

# **GENDER\*IN GAMES – GESCHLECHTER- BILDER IN ANALOGEN UND DIGITALEN SPIELEN DES 21. JAHRHUNDERTS**

Eine Spielanleitung zur Genese der Ausstellung

Stefanie D. Kuschill / Peter Podrez

## **ABSTRACT**

Der vorliegende Beitrag versteht sich als Werkstattbericht und vollzieht den Werdegang der Ausstellung „Gender\*in Games“ von der ersten Ideenfindung bis zu den fertigen Exponaten nach. Er betrachtet das Projekt, das als Kooperation zwischen der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und dem Haus des Spiels/Deutschen Spielearchiv Nürnberg entstand, sowohl aus medienwissenschaftlicher als auch aus museumspraktischer Perspektive und beleuchtet vier Aspekte: a) unter welchen (gesellschaftlichen) Prämissen die Ausstellung ins Leben gerufen wurde, b) warum sie aus der Perspektive der beteiligten Akteur\*innen nötig war, c) auf welchen Grundlagen die einzelnen thematischen (Teil-)Bereiche der Ausstellung entstanden und d) wie Ausstellungsstücke – unter Einbezug von Archivarbeit – ausgewählt sowie im Ausstellungsraum angeordnet und präsentiert wurden. Die Bezüge des Textes zur Gattung der Spielanleitung verstehen sich nicht nur als Verknüpfung von Form und Inhalt, sondern spiegeln auch das Ziel des Beitrags wider: Dieser möchte die Abläufe während der Erarbeitung und Einrichtung einer Ausstellung so dokumentieren, dass er als Ideensammlung oder im allerbesten Fall sogar als Hilfestellung für die Entwicklung weiterer Spieleausstellungen dienen kann.

**Keywords:** Museum / Ausstellung / Computerspiele / Gesellschafts- und Brettspiele / Gender

## CREDITS

Mit besonderem Dank an Fabian Kastner, Stephanie Lotzow und Sebastian Pfaller für die Arbeit am Text

Mit besonderem Dank an Vanessa Biermann, Hannah Haberberger, Sebastian Klare, Sarah Loughran, Sebastian Pfaller, Lena Priebe, Cynthia Wächter und Maren Wicher für die Arbeit an der Ausstellung

### 1. SPIELVORBEREITUNG – SIND DIE KARTEN (SCHON) NEU GEMISCHT?

„[S]upported by feminists hated by us [sic!]“; „Where are the pink unicorns Dice? [sic!]“ Dies waren nur zwei Reaktionen auf der nicht mehr existenten Plattform Twitter, die unter dem Hashtag *#NotMyBattlefield* zu lesen waren, als das Entwicklungsstudio DICE im Frühjahr 2018 einen Trailer zu dem damals von vielen erwarteten Shooter *BATTLEFIELD V* (2018) veröffentlichte.<sup>1</sup> Dieser Trailer zeigte neben allerlei für die Reihe typischen bombastischen Actionszenen auch eine körperlich beeinträchtigte, nämlich eine Armprothese tragende weibliche Figur in britischer Uniform und endete scheinbar skandalöserweise auch noch mit einem Bild dieser Figur (vgl. Abb. 01). *Woke Genderagenda?* Historisch falsche Darstellung? Oder handelte es sich um einen weiteren Aufschrei aus einer toxisch-patriarchalen digitalen Gaming-Community, die bereits 2014 unter dem Hashtag *#Gamergate* lautstark auf sich aufmerksam gemacht hatte und auch diesmal über die Computerspiel-Sphäre hinaus für Anschlusskommunikation sorgte? Kehrt hier also das Bild des misogynen Gamers wieder, der sich ‚seiner‘ männlichen Omnipotenzfantasien, zumal in Shootern, einem hochgradig ermächtigenden Genre, nicht ‚wegnehmen‘ lassen will?

Wie wenig das zutrifft, mag ein kurzer Blick auf ein anderes – analoges – Spiel zeigen, das eher wenig mit Omnipotenzfantasien zu tun hat, nämlich *SCRABBLE* (seit 1949). 2022 veröffentlichte der Verlag Mattel zum selbst eingeführten Welt-Scrabble-Tag nicht nur eine aktualisierte, gegenerte Form der Spielanleitung, sondern auch einen kostenlos bestellbaren

---

1 Zur Aufarbeitung vgl. Trattner 2023.

Sonderstein mit der Aufschrift „\*in“, der 10 Punkte wert ist und als Wortendung an Nomen angelegt werden kann (nicht muss!) (vgl. Abb. 02); dieser Stein sollte seitdem auch in jeder SCRABBLE-Fassung enthalten sein und optional verwendet werden können. Auch dieser – man darf annehmen: als wohl kalkulierter Marketing-Coup lesbare – ‚Stein des Anstoßes‘ sorgte für kontroverse und affektiv aufgeladene Reaktionen der Spieler\*innenschaft. Auf Social Media wurde der ‚Gender-Stein‘ einerseits als „coole Aktion“ und „wichtig“ bezeichnet.<sup>2</sup> Demgegenüber standen Reaktionen wie „Hier waren Ideologen am Werk“ oder „Einfach nicht kaufen, das können die Schwachköpfe kaufen.“<sup>3</sup>

Ein Trailer mit einer weiblichen Figur und ein optional zu verwendender Spielstein lösen also auch im 21. Jahrhundert hitzige bzw. überhitzte Diskussionen aus, bei denen sich harte Fronten bilden: ‚wir‘ gegen ‚die‘, ‚wichtig‘ oder ‚übertrieben‘ etc. Diese Fronten scheinen im Hinblick auf Gender-Debatten nichts Neues zu sein. Wie ‚weit‘ (oder nicht) hat sich also der Diskurs über Geschlechterfragen in Spielen in den letzten Jahren oder gar Jahrzehnten entwickelt – in den Spielen selbst, in einzelnen ‚Spielecommunities‘, in der Gesellschaft oder auch in der Wissenschaft? Inwiefern finden sich bei Spielen(den) ‚progressive‘ oder ‚reaktionäre‘ Tendenzen? Um im Bild der Spielemetapher zu bleiben: Inwiefern sind die Karten (schon) neu gemischt?

Ein Blick in die Forschung zeigt, dass die Beschäftigung mit dem Thema ‚Gender‘ in den letzten Jahren auf den ersten Blick zugenommen hat – zumindest im Feld der digitalen Game Studies. Die Geschichte von Games mag gerade einmal knapp 70 Jahre alt sein, ist aber von Beginn an von Genderthemen durchzogen – egal ob es um Geschlechter(miss)verhältnisse in Entwicklungsstudios, Diskurse über die Spieler\*innenschaft oder um Repräsentationen auf der Darstellungsebene von Spielen geht. Bemerkenswert ist nun, dass all diesen Themen verschiedene spezifische Publikationen gewidmet sind (vgl. exemplarisch und aktuell Shaw 2015;

---

2 Vgl. <https://x.com/manuspielt/status/1514886069480796162> [25.06.2024].

3 Vgl. <https://x.com/Sprachwelt/status/1514596275118878720?lang=de> [25.06.2024].

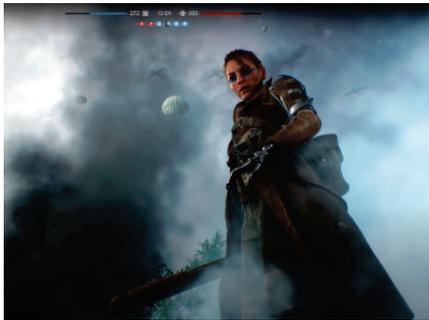
Hahn 2017; Harper/Adams/Taylor 2018; McDivitt 2020; Nae 2024); in vielen allgemeinen Einführungen in die Game Studies wird die Kategorie ‚Gender‘ hingegen nicht näher erwähnt (vgl. Mäyrä 2008; GamesCoop 2012; Beil/Hensel/Rauscher 2018)<sup>4</sup> und auch die Bedeutung von weiblichen Forschenden als zentralen Akteurinnen in der Geschichte der Game Studies wurde lange Zeit unterschätzt (vgl. Unterhuber 2023). Bemerkenswert ist ferner, dass neben dem Computerspiel mit seiner bisher noch sehr kurzen ‚Lebensspanne‘ von wenigen Jahrzehnten Brett- und Gesellschaftsspiele mit Jahrtausende alten Traditionen hinsichtlich Genderthemen existieren – sei dies bezogen auf die Konstellationen von Spielenden in der Antike, die Repräsentation von Geschlechtern auf Spielmaterialien im Mittelalter oder die Produktion von Spielen heutzutage. Und dennoch bezieht die ‚analoge Spieleforschung‘, die ihrerseits ohnehin immer noch in den Kinderschuhen steckt und sich bis dato noch nicht einmal auf eine Bezeichnung für ihr Forschungsfeld einigen konnte,<sup>5</sup> das Genderthema nur allzu behutsam in ihre Untersuchungen mit ein (vgl. etwa Jones/Pobuda 2020; Krause/Sterzenbach 2021). Ebenfalls lässt sich hier eine Dominanz männlicher Forschender konstatieren.

Es gibt also Problemlagen und Leerstellen, aber durchaus auch neue Erkenntnisse in der Wissenschaft – teilweise Antworten, teilweise ‚nur‘ Fragen: Wie verhalten sich ‚Progression‘ und ‚Regression‘ von Geschlechterbildern in Spielen zueinander? Wie thematisieren Spiele Genderfragen, zumal in einer Zeit, die geprägt ist von #metoo, Debatten um biologisches und soziales Geschlecht oder gendergerechte Sprache? Und: Wie lassen sich solche Fragen sichtbar machen und Spieler\*innen wie Nicht-Spieler\*innen für das Thema sensibilisieren?

---

4 Eine Ausnahme stellt etwa der Artikel von Wilhelm 2015 in Sachs-Hombach/Thon 2015 dar.

5 So existieren verschiedene Bezeichnungen wie Board Game Studies, Analog Game Studies und andere.



**Abbildungen 1,2:** Figur und Stein des Anstoßes: Darstellung aus dem Launch-Trailer von BATTLEFIELD V und ‚Gender-Stein‘ aus SCRABBLE.

## 2. SPIELZIELE – WARUM EINE/DIESE AUSSTELLUNG ZU GENDER IN SPIELEN?

Eine kurze Antwort auf die letzte der gestellten Fragen: zum Beispiel mittels einer Ausstellung. Die längere Antwort: Systemtheoretisch, genauer: mit Niklas Luhmann betrachtet, produziert das gesellschaftliche Teilsystem ‚Wissenschaft‘ spezialisierte Erkenntnisse, die vor allem für diejenigen verständlich sind, welche sich in diesem System bewegen und dessen Codes und Regeln kennen. In das gesamtgesellschaftliche System, mithin in gesellschaftliche Wissenszusammenhänge und Debatten, können die Erkenntnisse aus der Wissenschaft durch transformierende Instanzen Eingang finden, die klassisch-systemtheoretisch als (Massen-)Medien bezeichnet werden. Denn die (Massen-)Medien sind es, die ihre Umwelt, also auch andere Systeme wie die Wissenschaft, beobachten, deren Themen in sich aufnehmen, verarbeiten und in die Gesellschaft kommunizieren (vgl. Luhmann 2017). Nun ist eine Ausstellung kein Massenmedium im klassischen systemtheoretischen Sinne (beispielsweise fehlt eine medientechnologische Verbreitungsinstanz), aber Ausstellungen lassen sich dennoch als Medien, nämlich als „Medien der Wissensvermittlung“ (Lepp 2012, 61) bezeichnen. Bei dieser Wissensvermittlung greifen sie auf ihre medienspezifischen Mittel zurück, indem sie etwa Objekte – in haptisch-materieller oder in virtueller Form – selektieren, präsentieren, kommentieren und im Raum anordnen. Diese Objekte, die sonst vielleicht nur eine

Sache von vielen waren, werden durch die Ausstellung bedeutsam gemacht, ihrer bloßen Gebrauchsfunktion enthoben und zu Gegenständen der Reflexion und Anschlusskommunikation im – in der Regel: öffentlichen – Raum gemacht (vgl. Thiemeyer 2014, 53). Auf diese Weise generieren Ausstellungen Sichtbarkeit von/für Themen, auf die sich die Objekte beziehen, und bilden dabei nicht nur Erkenntnisse aus dem System Wissenschaft ab, sondern produzieren durch ihre spezifische mediale Vorgehensweise genuin neues Wissen. Dieses können sie auf andere Weise kommunizieren als etwa eine klassisch-textuelle wissenschaftliche Publikation, sie stiften als sinnliche Medien im (audio-)visuellen Modus Evidenz (vgl. ebd., 55) und können dadurch auch andere Adressat\*innen erreichen und für Themen sensibilisieren. Die *Form* der Ausstellung zu wählen, um akademisches Wissen über das Thema ‚Geschlecht und Spiele‘ an nicht notwendigerweise im akademischen Umfeld situierte Besucher\*innen zu vermitteln, war im Projekt „Gender\*in Games“ also den besonderen Spezifika und Leistungsfähigkeiten der Ausstellung als Medium der Wissensvermittlung geschuldet.

Die Frage, *wer* für diese Ausstellung verantwortlich sein sollte, war schnell beantwortet, denn es war klar, dass einerseits Akteur\*innen einer akademischen Institution mit ihren Forschungsinteressen und -erkenntnissen und andererseits Akteur\*innen aus der musealen Praxis mit Kenntnissen über Ausstellungsgestaltungen beteiligt sein sollten. Auf dieser Basis ergab sich eine Kooperation zwischen zwei bereits in der Vergangenheit erfolgreich zusammenarbeitenden wissensvermittelnden<sup>6</sup> Einrichtungen, nämlich einer Universität (der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und dort dem Institut für Theater- und Medienwissenschaft) und einem Museum/Archiv (dem Haus des Spiels/Deutschen Spielearchiv Nürnberg). Am Institut für Theater- und Medienwissenschaft wurden schon seit einigen Jahren, unter anderem unter Rückgriff auf ein Game Lab,

---

6 Beide Einrichtungen hatten schon öfter erfolgreiche Kooperationsprojekte durchgeführt, etwa das Diskussionspanel „Historische Pixel, interaktive Puppe – Geschichte in analogen und digitalen Spielen“ im Rahmen des Games&-Festivals (2022), eine gemeinsame Publikation zum Thema „Vom Bildschirm auf's Spielbrett. Historische Überlegungen zu analogen Remediationen digitaler Spiele“ (2023) oder die Ausstellung „Playing the City – Nürnberg im Spiel“ (2020).

Themen der Game Studies und der Gender Studies beforcht und gelehrt, die Beschäftigung mit Geschlechterbildern in Spielen stand aber auch im Team des Spielearchivs schon länger auf der Agenda. Dabei boten die etwa 40.000 Spiele des Archivs einen extrem reichhaltigen Fundus, aus dem anlässlich der Ausstellung Objekte ausgewählt werden konnten. Zudem definierte diese Kooperation den Raum der Ausstellung: das Foyer im Haus des Spiels.

Vor diesem Hintergrund wurde das Ausstellungsprojekt „Gender\*in Games“ ins Leben gerufen – um die verschiedenen bisher skizzierten Perspektiven zusammenzuführen. Als Ziele – und gleichzeitig Besonderheiten – des Projekts lassen sich dabei zusammenfassen:

1. Der Themenkomplex ‚Gender und Spiel‘ ist für die Game Studies und für die museale Praxis ein aktueller und bedeutsamer – nicht nur aus fach- bzw. institutionsimmanenten Gründen, sondern auch aufgrund seiner gesamtgesellschaftlichen Relevanz. Denn *Darstellungen, die hergestellt werden, prägen Vorstellungen*. Und eine Ausstellung ist in ihrer medialen Form ein zentrales Mittel, diese hergestellten Darstellungen *auszustellen* und damit Vorstellungen zu hinterfragen, vielleicht zu irritieren oder sogar *auf den Kopf zu stellen*. Obwohl Spiele seit jeher Genderthemen verhandeln, hat das Thema vielleicht noch nie so viel Raum eingenommen wie heute, was einerseits an den Spielen selbst liegt, deren Ausdrucksformen immer reichhaltiger und deren Bezugnahmen auf das Thema immer deutlicher werden, und andererseits auch an den Diskussionen, die diese Spiele begleiten. Die Ausstellung sollte zu diesen Diskussionen beitragen. Trotz der zunehmenden Prominenz des Themas auf Gegenstands- und Diskursebene war den an der Kooperation Beteiligten keine andere Ausstellung bekannt, die sich mit Geschlechterbildern in Spielen beschäftigt, weshalb der Zeitpunkt genau richtig – bzw. eigentlich eher noch: überfällig – erschien, „Gender\*in Games“ ins Leben zu rufen.
2. In der Kooperation verbanden sich verschiedene Formen der Expertise zum Medium Spiel. Während am Institut für Theater- und

Medienwissenschaft insbesondere Wissen um digitale Games dominiert, setzt sich das Deutsche Spielearchiv vor allem mit analogen Formen des Spiels auseinander. Aus dem Zusammentreffen dieser Wissensbestände entstand, unter der Prämisse einer ‚übergreifenden‘ Spieleforschung, das Ziel – und eine hervorragende Möglichkeit –, Brett-, Gesellschafts-, Karten- und Computerspiele unter einem thematischen Schwerpunkt zu verbinden und in einem komparatistischen Ansatz auf Gender-Fragestellungen hin zu untersuchen.

3. In der Kooperation verzahnten sich aber auch theoretische Ansätze aus der Wissenschaft, genauer gesagt aus der medienkulturwissenschaftlich perspektivierten Spieleforschung einerseits und den kulturwissenschaftlich ausgerichteten Gender Studies andererseits, mit der konkreten musealen Ausstellungspraxis. Der ständige Dialog der beiden Perspektiven war ausschlaggebend dafür, eine zielführende Transformation von Forschungserkenntnissen in den öffentlichen Raum anzuleiten, wodurch Wissen für Besucher\*innen aus dem akademischen, aber auch nicht-akademischen Feld sichtbar gemacht werden sollte.
4. Da die beteiligten Akteur\*innen der oben genannten Kooperation ein bereits eingespieltes Team bildeten, konnten neben der Beschäftigung mit dem Inhalt auch Ziele auf der Meta-Ebene in den Blick genommen werden: So sollte etwa – von der Ausstellung ausgegangen, aber auch davon abstrahiert und generalisiert – mitgedacht werden, welche Potentiale und Problematiken eine Ausstellungskooperation zwischen medienkulturwissenschaftlicher Spieleforschung und Archiv/Museum in sich trägt.
5. Schließlich sollte diese Kooperation nicht nur wissenschaftliche Mitarbeiter\*innen der Einrichtungen als Akteur\*innen zusammenführen, sondern idealerweise auch Studierende; denn die Ausstellung wurde in loser Kopplung an das Seminar „Games und Gender“ im Wintersemester 2022/23 konzipiert, wobei den Studierenden angeboten wurde, auf freiwilliger Basis eigene Themenbereiche zu

entwerfen, zu kuratieren und auszustellen. Dieses Angebot wurde von sieben Studierenden angenommen, so dass die Ausstellung im Anschluss an das Seminar finalisiert werden konnte. Die Hintergründe dieser Überlegung waren vielfältig: So konnten dadurch für die Ausstellungsarbeit Perspektiven und Interessen von Personen, die z. T. in ihrer Kindheit bzw. Jugend mit den Ausstellungsgegenständen sozialisiert wurden, eingebracht werden, die durchaus unerwartet waren und das Projekt bereichert haben; gleichzeitig konnte den Studierenden die Möglichkeit angeboten werden, in konkreter musealer Praxis an einem Exponat mitzuarbeiten und dieses dann in ihrem Namen für eine Laufzeit von gut einem Jahr (07.05.2023–26.05.2024) im öffentlichen Raum auszustellen – sowie, wie sich später ergab, auch begleitende Programmpunkte, etwa Führungen, dazu anzubieten.

### 3. SPIELMATERIALIEN – HISTORISCHE SPURENSUCHE IM ARCHIV

Ein vorrangiges Ziel des Projekts war es, medienkomparatistisch zu arbeiten, mithin sowohl Computerspiele als auch Brett-, Gesellschafts- und Kartenspiele vergleichend auszustellen. Bei der konkreten Materialrecherche wurden schnell einige Faktoren deutlich, die zunächst zu einem Ungleichgewicht zwischen den Spielarten führten. Einerseits verfügten die Studierenden über deutlich mehr Kenntnisse im Feld der digitalen Games als im Bereich der analogen Spiele. Andererseits machte sich die Kluft zwischen (digital orientierten) Game Studies und analoger Spieleforschung bemerkbar, da erstere aufgrund der weitaus fortgeschritteneren Forschungslage deutlich mehr Recherchemöglichkeiten zu eventuell passenden Titeln boten als die zweitere. Außerdem war – auch im Sinne der Zusammenarbeit auf institutioneller Ebene – klar, dass das Deutsche Spielearchiv mit seinem riesigen Fundus, seiner Datenbank und der Expertise seiner Mitarbeiter\*innen als Hauptanlaufstelle für die Auswahl analoger Spielobjekte dienen sollte. Als Konsequenz all dessen verlagerte sich der größte Teil der Recherchearbeit dorthin.

Aus archivarischer Sicht lässt sich diese Recherchearbeit in mehrere Schritte gliedern:

#### 1. VORBEREITUNG DER EXKURSION INNERHALB DES SEMINARS

Die erste analoge Spieleauswahl aus den Beständen stellte sich als nicht einfach dar. Die Hauptsammlung des Deutschen Spielearchivs umfasst den Zeitraum zwischen 1950 und heute und ein Großteil des alten Bestands ist zwar in den Grunddaten – Titel, Autor\*in, Verlag, Jahr – erfasst, aber mit nur wenigen inhaltlichen Schlagworten versehen.<sup>7</sup> Zudem ist der Gender-Diskurs ein recht junger, der mit Begriffen und Termini arbeitet, welche in so gut wie keinem Datensatz vorkommen; eine einfache Volltextsuche mit dem Begriff ‚Gender‘ oder auch ‚Geschlecht‘ führt zu quasi keinem Ergebnis. Ergebnisse, die mittels annähernd passender Schlagworte (‚Frau‘, ‚Mann‘, ‚Mädchen‘, ‚Junge‘, aber auch ‚Prinzessin‘, ‚Weltraum‘...), gefunden wurden, galt es sodann nach tatsächlich geeigneten Spielen zu filtern, die genügend Gesprächs- und Diskussionsstoff bieten würden – vom Cover über das gewählte Thema und dessen Verarbeitung bis hin zur sprachlichen Gestaltung. Dazu gehörten etwa:

- bereits durch ihre Titel recht augenscheinliche Konversations- und Partyspiele wie GESCHLECHTERKAMPF (2005) oder FLIRT (2011);
- Kinderspiele, die – ausgehend von der damals noch recht aktuellen Gender-Kritik an dem Kinderspiel des Jahres, ZAUBERBERG (2021) (vgl. etwa Riemi 2021) – das Thema der Geschlechterrollen mit dem Motiv der Zauberei zusammenbringen;
- Ausgaben von ‚Spieleklassikern‘ wie CLUEDO (seit 1949), die sich über die Jahre in ihrer Geschlechterdarstellung veränderten;
- historische Spiele, die bereits aufgrund ihrer Illustrationen und Cover-Gestaltungen auf zeitgenössische Genderverhältnisse schließen lassen – sogar wenn das Spiel selbst ludisch betrachtet ein abstraktes ohne jeglichen Genderbezug ist, etwa SUPERHIRN PROFESSIONAL (1976).

---

7 Zur sehr lückenhaften Ausstattung von Museen mit – voll funktionalen – Datenbanken vgl. Rohde-Enslin (2020).

In dieser Phase wurde – recht breit und noch unsortiert – in der Datenbank des Archivs eine sogenannte Objektgruppe angelegt, um die Rechercheergebnisse zusammenzufassen, nachnutzbar zu machen und die Arbeitsgrundlage für die nächste Recherchephase zu bilden.

## 2. BREITE RECHERCHE UND REKONSTRUKTION HISTORISCHER TRADITIONSLINIEN

In einem nächsten Schritt wurde, während die Themenbereiche der Ausstellung sich immer deutlicher herauskristallisierten und entwickelten, weiter innerhalb der Datenbank nach geeigneten Titeln gesucht, wobei auch die Objektgruppe erweitert wurde.

Da das Wissen der Studierenden sich, wie bereits erwähnt, hauptsächlich auf Computerspiele konzentrierte, war es die Aufgabe des Archivs, passende analoge Ausstellungsobjekte zu den Games-Beispielen zu finden. Die Suche und Ergänzungen waren je nach Themenfokus einfacher oder schwerer durchzuführen. Über die Recherche in der Datenbank des Deutschen Spielearchivs hinaus fanden auch Online-Recherchen, etwa in einschlägigen Web-Datenbanken zu analogen Spielen,<sup>8</sup> statt. Dies führte auch dazu, dass die Sammlung des Deutschen Spielearchivs auf Basis der Suchergebnisse durch den Einkauf aktueller Titel erweitert wurde.

Die historische Spurensuche zu Spieletiteln, anhand derer sich dominante Traditionslinien bis zum 21. Jahrhundert nachzeichnen ließen, hingegen war – sofern die Datensätze Bilder beinhalteten – ein Leichtes. Gesellschaftsspiele sind Spiegel ihrer Zeit und prägen sie zugleich (vgl. Boch/Falke/Krause 2022), und so fanden sich, zurückgeblickt bis zu den Anfängen des 20. Jahrhunderts, unzählige Spiele mit vor allem klassischen und traditionellen Geschlechterbildern, die auch heute nur vermeintlich Vergangenheit sind. Auffällig ist in der Gesamtschau der historischen Spiele außerdem die Reproduktion der binären Geschlechterordnung in der klassischen heteronormativen Matrix; ‚queere Brett- und Gesellschaftsspiele‘ sind im 20. Jahrhundert eine Randerscheinung. Für die ‚historische Vitrine‘ in der Ausstellung wurden so Spiele des 20. Jahrhunderts

---

8 Vgl. etwa <https://boardgamegeek.com/>.

ausgewählt, die sich mit Rollenverteilungen von Geschlechtern in Kinderspielen (DAS „BÖSE BUBEN“ SPIEL [um 1926]; AUSSCHNEIDE- UND KLEBE-ARBEITEN – EIN REIZVOLLES BESCHÄFTIGUNGSSPIEL [um 1922]), Darstellungen von Weiblichkeit (BLUMENFLIRT [um 1930]; PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN [1996]) oder von Männlichkeit (DOLCE VITA. EIN SPIEL FÜR PLAYBOYS [1969]) beschäftigen.

### 3. KONKRETE OBJEKTAUSWAHL ANHAND DER GEWÄHLTEN THEMENBEREICHE

Der letzte Schritt der Spurensuche bezog sich dann gezielt auf die einzelnen Themenbereiche der Studierenden sowie die – neben der ‚historischen Vitrine‘ – weiteren Rahmenstationen der Kurator\*innen. Schnell war zu ersehen, welche Themen sich besser oder nur bedingt für die Verbindung mit analogen Ausstellungsobjekten eigneten, gab doch die Ausrichtung der Ausstellung vor, dass möglichst an jeder Station sowohl analoge als auch digitale Spiele (re-)präsentiert sein sollten:

- die übergeordnete ‚Theorievitrine‘: Hier galt es, ein Gleichgewicht zwischen Brett-, Gesellschafts- und Kartenspielen einerseits sowie Computerspielen andererseits zu schaffen, um den medienübergreifenden Charakter der Ausstellung zu verdeutlichen. Deshalb fanden sowohl Objekte wie Spielsteine (etwa der in der Einleitung erwähnte Scrabble-Stein) als auch ‚gegenderte‘ Steuerungsgeräte (etwa ein pinker Controller) oder Screenshots aus digitalen Spielen (z. B. aus LIFE IS STRANGE, 2015) in die Vitrine Eingang;
- der Themenbereich ‚Geschlechterbilder in Shootern‘: Im Archiv fanden sich von SPIES & LIES. A STRATEGO STORY (2020) über Konfliktsimulationen/Wargames wie CONFLICT OF HEROES – KURSK '43 (2019) bis hin zu Shooter-Adaptionen wie RED BERETS (1993) einige Spiele, die sich im Hinblick auf ihre Geschlechterrollen zur Ergänzung sowie Kontextualisierung der hauptsächlich thematisierten digitalen Games eigneten;
- der Themenbereich ‚Queer Modding und Geschlechter in Charaktereditoren‘: Beide Themen waren zunächst schwerpunktmäßig

digital besetzt, konnten aber durch analoge Objekte weiter kontextualisiert werden, etwa durch Spiele wie IDENTITÄTENLOTTO (2019) und QUEER ALLYSHIP (2020) oder Charakterbögen aus DAS SCHWARZE AUGEN (1994/2015).

- der Themenbereich ‚Anspracheformen in Spielen‘: Für die Beschäftigung mit sprachlicher Repräsentation in Spielen stützten sich die Exponate fast ausschließlich auf den analogen Bestand der Sammlung des Deutschen Spielearchivs, wobei etwa Spiele wie CUBIRDS (2019) oder PAPER TALES (2017) verwendet wurden;
- der Themenbereich ‚Gender und Horror‘: Während im ersten Teil dieses Bereiches Spieleschachtel und -cover als Paratexte ausgestellt wurden, sorgte im zweiten Teil die Wahl von Spielkarten und Figuren aus Titeln wie ELDRITCH HORROR (2014) dafür, dass die Traditionslinie der Darstellung abjekter weiblicher Körper auch am Medium des (Horror-)Brettspiels nachgezeichnet werden konnte.
- der Themenbereich ‚Geschlechterbilder in Kinderspielen‘: Der Fokus lag hier zunächst auf den digitalen Umsetzungen von Lego- und Barbie-Spielen, die durch analoge Pendanten ergänzt wurden. Hinsichtlich der Kinder- und Familienspiele, die als Themenblock mit Blick auf die Publikumsstruktur des Hauses – viele Familien mit Kindern, die zum Spielenachmittag kommen – zentral waren, dominierten schwerpunktmäßig Brett- und Gesellschaftsspiele aus dem Archiv, etwa MÄRCHENBALL – TANZ MIT DEINEM MÄRCHENPRINZEN (2013) oder SCHLEICH: DINOSAURS – DIE RASANTE DINO-RALLYE (2021).

Ausgehend von diesen und weiteren Objekten galt es sodann, die Ausstellung konkret zu gestalten, mithin Teilräume für die Themenbereiche zu definieren, Vitrinen einzuräumen usw. Dabei war es wichtig, die – zum Teil zwischen Brett-/Gesellschaftsspielen und Games sehr unterschiedlichen – Logiken der Ausstellbarkeit von Spielen zu berücksichtigen.

#### 4. SPIELABLAUF – THEMENBEREICHE VON A WIE AN- SPRACHEFORMEN BIS Z WIE ZUKUNFTSVISIONEN VON GESCHLECHTERN

Das Ausstellungsprojekt durchlief bis zur Findung der finalen Themenbereiche mehrere Phasen. Im dazugehörigen Seminar wurden zunächst theoretische Grundlagen der Gender Studies und der Spieleforschung diskutiert. Im Rahmen des Seminars bestand außerdem ein Termin aus einer Exkursion ins Deutsche Spielearchiv, die eine Führung durch die Sammlung beinhaltete, sowie die Möglichkeit, sich mit ausgewählten Spielen zu beschäftigen. Den Abschluss bildete eine Präsentations- und Diskussionsrunde, in der die Studierenden ihre Spielerfahrungen hinsichtlich der gefundenen Gendereinschreibungen teilten.

Bereits die Spielauswahl für die Exkursion bildete die Grundlage für die darauffolgende Entwicklung der Ausstellungsthemen. In gemeinsamer Kommunikation inner- und außerhalb des Seminars entstanden dann folgende finale Themenbereiche, die von den Studierenden in Zusammenarbeit mit den Kurator\*innen gestaltet wurden:

##### GESCHLECHTERBILDER IN SHOOTERN: NUR FÜR HARTE MÄNNER? KRIEG UND KAMPF IM SPIEL

In dieser Station erfolgte eine kritische Auseinandersetzung mit dem Genre des First-Person-Shooters, um aufzuzeigen, inwiefern und warum dieses stark männlich geprägt ist (vgl. Abb. 03). Ausgehend von dem Befund, dass schon Avatar-Auswahlmenüs von Shootern die Marginalisierung von weiblichen und queeren Figuren verdeutlichen, wurden mittels Grafiken die ungleichen Geschlechterverteilungen bei Figuren und deren Repräsentationen in Spielen wie COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (2012) sichtbar gemacht. Außerdem wurden in Form von Texttafeln diskursiv prominente Aussagemuster, welche die männliche Dominanz in (Kriegs-)Shootern begründen sollen, ausgestellt und hinterfragt, genauer:  
a) die falsche Behauptung des mangelnden historischen Realismus

(,Frauen durften, konnten oder wollten nie im Krieg kämpfen'); b) die problematische Behauptung des zu großen technischen Aufwands (,Das Erstellen von diversen Figuren, die vom standardisierten männlichen Modell abweichen, kostet zu viel Zeit und Geld'); sowie c) die falsche Behauptung der männlichen Spielerschaft mitsamt ihrer Identifikationswünsche (,Vor allem Männer spielen Shooter, deshalb sollten ihnen männliche Figuren als Identifikationsflächen angeboten werden'). Schließlich wurden diversere Gegenbeispiele wie *OVERWATCH* (2016), die auch nicht-traditionelle Geschlechterbilder aufrufen (dabei aber explizit keinen Anspruch auf Realismus erheben), als bildliche Darstellungen gezeigt (vgl. Abb. 04) sowie auf das queere Potenzial in Modding-Projekten von Shootern hingewiesen. Neben den bereits erwähnten analogen Spielen bildeten Paratexte wie Spielezeitschriften innerhalb der Vitrine einen Kontext zur Verbindung von Spielen und (männlichem, voyeuristischem) Militarismus.



**Abbildungen 3,4:** Vitrine *Geschlechterbilder in Shootern* und Detailaufnahme: Spielplan von *CONFLICT OF HEROES – KURSK '43* mit Figuren aus *OVERWATCH*

#### QUEER MODDING UND GESCHLECHTER IN CHARAKTEREDITOREN

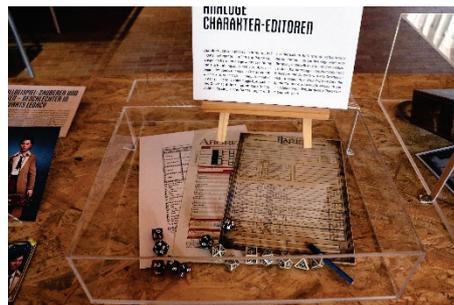
Dieser Bereich vereinte zwei Projekte zum Thema Charaktergestaltung und -modifikation.

Das erste widmete sich, ausgehend von der Annahme, dass Spiele noch immer stark heteronormativ geprägt sind und auf einer binären Geschlechterstruktur aufbauen, die Diversität in marginalisierte Rollen (ver-)drängt oder gleich ganz vermissen lässt, queeren Aneignungspraktiken (vgl. Abb. 05). Dabei sollte gezeigt werden, wie Eingriffe von Spieler\*innen

queere Dimensionen in Spielen erzeugen und so eine Auseinandersetzung mit diverseren Geschlechterbildern jenseits der Norm ermöglichen können. Im Fokus stand dabei das Queer Modding, also Modifikationen, die Spiele wie *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* (2016) verändern, indem sie etwa auf visueller Ebene Pride-Symboliken in der Spielwelt verorten, auf narrativer Ebene von queeren Liebesgeschichten erzählen oder es auf ludischer Ebene ermöglichen, interaktiv romantische bzw. erotische Beziehungen mit anderen Spielfiguren (auch des gleichen Geschlechts) einzugehen. Dazu wurden analoge Titel gezeigt, die ‚traditionelle‘ Vorbilder transformieren, etwa die das französische Blatt ‚queerenden‘ und Diversität repräsentierenden Spielkarten von *BUBE, DAME, KÖNIGIN* (2021). Als auf digitale und analoge Spiele gleichermaßen abzielende (Fan-)Praxis wurde *Cross-play* thematisiert, eine queere Aneignung des Cosplay, bei der Figuren performativ und durch Modifikation der Kostüme für andere Genderidentitäten umgedeutet werden; in diesem Zusammenhang erweiterten handgefertigte Kostüme aus der Cosplay-Community die Ausstellung.

Das zweite Projekt beschäftigte sich mit der Charaktererstellung in Rollenspielen, einem Genre, für das im Digitalen zunehmend komplexer werdende Editoren typisch sind, welche eine individuelle Gestaltung der Fähigkeiten und der visuellen, teils auch auditiven Repräsentation des eigenen Avatars ermöglichen. Manchmal erwecken solche Editoren den Anschein, durch eine große Anzahl von Möglichkeiten heteronormative Konventionen zu überwinden; Ziel des Projektes war es deshalb, die in den Gestaltungsoptionen eingeschriebenen Geschlechterrollen auf subversive, aber auch auf stereotype Dimensionen hin zu untersuchen. Dies wurde im Feld der Games exemplarisch an einem zur Zeit der Ausstellungsgestaltung tagesaktuellen Beispiel, nämlich *HOGWARTS LEGACY* (2023), getan, die visuellen sowie textuellen Ergebnisse aus der Analyse dienten als Ausstellungsobjekte. Komplementär dazu wurden Materialien wie Charakterbögen zu Pen & Paper-Spielen, etwa *DAS SCHWARZE AUGEN* (1994/2015), ausgestellt, um die Strukturlogiken der Figurenerstellung in analogen Rollenspielen zu verdeutlichen (vgl. Abb. 06). In diesen besitzt die Imagination der Spielenden eine deutlich höhere Freiheit, wodurch Figuren ent-

stehen können, die zumindest potentiell unendliche Gestaltungsmöglichkeiten besitzen. Durch die Kontrastierung von digitalen und analogen Beispielen sollten die Besucher\*innen dazu gebracht werden, über die Versprechen individueller Gestaltungsfreiheit und deren Grenzen in Spielen nachzudenken.



**Abbildungen 5,6:** Vitrine *Queer Modding* und *Charaktereditoren* und Detailaufnahme: Charakterbögen aus *DAS SCHWARZE AUGE*.

#### ANSPRACHEFORMEN IN SPIELEN: EINER BENANNT, ALLE GEMEINT?

Bei dieser Station ging es darum, die Muster des Diskurses um gendgerechte Sprache in (Brett-)Spielen auszustellen. Dies geschah vor allem anhand von Spielanleitungen analoger Spiele, deren Covergestaltung und Spielmaterial gezeigt wurden. Dabei wurde verdeutlicht, wie Spieler\*innen adressiert, welche dadurch wie inkludiert und welche wie exkludiert werden. Es wurden grundlegende Pro- und Contra-Argumente bezüglich gendgerechter Sprache näher beleuchtet. Auf einer Pinnwand wurden verschiedene aus Regelwerken und Spielanleitungen entnommene Formen der Ansprache miteinander vernetzt und so visualisiert, welche Möglichkeiten jenseits des in die Kritik geratenen generischen Maskulinums ‚der Spieler‘, der als Platzhalter für alle Spielenden dienen soll, existieren (vgl. Abb. 07). Die verschiedenen Alternativen – etwa Passivkonstruktionen (‚Anschließend wird gewählt‘), Infinitive in Aufforderungssätzen (‚drei Karten auslegen‘), Imperative im Plural (‚Zählt dann die Punkte zusammen‘) oder pronominale Ansprachen (‚Du‘, ‚Ihr‘) (vgl. Abb. 08) – wurden ebenso auf ihre Strukturlogiken hin untersucht wie auf Fragen nach integrativer

Ansprache oder Präzision und Verständlichkeit im Schreib- und Lesefluss, gilt es doch für Spielanleitungen, als Gebrauchstexte möglichst genau und leicht nachvollziehbar zu sein. Das Anliegen der Station war es, Besucher\*innen dazu zu bewegen, sich Gedanken über die geschlechtlichen Aspekte von Sprache im Allgemeinen und im spielerischen Kontext im Speziellen zu machen.



**Abbildungen 7,8:** Vitrine *Anspracheformen* und Detailaufnahme: Miniatur-Figuren aus POKÉMON, Generation IV und POKÉMON BLAU (Nintendo, 1996).

## GENDER & GRAUEN: HORROR-HELD\*INNEN UND MONSTRÖSE MÜTTER

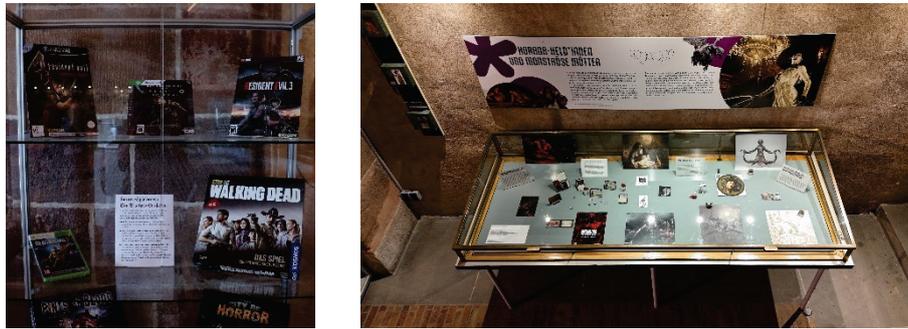
Der zweigeteilte Themenbereich beschäftigte sich mit Phänomenen des ludischen Horrors in analogen und digitalen Spielen, in denen immer auch verschiedene Geschlechterrollen – ggf. in Verbindung zu Menschlichkeit und Monstrosität – aufeinanderprallen.

Die erste Station zeigte, wie die Geschlechterverhältnisse unter den (nicht immer ganz so) strahlenden Held\*innen von Horrorspielen aussehen. Dabei dienten als Ausstellungsobjekte Schachteln und Cover von Brett- und Computerspielen wie CITY OF HORROR (2012) oder THE CALLISTO PROTOCOL (2022), da diese noch vor dem Spiel selbst Erwartungen lenken, nicht zuletzt im Hinblick auf die Handlungsmacht von vergeschlechtlichten Figuren (vgl. Abb. 09). Die ausgestellten Spiele wurden mit einem kleinen ‚Analyse-Leitfaden‘ versehen, der Konzeptionen wie Bildkomposition, Figurenpositionierung im Raum, äußere Gestaltung der Figuren und andere

Inszenierungsaspekte erläuterte. Auf diese Weise sollten die Besucher\*innen für visuelle Formen von Horrorspielen im Speziellen, aber auch von Spielecovern im Allgemeinen sensibilisiert und gegebenenfalls zu eigenen Analysen der ausgestellten Spiele angeregt werden.

Die zweite Station widmete sich besonderen Antagonistinnen in Horrorspielen, konkret: der Figur der monströsen Mutter, bei welcher der oft abjekt inszenierte Körper zur Waffe wird. Dass diese Darstellungen, die unter anderem durch die explizite Sichtbarkeit von Körperflüssigkeiten auf das Ekelgefühl der Spieler\*innen abzielen, keinesfalls neu oder spielspezifisch sind, wurde durch kulturhistorische Bezüge verdeutlicht. Es wurde gezeigt, dass die Verbindung von weiblichen Körpern und Monstrosität bereits seit der griechischen Mythologie, dort etwa in Form der Gorgonen Medusa, Euryale und Stheno, besteht und innerhalb der westlichen (Medien-)Kultur bis heute fortgeführt wird. Als besondere Variante wurde die Figur der monströsen Mutter, die etwa durch schwangerschaftsbedingte, ins Grotteske überzeichnete Veränderungen des Körpers oder den brutalen Umgang mit Kindern gekennzeichnet wird, in den Fokus gerückt. In der Vitrine wurden historische Abbildungen des (mütterlichen) ‚monströsen Femininen‘ (vgl. Creed 1993) neben Miniaturen aus Horror-Brettspielen wie *RESIDENT EVIL 2: THE BOARD GAME* (2022) und Screenshots aus Horror-Games wie *THE EVIL WITHIN* (2014) ausgestellt (vgl. Abb. 10). Dadurch sollten einerseits die grenzüberschreitenden Funktionen des ludischen Horrors in Bezug auf die Genderthematik vor Augen geführt werden, andererseits sollte besagter ludischer Horror als Fortführung weitreichender kulturgeschichtlicher Traditionslinien perspektiviert und damit seine kulturelle Relevanz betont werden.

Eine besondere Herausforderung in diesem Themenbereich war es, das oft explizite Material von Horrorspielen so auszustellen, dass einerseits der Gegenstand selbst nicht beschnitten wurde und er andererseits altersangemessen auch für jüngere Besucher\*innen gezeigt werden konnte.



Abbildungen 9, 10: Vitrinen Horror-Held\*innen und monströse Mütter.

### GESCHLECHTERBILDER IN KINDERSPIELEN

In dieser Station, die dem Deutschen Spielearchiv in seiner Funktion als Kultur- und Bildungsinstitution für die Stadt Nürnberg besonders am Herzen lag, wurden Geschlechtereinschreibungen in (Gesellschafts-)Spielen für Kinder thematisiert. Unter anderem wurde deren stereotype und binäre Oppositionen reproduzierende pink-versus-blau-Farbcodierung vorgeführt (vgl. Abb. 11). Gleichzeitig wurde mit Verweisen auf die Spielgeschichte deutlich gemacht, dass diese Farbcodierung ein Konstrukt mit einem Alter von nur wenigen Jahrzehnten ist. Das heute gängige Gender-Marketing entstand erst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, wie ein Blick auf historische Spieleschachteln aus den Zeiten davor zeigt, in denen die Farben genau umgekehrt zugeordnet und Jungen mit rosafarbener, Mädchen hingegen mit blauer Kleidung dargestellt wurden. Ein weiterer Schwerpunkt der Station bestand in einem Vergleich zwischen analogen und digitalen Spielvarianten der Lizenzen Lego und Barbie (vgl. Abb. 12), wobei einerseits heteronormative Stereotype aufgedeckt wurden – andererseits aber auch Versuche, diese aufzubrechen. Schließlich wurden auch Titel wie EXIT – DAS SPIEL – KIDS: RÄTSELSPAß IM DRSCHUNGEL (2022) ausgestellt, die bei kindlichen Figuren Diversität von Geschlecht, aber auch Ethnie in Szene setzen.



**Abbildungen 11, 12:** Vorder- und Rückseite der Vitrine *Geschlechterbilder in Kinderspielen*.

Die ‚größeren‘ Themenbereiche wurden durch kleine Vitrinen ergänzt, in denen schlaglichtartig auf die Zusammenhänge von Gender und anderen (sozialen) Kategorien aufmerksam gemacht werden sollte. Ausgestellt wurden so Brett- und Gesellschaftsspiele sowie Screenshots aus Games zu den Verbindungen von:

#### GESCHLECHT UND ALTER

Die Vitrine sollte zum Nachdenken anregen, welches Alter Figuren in Spielen üblicherweise besitzen und wie dies mit ihrem Geschlecht verbunden ist. Denn viele Figuren befinden sich im mittleren Lebensalter, sie sind erwachsen, ermächtigt und leistungsfähig; gelegentlich dienen auch kindliche Figuren, mithin Jungen und Mädchen, als Handlungsträger\*innen. Aber was, wenn Spiele das höhere Alter zum Thema machen? Welche Geschlechterklischees lassen sich dabei finden, etwa die des weiterhin virilen Mannes in *TEKKEN 7* (2015) oder die der handlungsunfähigen Frau in *HILDES WILDE WÄSCHESPINNE* (2022) (vgl. Abb. 13)?



Abbildungen 13,14: Vitrinen *Geschlecht und Alter* und *Geschlecht und Tiere*.

#### GESCHLECHT UND TIERE

Hier sollten die Besucher\*innen dafür sensibilisiert werden, dass auch Tiere Geschlechter haben. Was in der Realität unumstößlich ist und existentiell sein kann, erscheint in Spielen oft optional. Wenn das animalische Geschlecht überhaupt thematisiert und nicht völlig ignoriert wird, entstehen verschiedene Spannungsfelder: Inwiefern kommen in Spielen Tiere als vermenschlichte Versionen vor, wobei menschliche Gendernormen auf Tierkörper projiziert werden, wie z. B. in *BEASTY BAR* (2014)? Und inwiefern werden Tiere als vergeschlechtlichte Lebewesen eigenen Rechts behandelt, wie etwa in *WOLFQUEST* (seit 2007) (vgl. Abb. 14)?

#### GESCHLECHT UND ZUKUNFT

In dieser Vitrine wurden Spiele wie *ANDROID NETRUNNER – DAS KARTENSPIEL* (2013) oder *ROOM-25 ULTIMATE* (2018) gezeigt, die Modelle von Genderidentitäten in zukünftigen Szenarien entwerfen (vgl. Abb. 15). Dabei war eine zentrale Frage, inwiefern diese Identitäten tatsächlich im Sinne der Zukunft als weitem Möglichkeits- und Imaginationsraum futurisch sind, das heißt mit verschiedenen, eventuell noch nicht bekannten Gendervariationen experimentieren, oder inwiefern sie doch auf altbekannte und konservative Geschlechtertraditionen zurückgreifen.



**Abbildungen 15, 16:** Vitrine Geschlecht und Zukunft, Geschlecht und ‚Kompetenz‘.

#### GESCHLECHT UND ‚KOMPETENZ‘

Die Auswahl der Spiele dieser Vitrine thematisierte die stereotype Zuordnung von ‚komplexen Hardcore‘-Spielen wie TERRAFORMING MARS (2017), die angeblich von ‚ernsthaften‘ männlichen Spielern bevorzugt werden, und ‚komplexitätsreduzierteren Casual Games‘ wie SINGSTAR PARTY (2004), die vermeintlich von einem weiblichen Publikum präferiert werden (vgl. Abb. 16). Dabei wurde vor allem das – nach imaginerter Zielgruppe sehr unterschiedliche – Cover- und Schachteldesign in den Fokus gestellt. Auf Basis dieser artifiziiell getroffenen Unterscheidung und diskursiv prominenten, letztlich aber nicht haltbaren Zuweisung sollten die Besucher\*innen für die Frage sensibilisiert werden, wer eigentlich was warum und in welcher Intensität spielt – und warum gängige Annahmen darüber oft falsch sind.

Jenseits dieser Themenbereiche legte das Kurator\*innen-Team einen dreiteiligen Rahmen fest, welcher der Ausstellung den nötigen wissenschaftlichen und historischen Kontext geben sollte.

Dabei war es *erstens* wichtig, eine kurze Einführung in die Grundlagen und Ziele sowohl der Gender Studies als auch der Game Studies zu geben. Dies manifestierte sich in einer Wandtafel, auf der skizziert wurde, was *medienkulturwissenschaftliche* Geschlechter- und Spieleforschung ausmacht (vgl. Abb. 17): Für die Game Studies bedeutet dies, Spiele als Medien zu

perspektivieren, die immer in ihrem kulturellen Zusammenhang verstanden werden müssen, gleichermaßen deren ästhetische wie auch gesellschaftliche Bedeutungen herauszuarbeiten, und neben den Spielen als Artefakte auch verschiedene Praktiken und Prozesse des Spielens in den Blick zu nehmen. Für die Gender Studies hingegen sind, ausgehend von der Prämisse, dass Geschlecht nicht vorbestimmt ist, sondern durch kulturelle Umstände, aber auch durch eigenes Handeln erzeugt wird, gesellschaftliche Konventionen sowie individuelle Praktiken des Umgangs mit dem Körper, der Identitätsbildung oder der Sexualität relevant. Als zentral für die Ausstellung erweisen sich die Fragen an der Schnittstelle zwischen den Forschungsgebieten, etwa: Welche Geschlechter werden in Spielen wie repräsentiert? Wie werden Figuren (audio-)visuell, ludisch und narrativ gestaltet? Gibt es vorgegebene Geschlechterrollen und was sind deren Handlungsoptionen? Gibt es im Spiel Strukturen von Sexismus oder Diskriminierung? Wie gehen Spieler\*innen mit Geschlechterbildern in Spielen um?



Abbildung 17: Wandtafel *Spieleforschung trifft Geschlechterforschung*.

Zweitens sollten den Besucher\*innen Begriffe und Themen der Game Studies und der Gender Studies, die für die Verbindung von Spiel(en) und Geschlecht als bedeutsam erachtet wurden, vermittelt werden. Dafür wurde eine ‚Theorievitrine‘ eingerichtet, in deren Segmenten Texttafeln mit Ausstellungsobjekten wie Figuren, Screenshots oder Grafiken zusammengebracht wurden (vgl. Abb. 18). Beispielsweise wurde das auf einer als kongruent erachteten Ordnung zwischen biologischem Geschlecht (*sex*), sozialem Geschlecht (*gender*) und sexuellem Begehren (*desire*) basierende Prinzip der Heteronormativität anhand von SPIEL DES LEBENS (2016) erläutert, in dem sich heteronormative Geschlechterdarstellungen auf Ebene des Spielmaterials, der Ereigniskarten oder der Spielschachtel finden lassen. Um eine intersektionale Perspektive zu erläutern, die Gender in Zusammenhang mit Ethnizität betrachtet, wurde BLACKS & WHITES 50TH ANNIVERSARY EDITION (2021) ausgestellt (vgl. Abb. 19), eine US-Version von Monopoly, die als Kritik amerikanischer Gesellschaftszustände fungiert, indem sie den Spielablauf davon abhängig macht, ob mit Schwarzen oder Weißen Spielfiguren gespielt wird, da die ersten vor allem mit Mali bestraft, die zweiten mit Boni belohnt werden. Der Begriff des Stereotyps und verschiedene Umgangsmöglichkeiten von Spielen mit Stereotypen wurde unter Rückgriff auf Titel wie den männliche Omnipotenzfantasien affirmierenden Shooter DUKE NUKEM FOREVER (2011) oder das handlungsmächtige Frauenbilder entwerfende Kartenspiel REBEL GIRLS – DAS SPIEL (2022) veranschaulicht.





**Abbildungen 18,19:** ‚Theorievitrine‘ und Detailaufnahme: Thema Intersektionalität am Beispiel BLACKS & WHITES 50TH ANNIVERSARY EDITION.

Und schließlich, *drittens*, sollte skizzenhaft auf die historischen Traditionslinien in der Spielegeschichte hingewiesen werden, aus denen sich die Geschlechterbilder in Spielen aus dem 21. Jahrhundert speisen und anhand derer sich exemplarisch ablesen lässt, welche Entwicklungen in den letzten ca. 100 Jahren Spielegeschichte stattgefunden haben – und welche nicht. Dafür wurde eine ‚historische Vitrine‘ aufgebaut, die chronologisch einen kleinen Ausschnitt von Spielen des 20. Jahrhunderts zeigte, welche den Zeitgeist und die Rollenbilder ihrer jeweiligen Zeit recht augenfällig widerspiegeln, etwa anhand der Wahl des jeweiligen Themas, der grafischen Gestaltung, des Spielmaterials, der Spielfiguren oder der gewählten Ansprache der Spieler\*innen auf der Spielschachtel bzw. in der Spielanleitung (vgl. Abb. 20). Ausgestellt wurden in diesem Zusammenhang Kinderspiele wie DAS GROßE BARBIE-SPIEL (1965) oder ELECTRONIC TRAUMTELEFON (1993), die bereits vor Jahrzehnten pinke (Mode-)Welten für Mädchen auf der Suche nach ihrem ‚Dream Boy‘ konstruierten, oder auch Titel wie DOLCE VITA. EIN SPIEL FÜR PLAYBOYS von 1969, das den in den 1960er/1970er-Jahren geführten Diskurs um die Figur und den damit verbundenen Lebensstil des

Playboy (reich, sexuell aktiv, weitgereist, jenseits sozialer und gesellschaftlicher Verpflichtungen) aufgreift und damit stereotype Geschlechterbilder glorifiziert (vgl. Abb. 21).



**Abbildungen 20, 21:** ‚Historische Vitrine‘ und Detailaufnahme: DOLCE VITA. EIN SPIEL FÜR PLAYBOYS.

Bis all diese Ausstellungsbereiche aufgebaut und eingerichtet werden konnten, galt es zunächst einmal, die Objekte dafür zu finden.

## 5. SPIELAUFBAU – MEHR ALS TRAUIGE GAMES HINTER GLAS

Eine Leitfrage lautete dabei: Wie lässt sich das auf Grundlagen der Geschlechter- und Spieleforschung gewonnene akademische Wissen so in eine Ausstellung im öffentlichen Raum transformieren, dass es allgemein verständlich bleibt, ohne zu viel Komplexität zu reduzieren, dass es anhand konkreter Objekte anschaulich wird und dass es im besten Fall die Besucher\*innen zu weiteren Reflexionen anregen kann? Hinzu kam die zentrale Frage, die alle Ausstellungen beschäftigt, welche ludischen Objekten gewidmet sind: Wie lassen sich Spiele ausstellen (vgl. Beil 2020)? Denn setzt man voraus, dass Spiele erst dann Spiele sind, wenn sie gespielt werden, weisen sie im Ausstellungskontext eine „gewisse Sperrigkeit“ (Beil 2023, 359) auf, die über die Ausstellbarkeit von Medien wie etwa Fotografien oder Filmen hinausweist, welche leicht als Objekte im (musealen) Raum platziert oder als Bewegtbildaufnahmen projiziert werden können. Die

Frage nach dem (nicht-)interaktiven Umgang mit Spielen wurde zudem durch das konkrete Dispositiv der Ausstellung „Gender\*in Games“ präfiguriert. Versteht man den Dispositivbegriff in einer spezifischen medienkulturwissenschaftlichen Traditionslinie (vgl. etwa Paech 1991) als Wahrnehmungsanordnung und erweitert diese Perspektive im Hinblick auf Spiele und den musealen Kontext, dann lässt sich eine Ausstellung als Wahrnehmungs- und Handlungsanordnung verstehen, die Besucher\*innen zu der darin arrangierten ‚Ordnung der ausgestellten Dinge‘ in ein spezifisches Verhältnis setzt – und zwar so, dass die Rezeption der Ausstellung bzw. einzelner Exponate in einer bestimmten Weise ausgerichtet wird und die Besucher\*innen in einer bestimmten Subjektvorstellung adressiert werden (als Lesende, Spielende, Zusehende, interaktiv Gestaltende usw.). Dabei konstituiert sich das Ausstellungsdispositiv in einem Zusammenspiel aus architektonischen, technischen, ökonomischen, ästhetischen, pädagogischen usw. Faktoren, die allesamt die Ausstellung mitprägen. So betrachtet definierte das Dispositiv von „Gender\*in Games“ einige unumgehbare Rahmenbedingungen für die Ausstellungsarbeit.

Der Raum der Ausstellung war das Foyer des Pellerhauses, in dem sich das Haus des Spiels sowie das Spielearchiv befinden. Der Eingangsbereich des alten Nürnberger Renaissance-Bürgerhauses mit Gewölbedecke wird von vier großen Säulen unterteilt – wodurch bestimmte Wege für die Ausstellung nahegelegt und andere Wege unmöglich gemacht werden (vgl. Abb. 22). Vor diesem Hintergrund wurde eine Topologie der Ausstellung gewählt, die die „Jonglage mit den Blickpunkten der Besucher“ (Niewerth 2018, 57) als essentiellen Bestandteil von Ausstellungen in den Fokus rückte. In der Umsetzung deuteten die einführende Texttafel zu Geschlechter- und Spieleforschung sowie die ‚Theorievitrine‘ neben dem Eingang zum Foyer im Pellerhaus einen Rundweg an, der auf der anderen Seite des Eingangs mit der ‚historischen Vitrine‘ fortgesetzt wurde und dann in die verschiedenen Themenbereiche überleitete. Diese wiederum waren so gruppiert, dass thematische Querverweise (etwa von Shootern auf Queer Modding) durch die direkte Nähe der Exponate nachvollzogen werden konnten.



**Abbildung 22:** Teilansicht des räumlichen Aufbaus der Ausstellung.

Die Einrichtung des Raums mit konkreten architektonischen Elementen stand bewusst im Zeichen ökonomischer und ökologischer Nachhaltigkeit einerseits und wurde andererseits von der Entscheidung zu einer kontrastiven Ästhetik getragen. So sollten vorrangig diejenigen Ausstellungsmöbel (wieder) genutzt werden, die bereits in den letzten Ausstellungen des Hauses Verwendung fanden. Dies war eine Mischung aus großen Tischvitrienen, Glas- und Haubenvitrienen sowie selbst gebauten und gestalteten Elementen aus simplen (Holz-)Kisten, Holzgestellen, Spanholzplatten u. Ä.; zudem gab es an manchen Stellen die Möglichkeit, Objekte an die Wand zu hängen. Auf diese Weise konnte pragmatisch Budget eingespart bzw. die Notwendigkeit umgangen werden, Neuanschaffungen zu tätigen. Stattdessen konnten Ausstellungsmöbel ‚recycelt‘ werden, die kreative Neugestaltung ermöglichte außerdem einen – wenn man so will: spielerischen – Look, der in seiner Schlichtheit und seinem ‚Do it yourself-Modus‘ als Kontrast zum im Renaissance-Stil erbauten (und teilweise danach restaurierten) Pellerhaus stand. Dadurch, dass die Ausstellung weit über den Raum verteilt aufgebaut wurde, konnte dieser Kontrast noch verstärkt werden.

Der Raum hatte aber nicht nur aufgrund seiner Architektur Einfluss auf die Ausstellungsgestaltung, sondern auch aufgrund seiner Nutzungslogiken; denn da das Haus des Spiels von verschiedenen Akteur\*innen genutzt wird und auch Konzerte dort stattfinden, müssen die Ausstellungen dort

möglichst flexibel und notfalls leicht abbaubar gestaltet sein. Es konnten also keine dauerhaft statischen Elemente verwendet werden. Zudem – und das war die größte strukturelle Problematik – ist das Foyer zu Öffnungszeiten frei zugänglich und wird nicht von Personal betreut. Dies hatte gleich mehrere folgenschwere Implikationen: Erstens war auf Basis der Problematik von Museumsvandalismus eine Ausstellung von ‚wertvollen‘ (technischen) Objekten, die beschädigt oder gestohlen hätten werden können, nicht umsetzbar. Zweitens war auch eine regelmäßige Betreuung und Wartung von technisch aufwändigen Stationen nicht möglich. Während dies für die analogen ausgestellten Spiele keine Relevanz besaß, führte es zu der Beschränkung, dass digitale Spiele in einer interaktiven, spielbaren Form nicht ausgestellt werden konnten, und dass zudem die Maxime galt, möglichst wenig Technologie zu verwenden (mithin auch keine Screens, auf denen Bewegtbildmaterial von Games hätte gezeigt werden können). Für Computerspiele mussten also (Um-)Wege gefunden werden, um sie in die Ausstellung einbinden zu können. Da die Repräsentation von Geschlechtern direkt die ästhetische Ebene von Games betrifft, fungierten etwa Screenshots als Visualisierung verschiedener Darstellungen – wenngleich selbstverständlich selbstkritisch anzumerken ist, dass so die auditive Ebene und die Ebene der bewegten bildlichen Darstellung komplett entfiel. Die narrative und die ludische Ebene wurden, wo nötig, über Paratexte wie Anleitungen, Hinweise auf die Story oder die Repräsentation von konkreten Erfahrungen von Spieler\*innen ‚eingeholt‘ – wobei natürlich erneut selbstkritisch einzuwenden ist, dass so diese Ebenen den Besucher\*innen direkt überhaupt nicht erfahrbar gemacht werden konnten, sondern nur indirekt. Gleichzeitig erfolgte durch die Notwendigkeit der Abwendung vom interaktiven Spielerlebnis eine Hinwendung zu (anderen) Paratexten; zum Einsatz kamen hier etwa Zeitschriften, Social-Media-Postings, Merchandise, Kostüme, via 3D-Druck selbst produzierte, ikonische Objekte u. Ä. Diese fungierten indes nicht nur als bloße Hilfestellung oder ‚Workaround‘, sondern konnten Dimensionen von Geschlechterdarstellungen sichtbar machen, die durch eine reine Konzentration auf das spielimmanente Material überhaupt nicht vermittelbar wären. Ein Beispiel hierfür war der Themenbereich zu Geschlechterbildern in Shootern, in dem

Auszüge aus Social-Media-Kommunikationen ausgestellt wurden, um die affektive Aufladung der Diskurse abzubilden, die innerhalb von Gaming-Communities ablaufen, sobald es um das Thema ‚Kriegsspiele und Gender‘ geht. Um die nicht selten aufzufindende Aggression der Kommentare und die Gegensätzlichkeit bzw. Unversöhnlichkeit der Sprechpositionen darzustellen, wurden die Tafeln mit den Texten zur Versinnbildlichung der Konfrontation auf dem Spielfeld des War Games CONFLICT OF HEROES – KURSK ’43 aufgestellt, im Sinne der Prämisse, dass „Wissen durch die Ordnung der Dinge in einem räumlichen Arrangement entsteht und verstehbar wird“ (Thiemeyer 2014, 53).

Dies soll zugleich als ein kleines Beispiel für die Schauanordnung von ludischen Elementen in einer Vitrine gelten. Denn wenn die Frage aufkommen mag, ob es etwas Traurigeres geben kann als Spiele hinter Glasscheiben (vgl. dazu Beil 2023, 362), die ihres interaktiven Potenzials scheinbar beraubt sind, und wenn diese Frage mit einem ‚Ja‘ beantwortet wird, dann müssten die Besucher\*innen der Ausstellung „Gender\*in Games“ das Foyer mit vielen Tränen gefüllt haben. Doch diese Antwort ist nur *scheinbar* naheliegend (vgl. ebd.); je nachdem, welche Elemente von Spielen auf welche Weise in Vitrinen ausgestellt werden, kann dies sehr unterschiedliche Auswirkungen auf die Besucher\*innen haben. Hier wird beim Blick auf analoge und digitale Spiele ein wesentlicher Unterschied deutlich: Analoge Spiele sind durch ihre Materialität, ihre oft reichhaltigen, vielleicht auch sorgsam gestalteten, in jedem Fall aber sehr materiellen Komponenten (aufwändige Spielfiguren, bunte Karten, große Spielfelder...) recht ‚dankbar‘ für die Gestaltung von Schauanordnungen, da sie eine besondere „Anmutungsqualität“ (Thiemeyer 2014, 54) besitzen, welche die Sinne berührt. Sie können sogar gleichsam ‚auratisch‘ wirken – nicht, weil sie, wie die Argumentation im Denken der Aura nach Walter Benjamin (1974) nahelegen würde, Originale sind, denn sie sind genau dieses ja gerade nicht. Wie kann also diese ‚auratische Wirkung‘ in ludischen Ausstellungen zustandekommen? Erstens durch die Materialität des Analogen – im Gegensatz zur Virtualität des Digitalen – und den Artefaktcharakter der Spielobjekte, der – im Gegensatz zur flüchtigen Prozesshaftigkeit des Spielens – den Spielmaterialien eine Beständigkeit und Dauerhaftigkeit verleiht, die

auf eine Sinnlichkeit, eine Präsenz verweisen, welche nicht nur ausstellbar, sondern auch erfahrbar ist. Und daran anschließend, zweitens, weil auratische Dimensionen eben nicht ontologisch den Objekten innewohnen, sondern erst durch die performativen Akte des Ausstellens und des Rezipierens entstehen (vgl. Niewerth 2018, 76).

Auch für ‚historische‘, also beispielsweise nicht mehr im Handel erhältliche Konsolen- und Computerspiele, deren Hardware, Datenträger, Covergestaltung, Handbücher und weitere begleitende Materialien als Ausstellungsobjekte fungieren können, könnte eine Unterstellung des Auratischen greifen – ob sie nun Techniknostalgie wecken oder einfach der Einbettung des kulturindustriellen Produkts Computerspiel in einen identifizierbaren Zeitkontext dienen. Bei rein digital veröffentlichten Games hingegen, die nicht via Screens ausgestellt werden können, stellt sich die Frage nach Aura und Präsentierbarkeit wiederum anders. Es verbleibt neben dem Blick auf Paratexte nur der Rückgriff auf Screenshots, um zumindest kleinere Eindrücke aus dem Spielgeschehen verdeutlichen zu können. Diese Screenshots wiederum lassen sich einerseits in großen Bildmaßen produzieren und gerahmt an die Wand hängen – wodurch sie eine Anordnung und dadurch vielleicht eine Seherfahrung konstituieren, wie sie für klassische Kunstaussstellungen typisch sind. Oder aber sie stehen in Relation zu den beschriebenen Ausstellungsstücken aus analogen Spielen in einer Vitrine – dann aber werden die Defizite eines Standbildausdrucks sehr offensichtlich. Es ist also zu überlegen, *welche* Elemente von Spielen man *wo* ausstellt – und natürlich auch *wie*. Denn auch mit den positiven Potentialen von Vitrinen (vgl. Beil 2023, 362ff.) lässt sich spielen. Das betrifft zunächst deren äußere Form: So konnten die in „Gender\*in Games“ genutzten, über den Raum verteilten Haubenvitrinen dazu verwendet werden, Einblicke in dreidimensionale Spielmaterialien von allen Seiten zu geben, während etwa klassische Tischvitrinen, die ebenso eingesetzt wurden, an den Wänden entlang positioniert werden mussten, da die Rückseiten keinen zusätzlichen Eindruck bieten und so den Einsatz von zweidimensionalen Objekten nahelegen.

Egal, in welcher Form, Vitrinen leben immer von der ganz konkreten ‚Einräumung‘. Bei dieser sind vielfältige Strategien denkbar, etwa eine *metaphorisierte*, wie in dem bereits erwähnten Beispiel der Social-Media-Kommunikation in Bezug auf Gender in Shootern, die im Sinne eines kriegerischen Schauplatzes umgesetzt wurde; oder eine *historisierende*, wie sie im Fall der Vitrine zu monströser Weiblichkeit/Mütterlichkeit erfolgte, bei der Materialien so ausgestellt wurden, dass ihre historischen Bezüge zueinander deutlich wurden; oder eine *ästhetisierende*, bei der es vor allem darum ging, wertige Spielmaterialien visuell ansprechend in Szene zu setzen, wie dies etwa bei der Ausstellung von analogen Spielen im Queer-Modding-Bereich geschah.

An dieser Stelle seien nur einige wenige Fragen umrissen, die sich bei der Einräumung von Vitrinen als abgeschlossenen Räumen des Zeigens (vgl. Spies, zit. n. Beil 2023, 350) stellen, wenn man das Einräumen nicht nur als bloßes ‚Bestücken‘ versteht, sondern als „ernsthafte[n] [...] Versuch, mit den Dingen etwas mitzuteilen“ (Fehr, zit. n. Lepp 2012, 63): Wie soll mit dem Verhältnis von Materialien analoger und digitaler Spiele umgegangen werden? Welche Relationen (historische Entwicklung, Affirmation, Kontrast, Kontextualisierung, bloße ‚Bebilderung‘) können dadurch hergestellt werden? Wie können Spielmaterialien so in Szene gesetzt werden, dass sie bestmöglich sichtbar sind und direkt das Auge der Besucher\*innen adressieren? Wie können sie so inszeniert werden, dass sie eine Botschaft vermitteln? Wie voll soll/darf eine Vitrine sein? Wie ist mit zu kleinen Objekten umzugehen, etwa Miniaturfiguren, die zwar für das Thema wesentlich sind, aber die durch ihre geringe Größe im Vergleich zu anderen Objekten, ja zur Vitrine, ‚untergehen‘? Wie ist mit der Materialität historischer Objekte umzugehen, so dass sie keinen Schaden nehmen? Und wie sollen Objekte ausgestellt werden, mit deren expliziter Form jüngere Museumsbesucher\*innen nicht konfrontiert werden sollen und dürfen?<sup>9</sup> Um nur auf die letzten beiden Aspekte anhand konkreter Beispiele einzugehen: 1) Im Fall historischer analoger Spiele sind alte Schachteln aus Pappe sehr licht-

---

9 Zu diesen und weiteren Fragen, die die Ausstellbarkeit von Spielen fokussieren, vgl. Falke 2023.

empfindlich, wodurch die Illustrationen darauf schnell ausbleichen. Deshalb galt es bei der Positionierung der entsprechenden Vitrine, die Lichtverhältnisse im Raum zu bedenken und sie außerdem so aufzubauen, dass sie leicht mit Stoff abgedeckt werden konnte, wenn die Ausstellung nicht zugänglich war. 2) Die Brisanz expliziter Inhalte wurde beim Bereich zum Thema ‚Horror‘ sehr offensichtlich bzw. durfte es gerade nicht werden, weshalb auf eine Lösung mit Schlüsselkästen zurückgegriffen wurde, die über der (sich an Normwerten orientierenden) Augenhöhe von Kindern angebracht wurden. Außen war darauf eine Inszenierung der monströsen Kreatur vor der Transformation, noch menschlichen Repräsentationskonventionen genügend, zu sehen. Wollte man in den Genuss der expliziten Darstellung kommen, galt es die Schlüsselkästen zu öffnen und sich den abjekten Formen auszusetzen.

## 6. SPIELWERTUNG – UND WER HAT NUN (WAS) GEWONNEN?

Gewonnen haben *erstens* (hoffentlich) all die Besucher\*innen des Pellerhauses, die über den Zeitraum eines ganzen Jahres die Ausstellung betrachten konnten. Die bunte Mischung aus tatsächlichen Ausstellungsbesuchenden, den Teilnehmer\*innen der offenen Spielenachmittage des Archivs und den vielen Gästen der Haus- und Vereinspartner\*innen macht den Umstand, dass das Haus des Spiels während der Laufzeit der Ausstellung nur am Wochenende und zu Veranstaltungen die Türen öffnen konnte, ein wenig wett. Das Highlight war die Eröffnung, die bewusst auf den Termin der sogenannten „Blauen Nacht“ in Nürnberg gelegt wurde. In dieser langen Nacht der Museen waren rund 2000 Besuchende im Haus und viele ließen sich von den Studierenden, die sich als Live-Speaker\*innen zur Verfügung stellten, deren jeweilige Themenstation erklären. Das Publikum an diesem Abend war sehr angetan von Thema, Ort und Ausstellung, potentielle ‚Gender-Wahnsinn-Vorwürfe‘ blieben aus. Einige Anfragen der Presse und auch wissenschaftlicher Kooperationspartner\*innen zu Ausstellung und Thema zeigten die Relevanz und Aktualität des Vorhabens.

Gewonnen wurden *zweitens* für alle Beteiligten Erkenntnisse auf der Gegenstandsebene, die durchaus ambivalent einzuschätzen sind. Denn wenn sich, wie einleitend in diesem Beitrag, die Frage stellt, inwiefern sich der Diskurs über Genderfragen in Spielen in den letzten Jahren oder gar Jahrzehnten entwickelt hat, dann zeigen die einzelnen Themenbereiche mit ihren analytischen Betrachtungen gerade in Bezug zur Kultur- und Mediengeschichte von Spielen ein zwiespältiges Bild. Um in der ebenfalls eingangs erwähnten Metapher des Kartenstapels zu bleiben: Ein Teil des Stapels scheint durchaus neu gemischt zu sein und die Karten, die ausgelegt wurden, zeigen neue diskursive Muster im Umgang mit dem Thema ‚Gender und Spiel‘: So lassen sich in den letzten Jahren vermehrt sowohl analoge als auch digitale Spiele finden, die offensiv mit misslungener oder sogar nicht existenter Repräsentation von Geschlechtern umgehen, Sichtbarkeit erzeugen und festgefahrene Stereotype dekonstruieren sowie alternative (Rollen-)Bilder von Männlichkeit, Weiblichkeit und Diversität entwerfen. Ein anderer Teil des Kartenstapels liegt aber immer noch unangetastet da. Alte Muster und Topoi – zu denken ist nur an das klassische ‚Damsel in distress‘-Motiv, das narrativ immer noch vielen Spielen zugrunde liegt – existieren weiterhin und neigen dazu, sich weiter zu konventionalisieren, ja zu naturalisieren. Inszenierungen von Geschlechtern in Spielen folgen immer noch allzu oft bekannten, kulturhistorisch und mediengeschichtlich tief verwurzelten (patriarchalen) Mustern und ändern sich nur sehr zögerlich, wobei das Verhältnis von Progression und Regression durchaus unterschiedlich ist, was etwa einzelne Spielegenres angeht; hingegen scheinen medienkomparatistisch gesehen die verschiedenen Spielformen wie Brett-, Karten-, Gesellschafts- oder Computerspiele bezüglich konservativer oder fortschrittlicher Momente der Geschlechterinszenierung keine große Rolle einzunehmen. Oder zugespitzt: Sexismus findet sich im Shooter wie im kommunikativen Partyspiel, Emanzipation im Point&Click-Adventure wie im Legespiel.

Gewonnen wurden *drittens* Erfahrungen für die beiden an der Kooperation beteiligten wissensvermittelnden Einrichtungen sowie Erkenntnisse auf der Meta-Ebene der Kooperation zwischen Museum/Archiv und Uni-

versität. Das Spielearchiv profitierte davon, anlässlich des Ausstellungsprojekts zumindest einen Teilbestand der Sammlung näher zu beleuchten und in diesem Zusammenhang die Qualität archivierter Daten zu verbessern, sei es im Hinblick auf Verschlagwortung, Datierung oder audiovisuelle Digitalisierung der Objekte. Gleichzeitig war ein Gewinn am Ende eine öffentlichkeitswirksame Ausstellung mit sorgfältig erarbeiteten Inhalten, die Aufmerksamkeit erhielt und von vielen Besucher\*innen frequentiert wurde. Das Institut für Theater- und Medienwissenschaft als Ort der Geschlechter- und Spieleforschung konnte seiner Aufgabe der Wissenschaftskommunikation nachkommen, indem es akademisches Wissen in den öffentlichen Raum – und damit: Diskurs – transportierte und so zugänglich(er) machte, als dies im rein universitären Umfeld der Fall gewesen wäre. Gleichzeitig konnte durch die Thematik des Geschlechts eine Brücke zwischen analoger und digitaler Spieleforschung geschlagen werden, die einmal mehr klar machte, dass beide Forschungsrichtungen noch zu wenig miteinander in Dialog treten, dass gemeinsames Vokabular und übergreifende methodische Ansätze erarbeitet werden sollten, um die (Weiter-)Entwicklung einer ‚übergreifenden Spieleforschung‘ weiter zu fördern. Das Spielearchiv sowie das Institut für Theater- und Medienwissenschaft im Sinne eines Ortes der Lehre von Studierenden konnten durch deren Einbezug viele Perspektiven in die Ausstellung einbringen, die ohne das freiwillige Engagement besagter Studierender nicht eröffnet worden wären. Umgekehrt konnten die Studierenden sehr frei nach ihren Interessen wählen, mit welchem Themenbereich sie sich beschäftigen wollten, wobei die thematische ‚Klammer‘, die von den Kurator\*innen bearbeitet wurde, dem Ausstellungsprojekt immer einen stabilen Rahmen verlieh, in den die einzelnen studentischen Projekte eingebettet werden konnten. Außerdem konnten die Studierenden von der Übertragung ihrer wissenschaftlichen Arbeit in einen praktischen Kontext profitieren, indem sie einen ‚Hands-On-Crash-Kurs‘ im Bereich der Ausstellungsgestaltung erhielten und ihre Werke im öffentlichen Raum präsentieren konnten. Die Projektzusammenarbeit an der Schnittstelle von Wissenschaft und Museumspraxis, von

Forschungs- und Ausstellungsgegenstand, von erfahrenen und neu einsteigenden Akteur\*innen scheint also Mehrwert für alle produziert zu haben.

Doch natürlich erzeugte das Ausstellungsprojekt auch, *viertens*, wichtige Erkenntnisse darüber, was nicht optimal gelaufen ist und beim nächsten Mal besser gelöst werden könnte. Wie so oft spielen hier zunächst Zeit und Geld eine tragende Rolle. So wäre ein größeres Zeitfenster wünschenswert gewesen, um die einzelnen Themen noch intensiver begleiten und auch die Korrekturläufe verfeinern zu können. Gerade im Transfer der wissenschaftlichen Texte in Ausstellungstexte, die möglichst im Vorbeigehen verstanden werden sollen, liegt eine der Hauptaufgaben eines solchen Projekts. Tatsächlich konnte die Ausstellung nach ‚Museums-Crunch-Time‘ nur sehr knapp zur Eröffnung aufgebaut werden bzw. wurde während dieser noch – wortwörtlich mit dem Akkuschrauber in der Hosentasche – eingeräumt, während bereits Besucher\*innen ins Haus kamen. Dem *Work-in-Progress* beizuwohnen, mag für jene vielleicht Charme besessen haben, eine optimale Lösung ist dies indes eher nicht. Neben diesem Aspekt stehen vor allem konzeptionelle Dimensionen ins Auge, die mit räumlichen und monetären Einschränkungen verbunden sind. So mussten aufgrund der Nicht-Spielbarkeit aller ludischen Exponate viele Kompromisse in Kauf genommen werden, und so kreativ einige Lösungen auch waren, so sehr verblieb bis zum Ende der Wunsch, doch zumindest einige der ausgestellten – insbesondere (Computer-)Spiele auch interaktiv zugänglich machen zu können, um noch andere Aspekte der ludischen Geschlechterinszenierung direkt erfahrbar zu machen. Gleichzeitig sei neben der Ausstellung selbst einerseits ein wünschenswertes erweitertes Rahmenprogramm jenseits einzelner Führungen angesprochen, das im Vermittlungsbereich für noch mehr Öffentlichkeit, Wahrnehmung und Diskussion gesorgt hätte. Und andererseits ist im Ausstellungsbereich stets die Dokumentation mitzudenken – sei es als Transformation und Archivierung in Form einer Online-Ausstellung oder als Publikation. Zumindest der letzte Wunsch konnte zwar nicht direkt, aber durch die vorliegende Veröffentlichung erfüllt werden.

Und so verbleibt ganz am Ende, *fünftens*, noch der Gewinn eines näheren Blickes auf ein kleines Objekt mit offenbar großer Wirkung. Zunächst mag dies wie eine kuriose Anekdote zur Ausstellungseröffnung wirken, tatsächlich aber schlägt sie vielleicht einen größeren und sehr bezeichnenden Bogen vom Thema Gender und Spiele hin zur Bedeutsamkeit von gesellschaftlich marginalisierten Phänomenen und zur Relevanz von Ausstellungen als Sichtbarmachung dieser Phänomene: Wie bereits beschrieben, wurde der Bereich zu Horror und Gender aufgrund expliziter Inhalte von den Kurator\*innen mit besonderer Sorgsamkeit gestaltet. Da es in dem Themenbereich um den Zusammenhang von Weiblichkeit und Abjektion ging, wurde in der Vitrine, mitten zwischen den Darstellungen der monströsen Figuren, als kleines Provokationsobjekt ein in Kunstblut getauchter Tampon drapiert, der die kulturell suggerierte ‚Unreinheit‘ weiblicher Körperlichkeit symbolisieren sollte (vgl. Abb. 23). Bei der Ausstellungseröffnung war nun immer wieder eine Reaktion zu beobachten: Besucher\*innen, die sich in diesem Themenbereich aufhielten, nahmen die ludischen Darstellungen des Monströsen mit all seinen expliziten Facetten sehr gelassen zur Kenntnis – während der Tampon für Irritation und Gesprächsbedarf sorgte. Aber warum eigentlich? Geht man davon aus, dass für ludischen Horror Störungen konstitutiv sind (vgl. Lotzow 2018), dann scheint dieses Objekt doppelt auf-störend (vgl. Gansel 2013, S. 35), mithin Aufmerksamkeit erregend und irritierend zu sein. Denn es verbindet die grenzüberschreitende Kraft des Horrors als *body genre* (vgl. Williams 1999) mit der Visualisierung des Abjekten (vgl. Kristeva 1982) in Bezug auf den weiblichen Körper, und zwar mittels des Themas ‚Menstruation‘, das – zumindest im ‚westlichen‘ Kulturkreis – immer noch tabuisiert wird, obwohl es nicht nur Millionen, sondern Milliarden von Menschen ganz alltäglich betrifft.<sup>10</sup> Es ist nur zu spekulieren, worüber die Besucher\*innen gedacht oder miteinander gesprochen (eher: getuschelt) haben mögen und was dies über unsere gesellschaftliche Prägung besagt, doch um noch einmal den

---

10 Bemerkenswerterweise startete während der Ausstellungszeit von Gender\*in Games im Museum Europäischer Kulturen Berlin eine Ausstellung zur Menstruation mit dem sprechenden Titel „Läuft“. Anschlusskommunikation in alle Richtungen war hier aufgrund der Sichtbarmachung des Phänomens vorprogrammiert. Dadurch wiederum erhält der Titel der Ausstellung eine ganz andere Bedeutung.

Bogen zurück zu den Funktionen von Ausstellungen zu schlagen: Es entstand erstens Sichtbarkeit für ein aufgrund kultureller Konventionen marginalisiertes und stigmatisiertes Phänomen. Und zweitens resultierte aus dieser Sichtbarkeit Anschlusskommunikation.

Beides nicht nur für die Menstruation, sondern auch für das Thema ‚Gender und Spiel‘ im Allgemeinen bewirkt zu haben, war eine große Hoffnung der Ausstellung „Gender\*in Games“.



Abbildung 23: Der Tampon des Anstoßes – Let’s talk about... everything.

## QUELLEN

## LITERATUR

- Beil, Benjamin (2020): Computerspiele(n) ausstellen. In: Geipel, Andrea/Sauter, Johannes/Hohmann, Georg (Hrsg.): *Das digitale Objekt – Zwischen Depot und Internet*. München: Deutsches Museum Verlag, S. 87-98.
- Beil, Benjamin (2023): Computerspiele im Museum. In: Biermann, Ralf/Fromme, Johannes/Kiefer, Florian (Hrsg.): *Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung*. Opladen: Barbara Budrich, S. 349-370.
- Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.) (2018): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS.
- Benjamin, Walter (1974): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Ders.: *Gesammelte Schriften, Bd. I.2.*, hrsg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 471-508.
- Boch, Lukas/Falke, Anna-Klara/Krause, Toni Janosch (2022) (Hrsg.): *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*. Münster: WWU Münster.
- Creed, Barbara (1993): *The Monstrous-Feminine Film, Feminism, Psychoanalysis*. London/New York: Routledge.
- Falke, Anna-Klara (2023): Moderne analoge Spiele ausstellen – ein reflektierter Erfahrungsbericht. In: Boch, Lukas et al. (Hrsg.): *Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen. Klöster und Klerus in analogen und digitalen Spielen*. Stuttgart: Kohlhammer, S. 41-53.
- GamesCoop (Hrsg.) (2012): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Hahn, Sabine (2017): *Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript.
- Gansel, Carsten (2013): Zu Aspekten einer Bestimmung der Kategorie ‚Störung‘ – Möglichkeiten der Anwendung für Analysen des Handlungs-

- und Symbolsystems Literatur. In: Gansel, Carsten/Ächtler, Norman (Hrsg.): *Das ‚Prinzip Störung‘ in den Geistes- und Sozialwissenschaften*. Berlin: De Gruyter, S. 31-56.
- Harper, Todd/Adams, Meghan Blythe/Taylor, Nicholas (Hrsg.) (2018): *Queerness in Play*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Jones, Shelly/Pobuda, Tanya (2020): An Analysis of Gender-Inclusive Language and Imagery in Top-Ranked Board Game Rulebooks. In: *Analog Game Studies, Volume XI, Issue I*. Online: <https://analoggamestudies.org/2020/12/an-analysis-of-gender-inclusive-language-and-imagery-in-top-ranked-board-game-rulebooks/>  
[20.02.2024].
- Krause, Toni Janosch/Sterzenbach, Barbara (2021): Queere Repräsentation in Brettspielen - Ein Beitrag anlässlich des Pride Month. In: *Boardgame Historian*. Online: <https://bghistorian.hypotheses.org/839>  
[20.02.2024].
- Kristeva, Julia (1982): *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. New York: Columbia University Press.
- Lepp, Nicola (2012): Ungewissheiten – Wissens(v)ermittlung im Medium Ausstellung. In: Staupe, Gisela (Hrsg.): *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele*. Wien: Böhlau, S. 60-65.
- Lotzow, Stephanie (2018): *Form und Funktion von Störungen in Horror Games*. Unveröffentlichtes Vortragsskript vom GameCamp an der Media design Hochschule in München.
- Luhmann, Niklas (2017): *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: Springer VS.
- Mäyrä, Frans (2008): *An Introduction to Game Studies*. Los Angeles u.a.: Sage.
- McDivitt, Anne Ladyem (2020): *Hot Tubs and Pac-Man. Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s-1980s)*. München/Wien: De Gruyter Oldenbourg.

- Nae, Andrei (2024): *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*. London: Routledge.
- Niewerth, Dennis (2018): *Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*. Bielefeld: transcript.
- Paech, Joachim (1991): Nähe durch Distanz. Anmerkungen zur dispositiven Struktur technischer Bilder. In: *ZDF Schriftenreihe*, Heft 41: HDTV – Ein neues Medium, S. 43-53.
- Podrez, Peter/Lumme, Christin/Pfaller, Sebastian (2023): Vom Bildschirm auf's Spielbrett. Historische Überlegungen zu analogen Remedialisierungen digitaler Spiele. In: Schwer, Thilo/Kurz, Melanie (Hrsg.): *Design für Spiel, Spaß, Spannung – Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*. Stuttgart: avedition, S. 122-136.
- Riemi (2021): Rezension/Gesellschaftsspiel-Kritik: Zauberberg (Amigo Spiele). In: *Reich der Spiele*. Online: <https://www.reich-der-spiele.de/kritiken/zauberberg-amigo> [02.03.2024].
- Rohde-Enslin, Stefan (2020): Das Innere nach außen kehren? Inventarisieren mit Publikationsanspruch. In: Geipel, Andrea/Sauter, Johannes/Hohmann, Georg (Hrsg.): *Das digitale Objekt – Zwischen Depot und Internet*. München: Deutsches Museum Verlag, S. 25-37.
- Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.) (2015): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem.
- Shaw, Adrienne (2020): *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minnesota: University Press.
- Thiemeyer, Thomas (2014): Die Sprache der Dinge. Museumsobjekte zwischen Zeichen und Erscheinung. In: Staupe, Gisela (Hrsg.): *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele*. Wien: Böhlau, S. 52-59.
- Trattner, Kathrin (2023): #NotMyBattlefield. Deutungskämpfe um ‚historische Authentizität‘ in Gamediskussionen. In: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Heft 3+4: Geschichte in digitalen Spielen, S. 152-164.

- Unterhuber, Tobias (2023): Wer spielt, wer forscht, wer spricht? Die Rolle von Frauen in der Fachgeschichte der Game Studies. In: *Medien & Zeit. Kommunikation in Vergangenheit und Gegenwart*, Jg. 38, Heft 2, S. 25-36.
- Wilhelm, Claudia (2015): Game Studies und Geschlechterforschung. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, S. 316-340.
- Williams, Linda (1999): Film Bodies. Gender, Genre, and Excess. In: Grant, Barry Keith (Hrsg.): *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press, S. 140-158.

## SPIELE

- ANDROID NETRUNNER – DAS KARTENSPIEL (Fantasy Flight Games/Heidelberger Spieleverlag, 2013)
- AUSSCHNEIDE- UND KLEBE-ARBEITEN – EIN REIZVOLLES BESCHÄFTIGUNGSSPIEL (J.W. Spear & Söhne, um 1922)
- BARBIE™ FASHION CLOSET (Mattel, 2017)
- BATTLEFIELD V (Dice, 2018)
- BEASTY BAR (Zoch, 2014)
- BLACKS & WHITES 50TH ANNIVERSARY EDITION (Never Sad Games, 2021)
- BLUMENFLIRT (J.W. Spear & Söhne, um 1930)
- BUBE, DAME, KÖNIGIN (Spielköpfe, 2021)
- CITY OF HORROR (Repos Production, 2012)
- CLUEDO (Diverse, seit 1949)
- CONFLICT OF HEROES – KURSK '43 (Giant Roc, 2019)
- COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (Valve, 2012)
- CUBIRDS (Catch Up Games, 2019)
- DAS „BÖSE BUBEN“ SPIEL (J.W. Spear & Söhne, um 1926)
- DAS GROßE BARBIE-SPIEL (Mattel, 1965)

- DAS SCHWARZE AUGEN – AVENTURIA (Ulisses, 2015)
- DAS SCHWARZE AUGEN – GÖTTER, MAGIER UND GEWEIHTE (Schmidt, 1994)
- DOLCE VITA. EIN SPIEL FÜR PLAYBOYS (Wiener Spielkartenfabrik Piatnik & Söhne, 1969)
- DUKE NUKEM FOREVER (2K Games, 2011)
- ELDRITCH HORROR (Fantasy Flight Games/Heidelberger Spieleverlag 2014)
- ELECTRONIC TRAUMTELEFON (Milton Bradley, 1993)
- EXIT – DAS SPIEL – KIDS: RÄTSELSPAß IM DRSCHUNGEL (Kosmos 2022)
- FLIRT (Spielspaß, 2011)
- GESCHLECHTERKAMPF (Spielspaß, 2005)
- HILDES WILDE WÄSCHESPINNE (Megableu, 2022)
- HOGWARTS LEGACY (Warner Bros. Games, 2023)
- IDENTITÄTENLOTTO (spielecht, 2019)
- LIFE IS STRANGE (Square Enix, 2015)
- MÄRCHENBALL – TANZ MIT DEINEM MÄRCHENPRINZEN (Megableu/Hutter Trade, 2013)
- OVERWATCH (Blizzard, 2016)
- PAPER TALES (Catch Up Games, 2017)
- POKÉMON BLAU (Nintendo, 1996)
- PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (Beam Software, 1996)
- QUEER ALLYSHIP (Spielköpfe, 2020)
- REBEL GIRLS – DAS SPIEL (Kosmos, 2022)
- RED BERETS (Welt der Spiele, 1993)
- RESIDENT EVIL 2: THE BOARD GAME (Steamforged Games, 2022)
- ROOM-25 ULTIMATE (Matagot Studio, 2018)
- SCRABBLE (Diverse, seit 1949)
- SCHLEICH: DINOSAURS – DIE RASANTE DINO-RALLYE (Schmidt, 2021)
- SINGSTAR PARTY (SIE London, 2004)
- SPIEL DES LEBENS (Hasbro, 2016)

SPIES & LIES. A STRATEGO STORY (Jumbo, 2020)

SUPERHIRN PROFESSIONAL (Parker, 1976)

TEKKEN 7 (Bandai Namco, 2015)

TERRAFORMING MARS (Schwerkraft, 2017)

THE CALLISTO PROTOCOL (Striking Distance Studios, 2022)

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (Bethesda, 2016)

THE EVIL WITHIN (Bethesda, 2014)

WOLFQUEST (Minnesota Zoo/Eduweb, seit 2007)

ZAUBERBERG (Amigo, 2021)

#### BILDQUELLEN

Abb. 01 Screenshot aus: BATTLEFIELD V Official Reveal Trailer,  
<https://www.youtube.com/watch?v=fb1MR85XFOc>  
[29.06.2024]

Abb. 02-23 Selbst erstellte Fotografien, Deutsches Spielearchiv Nürnberg

## ÜBER DIE AUTOR\*INNEN

**Stefanie D. Kuschill, M.A.** ist seit dem Umzug des Spielearchivs aus Marburg 2010 mit der Sammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg beauftragt. Seit 2016 ist sie ebenso im Projektteam des Haus des Spiels tätig, das als analoger wie digitaler Spielort für die Stadtgesellschaft fungieren soll. Als Kulturwissenschaftlerin und freie Theatermacherin beschäftigt sie sich mit einem breiten Spielbegriff vom freien Spiel über Theater bis hin zum regelbasierten Spiel. Neben der klassischen archivarisches Tätigkeit und dem kontinuierlichen Aufbau der kulturhistorischen Sammlung stehen für sie die wissenschaftlichen Kooperationen, die Förderung der analogen Spielforschung sowie die Beschäftigung mit aktuellen gesellschaftlichen Diskursen und deren Niederschlag im Gesellschaftsspiel im Vordergrund.

**Dr. Peter Podrez** ist Akademischer Rat am Institut für Medienkultur und Theater an der Universität zu Köln; während des Projekts „Gender\*in Games“ war er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Theater- und Medienwissenschaft an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Er ist im Feld der Game Studies tätig, das er als ‚übergreifende‘ Spielesforschung versteht, welche den Zusammenhang von digitaler und analoger Spielkultur fokussiert. Über seine Arbeit zum Thema Spiel hinaus konzipiert und kuratiert er in Kooperation mit verschiedenen Einrichtungen Ausstellungen – auch, aber nicht nur – zum Thema ‚Spiel(en)‘. Weitere Forschungs- und Arbeitsinteressen umfassen den Zusammenhang von Medienkulturwissenschaft und Museum, Filmtheorie und Filmgeschichte, Animal Studies, Gender Studies und mediale Phantastik (z.B. Horror, Zukunftsvisionen).