

DER GENDERED GAZE IN THE WITCHER 3 UND CYBERPUNK 2077

Eine vergleichende Analyse
anhand der Methode des Critical Gazing

Christina Liemann

ABSTRACT

In diesem Aufsatz stelle ich die Methode des Critical Gazing vor, mit der der Gendered Gaze im Videospiel analysiert werden kann. Critical Gazing berücksichtigt dabei die inhaltliche sowie spielmechanische Ebene und ermöglicht so die Analyse von Videospielen unter Berücksichtigung ihrer medien-spezifischen Interaktivität. Anders als beim Film haben Spieler*innen durch die mediale Affordanz der Interaktivität im Spiel Einfluss auf die Konstruktion des Gazes. Der Gaze entsteht im Spiel in einem Wechselspiel aus Blickobjekten, Kameramechanik und Spieler*innen. Aufgezeigt wird dies anhand einer vergleichenden Analyse der beiden Open-World-Rollenspiele CYBERPUNK 2077 und THE WITCHER 3: WILD HUNT. Obwohl beide Spiele von demselben Entwicklungsstudio stammen und strukturelle Ähnlichkeiten aufweisen, konstituiert sich der Gendered Gaze auf jeweils sehr unterschiedliche Weise. CYBERPUNK 2077 bietet einen diversen, variablen Gaze und die Möglichkeit der Subversion des filmischen Male Gazes (Mulvey 1988a [1975]), während THE WITCHER 3 eher einen hegemonial männlich-heterosexuell geprägten Gaze forciert. Dies gründet zum einen auf der inhaltlichen Ebene der jeweils angebotenen Blickobjekte, zum anderen jedoch insbesondere auf den jeweiligen Kameramechaniken, die unterschiedliche Grade an Interaktivität anbieten.

Keywords: Male Gaze, Kameramechanik, Erzähltheorie, Methodik

1. EINLEITUNG

Als „devoid of any sense, seemingly for the sole purpose of appealing to the male gaze“ (Koziol 2023) kritisiert Autorin Joanna Koziol von ScreenRant die alternativen Kostüme der Figuren Triss und Yennefer in THE WITCHER 3: WILD HUNT (2015)¹ – einem Open-World-Rollenspiel des polnischen Entwicklungsstudios CD Projekt RED. Der Text ist vom Januar 2023, jedoch geht der Diskurs um die Repräsentation weiblicher Figuren – und damit auch um den Gaze auf diese – bereits in das Erscheinungsjahr des Spiels zurück. „[O]utfits [that] are often designed for lusty, probing eyes“ (Grayson 2015, Ergänzung der Verfasserin) oder Kleidung „that looks like it belongs on a porn set“ (Grayson 2015) attestierte Nathan Grayson von Kotaku dem Spiel bereits 2015 in Bezugnahme auf die weiblichen NPCs.

Beide Kritiken beziehen sich auf die inhaltliche Seite des Spiels – nämlich auf die dargebotenen Blickobjekte. Weniger offensichtlich ist neben den oft stark erotisierten Designs der weiblichen Figuren vielleicht der Einfluss der Spielmechanik auf den Gaze in THE WITCHER 3. Koziol benennt explizit den Male Gaze als Kritikpunkt und greift somit sprachlich auf ein Konzept aus der feministischen Filmwissenschaft zurück. Das Videospiel unterscheidet sich jedoch durch den Faktor der Interaktivität fundamental vom Film. Dementsprechend muss dieser Faktor einbezogen werden, wenn der Gaze in einem Spiel analysiert werden soll. Es reicht nicht, auf inhaltlicher Ebene darauf hinzuweisen, welche Blickobjekte in einem Spiel geboten werden – auch deren spielmechanische Präsentation muss berücksichtigt werden. Der wohl wichtigste Aspekt der Spielmechanik in Bezug auf die Konstruktion des Gazes ist die Kameramechanik – denn die Kamera bestimmt nicht nur was gezeigt wird, sondern auch wie und welchen Einfluss Spieler*innen darauf haben. In diesem Aufsatz stelle ich daher mit dem *Critical Gazing* eine Methode vor, mit der der Gaze im Videospiel unter Berücksichtigung der Medienspezifik *Interaktivität* analysiert werden kann. In Methoden der Literatur- und Filmwissenschaft liegt bisher noch oft ungenutztes Potential für die Untersuchung von Videospielen. Trotzdem

1 Im Folgenden nur noch THE WITCHER 3 genannt.

müssen diese Methoden an die Affordanzen des Mediums Videospiel angepasst werden. So weist auch Rauscher (2015, 19) darauf hin, dass sich „warnende Beispiele vor einer allzu unreflektierten Übertragung der ästhetischen Kriterien des Kinos auf die Videospiele [...] hinreichend“ fänden.

Im Folgenden werde ich daher darlegen, wie in *THE WITCHER 3* ein hegemonialer, männlich-heterosexuell geprägter Gaze nicht nur auf inhaltlicher Ebene der Blickobjekte konstruiert wird, sondern wie dieser insbesondere auch durch die spielspezifische Kameramechanik entsteht: Das ‚eingeschränkte‘ Angebot an Blickobjekten spiegelt sich in *THE WITCHER 3* auch in einer restriktiveren Kameramechanik. Um die Spezifik der Kameramechanik von *THE WITCHER 3* herauszuarbeiten bzw. diese mit einem Gegenbeispiel zu kontrastieren, erfolgt die Analyse als Vergleich mit *CYBERPUNK 2077* (2020) – einem neueren Open-World-Rollenspiel von CD Projekt RED. *THE WITCHER 3* und *CYBERPUNK 2077* stammen zwar beide aus demselben Entwicklungsstudio und weisen fundamentale strukturelle Gemeinsamkeiten auf, unterscheiden sich jedoch stark in der jeweiligen Konstruktion des Gazes. Ein Vergleich beider Spiele bietet sich daher an. Im Kontrast zu *THE WITCHER 3* bietet *CYBERPUNK 2077* die Möglichkeit der Konstruktion vielfältiger Gazes – diese entstehen hier sowohl auf der Ebene der diversen Blickobjekte sowie aufgrund der hochgradig interaktiven Kameramechanik.²

2 Keinesfalls soll die vorliegende Analyse jedoch *THE WITCHER 3* als ‚schlechte‘ Repräsentation entlarven und *CYBERPUNK 2077* diesem als ‚gute‘ oder fehlerfreie Darstellung von Frauen oder queeren Personen gegenüberstellen. So weist *THE WITCHER 3* bspw. genauso komplexe Frauenfiguren auf, wie *CYBERPUNK 2077* Fehlritte in der Repräsentation von queeren Menschen begeht. Vielmehr sollen Unterschiede in der Darstellung, die sich insbesondere durch die verschiedenen Kameramechaniken in Bezug auf den Gaze ergeben, herausgearbeitet werden. Es handelt sich also um eine auf diesen Aspekt beschränkte und somit keinesfalls vollumfängliche, abschließende Analyse des Komplexes Gender in beiden Spielen.

2. CRITICAL GAZING ALS METHODE

Mit dem Critical Gazing schlage ich eine Methode vor, mit der der Gendered Gaze in seinen vielfältigen potenziellen Ausprägungen im interaktiven Medium des Videospiele kriteriengeleitet untersucht werden kann. Gleichzeitig bietet das Analysegerüst genug Freiheiten, um auf verschiedenste Videospieletypen sowie auf andere Analyseschwerpunkte als Gender angewendet zu werden (Bauchspieß 2024 nutzt Critical Gazing bspw. für eine theologisch ausgerichtete Analyse). Eine ausführliche Begründung und Herleitung der Methode erfolgte bereits in Liemann (2024), weswegen ich mich im Folgenden weitestgehend auf eine Beschreibung ebendieser beschränke.³

2.1 THEORETISCHE GRUNDLAGE: MALE, FEMALE, FEMINIST, QUEER UND GENDERED GAZE

Im Namen der Methode steckt bereits der Begriff *Gaze*, welchen ich Laura Mulveys Konzept des *Male Gaze* entlehne. In ihrem bis heute einflussreichen Aufsatz „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ (Mulvey 1988a [1975]) beschreibt Mulvey ihre Theorie des *Male Gaze* in Bezug auf das Medium des Films. Für Mulvey ist die *Skopophilie*, was so viel bedeutet wie ‚die Lust am Sehen‘, die zentrale Lust des Films (vgl. ebd., 59-62). *Lust* ist dabei im Sinne von *Wohlgefallen* oder *Pleasure* gemeint und dementsprechend nicht zwangsläufig sexuell zu verstehen. Die Figur innerhalb des Films wird nach Mulvey als Objekt der Betrachtung genutzt und so dem neugierigen Blick des Zuschauers⁴ unterworfen und so objektifiziert (vgl. ebd.). Mulvey sieht insbesondere weibliche Figuren von diesem Mechanismus betroffen, da sich die Strukturen einer patriarchalen Gesellschaft auch in deren Sehgewohnheiten spiegeln bzw. auf deren Filmsprache übertragen (vgl. ebd., 62-67). Die Darstellung von Frauen unterliegt demnach ebenfalls einem

3 Dementsprechend sind einige Inhalte des folgenden Textes in ähnlicher Formulierung und Strukturierung bereits in Liemann (2024) erschienen.

4 Da Mulvey ausschließlich von einem männlichen (heterosexuellen) Zuschauer ausgeht, sind Passagen, die ihren Text wiedergeben, hier bewusst nicht gegendert.

patriarchalen, männlichen Blick – dem *Male Gaze* (vgl. ebd.). Weibliche Figuren sind daher in Kostüm, Aussehen und insbesondere filmischer Inszenierung so gestaltet, dass sie eine erotische Wirkung haben – so bspw. durch fragmentierende Close-Ups auf oder langsame Kamerafahrten über weibliche Körper.

Dieser erotisierten weiblichen Figur stellt Mulvey den männlichen Protagonisten gegenüber, welcher kein erotisiertes Objekt der Betrachtung, sondern vielmehr ein ideales Ego darstellt, mit dem sich der Zuschauer identifizieren soll (vgl. Mulvey 1988a [1975]). Der männliche Protagonist ist jedoch nicht nur Identifikationsfigur, sondern auch „Bearer of the Look“ (ebd., 62): Er steuert den Blick innerhalb der Diegese, die Kamera reproduziert seinen Blick auf die weibliche Figur. Er steht so als Vermittler zwischen Zuschauer und erotisierter Frau.

Den Film teilt Mulvey analog dazu in drei Ebenen (ebd., 68): 1. den Blick der Kamera, 2. den Blick der Figuren innerhalb der Diegese und 3. den Blick des Zuschauers, der sich den Film bspw. im Kino ansieht (ebd., 62-67).

Ein letzter Aspekt, der für die Analyse des Gazes im Medium Videospiel im Vergleich zum Medium Film zentral ist, ist Mulveys Beobachtung, dass der Film die Ebenen von Zeit und Raum vollständig kontrolliert (vgl. ebd., 67). Damit steht er im Gegensatz zu Live-Shows wie bspw. einem Theaterstück (vgl. ebd., 67) – aber auch im Gegensatz zum Medium Videospiel. Im Theater kann der Zuschauer demnach noch in einem gewissen Rahmen entscheiden, was er wie lange und auf welche Weise betrachtet. Im Film ist der Gaze laut Mulvey hingegen vollständig vordefiniert – er teilt klar in Blickobjekt und Voyeur, in machtlos und machtvoll, in passiv und aktiv. Mulvey kritisiert, dass der Zuschauer über diese Vordefinierung des Gazes entmündigt wird.

Seit Erscheinung des Aufsatzes 1975 wurde Mulveys *Male Gaze* vielfach adaptiert, modifiziert und kritisiert. Auch Mulvey selbst reagierte mit ihrem später erschienenen Text „Afterthoughts on ‚Visual Pleasure and Narrative Cinema‘ inspired by King Vidor’s *Duel in the Sun*“ (1946) (Mulvey 1988b [1981]) auf Kritikpunkte. So geht Mulvey ausschließlich von einem männlichen Zuschauer aus – die weibliche Zuschauerin blieb ursprünglich unberücksichtigt (vgl. bspw. Fleischmann 2016: 21, 22). Außerdem ist ihr

Konzept in einem heterosexuellen Verstehensrahmen mit ausschließlich binärer Geschlechterkonzeption verankert. Dementsprechend sind Diskussionen um andere mögliche Gazes entstanden – bspw. um die Frage, ob es in einer patriarchalen Gesellschaft überhaupt einen *Female Gaze* geben kann und ob sich dieser durch die Gegen-Objektifizierung männlicher Körper konstituieren könne (vgl. bspw. Doane 2009). Auch die Konzepte eines *Feminist Gaze* (Visser 1997, 285) oder des *Queer Gaze* (bspw. Weiss 1991; Doty 1993) wurden vorgeschlagen.

Auch in Videospielen begegnen uns heutzutage deutlich diversere Blickkonstruktionen als noch in den von Mulvey in den 70ern analysierten Filmen. Gerade aufgrund der Interaktivität wäre es gleichzeitig wenig produktiv, die in Spielen gebotenen Blickkonstruktionen in starr vorgegebene Kategorien einzuordnen – denn Spieler*innen sind an der Konstruktion des Gazes im Spiel (je nach Spiel stark oder weniger stark) beteiligt. Ich möchte daher einen übergeordneten Begriff des Gendered Gaze (unter anderer Bedeutung bereits bei Visser 1997) vorschlagen, der all diese Kategorien miteinschließt und deren Differenzierungen auflöst. Ich verstehe unter diesem Begriff „einen Blick, der generell in irgendeiner Form eine geschlechtliche und/oder erotisierte Betrachtung nahelegt“ (Liemann 2024).

2.2 DAS ANALYSERASTER

Meine Methode des Critical Gazing bietet ein Analyseraster, anhand dessen der Gaze in verschiedensten Videospielen untersucht werden kann. Es berücksichtigt dabei jeweils die kameramechanische und die inhaltliche Ebene sowie insbesondere auch die Interaktivität des Mediums Videospiel. Schließlich sind im Videospiel – anders als im Film – die Ebenen von Zeit und Raum nicht vorgeschrieben. Durch die mediale Affordanz der Interaktivität können Spieler*innen den Gaze im Spiel mitgestalten.

Wie genau das Wechselspiel zwischen Spieler*innen, Blickobjekten und Kameramechanik in einem konkreten Spiel ausgestaltet ist, kann über folgendes Analyseraster herausgearbeitet werden:

Analyseraster zur Methode des Critical Gazing

- I. Kameratyp(en) identifizieren
 - I.I Blickpunkt(e) (homodiegetisch/heterodiegetisch)
 - I.II Interaktionsmöglichkeiten (Bewegungsspielraum)
- II. Blickobjekte analysieren
 - II.I Gestaltung der Figuren (wichtige NPCs und Spielfigur)
 - II.II Gestaltung der Spielwelt (unwichtige NPCs und Gegenstände)
- III. Wechselspiel zwischen Kamera(mechanik), Blickobjekten und Spieler*innen herausarbeiten

I. KAMERATYP(EN) IDENTIFIZIEREN

Im ersten Schritt werden die verschiedenen Kameratypen identifiziert, die in einem Spiel Verwendung finden. Dabei kommen in einem Spiel meist mehrere Kameratypen zum Einsatz. Diese lassen sich über die Kriterien des Blickpunkts sowie der Interaktionsmöglichkeiten voneinander differenzieren.

I.I BLICKPUNKT(E)

Der Blickpunkt meint dabei den Punkt, von dem aus die Kamera auf die Spielwelt schaut. Ich unterscheide hier in Anlehnung an Genette (2010 [1998])⁵ zwischen der homodiegetischen und der heterodiegetischen Kamera. Bei der homodiegetischen Kamera ist die Kamera Teil der Diegese, gleicht also dem Blick der Figur, (im allgemeinen Sprachgebrauch auch *First-Person-Kamera* genannt), bei der heterodiegetischen Kamera ist die Kamera kein Teil der Diegese, also separat von den Figuren. Bspw. nutzt *CYBERPUNK 2077* für den Großteil des Spiels homodiegetische Kameratypen, während *THE WITCHER 3* ausnahmslos heterodiegetische Kameratypen nutzt. Abbildung 1 zeigt die homodiegetische Kamera in *CYBERPUNK 2077*, wobei die Kamera den Blick der Spielfigur *V* wiedergibt. Abbildung 2 zeigt

5 Lesenswert ist in diesem Rahmen außerdem die Untersuchung zum „Point of View“ und „Point of Action“ von Neitzel (2013), die (ebenfalls von Genette ausgehend) den objektiven Point of View, den semi-subjektiven Point of View, den subjektiven Point of View sowie drei Modi des Point of Actions unterscheidet und so einen bedeutenden Beitrag für die narratologische Untersuchung von Computerspielen geschaffen hat.

die heterodiegtische Kamera in THE WITCHER 3, die von außen auf die Spielfigur *Geralt* und Spielwelt blickt.



Abbildung 1: Die homodiegetische Kamera in CYBERPUNK 2077. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2020).



Abbildung 2: Die heterodiegetische Kamera in THE WITCHER 3. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).

I.II INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN

Weitergehend sind zur Differenzierung der Kameratypen dann die Interaktionsmöglichkeiten bzw. der Bewegungsspielraum, den eine Kamera bietet, zu berücksichtigen. Beantwortet werden hier Fragen wie: Kann die

Kamera generell durch Spieler*innen bewegt werden? Wenn ja, wie weit, in welche Richtungen und auf welchen Achsen? Ist die Kamera in einem bestimmten Winkel fixiert? Welche Distanz hat sie zu Spielfigur und Blickobjekten?

Ebenfalls wichtig ist hier die Unterscheidung, ob die Kamera an die Spielfigur ‚gebunden‘ ist oder nicht. Ein einfaches Beispiel dafür sind die jeweils hauptsächlich im Gameplay eingesetzten Kameratypen von THE WITCHER 3 gegenüber THE SIMS 4 (2014). Beide Spiele nutzen während des Gameplays eine heterodiegetische Kamera. In THE WITCHER 3 ist diese jedoch an Geralt gebunden, folgt also der Position der Spielfigur in der Spielwelt, während sie in THE SIMS 4 völlig frei auf alle Figuren und Objekte gerichtet werden kann – unabhängig von der Position der aktuell gesteuerten Figur (s. dazu auch Bauchspieß 2024).

Verfolgt man die Analyse anhand der Kriterien der Blickpunkte und der Bewegungsspielräume konsequent, so können alle in einem Spiel eingesetzten Kameratypen voneinander differenziert werden.

II. BLICKOBJEKTE ANALYSIEREN

Selbstverständlich ist bei der Konstruktion des Gendered Gazes nicht nur die Frage wichtig, wie etwas gezeigt wird, sondern auch was gezeigt wird – welche Blickobjekte ein Spiel Spieler*innen überhaupt anbietet. Hier gilt es, die Gestaltung der Figuren sowie der Spielwelt zu berücksichtigen.

II.1 GESTALTUNG DER FIGUREN

Bei diesem Analyseschritt wird die visuelle Gestaltung der wichtigen NPCs und der Spielfigur untersucht. Wichtige NPCs meint hier NPCs, die Teil der Spielhandlung (in Haupt- oder Nebenquests) sind und/oder mit denen Spieler*innen mehrfach interagieren. In Bezug auf den Gendered Gaze werden hier Fragen beantwortet wie: Wie ist das Äußere (Kleidung, Körper) der Figuren gestaltet? Gibt es hier erotisierte Elemente? Welche Figuren sind erotisiert gestaltet, welche nicht? Welche Figuren werden in erotisierten Kontexten gezeigt?

II.II GESTALTUNG DER SPIELWELT

Ebenfalls wichtig für die Konstruktion des Gazes ist die Gestaltung der Spielwelt. In diesem Schritt wird daher analysiert, mit welchen Blickobjekten in Form von Gegenständen und unwichtigen NPCs diese ‚dekoriert‘ ist. Unwichtige NPCs meint dabei NPCs, die nicht in Quests involviert sind und primär der Gestaltung bzw. Belebung der Spielwelt dienen. Auch hier ist relevant, ob sich auf dieser Ebene erotisierte Elemente ausfindig machen lassen und welche dies sind.

III. WECHSELSPIEL ZWISCHEN KAMERA(MECHANIK), BLICKOBJEKTEN UND SPIELER*INNEN HERAUSARBEITEN

Im letzten Schritt werden die beiden zuvor erarbeiteten Analyseebenen miteinander in Verbindung gebracht. Denn im Medium Videospiel konstituiert sich der Gendered Gaze in einem Wechselspiel aus Kameramechanik, Blickobjekten und Spieler*innen: Das Spiel macht anhand von Blickobjekten ein Blickangebot. Spieler*innen können aufgrund der Interaktivität des Mediums dann entscheiden, welche dieser Blickangebote sie wahrnehmen. Die Kameramechanik steht dabei als eine vermittelnde Instanz zwischen diesen Entitäten. Die Kamera bestimmt, wie viel Kontrolle jeweils Spiel und Spieler*in über den Gaze haben. Bietet die Kamera viel Bewegungsspielraum, so ist die Entscheidungsmacht der Spieler*innen größer, ist sie wenig interaktiv steuerbar, wird der Blick stärker durch das Spiel geleitet. Gleichzeitig ist ebenfalls wichtig, welche Blickangebote ein Spiel macht. Denn enthält ein Spiel bspw. viele erotisierte Darstellungen weiblicher, jedoch nicht männlicher Figuren, ist es gegebenenfalls auch nicht möglich, entgegen einem hegemonial männlich-heterosexuellen Blick zu spielen. Wie genau sich der Gendered Gaze in einem konkreten Spiel konstituiert, kann daher nur im Rahmen einer ganzheitlichen Berücksichtigung der drei Ebenen von Kamera(mechanik), Blickobjekten und Spieler*innen herausgearbeitet werden. Genau dies werde ich nun im Folgenden anhand von CYBERPUNK 2077 und THE WITCHER 3 exemplarisch aufzeigen.

3. DER GENDERED GAZE IN THE WITCHER 3 UND CYBERPUNK 2077

3.1 KONZEPTIONEN VON GESCHLECHT UND GENDER

Sowohl bei CYBERPUNK 2077 als auch bei THE WITCHER 3 handelt es sich um Open-World-Rollenspiele des polnischen Entwicklungsstudios CD Projekt RED. CYBERPUNK 2077 wurde im Jahr 2020 veröffentlicht, THE WITCHER 3 2015. Beide Spiele weisen genretypisch einen starken Story-Fokus auf und sind in jeweils drei Akten strukturiert, die wiederum einzelne Haupt- und Nebenquests umfassen. Neben diesen strukturellen Gemeinsamkeiten unterscheiden sich die Spiele jedoch stark in Inhalt und Spielmechanik. CYBERPUNK 2077 ist eine Adaption des Tabletop-Spiels CYBERPUNK 2020 und spielt im titelgebenden Jahr 2077, welches typisch für das Genre des Cyberpunks als technokratische, hyperkapitalistische Dystopie imaginiert wird. THE WITCHER 3 ist hingegen eine Adaption der WIEDŹMIN-Buchreihe rund um den Hexer Geralt, die in einem fiktiven Universum mit Fantasy-Elementen spielt, welches stark an das mitteleuropäische Mittelalter angelehnt ist. So stehen sich die Settings beider Spiele im Hinblick auf ihren (fiktiven) Zeitraum quasi diametral gegenüber: CYBERPUNK 2077 blickt in Zukunft auf eine durch Technik und Neonlicht geprägte Welt, THE WITCHER 3 auf eine Vergangenheit aus Zauberei und Fachwerk.

CYBERPUNK 2077 imaginiert eine Zukunft, in der sich viele Grenzen von Geschlecht, Gender und Sexualität scheinbar aufgelöst haben. Jede Form der Kleidung kann von jedem NPC und auch von der Spielfigur unabhängig von deren Geschlecht getragen werden. Gleiches gilt für andere Gendermarker wie Make-Up oder Frisuren. Die Spielfigur V kann weiblich, männlich, trans-⁶ oder cisgender sein und homo- wie heterosexuelle Beziehungen eingehen, diese (eingeschränkt) auch gleichzeitig führen. Neben V sind einige NPCs in ihrer Sexualität oder Geschlechtsidentität ebenfalls eindeutig queer. Auch die Nachtclubs von Night City folgen bei der Anstellung von

6 Es muss an dieser Stelle jedoch darauf hingewiesen werden, dass die Repräsentation von transgender Personen in diesem Spiel keinesfalls uneingeschränkt gelungen ist und auch der Character-Creator hier Einschränkungen aufweist. So können Vs Pronomen bspw. nicht unabhängig von der Stimme gewählt werden.

Sexarbeiter*innen anscheinend einer streng geschlechterparitätischen Quote. Sexistische oder queerfeindliche Diskriminierung scheint nicht zu existieren – und wenn doch, dann wird sie nur von Angehörigen ‚fremder‘ Kulturen wie der japanischen Arasaka-Konzernführung betrieben.

Im Vergleich zu dieser fast postgeschlechtlichen Spielwelt ist die Darstellung von Geschlecht und Gender in THE WITCHER 3 konservativer. Zwar werden dort nicht derart rigide Geschlechterrollen und harsche geschlechtsbezogene Diskriminierung dargestellt, wie vielleicht anhand des mittelalterlichen Settings erwartbar wäre, dennoch gibt es bestimmte Rollen, die tendenziell von weiblichen bzw. von männlichen Figuren ausgefüllt werden, während heroische Figuren sich an ‚traditionelle‘ Konventionen von Geschlechterperformanz halten. Der männliche Protagonist Geralt ist (getreu der Buchvorlage) heterosexuell, bei Frauen begehrt und nutzt diesen Umstand auch (je nach Entscheidung der Spieler*innen) für regelmäßigen Beischlaf. Er ist stoisch – zeigt nur selten starke Emotionen – und wehrhaft – besiegt Monster und Menschen im Kampf. Sein Körper zeichnet sich durch breite Schultern und definierte Muskeln aus. Die beiden primären Romance-Options⁷ *Yennefer* und *Triss* gehören beide der Loge der Zauberinnen an, deren Mitglieder (ebenfalls getreu der Buchvorlage) ausschließlich konventionell attraktive und unabhängig ihres tatsächlichen Alters jung aussehende Frauen sind. Yennefer und Triss haben beide langes Haar, schlanke und doch kurvige Körper und tragen Make-Up, das eher an die 2010er als ein (fiktives) Mittelalter erinnert, sowie figurbetonte, ebenfalls nur bedingt historisch anmutende Kleidung. Verkürzt lässt sich konstatieren, dass THE WITCHER 3 hegemoniale Geschlechterkonzeptionen und Schönheitsideale seiner Entstehungszeit – also der 2010er Jahre – in das Mittelalter projiziert. Zwar gibt es mit der Figur des Elfen Elihal zumindest den unbeholfenen Versuch, eine Drag Queen (?) darzustellen, dieser geht jedoch – genauso wie Ciris angedeutete Bisexualität oder die tragische homosexuelle Liebesgeschichte des Jägers Mislav – bereits durch den kleinen Gesamtanteil dieser (gender-)queeren Elemente im epischen Umfang des Spiels unter.

7 Der Begriff ‚Romance Options‘ bezeichnet NPCs, mit denen die Spielfigur eine optionale romantische und/oder sexuelle Beziehung eingehen kann.

3.2 BLICKANGEBOTE

Diese jeweils unterschiedlichen Konstruktionen von Geschlecht und Gender der beiden Spiele spiegeln sich auch in den jeweils angebotenen Blickobjekten wider, welche wiederum auch mit der Wahl der Spielfigur durch das Entwicklungsstudio zusammenhängen. Denn wie der männliche Protagonist in Mulveys Filmanalyse dient im Videospiel auch die Spielfigur als Vermittler*in zwischen Spieler*in und Blickobjekten. Da die Spielfigur V aus CYBERPUNK 2077 verschiedene geschlechtliche Identitäten haben und Romanzen mit Figuren verschiedener Geschlechter eingehen kann, ist es nur naheliegend, dass das Spiel dementsprechend Blickobjekte verschiedenen Geschlechts anbietet. Da Geralt als heterosexuell und männlich vordefiniert ist, ist ebenfalls naheliegend, dass die allermeisten erotisierten Blickangebote in THE WITCHER 3 weiblich sind. Die Prägung des Gazes durch die Spielfigur steht außerdem in Wechselwirkung mit der Kameramechanik.

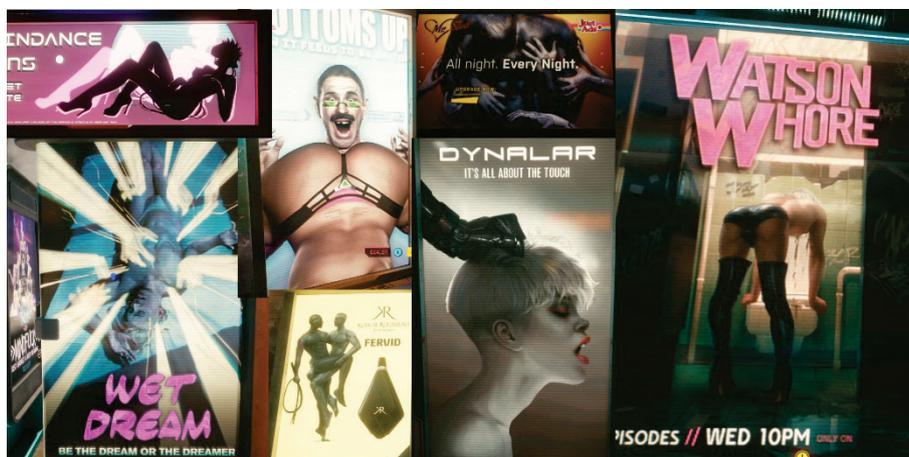


Abbildung 3: Werbung in Night City. Eigene Screenshots. (CD Projekt RED 2020).

CYBERPUNK 2077s Spielwelt Night City ist insgesamt von einer Vielzahl erotisierter Blickobjekte durchzogen und somit ein stark sexualisierter Ort, der Spieler*innen vielfach zum Gazeinlädt. Als ins Dystopische gesteigerte Parodie einer kapitalistischen Großstadt finden sich bspw. in jeder Ecke der Spielwelt fiktive Werbegrafiken. Diese Werbung ist als Persiflage ‚echter‘

Werbung hochgradig sexualisiert, zeigt jedoch Personen verschiedener Geschlechter in hetero- wie homosexuellen erotisierten Kontexten. Abbildung 3 zeigt eine repräsentative Auswahl von Werbegrafiken aus CYBERPUNK 2077. So spielt bspw. das Werbebanner für *Watson Whore* mit konventionalisierten Sehgewohnheiten, indem eine männliche Person in weiblich konnotierter Pose und Bildkomposition gezeigt wird. Es werden also verschiedene Blickangebote für vielfältige Gazes gemacht.

Auch bietet CYBERPUNK 2077 insgesamt vier primäre Romance-Options: jeweils zwei Männer und zwei Frauen. Welche dieser Figuren für eine Romanze mit V offensteht, hängt dabei von der Wahl von Vs Stimme und Körperbau ab⁸ – die Figuren sind also nicht *playersexual*.⁹ Diese Figuren sind außerhalb der Sexszenen zwar nicht sonderlich stark erotisiert, jedoch allesamt konventionell attraktiv gestaltet. Darüber hinaus können Spieler*innen noch entgeltlichen Geschlechtsverkehr mit Sexarbeiter*innen erwerben. Auch hier findet sich eine gleiche Anzahl männlicher sowie weiblicher Sexarbeiter*innen, die unabhängig vom Geschlecht der Spielfigur mit dieser schlafen. Es werden also ebenfalls in diesem Bereich verschiedene Blickangebote für einen diversen Gaze gemacht.

Wie bereits einleitend angedeutet verhält es sich bei THE WITCHER 3 gegenteilig. Erwähnt wurden schon die beiden primären Romance-Options Yennefer und Triss, die durch ihr Design erotisiert sind und durch ihre visuelle Gestaltung innerhalb der Spielwelt teilweise deplatziert wirken. Insbesondere die alternativen Kostüme der beiden Zauberinnen verdeutlichen,

8 Spieler*innen können in der Charakter-Erstellung Vs Stimme, den Körperbau sowie die Genitalien voneinander unabhängig wählen. Es ist also bspw. möglich, die feminine Stimme mit dem maskulinen Körperbau und weiblichen Genitalien zu kombinieren. Kleidung, Frisur und Make-Up können ebenfalls völlig unabhängig von Vs Geschlecht ausgewählt werden. Die von NPCs für V verwendeten Pronomen hängen dabei ausschließlich von der Wahl der Stimme ab (feminine Stimme = sie/ihr; maskuline Stimme = er/ihm; geschlechtsneutrale Pronomen werden nicht angeboten).

9 Der Begriff ‚playersexual‘ bezeichnet NPCs, die sich grundsätzlich romantisch/sexuell zur Spielfigur hingezogen fühlen, allerdings keine queere Identität repräsentieren oder für sich beanspruchen. Vielmehr ist ihre Queerness abhängig vom Verhalten der Spieler*innen. Ein anschauliches Beispiel für dieses Phänomen ist Dragon Age 2.

dass der Fokus der Gestaltung eher auf erotischer Attraktivität liegt: Yenfer trägt einen kurzen Rock mit zwei Seitenschlitzen, die darunterliegende Spitzenstrümpfe entblößen. Triss trägt ein bis zum Boden reichendes Abendkleid, das sowohl vorne als auch hinten bis zur Bauchnabelhöhe ausgeschnitten ist. Aber auch weniger wichtige weibliche NPCs weisen diese erotisierten Designs auf. So sind die anderen Zauberinnen der Loge ähnlich sexualisiert gestaltet: Keira Metz zum Beispiel trägt offenes, langes blondes Haar und ein schulterfreies Kleid, dessen Ausschnitt durch seine Breite Teile des Oberkörpers und ihrer Brustwarzen exponiert. Wie in CYBERPUNK 2077 ist es auch in THE WITCHER 3 möglich, Sex mit spezifischen NPCs käuflich zu erwerben. Diese Möglichkeit bietet sich in Bordellen, die mit spärlich bekleideten NPCs dekoriert sind. In den Bordellen lassen sich zwar vereinzelt auch männliche Sexarbeiter finden, jedoch sind die weiblichen zum einen eindeutig in der Überzahl und Spieler*innen können zum anderen auch ausschließlich deren Dienste in Anspruch nehmen.

Allerdings ließe sich auch die Spielfigur Geralt selbst als Blickobjekt nutzen: Sein muskulöser Körper wird in verschiedenen Szenen zur Schau gestellt. Unklar ist allerdings, inwiefern diese erotisierte Lesart von Geralts Körper intendiert ist, oder ob Geralts visuelle Gestaltung nicht eher einer Idealisierung im Sinne einer Identifikation mit einem idealen Ego gleichkommt.

THE WITCHER 3 bietet also zahlreiche weibliche Blickobjekte und steuert den Gendered Gaze so bereits auf inhaltlicher Seite durch die angebotenen (oder eben nicht angebotenen) Objekte. Viele dieser Blickangebote lassen sich aufgrund der Kameramechanik – anders als in CYBERPUNK 2077 – auch nicht vermeiden und müssen wahrgenommen werden. Dies werde ich im folgenden Abschnitt zeigen.

3.3 KAMERAMECHANIKEN UND IHRE AUSWIRKUNGEN AUF DEN GENDERED GAZE

Um nachzuvollziehen, in welchem Wechselspiel nun die jeweiligen Kameramechaniken beider Spiele mit den jeweils gebotenen Blickobjekten stehen, ist zunächst festzuhalten, welche Kameratypen in beiden Spielen verwendet werden.

Interaktionsmodus	CYBERPUNK 2077	THE WITCHER 3
Erkundung der Spielwelt & Dialog mit niedriger Priorität	Freie Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Homodiegetisch • An Spielfigur gebunden • Auf allen Achsen bewegbar 	Freie Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Auf mittlerer Höhe in mittlerer bis großer Distanz zu Spielfigur • An Spielfigur gebunden • Auf allen Achsen bewegbar, ohne Input automatische Ausrichtung hinter der Spielfigur
Kampf	Freie Kamera (s.o.)	Unterstützende Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Mittlere bis große Distanz zur Spielfigur • An Spielfigur gebunden • Auf allen Achsen frei bewegbar, ohne Input automatische Ausrichtung hinter der Spielfigur und auf fokussierten Gegner zentriert
Nutzung eines Transportmittels (Auto/Motorrad bzw. Pferd)	Freie Kamera (s.o.) oder optional Freie heterodiegetische Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Große Distanz zur Spielfigur • An Spielfigur gebunden 	Freie Kamera (s.o.)

	<ul style="list-style-type: none"> • Auf allen Achsen bewegbar, ohne Input automatische Ausrichtung hinter der Spielfigur 	
Interaktiver Dialog mit höherer narrativer Priorität	Fixierte Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Homodiegetisch • An Spielfigur gebunden • Auf allen Achsen in vordefiniertem, kleinen Sichtbereich bewegbar 	Filmische Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Nicht bewegbar¹⁰
Nicht-interaktive Szenen (Szenen mit höchster narrativer Priorität – bspw. Prolog, Epilog, Sexszenen, Bewegungsabläufe etc.)	Filmische Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Homodiegetisch • Nicht bewegbar 	Filmische Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Nicht bewegbar
Inventarbildschirm	Statische Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Mittlere Distanz zur Spielfigur • Nicht bewegbar 	Statische Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Mittlere Distanz zur Spielfigur • Nicht bewegbar
Charaktererstellung	Statische Kamera (s.o.)	N/A
Fotomodus	Gott-Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Nicht an Spielfigur gebunden • Distanz frei wählbar • Auf allen Achsen bewegbar 	Gott-Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Heterodiegetisch • Nicht an Spielfigur gebunden • Distanz frei wählbar • Auf allen Achsen bewegbar

¹⁰ In der PC-Version kann die Kamera bei Steuerung mit Maus und Tastatur in einem sehr kleinen Bereich bewegt werden. Da diese Möglichkeit jedoch ausschließlich unter diesen Hardware-Umständen gegeben ist, die Kamera automatisch auf ihren Sollwert zurückschwenkt und sich der Bewegungsspielraum im Zentimeter-Bereich bewegt, ist dies an dieser Stelle zu vernachlässigen.

Für die Konstruktion des Gendered Gazes besonders relevant sind die Kameratypen, die jeweils bei der Erkundung der Spielwelt, in interaktiven Dialogen mit erhöhter Priorität und in nicht interaktiven Szenen eingesetzt werden. Alle weiteren Kameratypen werden in der folgenden Analyse ausgeklammert.

In CYBERPUNK 2077 kommen fast ausschließlich homodiegetische Kameratypen zum Einsatz. Der Blick der Kamera gleicht also dem Blick der Spielfigur V und beides wird durch die Spieler*innen gesteuert. Die drei von Mulvey genannten Ebenen des Blicks (Kamera, Figur und Zuschauer) verschmelzen so miteinander. Dies hat Auswirkungen auf den Gendered Gaze: Durch die Positionierung der Kamera ist die Spielfigur V selbst nicht Objekt des Blickes, sondern eher eine Identifikationsfigur im Sinne eines idealen Egos. Nach Galloway (2006, 69) begünstigt der „subjective shot“ (also in der Terminologie des Critical Gazing die homodiegetische Kamera) die Identifikation mit der Spielfigur. Durch die Verschmelzung der drei Ebenen wird die Spielfigur zum Rahmen der Wahrnehmung der Spielwelt: Spieler*innen sehen Night City durch Vs Augen. Da V kein festgelegtes Geschlecht hat, trans- oder cisgender sein und homo- wie heterosexuelle Beziehungen eingehen kann, hat V in gewisser Weise eine geschlechtlich und sexuell ambigue Identität. V kommt so auch Haraways (1991 [1985]) utopischem Konzept des Cyborgs nahe, welcher Grenzen von Sexualität und Geschlecht auflöst. Dementsprechend sind auch die Kamera sowie der Gaze geschlechtlich ambigue markiert. Dies zeigt, dass bereits die Wahl der Spielfigur durch das Entwicklungsstudio (bzw. die Festlegung des Rahmens, in dem Spieler*innen diese gestalten können) im First-Person Game erhebliche Auswirkungen auf den Gendered Gaze hat. Kennedy (2002) weist außerdem darauf hin, dass Spieler*innen „transgendered“ werden, wenn sie einen andersgeschlechtlichen virtuellen Körper und so ein „technological second self“ annehmen.

Diese Verschiedenheit der Blickangebote und die damit verbundene potenzielle Vielfältigkeit des Gazes spiegeln sich auch in der Kameramechanik bzw. stehen im Wechselspiel mit dieser. Denn anders als im Film sind die Ebenen von Zeit und Raum im Videospiel nicht vorgegeben, sondern können über die Interaktivität von den Spieler*innen mitbestimmt

werden. Dies bietet das Potenzial, die Unmündigkeit von Mulveys Zuschauer aufzubrechen – welches in CYBERPUNK 2077 auch realisiert wird, indem Spieler*innen umfängliche Kontrolle über die Kamera erhalten. Für den Großteil des Spiels (das Erkunden der Spielwelt, viele der Dialoge und auch die Kämpfe) wird die Freie Kamera genutzt. Spieler*innen können diese Kamera auf allen Achsen frei bewegen. Ausnahme ist die Gebundenheit der Kamera an Vs Position, die allerdings ebenfalls von den Spieler*innen kontrolliert wird. Spieler*innen können also (weitestgehend) uneingeschränkt nach oben, unten, rechts und links schauen und sogar mit Vs kybernetischen Augen an Blickobjekte heranzoomen. Gerade da die Figuren sehr detailliert gestaltet und die Grafik auf dem technisch neuesten Stand ist, lädt das Spiel auch in hohem Maße dazu ein, von dieser Zoom-Funktion Gebrauch zu machen und Figuren ggf. in fragmentierten Ausschnitten und kleinsten Details zu betrachten. Die Abbildungen 4 und 5 zeigen denselben Dialog mit der Figur *Panam*. Die Screenshots veranschaulichen, wie unterschiedlich diese Szene je nach Input der Spieler*innen aussehen und wie nah an die Figuren gezoomt werden kann (Abb. 5).



Abbildung 4: Dialog mit Panam in Freier Kamera ohne Zoom. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2020).



Abbildung 5: Dialog mit Panam in Freier Kamera mit Zoom. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2020).

Auch in Bezug auf die anderen Blickobjekte wie die sexualisierte Werbung oder die dekorativen NPCs im Nachtleben von Night City bedeutet die Freie Kamera, dass Spieler*innen in großen Anteilen mitentscheiden, was sie wahrnehmen – welche Poster, Bildschirme oder NPCs sie wie und wie lange betrachten. Das vielfältige Blickangebot und der hohe Grad an Interaktivität der Kameramechanik begünstigen so im Wechselspiel miteinander viele potenzielle Gazes sowie eine Ermächtigung der Spieler*innen, diese mitzubestimmen. Bemängelt Mulvey beim Film die Entmündigung des Zuschauers, so können Spieler*innen den Gendered Gaze in CYBERPUNK 2077 aktiv (mit-)konstruieren.

Nur sehr selten wird Spieler*innen in CYBERPUNK 2077 die Kontrolle über die Kamera entzogen. Lediglich in äußerst wenigen, besonders wichtigen Szenen (Prolog, Epilog) und – interessanterweise – in allen Sexszenen kommt die Filmische Kamera zum Einsatz, die Spieler*innen keine Interaktionsmöglichkeiten bietet. Hier ist die Kamera vollständig vom Spiel vorgegeben und die Spieler*innen haben keinerlei Bewegungsspielraum. Ausgerechnet während der Sexszenen – also genau der Momente, die den höchsten Grad an Erotisierung aufweisen – kehrt sich die Subversion eines vorgegebenen Gazes also wieder um und die bevormundende Kamera des Films wird reproduziert. Spieler*innen können über die Romance-Options

lediglich wählen, welchen Körper sie sehen wollen. Nach dieser Wahl ist innerhalb der Sexszenen dann jedoch genau vorgeben, wie die virtuellen Körper betrachtet werden sollen – so auch in Abbildung 6 erkennbar. Spieler*innen werden so – verstärkt durch die homodiegetische Kamera – automatisch zum Voyeur gemacht.

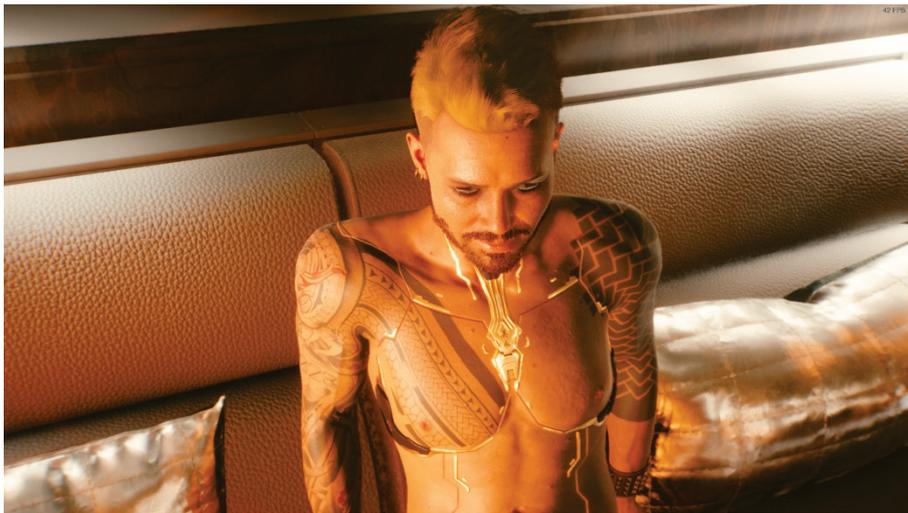


Abbildung 6: Erotisierte Körper-Darstellung während einer Sexszene. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2020).

Allerdings ist zu betonen, dass diese Entmündigung der Spieler*innen durch die Aufhebung der Interaktivität nur ausgesprochen selten eingesetzt wird. Stattdessen wird in den meisten Szenen und Dialogen mit höherer Wichtigkeit eine Art Mischform zwischen Freier und Filmischer Kamera verwendet: Die Fixierte Kamera. Hier ist die Kamera zwar ebenfalls homodiegetisch und kann bewegt sowie auch gezoomt werden, jedoch nicht beliebig weit in alle Richtungen. Stattdessen ist Vs Position fixiert (Spieler*innen können die Spielfigur also nicht bewegen) und ein eingeschränkter Sichtbereich vorgegeben. Innerhalb dieses Bereiches können Spieler*innen die Kamera bewegen, diesen aber nicht verlassen. Dieser Kameratyp erlaubt es dem Spiel, den Fokus auf einen Aspekt der Handlung oder eine Figur zu legen, gleichzeitig aber auch den Spieler*innen noch gewisse Handlungsräume in Bezug auf den Blick zu lassen.



Abbildung 7: Fixierte Kamera im Dialog mit Judy. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2020).

Anders als bei der Freien Kamera wird durch den eingeschränkten Sichtbereich ein Blickobjekt vorgegeben, Spieler*innen und NPC klar jeweils die Rollen *Gazer* und *Objekt* zugeteilt. So ist in Abbildung 7 eine Romanzen-Szene mit der Figur Judy zu sehen, welche hier über die Fixierung der Kamera klar als Blickobjekt vorgegeben wird und deren Oberkörper nur mit einem BH bekleidet ist. Das Blickobjekt ist durch die Fixierung der Kamera zwar vorgegeben, allerdings könnten Spieler*innen durch die Affordanz eines Sichtbereichs die Kamera bspw. auch noch ein Stück nach unten schwenken und die Szene somit stärker erotisieren.¹¹ Der Gaze ist hier also stärker vorgegeben als bei der Freien Kamera, es ist jedoch deutlich mehr Eigenkonstruktion als bei der Filmischen Kamera möglich.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass CYBERPUNK 2077 vielfältige Blickangebote macht und versucht, einen breiten potenziellen Gendered Gaze zu bedienen.¹² Die Freie und die Fixierte Kamera weisen dabei ein subversives Potential ggü. dem potentiell entmündigenden filmischen Gaze auf. Diese durch die hochgradig interaktive Kamera bedingte Freiheit

11 Derartig wandernde Blicke bleiben durch die betroffenen NPCs unkommentiert. Hier läge allerdings eine Chance, den objektifizierenden Blick der Spieler*innen bzw. deren Blickmacht zu hinterfragen und auch den NPCs eine gewisse Blickmacht bzw. ein ‚Bewusstsein‘ über den Gaze einzuschreiben.

12 Allerdings ist das Verhältnis zwischen männlichen und weiblichen Blickobjekten dabei nicht immer ausgeglichen, vgl. dazu Liemann 2022.

und die Vielfältigkeit der Blickangebote wirken in ihrem Wechselspiel somit gemeinsam auf ein Aufbrechen hegemonial männlicher Sehgewohnheiten hin. Inwiefern dieses Potential realisiert wird, liegt allerdings (auch) in den Händen der Spieler*innen.

In *THE WITCHER 3* kommen im Gegensatz zu *CYBERPUNK 2077* ausschließlich heterodiegetische Kameratypen zum Einsatz. Potenziell können hier also ‚lediglich‘ die Ebenen von Kamera und Zuschauer bzw. Spieler*innen miteinander verschmelzen, abhängig davon, ob Spieler*innen Kontrolle über die Kamera ausüben können. In jedem Fall bleibt aber die Ebene der Figur, also des männlichen Protagonisten Geralt, separat. Er tritt dadurch nicht wie *V* als Rahmen der Wahrnehmung auf, sondern übernimmt mehr die von Mulvey beschriebene Rolle als Vermittler zwischen Blickobjekt und Spieler*in. Häufig ist klar markiert, dass die Kamera seinen Blick auf eine weibliche Figur wiedergibt, so auch direkt in der ersten Szene des Spiels: Die Kamera zeigt hier Geralt, der in einer Badewanne sitzt und zu einer anderen Person blickt (Abb. 9). Es folgt ein Schnitt auf Yennefer, die Spieler*innen hier zum ersten Mal sehen und die unbekleidet und mit ausgestreckten Beinen auf einem Stuhl sitzt (Abb. 10). Sie ist dabei seitlich positioniert, sodass Spieler*innen und Geralt ihre Beine und ihren Hintern betrachten können. Die Kamera macht einen leichten Schwenk von unten nach oben, was vermutlich Geralts Blickrichtung kommunizieren soll. Da zuerst Geralt, der auf Yennefer schaut, gezeigt wurde, wird klar, dass die Kamera hier seinen Blick auf ihren Körper reproduziert und er so zwischen Spieler*innen und Blickobjekt vermittelt. Unerwähnt soll im Rahmen dieser Szene jedoch nicht bleiben, dass sie ebenfalls Geralts nackten Körper zeigt. Dieser sitzt breitbeinig in einer Badewanne und die Kamera ist, kurz bevor er zu Yennefer blickt, zwischen seinen Beinen positioniert (Abb. 8). Da allerdings als nächstes ein Kriebstier gezeigt wird, dass zwischen seinen Beinen unbemerkt ins Wasser gleitet, erzielt diese Einstellung vermutlich (auch) eine humoristische Wirkung. Die Darstellungen von Geralt und seinem Körper können wie in 3.2 bereits angesprochen je nach Lesart also zwischen Erotisierung bzw. Objektifizierung, Idealisierung und Humor changieren. Die Lesart von Yennefers Nacktheit ist hingegen durch Geralts Blick auf sie eindeutig als erotisiert vorgegeben.

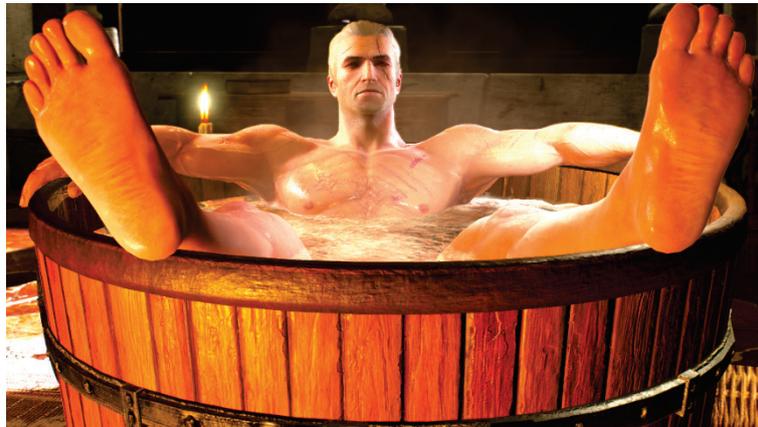


Abbildung 8: Geralt in Badewanne. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).

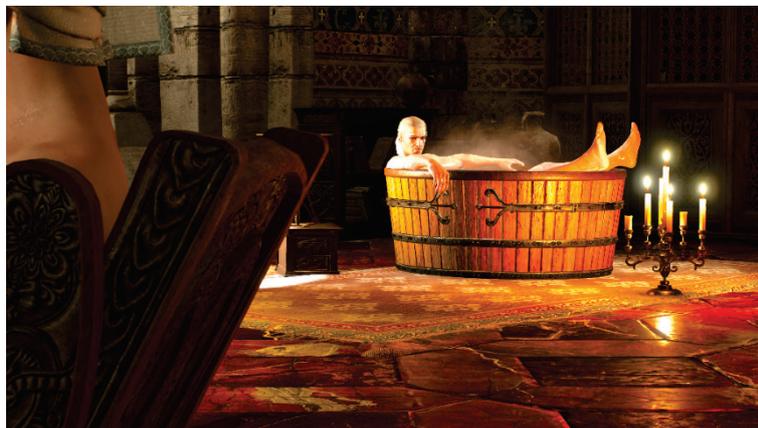


Abbildung 9: Geralt blickt auf eine Person. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).



Abbildung 10: Geralts Blick auf Yennefer. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).

Möglich ist diese gezielte und eindeutigere Blickkonstruktion, da hier die filmische Kamera zum Einsatz kommt. Hier liegt auch ein für die Konstruktion des Gazes zentraler Unterschied zwischen der Kameramechanik von *THE WITCHER 3* zu *CYBERPUNK 2077*: Während Spieler*innen in *CYBERPUNK 2077* meist freie oder teilweise Kontrolle über die Kamera haben, wird in *THE WITCHER 3* in Bezug auf die Kameramechanik deutlich weniger Interaktivität geboten. Zum einen gibt es anteilig deutlich mehr ‚reine‘ Filmsequenzen, die über die filmische Kamera inszeniert sind und keinerlei Interaktivität integrieren. Zum anderen werden auch sämtliche Dialoge, in denen Spieler*innen Interaktivität in Form von Dialogoptionen geboten wird, mithilfe der filmischen Kamera inszeniert. In *CYBERPUNK 2077* kommt in interaktiven Dialogen hingegen die freie oder fixierte Kamera zum Einsatz, die Spieler*innen noch eine Teilkontrolle über den Gaze erlaubt. Da diese interaktiven Dialoge in beiden Spielen einen großen Anteil der Spieldauer einnehmen, ist dies ein signifikanter Unterschied in Bezug auf die Konstruktion des Gazes.

Dementsprechend sind in *THE WITCHER 3* auch die interaktiven Dialoge mit filmischen Mitteln inszeniert, was zum einen funktionale Aspekte hat, ihnen aber auch eine cineastische Qualität verleiht. So kann die Kamera auch in interaktiven Dialogen genutzt werden, um Spieler*innen eine bestimmte Betrachtungsweise ‚vorzuschreiben‘ oder Geralts Blick wiederzugeben. Sprechen Spieler*innen bspw. in dem Bordell *Passiflora* eine weibliche Sexarbeiterin an, so beginnt eine über die filmische Kamera inszenierte interaktive Dialogsequenz, in der Geralt die sexuellen Dienste dieses NPCs erwerben kann. Während der weibliche NPC Geralt begrüßt, fährt die Kamera von unten nach oben über ihre nackten Beine (Abb. 11), ihren leicht bekleideten Unterkörper (Abb. 12) und ihren Torso (Abb. 13), um zuletzt bei ihrem Gesicht anzukommen (Abb. 14). Es folgt ein Schnitt auf Geralt, der auf die Sexarbeiterin blickt (Abb. 15), was die zuvor erfolgte Kamerafahrt als seinen Blick markiert. Mit dem männlichen Sexarbeiter, der direkt neben dem weiblichen NPC steht, können Spieler*innen hingegen nicht in dieser Form interagieren – denn als heterosexueller, männlicher Vermittler des Blicks betrachtet Geralt männliche Körper nicht auf eine erotisierte Weise.



Abbildung 11: Start der Kamerafahrt über Beine eines weiblichen NPCs. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).

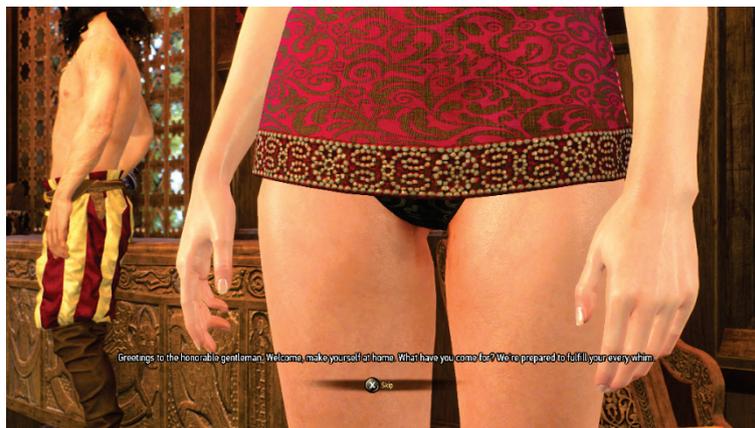


Abbildung 12: Fortführung der Kamerafahrt über Unterkörper. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).



Abbildung 13: Fortführung der Kamerafahrt über Torso. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).



Abbildung 14: Ende der Kamerafahrt auf Gesicht. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).



Abbildung 15: Geralts Blick auf weiblichen NPC. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).

Wie auch bei CYBERPUNK 2077 kommt bei THE WITCHER 3 während der Erkundung der Spielwelt die Freie Kamera zum Einsatz, allerdings ist diese hier nicht homo-, sondern heterodiegetisch. Auch weist sie eine deutlich größere Distanz zu den potenziellen Blickobjekten auf als die homodiegetische Kamera in CYBERPUNK 2077. Dementsprechend lädt diese Kamera im Vergleich zu ihrem CYBERPUNK 2077-Äquivalent weniger dazu ein, auf NPCs zu gazer und diese zu objektifizieren bzw. zu erotisieren. In Abbildung 16 ist die relativ große Distanz erkennbar, mit der die NPCs bei Nutzung dieses Kameratyps betrachtet werden. Zu sehen ist hier derselbe NPC wie in den Abbildungen 11-14, was den Kontrast zur Filmischen Kamera veranschaulicht. Vielmehr ermöglicht die Freie Kamera von THE WITCHER 3

durch die vergleichsweise große Distanz das Gaze auf die detailliert gestalteten Landschaften des Spiels (Abb. 17).



Abbildung 16: Darstellung von NPCs in der Passiflora mit Freier Kamera. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).



Abbildung 17: Blick auf Landschaft. Eigener Screenshot. (CD Projekt RED 2015).

Durch die Gebundenheit an und zumeist größere Nähe zu der Spielfigur Geralt wird er allerdings als Blickobjekt ausgewiesen. Amanda Philips hat in ihrer Analyse des *Gamic Gaze* bspw. herausgearbeitet, wie die Third-Person Kamera in TOMB RAIDER (1996) die sexuelle Objektifizierung der Spielfigur

Lara Croft begünstigt (Philips 2020). Auch hier muss jedoch wieder resümiert werden, dass Geralt zwar durch die Kameramechanik als potenzielles Blickobjekt ausgewiesen wird, mit welcher Lesart (Objektifizierung oder Idealisierung) dies jedoch angenommen wird, von einzelnen Spieler*innen abhängt.

Insgesamt ist in THE WITCHER 3 also bereits auf der Ebene der angebotenen Blickobjekte die Erotisierung (fast ausschließlich) weiblicher Körper vorgegeben. Diese Vorgabe des Gendered Gazes wird weitergehend auch mechanisch durch die Kamertypen forciert: Durch den quantitativ häufigen Einsatz der Filmischen Kamera auch während interaktiver Dialogsequenzen wird genau vorgegeben, wie und welche Körper Spieler*innen betrachten. Dabei reproduziert die Kamera auch den Blick des männlichen Protagonisten Geralt, der durch die heterodiegetische Kamera als Vermittler in den Vordergrund tritt. Somit wird in THE WITCHER 3 durch das Wechselspiel von sowohl inhaltlicher als auch mechanischer Ebene ein hegemonialer männlich-heterosexuell geprägter Gaze vorgegeben.

Die Möglichkeiten, diesen Gendered Gaze vonseiten der Spieler*innen aufzubrechen, sind aufgrund der im Vergleich zu CYBERPUNK 2077 restriktiveren Kameramechanik begrenzt. Subversive Lesarten sind aber bspw. in Bezug auf den Protagonisten Geralt möglich.

4. FAZIT

Ich habe in diesem Aufsatz zunächst die Methode des Critical Gazing vorgestellt. Mithilfe dieser Methode kann der Gendered Gaze im Medium Videospiele bzw. in einzelnen Videospiele untersucht werden. Das Analyseraster des Critical Gazing ermöglicht dabei die Berücksichtigung der Interaktivität als zentrales Merkmal des Mediums Videospiele. Denn der Gaze konstituiert sich im Spiel in einem Wechselspiel zwischen den durch das Entwicklungsstudio festgelegten Blickobjekten und dem Input der Spieler*innen. Die Kameramechanik vermittelt dabei zwischen diesen Entitäten. Abhängig vom Grad ihrer Interaktivität haben jeweils Spiel bzw. Spieler*in mehr Kontrolle über den Gaze.

Dies zeigte auch die vergleichende Analyse der Spiele THE WITCHER 3 und CYBERPUNK 2077: CYBERPUNK 2077 bietet (mit einigen Ausnahmen wie bspw. der Sexszenen) einen variablen Gendered Gaze, der sich sowohl über das diversifizierte Blickangebot als auch über den hohen Grad der Interaktivität der Kameramechanik konstituiert. Der Gendered Gaze in THE WITCHER 3 ist hingegen – ähnlich dem von Mulvey untersuchten Male Gaze im Film – hegemonial männlich-heterosexuell geprägt. Dies ist zum einen auf die Blickobjekte, die fast ohne Ausnahme Weiblichkeit erotisieren, zurückzuführen, hängt aber auch insbesondere mit der im Spiel verwendeten Kameramechanik zusammen: Im Gegensatz zu CYBERPUNK 2077 wird in THE WITCHER 3 vermehrt der Kameratyp der Filmischen Kamera eingesetzt – auch in interaktiven Dialogsequenzen –, der die Kontrolle über den Gaze ungeteilt in die Hand des Spiels bzw. des Entwicklungsstudios legt. In dem vergleichsweise niedrigeren Interaktivitätsgrad der Kameramechanik spiegelt sich also das eingeschränkte Blickangebot und umgekehrt. Der Gendered Gaze ist nicht wie in CYBERPUNK 2077 variabel, sondern in großen Teilen durch das Spiel gesteuert. Auch die Festlegung der Spielfigur durch das Entwicklungsstudio spiegelt diese Konstruktionen: Die geschlechtlich und sexuell ambigüe Spielfigur V dient als Rahmen für die Wahrnehmung eines ebenso ambigüen und variablen Gazes, während der männliche, heterosexuelle Geralt als Vermittler zwischen Spieler*innen und weiblichen erotisierten Blickobjekten dient. Die Funktionen als Rahmen der Wahrnehmung bzw. Vermittler zum Blickobjekt werden dabei jeweils durch die homo- bzw. heterodiegetischen Kameratypen begünstigt.

Keinesfalls soll diese Analyse jedoch nahelegen, dass Spiele mit einer primär homodiegetischen bzw. hochgradig interaktiven Kamera immer einen variablen, subversiven Gendered Gaze konstruieren, während Spiele mit primär heterodiegetischer und weniger interaktiver Kamera immer einen hegemonialen Gaze reproduzieren. Vielmehr liegt dies in dem für jedes Spiel spezifischem Wechselspiel aus angebotenen Blickobjekten und Kameramechanik, welches für jedes Spiel individuell zu untersuchen ist – was mit dem hier explizierten Analyseraster möglich wird.

QUELLEN

LITERATUR

- Bauchspieß, Luana (2024): Im Anfang war das Game: Der God Gaze als Variation des Gendered Gaze am Beispiel der subjektifizierend-objektifizierenden Gottperspektive in *Die Sims 4*. In: Rebecca Bachmann/Tamara Bodden (Hrsg.): *New Skills unlocked. Kulturwissenschaftliche Theorien und Analysen von Games*. Verlag Werner Hülsbusch, S. 107-122.
- Doane, Mary Ann (2009): Film and the Masquerade. Theorising the female spectator. In: Sue Thornham (Hrsg.): *Feminist Film Theory. A Reader*. New York: New York University Press, S. 131–145.
- Doty, Alexander (1993): *Making Things Perfectly Queer: Interpreting Mass Culture*. University of Minnesota Press.
- Fleischmann, Alice (2016): *Frauenfiguren des zeitgenössischen Mainstreams. A Matter of What's In the Frame and What's Out*. Wiesbaden: Springer VS.
- Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Genette, Gérard (2010 [1998]): *Die Erzählung*. (3. Aufl.) München: Fink Verlag.
- Haraway, Donna (1991 [1985]): A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: Donna Haraway (Hrsg.): *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, S.149–181.
- Kennedy, Helen W. (2002): Lara Croft. Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, Jg. 2, H. 2. Online: <http://www.game-studies.org/0202/kennedy/> [Zugriff: 31.10.2023].
- Liemann, Christina (2024): Critical Gazing als Methode. Interaktionen zwischen Spieler*innen, Kamera und Spielwelt am Beispiel von *Cyberpunk 2077*. In: Rebecca Bachmann/Tamara Bodden (Hrsg.): *New Skills*

unlocked. Kulturwissenschaftliche Theorien und Analysen von Games. Verlag Werner Hülsbusch, S. 87-106.

Liemann, Christina (2022): Gendered Gazes in Games - Die (De-)Konstruktion von Geschlecht durch die First-Person-Kamera am Beispiel von ‚Cyberpunk 2077‘. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online: <https://paidia.de/gendered-gazes-in-games-die-de-konstruktion-von-geschlecht-durch-die-first-person-kamera-am-beispiel-von-cyberpunk-2077/>. [Zugriff: 14.07.2023].

Mulvey, Laura (1988a [1975]): Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: Constance Penley (Hrsg.): *Feminism and Film Theory*. New York: Routledge, S. 57–68.

Mulvey, Laura (1988b [1981]): Afterthoughts on ‚Visual Pleasure and Narrative Cinema‘ inspired by King Vidor’s *Duel in the Sun* (1946). In: Constance Penley (Hrsg.): *Feminism and Film Theory*. New York: Routledge, S. 69–79.

Neitzel, Britta (2013): Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. Berlin: Avinus 2013 (Repositorium Medienkulturforschung 4). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/622>.

Philips, Amanda (2020): *Gamer Trouble. Feminist Confrontations in Digital Culture*. New York: New York University Press.

Rauscher, Andreas (2015): Mise en Game. Die spielerische Aneignung filmischer Räume. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hrsg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: transcript, S. 89–113.

Visser, Irene (1997): Reading Pleasure: Light in August and the theory of the gendered gaze. In: *Journal of Gender Studies*, Jg. 6, Nr. 3, S. 277–287.

Weiss, Andrea (1991): ‚A Queer Feeling When I Look at You‘: Hollywood stars and lesbian spectatorship in the 1930s. In: Christine Gledhill (Hrsg.): *Stardom. Industry of Desire*. London: Routledge, S. 283–299.

PRESSE-ARTIKEL

Grayson, Nathan (2015): *The Complicated Women Of The Witcher 3*. In: Kotaku. Online: <https://kotaku.com/the-complicated-women-of-the-witcher-3-1711003491> [Zugriff: 30.10.2022].

Koziol, Joanina (2023): *The Witcher 3's Yennefer & Triss Designs Have Already Aged Poorly*. In: ScreenRant. Online: <https://screenrant.com/witcher-3-character-designs-yennefer-triss-ciri/> [Zugriff: 30.10.2023].

SPIELE

Bioware (2011): DRAGON AGE 2, Electronic Arts.

CD Projekt RED (2020): CYBERPUNK 2077, CD Projekt.

CD Projekt RED (2015): THE WITCHER 3: WILD HUNT, CD Projekt.

Core Design (1996): TOMB RAIDER, Eidos Interactive.

Maxis (2014): THE SIMS 4, Electronic Arts.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Christina Liemann promoviert aktuell in der germanistischen Linguistik an der Universität Kassel. In ihrem Dissertationsprojekt untersucht sie kommunikative Strategien in rechts-alternativen YouTube-Videos. Neben der Politolinguistik und der Kommunikation in Sozialen Medien sind Genderlinguistik sowie auch Gender-Forschung im Allgemeinen weitere Arbeitsschwerpunkte. Zusätzlich ist sie Mitglied der AG Games der Gesellschaft für Medienwissenschaften sowie des interdisziplinären Forschungsnetzwerks Climate Thinking.