ein gesteigertes Interesse der Redaktion an diesen Spielen, sondern mehr über die Dauer des Bestehens eines Magazins und seine thematische Bandbreite aus. Die ASM z. B. bestand nicht nur verhältnismäßig lange, sondern deckte auch viele Computersysteme auf einmal ab, wodurch sie rein zahlenmäßig oft über Strip-Poker-Spiele berichtete, während z. B. das *64er* Magazin zwar auch Spiele rezensierte, sich aber zum einen nur auf ein System beschränkte und außerdem insgesamt einen deutlich kleineren Spielefokus aufwies. Ebenso waren die Redaktionen in der Regel klein und einzelne Redakteur*innen spezialisierten sich zwar z. T. auf bestimmte Genres oder Systeme, zumindest in der vorliegenden Auswahl an Spielen und Rezensionen lässt sich allerdings keine Tendenz feststellen, dass sich einzelne Autor*innen konkret auf Strip-Poker-Spiele spezialisiert oder dass die Redaktionen diese Rezensionen bevorzugt an freie Autor*innen

ausgelagert hätten. Mit Manfred Kleimann und Heinrich Lenhardt rezensierten u. a. die Chefredakteure der ASM bzw. POWER PLAY genauso Strip-Poker-Spiele wie andere Redakteure. Außerdem stammen sämtliche Rezensionen von Männern, was sich sicher auch mit Art und Inhalt der Spiele erklären lässt, allerdings war der Frauenanteil in allen Redaktionen ohnehin sehr gering. Ebenso unterschied sich der Raum, den einzelne Rezensionen bekamen, nicht nennenswert von dem, den Spiele anderer Genres in der Regel bekamen, auch wenn auffällig ist, dass sämtliche Rezensionen mit mindestens einem Bild aus dem besprochenen Spiel oder seinem Werbematerial illustriert wurden. Dazu kommt, dass Strip-Poker-Spiele trotz des gemischten Rufs des Genres immer wieder z. B. auf dem Cover einzelner Hefte (z.B. JOYSTICK 05/89) oder im Inhaltsverzeichnis (z.B. PC JOKER 12/93) direkt beworben wurden.



Abbildung 2: Cover der JOYSTICK 05/89 mit einem Werbebild für HOLLYWOOD POKER PRO als Titelbild.

POKER- ODER EROTIKSPIEL?

Ein Faktor bei den meisten Rezensionen ist, dass die Bewertung in der Regel entscheidend davon abhing, ob ein Autor ein Strip-Poker-Spiel als Erotikspiel oder als Pokersimulation behandelte. Das galt ebenso für den Stil der Rezensionen: Rückte ein Autor den Pokeraspekt ins Zentrum, waren meist technische und spielmechanische Aspekte wie Grafikqualität oder Schwierigkeitsgrade entscheidend, behandelte er dagegen ein Spiel als Erotikspiel, wurde meistens betont, wie attraktiv die abgebildeten Frauen waren oder wie ‚künstlerisch‘ oder ‚realistisch‘ einzelne Aspekte wie die Grafik seien. Manfred Kleimann bezeichnete z. B. POKE STRIPPER 1986 in der ASM lobend als „ausgereift[es] Programm“ (Kleimann 1986, 33), weil es herausfordernd und die Spielkarten detailliert bebildert seien. Michael Suck dagegen bewertete aus ähnlichen Gründen *Strip Poker* 1987 sehr negativ und kritisierte unter anderem, dass es technisch und spielmechanisch nicht innovativ genug sei (vgl. Suck 1987), während Matthias Siegk 1989 HOLLYWOOD POKER PRO wiederum sehr für die digitalisierten Nacktbilder lobte und den Spielwert am Ende statt mit einer numerischen Wertung schlicht mit „Sex“ (Siegk 1989b, 82) bewertete. Das ist auch deshalb interessant, weil Karl-Heinz Koch für die TELEMATCH 1984 die Version für Atari und Apple desselben Spiels in höchsten Tönen lobte und es als „ein Computerspiel, wie es sein sollte“ (Koch 1984, 56) bezeichnete, das „als Gespielin ein für Computergraphik ungewöhnlich scharfes Mädchen“ (Koch 1984, 54) präsentierte. Genauso lobte er die Funktion, dass sich auf Knopfdruck ein Sperrbildschirm aufrufen ließ, „um das kompromittierende Bild verschwinden zu lassen“ (Koch 1984, 54).

Zoomerei für Spanner & Trieblinge

Programm: Hollywood Poker Pro, **System:** C-64, Amiga (ausgezogen), Atari ST, **Preis:** Ca. 30 bis 60 Mark (je nach Datenträger und System), **Hersteller:** Reline Software, **Muster von:** 42].



Das ist die Komplettlösung!



Lang wurden sie angekündigt, nun endlich sind sie unseren (und Ihren!) Augen ausgeliefert, die vier Nacktedels der „professional“-Version des vor einiger Zeit erschienenen Zokerspielchens *Hollywood Poker* (ASM berichtete in 01/87). Ja, das Softwarehaus **RELINE** aus Hannover hat sein Versprechen gehalten und den „Nahkampf“ mit den weiblichen Reizen –wenn auch nur um eine Zusatzfunktion– erweitert. Gerade dieses neue Merkmal, welches dann auch für das „PRO“ im Titel verantwortlich zu sein scheint, wird die Verkaufszahlen von **HOLLYWOOD POKER PRO** sehr positiv beeinflussen: Nachdem man nämlich mit oder ohne Pokerface einem der vier süßen digitalisierten Mäuschen (Birgit, Ines, Frances und Myriam) seine nicht sehr zahlreichen Hüften abgesehen hat, kann man sich nicht nur der bloßen Nacktheit erfreuen, nein, fast schon hätte ich gesagt, man könne diese dann auch noch anwenden. Doch mit erhobenem Zeigefinger weise ich darauf hin, daß das eben doch noch nicht möglich ist. Möglich ist hier vielmehr ein frecher Augenschmaus für schier total Ausgehungerte, denn mit

mit Hilfe des Cursors kann man sich eine interessante Körperpartie des Mädels auswählen, um selbige dann über eine Zoom-Funktion (Mausklick!) zu vergrößern und so dem Auge scheinbar etwas näher zu bringen. Ach, ist das schönööö! Ja, ansonsten läßt sich zu dem wagemutigen Zeitvertreib eigentlich nicht mehr viel anmerken. Wer den allgemeinen Regeln der Pokerkunst mächtig ist, wird hier keine großen Mühen haben, die Mädels nacheinander auf die Schnelle zu entblättern. Frances beispielsweise war schon nach sieben Minuten geliebert! Wer am höchsten blufft, hat wie immer die „besten Karten“. Geliefert wird **HOLLYWOOD POKER PRO** für den Amiga auf zwei Disketten. Etwas störend für den Spielfuß wirkt die Nachladerei des Amiga und das oftmals notwendige Wechseln der beiden Disketten. Ohrenschmausig dagegen ist der gelungene Sound von Chris Hülsbeck. Die Handhabung ist relativ easy, da alles mit Cursor und Maus gesteuert werden muß. Man kann setzen, passen, erhöhen, und, falls wirklich erforderlich, aus der Runde aussteigen. Tauschen kann man hier stufenlos zwischen keiner oder

allen fünf Karten. Ein Balken unterhalb der Spielkarten gibt in englischsprachiger Form die Reaktionen der Gespielinnen wieder, auch vermittelt dieser die lusternen Angebote der reizenden Schönen. Ein Beispiel: „I offer my shirt!“ Der grafische Gesichtspunkt fällt eigentlich ziemlich flach, da man digitalisierte Fotos eben nicht bewerten kann. Je nach Farb- und Grafikauflösung wirken die Pictures eh mehr oder weniger real. Echte Grafik gibt's nur im eigentlichen Pokerspiel, und Karten auf den Screen zu bekommen, dürfte wohl keine großen Schwierigkeiten bereiten. Ich meine, wer den Vorgänger besitzt und Spaß am „Zocken“ hat, der kann auf die „professionelle“ Version wahrlich verzichten, wer es allerdings anderweitig „nötig“ haben sollte, der kaufe sich für das Geld besser ein sogenanntes „Po- und Busenhell“ und eventuell noch 'ne kleine Lupe.

mats.

Grafik	4
Sound	10
Handhabung	hmm
Technik/Strategie	7
Spielwert	Sex
Preis/Leistung	7

Abbildung 3: Rezension von HOLLYWOOD POKER PRO in der ASM 1989 (Siegk 1989b, 82).

Auch sonst rückte in dieser Rezension eine klar sexuelle Dimension in den Vordergrund. So fällt auf, dass z. B. in der Rezension von Koch die Gegnerinnen wie echte, handelnde Personen betrachtet werden und zumindest impliziert wird, dass nicht nur die Frauen auf dem Bildschirm, sondern auch verlierende Spieler*innen Kleidungsstücke ablegen sollten. Es ist unklar, wie ernst die Formulierung „bis man einmal zum süßen Ende vorgedrungen ist, hat man selbst sicher auch mehr als die Hose verloren“ (Koch 1984, 56) tatsächlich zu nehmen ist. Diese Implikation, dass auch am Computer eine Art Interaktivität in beide Richtungen gelte, taucht allerdings auch später immer wieder in Strip-Poker-Rezensionen auf, wird dann allerdings z. T. in der Form gebrochen, dass der Computer es ohnehin nicht sehen könnte, wenn Spieler*innen verlieren, sich aber trotzdem *nicht* ausziehen (vgl. Lenhardt 1986, 118).

(CIS-)HETERONORMATIVITÄT, MÄNNLICHE DOMINANZ UND SPIEL

Selbst diese späteren Rezensionen, die langsam, aber sicher auch einheitlichere Maßstäbe entwickeln, um die Qualität von Spielen im Allgemeinen

und Strip-Poker-Spielen im Speziellen zu bewerten, haben allerdings immer gemeinsam, dass sie grundsätzlich und ohne Ausnahme davon ausgehen, dass potentielle Spieler*innen immer heterosexuelle Männer sind, für die die in den Spielen abgebildeten Frauen grundsätzlich ein Objekt der Begierde darstellen. Das spiegelt sich auch direkt in der Sprache der Rezensionen: Die abgebildeten Frauen werden primär infantilisierend und/oder objektifizierend mit Begriffen wie „Mädchen“, „Gespielin“, „Mäuschen“, „Mieze“ oder sogar „Göre“ bezeichnet, wobei als meist verhältnismäßig neutral verwendete Bezeichnung „Dame“ ebenfalls häufig vorkommt. Wenn ein Spiel den einzelnen Gegnerinnen Namen gab, wurden diese Namen meistens erwähnt, dienten dann allerdings vor allem dazu, um die Frauen als heterosexuell imaginierte Figuren zu personifizieren, über die dann ein männlicher Spieler siegen konnte, wofür er mit den Bildern der am Ende nackten Frauen als „Lohn der Mühe“ (Bunder 1992, 56) bedacht wurde. Matthias Siegk lobte so z. B. in seiner Rezension von HOLLYWOOD POKER PRO für die ASM 1989, dass ein Spieler sich „[n]achdem man [...] einem der vier süßen digitalisierten Mäuschen (Birgit, Ines, Frances und Myriam) seine nicht sehr zahlreichen Hüllen abgeluchst hat, [...] sich nicht nur der bloßen Nacktheit erfreuen“ (Siegk 1989b, 82), sondern mit der Zoom-Funktion des Spiels außerdem „eine interessante Körperpartie des Mädels“ (Siegk 1989b, 82) genauer betrachten könne, was direkt die Belohnungslogik noch einmal hervorhebt, die im Spiel bereits angelegt ist. In Konsequenz ist das Verlieren gegen die Frauen in den Rezensionen immer besonders negativ bis hin zur Strafe für diese Peinlichkeit des Verlierens konnotiert, z. B. weil sich Spieler dann zur Strafe eigentlich „als Ehrenmann natürlich auch von einem Kleidungsstück trennen“ (Lenhardt 1986, 118) müssten. Hier tritt immer wieder eine dezidiert geschlechtsspezifische Dominanzannahme zutage, nach der Männer besonders deshalb gut in Strip-Poker-Spielen zu sein hatten, gerade weil in diesen Spielen gegen Frauen gespielt wurde. Wurde z. B. eine Gegnerin zu anspruchsvoll wahrgenommen, kamen die Autoren dementsprechend auch schnell zu dem Schluss, dass sie „linst wie ein Profi“ (Siegk 1989a, 58), „recht wahllos vor[geht]“ (Suck 1987, 67) oder mit „[g]ezinkte[n] Karten“ (Matejka 1989) spielen müsste. Gleichzeitig wurden allerdings auch zu leichte Spiele dafür

kritisiert, dass sie keine Herausforderung darstellen würden (vgl. z. B. Eisenmenger 1992) und somit keinen richtigen Erfolgsmoment boten.

GRUPPENBILDUNG, SEXUALITÄT UND MASKULINE HIERARCHIEN

Hier zeigt sich auch besonders deutlich, wie Männlichkeit und Dominanz in den Magazinen sowohl mit spielerischer als auch (hetero-)sexueller Überlegenheit verbunden werden. So wird mit Strip-Poker-Spielen schon ab den 1980er Jahren und damit deutlich vor den hypersexualisierten Werbeanzeigen der späten 1990er ausgelotet „what it means to be a man, to be masculine, and to be a masculine man who plays video games“ (Condis und Morrissette 2023, 12). Zwar loben die Rezensionen manchmal die Spiele auch für Elemente wie eine künstlerische Grafik, doch mit der Zeit wurden die Rezensionen schärfer im Ton und die Redakteure gaben sich seltener uneingeschränkt beeindruckt von Strip-Poker-Spielen. In dieser Entwicklung stellt besonders SAMANTHA FOX STRIP POKER einen Wendepunkt dar, das 1986 mit Gewinnspielen, Postern und Leserbriefen überdeutlich in der deutschsprachigen Presse präsent war und noch teilweise überschwänglich gelobt wurde. Danach wurden vergleichbare Titel deutlich kritischer beäugt, was auch daran liegen könnte, dass dem Genre spätestens nach diesem Spiel nichts Neues mehr anhaftete, wie es z. B. noch in der Rezension von STRIP POKER in der TELEMATCH 1984 oder der von POKE STRIPPER in der ASM 1986 anklingt (vgl. Koch 1984; Kleimann 1986). Interessant ist hier vor allem, dass das nicht das Ende von Strip-Poker-Rezensionen bedeutete, sondern sich nur der Stil änderte, der nun immer deutlicher den verruchten Ruf des Genres betonte. Neben einem heterosexuellen Automatismus und männlicher Dominanz trat nun auch noch eine immer deutlichere Hierarchiebildung hervor: Darin wurden Frauen zwar grundsätzlich objektiviert und als Fremdkörper inszeniert, gleichzeitig wurde diese Objektivierung nun aber als Schwäche *anderer* Männer dargestellt. Während die Spiele einerseits mit der Zeit schon durch technische Entwicklungen immer expliziter werden und zugleich die Masse an Besprechungen des Genres in der Presse zunimmt, suggerieren die Rezen-

sionen andererseits mit der Zeit verstärkt, dass das Interesse an den Spielen nahezu irrelevant wäre, weil sich z. B. nur „Spanner & Trieblinge“ (Siegk 1989b, 82) oder „Lustmolche“ (Schnelle 1993, 70) dafür ernsthaft interessieren würden. Gleichzeitig wurden Strip-Poker-Spiele trotzdem durch dieselben Redaktionen regelmäßig in teilweise sehr ausführlichen Rezensionen auf Covern beworben. In der PC JOKER 12/93 findet sich sogar eine Doppelrezension, die mehrere Spiele vergleicht, um Leser*innen das Spiel mit dem besseren Preis-Leistungs-Verhältnis zu empfehlen (vgl. Schnelle 1993). In Heften wie etwa der JOYSTICK 05/89 waren teilweise sogar mehrere umfangreiche Rezensionen unterschiedlicher Spiele sowie ein Gewinnspiel in derselben Ausgabe zu finden, die noch dazu eine Illustration zu HOLLYWOOD POKER PRO auf dem Cover zeigte.

Strip-Poker-Spiele scheinen sich hier besonders gut geeignet zu haben, um spätestens mit den beginnenden 1990er Jahren spielkulturspezifische, maskuline Hierarchien zu diskutieren, in denen Spieler, die Strip-Poker-Spiele nicht als Pokersimulation oder in einer ironischen Verdrehung spielten, immer abzuwerten waren, weil sie weder spielerisch noch auf eine heterosexuell-männliche Weise Leistung erbrachten. Die Implikation, die hier mal mehr, mal weniger deutlich formuliert wird, ist klar: Ein in seiner Männlichkeit gefestigter Spieler spielt Strip Poker höchstens, um zu beweisen, dass er ein anspruchsvoller Poker- und Computerspieler ist, und interessiert sich dementsprechend eigentlich auch nicht für die besprochenen Spiele. Spielerisch und/oder sexuell unterlegenen Spielern dagegen wird unterstellt, auf Strip-Poker-Spiele zurückgreifen – und selbst dann wird ihnen immer wieder empfohlen, stattdessen z. B. ein Erotikmagazin zu kaufen (vgl. z.B. Siegk 1989b; Lenhardt 1986).

SPIELEMAGAZINE, STRIP POKER UND MÄNNLICHKEIT

Trotz unterschiedlicher Stile der untersuchten Magazine sowie der darin besprochenen Spiele ist auffällig, dass sich im Verlauf der 1980er Jahre der Umgang der deutschsprachigen Presse mit Strip-Poker-Spielen insofern einpendelt, als dass sich die Rezensionen unabhängig vom Spiel häufig in

ihren Motiven stark ähneln. Dabei lassen sich diese Gemeinsamkeiten auf unterschiedliche Weise gliedern:

Erstens gibt es unterschiedliche Herangehensweisen der Autoren, ob sie ein Strip-Poker-Spiel als Poker- oder Erotikspiel besprechen, d. h. welche Maßstäbe an ein Spiel angelegt werden sollen, um es zu bewerten. Die Frage, ob ein Autor ein Spiel als Erotik- oder Pokerspiel behandelte, war maßgeblich für die Einordnung und den Rezensionsstil. Das galt nicht nur für Formulierungen, sondern auch für implizite wie explizite Annahmen, wie Spielpraktiken wie etwa das Ausziehen von eigenen Kleidungsstücken aussehen würden, wenn Leser*innen ggf. das Spiel selbst ausprobierten.

Zweitens zieht sich eine klare Cisheteronormativität aus einer eindeutig männlichen Perspektive als ein komplett unhinterfragter Automatismus durch sämtliche Texte. Mit anderen Worten: Männer schreiben Rezensionen für andere (heterosexuelle) Männer über Spiele für Männer. Daran schließt wiederum direkt an, dass mit diesen Rezensionen sehr deutlich Männlichkeit und (Hetero-)Sexualität in einem dezidierten Gaming-Kontext diskutiert werden, was gleichzeitig von der ersten Rezension an auch eine klar misogynen Dimension z. B. in der Art hatte, wie die virtuellen Gegnerinnen als Frauen bezeichnet oder beschrieben wurden.

Zudem geben, drittens, die Rezensionen einen Einblick in die Entwicklung von Männlichkeit und einer spielkulturspezifischen Gruppen- und Hierarchiebildung in diesem Kontext. In den Rezensionen findet immer wieder eine deutliche (Selbst-)Bestätigung einer männlichen Dominanz und Überlegenheit statt, die hier eng mit digitalen Spielen und Spielkultur verknüpft wird. Dabei werden nicht nur Frauen systematisch infantilisiert und objektifiziert, sondern auch andere Männer grundsätzlich abgewertet, die dem in den Rezensionen angelegten Maßstab sexuell oder spielerisch unterlegen sein könnten.

Damit sind die Strip-Poker-Rezensionen einerseits ein interessantes Beispiel für den Umgang mit Sexualität und Männlichkeit in frühen Spielmagazinen, spiegeln aber gleichzeitig größere Entwicklungen im sich etablierenden Magazinmarkt. Mit der langsamen Etablierung von gängigen Rezensionspraktiken und einer einheitlichen Rhetorik in deutschsprachigen Spielmagazinen im Allgemeinen entwickelte sich auch ein langsam

Aurelia Brandenburg
„Andererseits sind die Mädchen sehr diskret“

immer einheitlicherer Umgang mit Strip-Poker-Spielen im Speziellen. Ihre Präsenz war alltäglich, sogar normal, ihre Besprechung wich allerdings immer wieder von den Schablonen anderer Spiele und Genres leicht ab. Sie waren normal und doch Sonderfall – und als dieser Sonderfall innerhalb der Normalität von Spielmagazinen können sie als Baustein für ein besseres Verständnis für das Spannungsfeld aus Journalismus, Männlichkeit und digitalen Spielen der 1980er dienen.

QUELLEN

- Anco Software Ltd. (1988): Strip Poker II Plus, Anco Software Ltd., Byte Back.
- Artworx Software Company, Inc. (1982): Strip Poker: A Sizzling Game of Chance, Artworx Software Company, Inc., Advantage Computer Accessories, Inc., U.S. Gold Ltd., Blue Ribbon Software Ltd., Anco Software Ltd., Kingsoft GmbH.
- Bunder, Leslie (1992): Heute schon gestrippt?. In: *Amiga Joker* 03/92, S. 56.
- Diverse (1983): Post. In: *TeleMatch* 03/83, S. 6.
- Eisenmenger, Richard (1992): Nackte Tatsachen: Cover Girl Poker. In: *Power Play* 07/92, S. 107.
- Emotional Pictures (1991): Cover Girl Strip Poker, Emotional Pictures, Sales Curve Ltd., On-Line Entertainment Ltd., Storm.
- ERE Informatique; Exxos (1988): Teenage Queen, Infogrames Europe SA, ERE Informatique.
- Gaksch, Martin (1988): Gleichberechtigung bei Strip Poker. In: *Power Play* 10/88, S. 8.
- Golden Games (1987): Hollywood Poker, Diamond Software, Golden Games, Players Software.
- Individual Software (1986): Poke Stripper, Individual Software.
- Kleimann, Manfred (1986): Intimste Bereiche. In: *ASM* 07/86, S. 33.
- Koch, Karl-Heinz (1984): Strip Poker. In: *TeleMatch* 04/84, S. 54–56.

- Kunkel, Bill (2005): *Confessions of the game doctor*, 1st ed. Springfield, NJ: Rolenta Press.
- Lenhardt, Heinrich (1986): Samantha Fox Strip Poker. In: *Happy Computer Sonderheft 11*, S. 118.
- Matejka, Markus (1989): Hollywood Poker Pro. In: *Joystick 05/89*, S. 80–81.
- MobyGames (2023a): Strip Poker Data Disk #1: Female - Candi and Marlana (1982), *MobyGames*, [online] <https://web.archive.org/web/20230816145119/https://www.mobygames.com/game/145221/strip-poker-data-disk-1-female-candi-and-marlena/> [16.08.2023].
- MobyGames (2023b): Strip Poker Data Disk #2: Male - David and Tony (1982), *MobyGames*, [online] <https://web.archive.org/web/20230816144837/https://www.mobygames.com/game/145269/strip-poker-data-disk-2-male-david-and-tony/> [16.08.2023].
- reLINE Software (1989): Hollywood Poker Pro, reLINE Software.
- Schnelle, Michael (1993): Strip Poker & Cover Girl Strip Poker. In: *PC Joker 12/93*, S. 70.
- Siegl, Matthias (1989a): Pokern mit „gezinkten“ Karten. In: *ASM 04/89*, S. 58.
- Siegl, Matthias (1989b): Zoomerei für Spanner & Trieblinge. In: *ASM 03/89*, S. 82.
- Software Communications Ltd. (1986): Samantha Fox Strip Poker, Martech Games Ltd.
- Suck, Michael (1987): Neuer Poker-Aufguß. In: *ASM 03/87*, S. 67.
- TeleMatch-Redaktion (1983): Aktion: Schicken Sie uns das nächste Tele-Mate! In: *TeleMatch 01/83*, S. 37.

LITERATUR

- Bauer, René; Suter, Beat (2021): Anfänge des Schweizer Game Designs – Teil I, *Spiel-Kultur-Wissenschaft*, [online] <https://spielkult.hypothesises.org/2923> [06.02.2023].
- Bucholtz, Mary (2002): Geek Feminism. In: Sarah Benor, Mary Rose, Sharma Devyani, u. a. (Hrsg.), *Gendered Practices in Language*, Stanford, CA, S. 277–307.
- Condis, Megan; Morrisette, Jess (2023): Dudes, boobs, and GameCubes: video game advertising enters adolescence. In: *Media, Culture & Society*, S. 1–18. DOI: 10.1177/01634437231159533.
- Kirkpatrick, Graeme (2015): *The Formation of Gaming Culture*, London: Palgrave Macmillan UK. DOI: 10.1057/9781137305107.
- Lindsay, Christina (1999): From the basement to the kitchen: constructing the gendered personal computer user. In: *ISTAS 1999*, S. 295–298. DOI: 10.1109/ISTAS.1999.787350.
- Nooney, Laine (2013): A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. In: *Game Studies*, Jg. 13, Nr. 2.
- Nooney, Laine (2023): *The Apple II age: how the computer became personal*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Paasonen, Susanna; Karhulahti, Veli-Matti (2021): Finnish Fuck Games: A Lost Historical Footnote. In: Víctor Navarro-Remesal und Óliver Pérez-Latorre (Hrsg.), *Perspectives on the European Videogame*, Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 75–90. DOI: 10.1515/9789048550623-005.
- Pfister, Eugen (2023): Die Geschichte Digitaler Spiele in Österreich 2: Austrian Homebrew Coding und Listings in den 1980ern, *Spiel-Kultur-Wissenschaft*, [online] <https://spielkult.hypothesises.org/4388> [15.08.2023].
- Schott, Gareth R.; Horrell, Kirsty R. (2000): Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Jg. 6, Nr. 4, S. 36–53. DOI: 10.1177/135485650000600404.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Aurelia Brandenburg (sie/ihr) ist als Doktorandin im interdisziplinären Forschungsprojekt „Confoederatio Ludens“ an der Hochschule der Künste Bern tätig und arbeitet im Zuge dessen an einer Dissertation zur Geschlechtergeschichte digitaler Spiele. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen besonders in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies, meist mit Schwerpunkt auf Gender und Queerness. Sie ist außerdem sowohl Mitglied im Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele als auch Teil der Redaktion von Language at Play.