

# MISGENDERED BY THE HOBGOBLIN?

Queere Repräsentation im zeitgenössischen RPG  
BALDUR'S GATE 3

Steven Meenen

## ABSTRACT

Bisherige Analysen queerer Romanzen und Figuren in Rollenspielen konzentrieren sich meist auf Spielereihen, die schon lange existieren. Dazu zählen unter anderem MASS EFFECT (seit 2007), DRAGON AGE (seit 2009) oder BALDUR'S GATE (seit 1999). Dieses Paper untersucht das 2023 erschienene BALDUR'S GATE 3 (2023), um herauszufinden, wie dessen Entwickler\*innen queere Romanzen im zeitgenössischen Videospiel implementieren und wie queere Figuren dargestellt werden. Dabei spielt die Spielmechanik der *Playersexualität* eine zentrale Rolle und soll als Konzept kritisch hinterfragt werden. Auf dieser Basis und unter Berücksichtigung von Praktiken wie *Imaginative Play* und *Modding*, durch welche die Bedürfnisse queerer Spieler\*innen deutlich werden, stellt dieses Paper Repräsentationskriterien für Rollenspiele auf und wendet diese auf BALDUR'S GATE 3 an.

**Keywords:** Playersexualität, Repräsentation, Queerness, Imaginative Play

## 1. EINLEITUNG

Mit der Beziehung zwischen Spieler\*innen und ihren Avataren in Computerspielen wird sich innerhalb der Game Studies bereits seit den 1990er Jahren beschäftigt (Turkle 1995; Birk et al. 2016; Banks 2015; Neitzel 2012). Avatare können als digitale Repräsentationen der Spieler\*innen begriffen werden und dazu dienen, die eigene Identität und auch Sexualität auszudrücken und damit zu experimentieren (Juul/Klevjer 2016). Vor allem Rollenspiele bieten die Möglichkeit, den eigenen Avatar nach persönlichen Vorstellungen zu gestalten, Beziehungen zu anderen Non-Player-Characters (NPCs) aufzubauen, diese zu beeinflussen und durch unterschiedliche Dialogoptionen und Entscheidungen die Geschichte des Spiels zu verändern. Jedoch unterliegen viele dieser Spiele heteronormativen Strukturen und spielen sich als „male power-fantasies“ (Lippitz 2020: 161), in denen nur selten nicht-heterosexuelle Figuren Teil der Geschichten sind (Haertel 2014; Shaw/Friesem 2016). Bisherige Analysen queerer Romanzen und Figuren in Rollenspielen beziehen sich vorwiegend auf die Reihen MASS EFFECT (seit 2007) und DRAGON AGE (seit 2009) oder auf STARDEW VALLEY (2016), wobei die BioWare-Reihen MASS EFFECT und DRAGON AGE oft als ein ‚Schritt in die richtige Richtung‘ für queere Repräsentation in Videospielen bezeichnet werden. Dies liegt unter anderem an den *Romanzen-Optionen*, also den Figuren, mit denen die Spieler\*innen-Avatare intim werden oder eine Beziehung eingehen können. In den genannten Spielen geht dies mit festgelegten Sexualitäten einher, indem z. B. homosexuelle Figuren gezeigt werden, die nur mit männlichen Spieler\*innenavataren ein romantisches Verhältnis eingehen können. Somit wird hier ein queeres Angebot an Beziehungsmöglichkeiten geschaffen (Lippitz 2020; van Beek 2022). Zugleich wird der Umgang mit Homosexualität in MASS EFFECT aber auch kritisiert, da eine homosexuelle Beziehung zwischen zwei Männern erst im dritten Teil der Serie möglich ist. Wollen Spieler\*innen einen homosexuellen, männlichen Protagonisten spielen, müssen sie in den ersten beiden Teilen der Serie abstinent bleiben, bevor ihnen mit Kaidan Alenko und Steve Cortez zwei potenzielle Partner zur Auswahl stehen. Die Figur des Kaidan Alenko war ursprünglich bisexuell angelegt, dies wurde allerdings

aufgrund von starken Gegenreaktionen zensiert und erst im dritten Teil der Serie wieder implementiert (Krobova et al. 2015; Harper 2017; van Beek 2022). Die Spieledesignerin Anna Anthropy fügt hinsichtlich homosexueller Repräsentation in MASS EFFECT hinzu: „in this world, ‘gay’ is a checkbox on a character sheet, a boolean, a binary bit, not an experience that greatly changes one’s life, identity, and struggle. token characters are not the product of queer experiences. Actual queer experiences offer perspectives on identity, on struggle, and on romance that could be entirely different“ (Anthropy 2013). Sexualität wird zu einer Ja-oder-Nein-Entscheidung – dies limitiert die Möglichkeiten, queere Geschichten und Erfahrungen zu vermitteln (Chang 2017). Auch STARDEW VALLEY greift queere Sexualität vor allem in Form von Bisexualität auf. Černoša und Ritchie (2021) kritisieren dabei – ähnlich wie es bereits bezüglich MASS EFFECT beschrieben wurde – , dass die Figuren nicht für bisexuelle Spieler\*innen geschrieben worden und nur wenige der Beziehungsrouten realistisch seien. Dazu kommt, dass die Queerness der betreffenden bisexuellen Figuren (anders als etwa in DRAGON AGE) nicht expliziert wird und unsichtbar bleibt, wenn Spieler\*innen einen heterosexuellen Avatar spielen und eine heterosexuelle Beziehung eingehen. Alle anderen NPCs der Spielwelt sind ebenfalls in heterosexuellen Beziehungen (Černoša und Ritchie 2021). In solchen Fällen wird Queerness also nur repräsentiert, wenn Spieler\*innen aktiv danach suchen.

Anhand des zeitgenössischen Rollenspiels BALDUR’S GATE 3 soll im Folgenden erörtert werden, wie queere Repräsentation im Rollenspiel sich in den letzten Jahren entwickelt hat. Im August 2023 ist mit BALDUR’S GATE 3 (2023) eines der beliebtesten Rollenspiele aller Zeiten veröffentlicht worden. Mit teilweise bis zu 800.000 Anwender\*innen, die gleichzeitig spielten, ist es in die TOP 10 der meistgespielten Videospiele auf Steam eingestiegen. Anhand des bisherigen Forschungsstands zu queerer Repräsentation in Videospielen und den Praktiken, die gleichermaßen von

Entwickler\*innen und Spieler\*innen angewandt werden, um vielschichtige, queere Repräsentation<sup>1</sup> im Spiel entstehen zu lassen, lassen sich Repräsentationskriterien erstellen, auf die hin BALDUR'S GATE 3 untersucht werden soll. Zunächst sollen die Herausforderungen hinsichtlich queerer Repräsentation in Videospielen Erwähnung finden, bevor anschließend näher auf Playersexualität als Spielmechanik und die Praktiken, die queere Spieler\*innen anwenden, um Repräsentation zu schaffen, eingegangen wird.

## 2. HERAUSFORDERUNGEN QUEERER REPRÄSENTATION IM VIDEOSPIEL

Wie sah queere Repräsentation in westlichen Rollenspielen vor BALDUR'S GATE 3 aus? Es lassen sich zwei Kategorien festhalten, die für queere Repräsentation in Videospielen von Bedeutung sind: Romanzen zwischen dem Spieler\*innen-Avatar und den Figuren (also ein Fokus auf Liebe und Sexualität) und die Darstellung queerer Figuren selbst. Mit Romanzen-Optionen in Videospielen sind Figuren gemeint, mit denen die Spieler\*innen eine romantische Beziehung eingehen können. Dabei kann es sich um Gefährten handeln, die die Spieler\*innen auf Abenteuern und Missionen begleiten, aber auch um andere nicht-spielbare Figuren, denen man im Laufe der Handlung begegnet. Durch das Erfüllen von Missionen, der Auswahl bestimmter Dialogoptionen oder das Schenken von Gegenständen wird das Verhältnis zu diesen Figuren vertieft und kann sich im Verlauf des Spiels zu einer romantischen Beziehung entwickeln. In Spielen wie MASS EFFECT, DRAGON AGE oder BALDUR'S GATE werden Spieler\*innen mit Sexszenen ‚belohnt‘, wenn sie bestimmte Meilensteine oder den Höhepunkt der Beziehung mit einer Figur erreicht haben. NPCs, die für Romanzen in Videospielen zur Verfügung stehen, können auf zwei verschiedene Art und Weisen gestaltet sein: 1. Die NPCs haben festgelegte Sexualitäten

---

1 Mit queerer Repräsentation meint dieses Paper die Darstellung von *LGBTIA+*-Figuren in Videospielen und die damit verbundenen Herausforderungen wie Stereotypisierung, Queerbaiting etc. Dabei geht es bei Queerness nicht nur um die sexuelle Orientierung von Figuren, sondern auch um gelebte queere Erfahrungen und deren Darstellung (Østby 2016; Ruberg 2019).

und fühlen sich abhängig vom Geschlecht des Spieler\*innen-Avatars zu diesem hingezogen – oder eben nicht; 2. Die NPCs sind spielmechanisch *playersexuell* und fühlen sich unabhängig vom Geschlecht des Spieler\*innen-Avatars zu diesem hingezogen. Im zweiten Fall ist das romantische Interesse also schlichtweg dadurch begründet, dass es sich um den Spieler\*innen-Avatar und damit um die Protagonistin bzw. den Protagonisten handelt. Geschlecht und sexuelle Orientierung spielen in diesem zweiten Fall keine Rolle für eine Beziehung und die NPCs sind im Grunde alle bi- bzw. pansexuell. Shaw & Friesem (2016, 3883) stellen fest, dass es weitaus mehr heterosexuelle Romanzen-Optionen für Spieler\*innen gibt als beispielsweise bi- oder homosexuelle, wobei diese Beziehungen oftmals als „inherently interchangeable with heterosexual relationships“ dargestellt werden.

Es ist keine Seltenheit mehr, dass Spiele mit Romanzen-Option die Möglichkeit queerer Beziehungen anbieten. Auffällig ist aber, dass die damit verbundenen Figuren nur selten explizit als queere Figuren gezeigt werden, die ihre Sexualität z. B. in Dialogen und unabhängig von einer Annäherung des Spieler\*innen-Avatars thematisieren. Die Sexualität dieser Figuren konstituiert sich meist nur über ihre Beziehung zum Spieler\*innen-Avatar. Wird – etwa im Rahmen einer romantischen Annäherung – im Spiel nicht mit diesen Figuren interagiert, dann bleibt ihre Sexualität in der Regel vollkommen unsichtbar. Diese Form von interaktionsbedingter Sexualität wird auch als „Schrödinger’s Sexuality“ (Harper 2017, 130) bezeichnet: Bi- und Homosexualität werden dabei zu optionalen Inhalten des Spiels. Aus spielmechanischer Perspektive sind diese Figuren zunächst als bi-, in manchen Titeln sogar als pansexuell angelegt, da ihr romantisches Interesse prinzipiell allen Avataren gelten kann. Die sexuelle Orientierung, die im Spieldurchlauf dann tatsächlich zum Ausdruck kommt, ist jedoch abhängig vom Geschlecht des Spieler\*innen-Avatars, sodass es sich auf diegetischer Ebene vielmehr um eine Monosexualität – in diesem Kontext auch als *Playersexualität* bezeichnet – handelt (Černoša/Ritchie 2021). Das Konzept der Playersexualität wird im nächsten Kapitel ausführlicher erläutert. Eine tatsächliche Repräsentation queerer Sexualität ist eher die Ausnahme: Nur selten thematisieren die betreffenden NPCs ihre sexuelle Neigung aktiv.

Wird Queerness doch aktiv aufgegriffen, dann ist dies mitunter mit der Reproduktion von Stereotypen verbunden, wobei etwa Alayna Østby (2016) die Umkehrung von heteronormativen, geschlechterspezifischen Merkmalen anführt. So werde der homosexuelle Mann z. B. häufig als „effeminate gay man“ charakterisiert und homosexuelle Frauen als „mannish butch lesbian“. Als Beispiel für diese Art von stereotypischer Repräsentation homosexueller Figuren kann Dorian aus *DRAGON AGE: INQUISITION* herangezogen werden. Zwar wird seine Sexualität explizit thematisiert und spielt für seine Geschichte eine Rolle, allerdings ist sein Charakter trotzdem klischeebehaftet: „Dorian’s homosexuality is fixed, flattened into witty repartee and flamboyant stereotype“ (Chang 2017). Die Reduzierung von nicht-heterosexuellen Figuren auf stereotypische Eigenschaften kann auch als *flattened Representation* bezeichnet werden. Shaw und Friesem (2016, 3880) weisen zusätzlich auf den homosexuellen männlichen Stereotyp des Verführers hin, der den Spieler\*innen-Avatar unabhängig von seiner sexuellen Orientierung für sich gewinnen möchte und dessen Avancen nicht erwidert werden. Queere weibliche Figuren stehen überdurchschnittlich oft mit den „Gegenpolen Leben und Tod“ in Verbindung und spielen als „Vampire, Ghule oder Geister“ eine Rolle (Haertel 2014). Neben der Reproduktion diverser Klischees kann die Darstellung queerer Identität aber auch mit Diskriminierung verbunden sein. Ein Beispiel dafür ist das Aufgreifen von Transphobie in *GTA V*, das erst 2022 aus dem Spiel *gepatcht* wurde. Bis dahin wurden trans Frauen in *GTA V* besonders klischeehaft dargestellt, wobei ihre Geschlechtsidentität von den Protagonisten des Spiels abgewertet wurde (Walsdorff 2023). Generell gilt, dass „die Darstellung von Transfiguren überwiegend als humoristisches Element [erfolgt]“ (Haertel 2014).

Ein weiterer Stereotyp in der Darstellung von Queerness in Spielen betrifft das *You-were-my-first*-Narrativ. Damit assoziierte Figuren haben vor der romantischen Annäherung an/durch den Spieler\*innen-Avatar in einer heterosexuellen Beziehung gelebt. Černoša und Ritchie (2021) kritisieren, dass die Protagonist\*innen hier als unwiderstehliche Subjekte in Erscheinung treten würden. Oft handelt es sich zudem um Figuren, die offensichtlich als heterosexuelle Charaktere angelegt worden sind, die aber – um den

Spieler\*innen in ihrer In-Game-Partner\*innenwahl keine geschlechtsspezifischen Grenzen zu setzen – auch bi- bzw. playersexuelle Beziehungen eingehen können. Dies ist beim *You-were-my-first*-Narrativ der Fall, kann aber auch in *BALDUR'S GATE 3* beobachtet werden, wenn die männlichen Gefährten Wyll und Gale ausschließlich mit weiblichen Figuren flirten (und trotzdem eine Beziehung mit männlichen Avataren eingehen können, wenn Spieler\*innen es denn darauf anlegen). Die Gefährtin Lae'zel kann ebenfalls eine Liebesnacht mit den männlichen Gefährten Astarion und Wyll erleben. Diese Interaktionen finden ausschließlich innerhalb heterosexueller Konstellationen statt. Hinzu kommen gleichgeschlechtliche Beziehungen von NPCs, die wieder rückgängig gemacht werden, indem vergangene Partner\*innen in bestimmten Interaktionen nicht mehr erwähnt werden oder ihr Geschlecht an das der Protagonist\*innen angepasst wird, was beispielsweise in *STARDEW VALLEY* bei der Romanze mit Leah der Fall ist. Spielt man einen männlichen Avatar und geht eine Beziehung mit Leah ein, hat sie einen Ex-Freund – bei einem weiblichen Avatar und einer gleichgeschlechtlichen Romanze hat sie stattdessen eine Ex-Freundin. Somit wird in einem heterosexuellen Spieldurchlauf ihre Bisexualität unsichtbar gemacht (Černoša/Ritchie 2021). Dieser Einsatz von optionalen queeren Inhalten wird auch als *Opt-In Gay Content* oder als der *Gay Button* bezeichnet (ebd.). Spielerfahrung und Repräsentation werden dadurch erheblich beeinflusst, denn sofern Spieler\*innen nicht explizit nach queeren Spielinhalten suchen, bleiben diese unsichtbar (ebd.). Eine andere Darstellungsform, die – nicht nur im Kontext digitaler Spiele – häufig kritisch reflektiert wird, ist das sogenannte *Queerbaiting*. Beim Queerbaiting wird queere Liebe nur „angedeutet und so unverfänglich dargestellt, dass sich kaum beurteilen lässt, ob man auf dem Bildschirm eine besonders innige Freundschaft oder ein Liebespaar sieht“ (Walsdorff 2023). Zum Teil wird Queerness dabei auch ausgelagert – so etwa in *OVERWATCH*, das die sexuelle Orientierung seiner queeren Figuren nur in Paratexten um das Spiel, z. B. in dazugehörigen Comicbüchern, erwähnt (ebd.). Dies ist seitens der Produktionsfirmen oft eine bewusst getroffene Entscheidung, um queere Zuschauer\*innen bzw. Spieler\*innen zu gewinnen und gleichzeitig den Rest des Publikums nicht zu verprellen. So können Entwickler\*innen relativ

„risikofrei“ ein queeres und womöglich zahlungsfreudiges Publikum ansprechen. Queerbaiting geht jedoch mit einer Deutungsnotwendigkeit seitens des Publikums einher. Durch die Mehrdeutigkeit der betreffenden Figuren kann nicht wirklich von queerer Repräsentation die Rede sein:

„Instances of explicit representations are notable because they help to normalise queerness without audiences being able to dispute a character’s identity; while implicit representations allow room for debate, removing ambiguity ensures that a character’s identity cannot be denied or erased.“ (Cole 2018, 7)

Die Zurückhaltung mancher Entwickler\*innen irritiert nicht zuletzt vor dem Hintergrund aktueller Marktdaten, schließlich bestätigte das DRAGON AGE-Studio BioWare, dass die Inklusion queerer Inhalte den Verkaufszahlen nicht schade (Gaider 2013; Krobová et al 2015). Auch im *GLAAD Gaming Report* von 2024 wird festgestellt, dass queere Inhalte die Kaufentscheidung von 70 % der befragten Spieler\*innen nicht beeinflussen – also auch nicht negativ beeinflussen – und dass es für Entwickler\*innen sogar lukrativ sein kann, queere Spieler\*innen zu repräsentieren (GLAAD 2024). Aus der Untersuchung geht auch hervor, dass sich 29 % aller befragten Spieler\*innen mehr vordergründige LGBTQ-Storylines in Videospielen wünschen und dass Videospiele 36 % der befragten Spieler\*innen dabei geholfen haben, ihre Sexualität zu entdecken. Queere Themen werden jedoch lediglich in weniger als 2 % der untersuchten PC- und Konsolenspiele behandelt (ebd.).

Entwickler\*innen implementieren romantische Beziehungen in Rollenspielen in der Regel auf zwei verschiedene Arten, nämlich über Gender-Checks (d. h. das Eingehen einer Romanze hängt vom Geschlecht der gespielten Figur ab, das *gecheckt* wird) oder die bereits beschriebene Playersexualität, die – unabhängig vom Geschlecht – auf den Spieler\*innen-Avatar ausgerichtet ist. Sie wird auch als omnipräsente Bisexualität, *Avatarsexualität* oder *Protagosexualität* bezeichnet und von Entwickler\*innen als Spielmechanik eingesetzt, um das Beschränken von Romanzen durch Gender-Checks innerhalb des Spiels zu vermeiden (Haertel 2014; Lippitz 2020; van Beek 2022). Schalleger (2016, 51) stellt dazu kritisch fest:



„There are two problems with this approach: firstly, gay or lesbian sexual identities are still excluded from representation, and secondly, bisexuality is used as a ‘compromise’ to accommodate players interested in same-sex romances.“

Entscheiden Spieler\*innen sich dazu, einen queeren Avatar zu spielen, können sie in vielen Rollenspielen eine queere Beziehung eingehen und eine queere Geschichte erzählen. Allerdings bleiben die Figuren, mit denen sie keine Beziehung eingehen, sozusagen ‚übrig‘ – und als playersexuelle Charaktere machen sie ohne den Spieler\*innen-Avatar keine queeren Erfahrungen. Wenn also die Gefährten, mit denen die Spieler\*innen objektiv betrachtet die meiste Zeit im Spiel verbringen, alle playersexuell sind, so verpasst das Spiel die Gelegenheit, queere Repräsentation zu schaffen. Durch den Einsatz von Playersexualität entsteht zudem der Eindruck, sexuelle Orientierung und Identität sei gleichgültig und austauschbar. Dies wird deutlich, wenn ein Titel mehrfach gespielt wird und Spieler\*innen sich für eine romantische In-Game-Beziehung dieselbe Figur aussuchen, dabei aber das Geschlecht ihres Avatars ändern. Die Gleichgültigkeit bzw. Austauschbarkeit der Sexualität zeigt sich in den gleichbleibenden Reaktionen und Dialogen, die sich im Zuge der Playersexualität nicht verändern. Dies ist unter anderem bei THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM der Fall, wobei Spieler\*innen die Austauschbarkeit kritisieren und sich eine geschlechtersensible Spielerfahrung sowie eine ‚glaubwürdige Repräsentation‘ wünschen (Walsdorff 2022).

Für viele Spieler\*innen gehören Sexualität und Identität zusammen. Sie nutzen Videospiele, um mit ihrer eigenen Genderidentität zu experimentieren, was sie nicht tun können, wenn ein Spiel hinsichtlich Sexualität und Identität keine Unterschiede macht (Krobová et al. 2015; Walsdorff 2022). Kritisch betrachtet werden kann auch, dass die sexuelle Orientierung der nicht-spielbaren Figuren durch Playersexualität zu etwas Beeinflussbarem wird, sie gar als „empty husks in terms of sexuality“ (Lippitz 2020, 164) in Erscheinung treten. Darüber hinaus kann die allgegenwärtige Playersexualität der Figuren zur Folge haben, dass viele Interaktionen mit ihnen eine inhärente sexuelle Spannung aufweisen, obwohl die Spieler\*innen keine Beziehung mit ihnen eingehen wollen. Sie sind schließlich darauf

programmiert, sexuelles Interesse an den Protagonist\*innen zu haben, wodurch ihre Glaubwürdigkeit abnimmt. Bei der Gender-Check-Variante haben die Love Interests festgelegte Sexualitäten und gehen mit den Protagonist\*innen nur eine Beziehung ein, wenn diese das zu ihrer Sexualität passende Geschlecht haben. Die homosexuelle Figur des Dorian Pavus in *DRAGON AGE: INQUISITION* lehnt dementsprechend weibliche Avatare ab. Dies limitiert die Auswahl der möglichen Beziehungen, je nachdem für welches Geschlecht sich die Spieler\*innen am Anfang des Spiels entscheiden, ermöglicht allerdings die entschiedene Repräsentation einer homosexuellen Figur.

### 3. WIE SPIELER\*INNEN GAMES QUEEREN

Strategien für mehr Diversität in Spielen können auch von den Nutzer\*innen selbst ausgehen. Ein Beispiel dafür ist das sogenannte *Imaginative Play*: „Imaginative Play can be understood as an 'oppositional' queer reading of a game, in which the player takes advantage of polysemy in order to adjust characters' sexualities in his or her own imagination“ (Krobová et al. 2015, 8). Im Zuge von Imaginative Play betrachten Spieler\*innen also die Handlung eines Spiels sowie das Verhalten, Aussehen und die Charaktereigenschaften der unterschiedlichen Spielfiguren, wobei diese Punkte eigenen Interessen entsprechend interpretiert werden. Vorangehend wurde beschrieben, dass etwa das Thema sexuelle Orientierung in Spielen häufig keine Repräsentation erfährt, weil es entweder gar keine Erwähnung findet oder durch das Phänomen Playersexualität austauschbar erscheint. Im Zuge von Imaginative Play können Spieler\*innen die Spielinhalte queer lesen. Queere Spieler\*innen nutzen mögliche Lücken in der Narration aus und projizieren ihre eigenen Vorstellungen auf die verschiedenen Charaktere. Dies ist beispielsweise bei Chloe und Rachel aus *LIFE IS STRANGE* der Fall (2015) (Černoša/Ritchie 2021). Chloes Beziehung zu ihrer Freundin Rachel wird zur Interpretation offengelassen und ein romantischer Kontext nie explizit bestätigt. Den Spieler\*innen wird nur vermittelt, dass sie in ei-

ner engen Verbindung zueinander standen. Viele Spieler\*innen kanonisieren sie als Paar, während andere den Entwickler\*innen mögliches Queerbaiting unterstellen.

Eine weitere Diversitätsstrategie, die von Spieler\*innen praktiziert wird, um Repräsentation zu schaffen und Spiele um u. a. queere Inhalte zu ergänzen, ist das sogenannte *Modding*.

„Im Rahmen der Fan-Praktik *Modding* werden digitale Spiele durch Nutzer\*innen verändert und erweitert. Modder\*innen greifen dabei Aspekte auf, die sie für verbesserungswürdig halten, oder füllen Leerstellen aus, indem sie mit ihren Spielmodifikationen (Mods) Themen adressieren, die im Originalspiel vernachlässigt werden.“  
(Walsdorff 2022, 1)

Solche Mods können mehr Vielfalt in Spiele bringen, indem sie queere Beziehungen darstellen, diversere Körperbilder zeigen oder trans Personen repräsentieren (so gibt es beispielsweise Mods, die Spiele um Mastektomie-Narben ergänzen oder das Verändern der Genitalien von Figuren erlauben). Zugleich können Mods aber auch Repräsentation und Queerness aus Spielen entfernen, indem sie z. B. die vorangehend beschriebenen Gender-Checks im Spiel aufheben, sodass es Spieler\*innen ermöglicht wird, mit allen zur Wahl stehenden Spielfiguren ungeachtet von Geschlechterrestriktionen eine romantische Beziehung einzugehen. Durch Mods kann also auch mit dem homosexuellen Dorian aus *DRAGON AGE: INQUISITION* eine heterosexuelle Beziehung eingegangen werden. Derlei Mods werden innerhalb der Communitys kritisch diskutiert und zum Teil als Auslöschung queerer Sexualität in Spielen interpretiert (Walsdorff 2022). Auch für *BALDUR'S GATE 3* gibt es eine Mod, in der die lesbische Dame Aylin zum männlichen Ser Aylin gemacht wird, damit die homosexuelle Beziehung zur Klerikerin Isobel, die fester Bestandteil der Story ist, zu einer heterosexuellen wird.

#### 4. QUEERE REPRÄSENTATION IM ZEITGENÖSSISCHEN ROLLENSPIEL BALDUR'S GATE 3

Im folgenden Kapitel sollen die queeren Figuren aus BALDUR'S GATE 3 genauer betrachtet werden. Dabei wird erörtert, inwieweit dem Spiel die Repräsentation von Queerness gelingt und ob sich positive oder negative Veränderungen hinsichtlich der bisherigen queeren Repräsentation in Rollenspielen identifizieren lassen. Zu diesem Zweck werden der sogenannte *Vito-Russo-Test* und die vorangehend vorgestellten Überlegungen zu queerer Repräsentation in digitalen Spielen herangezogen, um daraus eigene Kriterien für die Analyse von Queerness und Repräsentation in Spielen abzuleiten, die anschließend auf BALDUR'S GATE 3 angewendet werden.

Der Vito-Russo-Test bezieht sich auf Filme, kann aber auch auf Videospielfiguren angewendet werden. Er zielt auf die Darstellung von LGBTIQ+-Figuren ab und fragt (Hochschule für angewandte Wissenschaft Hamburg o. J.):

- Gibt es in dem Film mindestens eine Figur, die klar als lesbisch, schwul, bisexuell, trans-/intergeschlechtlich oder queer erkennbar ist?
- Die Figur sollte nicht hauptsächlich über ihre Geschlechtsidentität oder sexuelle Orientierung definiert werden. Ist der Charakter der Figur genauso komplex dargestellt wie bei heterosexuellen Charakteren?
- Ist die Figur zentral für die Handlung? Würde das Wegfallen der Figur einen einschneidenden Effekt auf den zentralen Handlungsstrang haben?

Im Fall der Figur des Dorian aus DRAGON AGE: INQUISITION können diese Fragen mit ‚Ja‘ beantwortet werden, da seine Sexualität unabhängig vom Spieler\*innen-Avatar ist, in seiner Hintergrundgeschichte aufgegriffen wird und weil er als Figur für die Handlung des Spiels von Bedeutung ist. Es kann

folglich argumentiert werden, dass es sich bei ihm um eine gut geschriebene Figur handelt und er eine gelungene Form von homosexueller Repräsentation darstellt (Hylton 2020).

Sowohl Černoša und Ritchie (2021) als auch Chang (2019) kritisieren die Darstellung von Bisexualität und Homosexualität in Videospielen. Nach Cole (2018) ist eine explizierte Repräsentation wichtig, damit die Sexualität von Figuren nicht verhandel- bzw. austauschbar und nicht offen für Interpretation ist. Für die Untersuchung von queerer Repräsentation lässt sich vor diesem Hintergrund die *explizierte Repräsentation* von bi-, homo- und asexuellen Figuren als erstes Repräsentationskriterium ableiten. Walsdorff (2023), Haertel (2014) sowie Shaw und Friesem (2016) haben bereits die problematische trans Repräsentation in Videospielen aufgegriffen, wobei festzuhalten ist, dass das Zeigen von trans Identität unter allen queeren Inhalten in Videospielen bei Spieler\*innen auf den größten Widerstand stößt (Glaad Gaming Report 2024, 18). Da trans Personen ein genauso großes Anrecht auf Repräsentation wie alle anderen Mitglieder der LGBTQAI+-Community haben und in diesem Paper die Entwicklung von Repräsentation in Rollenspielen untersucht werden soll, gilt die *trans Repräsentation* als zweites Kriterium. Das dritte Kriterium bezieht sich darauf, dass queere Figuren *nicht stereotypisiert* werden und hängt mit den bereits beschriebenen Klischees auf der Darstellungsebene zusammen, die zur Reproduktion heteronormativer Gesellschaftsbildern führen können. Noch nicht erwähnt wurde die *Repräsentation vielfältiger Beziehungsmodelle*, die neben der Monogamie auch Polygamie oder Polyamorie umfasst. Černoša und Ritchie (2021) stellen fest, dass die Romance-Optionen in MASS EFFECT und STARDEW VALLEY Polygamie und Polyamorie von selbst ansprechen, wenn die Spieler\*innen versuchen, mehrere Beziehungen gleichzeitig einzugehen. Dabei haben die Spieler\*innen keine Möglichkeit, diese Beziehungsformen zu erkunden, da die Figuren sich ausschließlich negativ zu diesen äußern und sie vehement ablehnen. Spieler\*innen können nur mehrere Beziehungen eingehen, wenn sie diese geheim halten (ebd), so dass Monogamie als heteronormatives Konstrukt oft die einzig geltende Beziehungsform in Spielen darstellt. Für die weitere Analyse ergeben sich also die folgenden Repräsentationskriterien:

1. Explizierte Repräsentation bi-, homo- und asexueller Charaktere
2. Repräsentation nicht-heteronormativer Charaktere (Non-Binary & Trans)<sup>2</sup>
3. Keine Stereotypisierung queerer Charaktere
4. Repräsentation vielfältiger Beziehungsmodelle (Monogamie, Polygamie, Polyamorie)

Der Vito-Russo-Test und die aufgestellten Repräsentationskriterien sollen nun am zeitgenössischen Rollenspiel BALDUR'S GATE 3 Anwendung finden. BALDUR'S GATE 3 ist ein im August 2023 erschienenes und an das beliebte Pen-&-Paper-System DUNGEONS AND DRAGONS angelehntes Rollenspiel, bei dem Spieler\*innen ihren eigenen Avatar gestalten oder die Rolle eines der sieben Origin-Charaktere übernehmen können. In der Story werden die Hauptcharaktere von sogenannten Mind Flayern entführt, mit einem Parasiten infiziert und müssen einen Weg finden, diesen aus ihren Gehirnen zu entfernen. Dabei reisen sie zu verschiedenen Orten, begegnen zahlreichen NPCs und können aufwändig gestaltete Nebenquests erfüllen. Jeder Spieldurchlauf ist dabei eine individuelle Erfahrung und verändert sich mit den Entscheidungen der Spieler\*innen. Spekulationen zufolge gibt es derzeit (Stand Februar 2024) immer noch unentdeckte Spielabschnitte und Dialoge.<sup>3</sup> Außerdem erweitern die Entwickler\*innen das Spiel auch nach Veröffentlichung und fügen beispielsweise detailliertere Enden für die Storylines der Hauptcharaktere hinzu. Das Spiel ist in drei Akte unterteilt, wovon jeder an einem anderen Ort spielt. Während des Spiels können Spieler\*innen mit einem oder mehreren der Figuren, die ihr Abenteuer begleiten (hier als *Teammitglieder* bezeichnet) eine Romanze beginnen. Insgesamt gibt es 10 rekrutierbare Charaktere, von denen acht als potenzielle Partner\*innen infrage kommen.

---

2 Bei den Kriterien 1 und 2 muss berücksichtigt werden, wie stark die Figuren in die Hauptgeschichte integriert sind. Es muss außerdem der Unterschied zwischen Repräsentation über NPCs und Repräsentation über die eigenen Avatare berücksichtigt werden.

3 Aufgrund der Größe des Spiels und der diversen Entscheidungsmöglichkeiten kann es sein, dass einige queere Charaktere bislang noch nicht entdeckt wurden.

#### 4.1 EXPLIZIERTE REPRÄSENTATION BI-, HOMO- UND ASEXUELLER CHARAKTERE (HOMO-, BI, ASEXUELL)

Innerhalb des Spiels begegnen den Spieler\*innen keine explizit asexuellen Charaktere und Asexualität wird von keinem der NPCs thematisiert. Es finden sich aber mehrere homosexuelle NPCs, die sowohl in der Hauptgeschichte verankert als auch Teil von Nebenquests sind. Die ersten homosexuellen Charaktere, denen die Spieler\*innen begegnen können, sind Teil einer optionalen Nebenquest im ersten Akt des Spiels. Nach etwa sechs bis acht Stunden Spielzeit, sofern die Hauptquests schnell abgeschlossen werden, können Spieler\*innen eine unterirdische Siedlung erreichen. Dort werden die sogenannten Deep Gnomes, Gnome, die seit Generationen unter der Erde leben, von den Duergar, einem Zwergenvolk, zur Minenarbeit gezwungen. Nach einem Höhleneinsturz sind einige Gnome und der Anführer, Dunkelelf Nere, verschüttet, und die Spieler\*innen müssen sie befreien. Dafür müssen sie eine Gnomin namens Philomeen finden, die sich mit Sprengstoff versteckt hat und der Sklaverei entfliehen möchte. Spieler\*innen erfahren von ihrer Partnerin Larrida, wo sie sich versteckt hält. Wird Philomeen erfolgreich gefunden, so haben Spieler\*innen die Möglichkeit, sie nach ihrer Partnerin zu fragen. Daraufhin gibt sie zu, dass sie kein Interesse an ihrer Partnerin mehr hat und man dieser ausrichten soll, Philomeen wäre gestorben. Befreit man anschließend die Gnome aus dem eingestürzten Tunnel, so kann man eine Interaktion zweier männlicher Gnome beobachten, die sich erleichtert umarmen und ihre Sorge füreinander bekunden. Die Beziehung zwischen den beiden männlichen Gnomen wird sowohl im Dialog mit den Spieler\*innen deutlich als auch in Hintergrund-Interaktionen zwischen den beiden.



**Abbildung 1:** Das Gnomenpaar Beldron und Lunkbug ist gerettet und sieht sich wieder. Quelle: eigener Screenshot.

Zwar gibt es im ersten Akt somit vier homosexuelle Figuren, allerdings sind diese nicht einfach zu finden und die Interaktionen mit ihnen können teilweise durch den Start anderer Zwischensequenzen unterbrochen werden. Hintergrundinteraktionen zwischen NPCs sind ebenfalls abhängig vom Timing und können deshalb leicht übersehen werden. Zudem gehören diese homosexuellen Charaktere alle zu den Deep Gnomes, die dafür bekannt sind, besonders viel Wert auf Fortpflanzung und große Familien zu legen (Forgottenrealms 2024). Die Verortung zweier homosexueller Beziehungen in diesem Volk erscheint in diesem Kontext eher stereotypisierend – vielleicht sogar stigmatisierend, denn die Homosexualität der Gnompaaire könnte als Problem gedeutet werden.

Im zweiten Akt des Spiels besteht die Hauptaufgabe der Spieler\*innen darin, einen der drei Antagonisten (Kethric Thorm) davon abzuhalten, die Herrschaft über Baldur's Gate und die Sword Coast zu erlangen. Dafür muss die Aasimar Dame Aylin befreit werden, die eine Kreuzung zwischen Mensch und Gottheit ist. Hilfreich für diesen Auftrag ist unter anderem die Klerikerin Isobel, die Tochter Thorms. Nach erfolgreicher Befreiung und dem Sieg über Kethric Thorm kommt es in einer Szene zu einem Wiedersehen zwischen Dame Aylin und Isobel, bei der sie sich in den Arm nehmen, küssen und sich ihre Gefühle füreinander gestehen. Lesbische Liebe wird hier also direkt und offen thematisiert. Nach Ende des zweiten Akts



schließen die beiden Figuren sich dem Team an und sind Camp der Spieler\*innen anzutreffen. In weiteren Dialogen können die Spieler\*innen mehr über ihre Beziehung erfahren und es kommt zu weiteren Szenen, in denen sie sich umarmen und sich durch Berührungen und Blicke ihre Zuneigung zeigen. Nach Abschließen ihrer Questlines verabschieden sie sich zwar aus dem Camp, allerdings helfen sie den Spieler\*innen auch im finalen Kampf des Spiels und sind somit als lesbisches Paar ein fester Bestandteil der Hauptgeschichte.

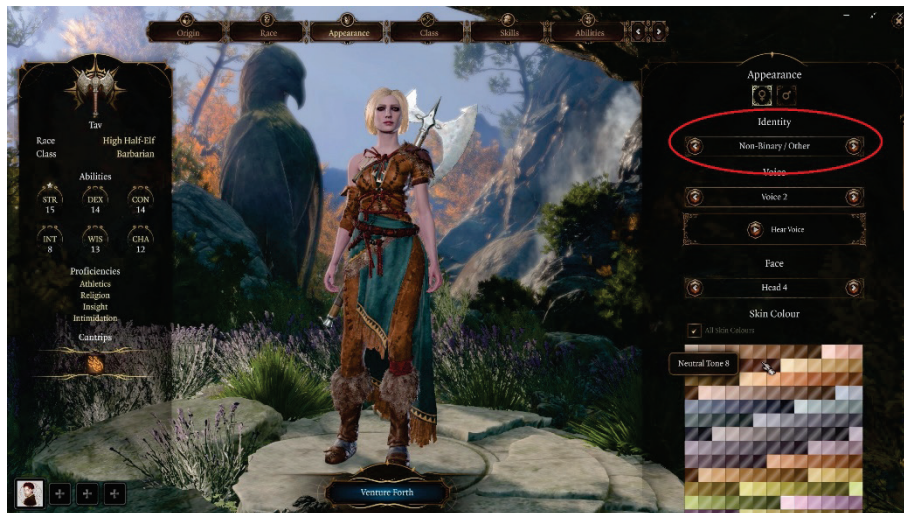


**Abbildung 2:** Isobels (links) und Dame Aylins (rechts) Wiedersehen in Akt 2.  
Quelle: eigener Screenshot.

#### 4.2 REPRÄSENTATION NICHT-HETERONORMATIVER CHARAKTERE (NON-BINARY, TRANS)

Es gibt in BALDUR'S GATE 3 keine NPCs, die explizit ihre nicht-binäre oder trans Identität erwähnen. In einem Tagebucheintrag wird jedoch angedeutet, dass es sich bei Nocturne (ein NPC im dritten Akt und eine ehemalige Freundin des Teammitglieds Shadowheart) um eine trans Frau handeln

könnte.<sup>4</sup> Hier zeigt BALDUR'S GATE 3 lediglich eine implizierte trans Repräsentation, da Spieler\*innen nach diesem Tagebuch suchen müssen, sodass diese Information an eine erfolgreiche Nachforschung geknüpft ist<sup>5</sup>, wobei Nocturne ihre eigene Identität nicht thematisiert.

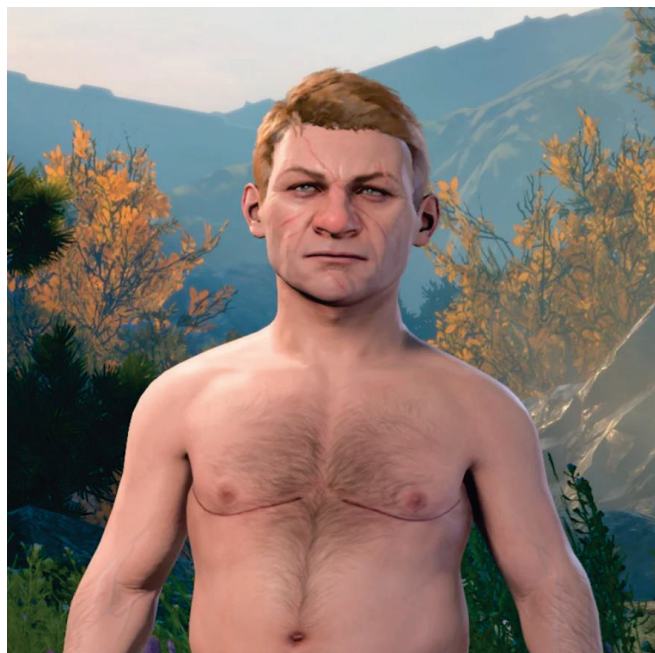


**Abbildung 3:** Non-Binary als Option bei der Charaktererstellung. Quelle: eigener Screenshot.

Im Early-Access-Stadium des Spiels wiesen einige Spieler\*innen in den Feedbackforen darauf hin, dass NPCs ihre nicht-binären Charaktere *misgendered* und warfen den Entwickler\*innen eine halbherzige Integration von Diversität vor, allerdings wurde dieser Umstand mit der finalen Veröffentlichung behoben und bislang sind keine weiteren Fälle von Misgendern bekannt. Zwar können nicht-binäre Charaktere erstellt werden, die Möglichkeit zur detaillierten Darstellung von trans Personen gibt es jedoch nicht. Bei der Charaktererstellung in BALDUR'S GATE 3 können die Spieler\*innen zwischen verschiedenen Klassen (Zauber\*in, Kleriker\*in, Paladine etc.) und Spezies (Gnome, Elfen, Zwerge etc.) wählen. Bei der Auswahl der Pronomen des Spieler\*innen-Avatars gibt es die Optionen

- 4 Nocturne wird im Englischen von Abigail Thorn, einer trans YouTuberin, gesprochen. Das könnte die Hintergrundgeschichte der Figur beeinflusst haben (oder die Hintergrundgeschichte das Casting).
- 5 Zusätzlich könnte argumentiert werden, dass das Stöbern im Tagebuch einer trans Person, um herauszufinden, dass diese trans ist, übergriffig ist.

männlich, weiblich und nicht-binär. Genitalien und Stimme können ebenfalls individuell angepasst werden. Dabei haben die Spieler\*innen fünf Penisse und drei Vulven als Optionen und können die Geschlechtsidentität ihrer Spielfigur somit selbst definieren. Außerdem gibt es vier Stimmen mit männlicher und vier mit weiblicher Intonation und es kann zwischen vier Körperstaturen gewählt werden. Bei der Körperauswahl gibt es keine Slider, über die körperliche Merkmale wie Schulterbreite etc. angepasst werden können. Somit gibt es nur vier Voreinstellungen, die allesamt sehr muskulös sind und sich nur geringfügig in der Körpergröße unterscheiden (nur Zwerge und Gnome sind sichtbar kleiner). Körperliche Merkmale, wie im Zuge einer Geschlechtsangleichung entstandene Narben, wurden BALDUR'S GATE 3 erst nachträglich von Modder\*innen hinzugefügt (Hart 2023). Auch in diesem Titel können Nutzer\*innen also auf die Diversitätsstrategie des Moddings zurückgreifen, um mehr Vielfalt in den eigenen Spielverlauf zu bringen.



**Abbildung 4:** Die vom User MidnightVoyager entwickelte Mod zur Darstellung von Narben nach einer Geschlechtsangleichung (Quelle: <https://www.nexus-mods.com/baldursgate3/mods/4762?tab=images>)

#### 4.3 KEINE STEREOTYPISCHE DARSTELLUNG NICHT-HETEROSEXUELLER CHARAKTERE

In BALDUR'S GATE 3 gibt es Figuren, die nicht heterosexuell sind. Zwar handelt es sich dabei nur um wenige Figuren, allerdings sind diese in ihrer Darstellung weitestgehend nicht klischeebehaftet. Das homosexuelle männliche Gnomenpaar in Akt 1 des Spiels zeigt keine ‚stereotypischen Verhaltensweisen‘, die mit einer klischeehaften Vorstellung von Homosexualität in Verbindung gebracht werden könnten. Gleiches gilt für das lesbische Gnomenpaar und ihre Eigenschaften. Die Interaktionen mit und zwischen ihnen sind realistisch und nicht auf ihre Sexualität fokussiert. Die Liebesgeschichte von Isobel und Dame Aylin ist ebenfalls nicht stereotypisch. Sie thematisieren ihre Beziehung zueinander genauso wie es ein verliebtes Pärchen, unabhängig von Geschlechterkonstellationen, tun würde. Dame Aylin ist in dieser Beziehung zwar eine sehr dominante und aggressive Persönlichkeit, was als eine ‚männlich konnotierte Eigenschaft‘ bzw. als ein lesbischer Stereotyp gedeutet werden könnte, dies kann aber auch ihrer langen Gefangenschaft (und damit einhergehender Unterdrückung) und ihrer Herkunft als Halb-Göttin bzw. als gottverwandtem Wesen zugeschrieben werden. Sowohl Dame Aylin als auch Isobel weisen allerdings die von Haertel (2014) beobachtete Beziehung von queeren Frauen zu den Gegenpolen Leben und Tod auf. Aufgrund ihrer göttlichen Herkunft besitzt Dame Aylin die Gabe der Untersterblichkeit, während Isobel bereits einmal starb und von ihrem Vater durch göttliche Nekromantie wieder zum Leben erweckt wurde, wobei sie ihre Menschlichkeit behielt. Schafft man es, Isobel vor ihrem Vater zu retten, bleibt sie sterblich. Gelingt dies nicht, wird sie ein zweites Mal getötet und von ihrem Vater als Untote wiedererweckt.

In BALDUR'S GATE 3 sind alle Figuren, mit denen die Spieler\*innen Romanzen eingehen können, playersexuell. Sie thematisieren ihre Sexualität nicht – ihre Sexualität muss also von den Spieler\*innen selbst durch das bereits beschriebene Imaginative Play interpretiert werden. In Fan-Diskursen wird die Sexualität dieser Figuren verhandelt und hinterfragt. Ein Beispiel hierfür ist der Vampir Astarion, der aufgrund seines extravaganten Auftretens und der Intonation seiner Stimme von vielen Spieler\*innen als

homosexuell kanonisiert wird. Dies wird innerhalb der Story dadurch unterstützt, dass man von ihm in Vampire verwandelte Menschen trifft und explizit seine Liebesnächte mit einem Mann thematisiert werden. Zugleich gibt es einen Hinweis auf eine Liebesnacht mit einer Frau, der in einem Gespräch mit der Gefährtin Lae'zel aufgegriffen wird, in dem sie zugibt, mit Astarion geschlafen zu haben. Dies passiert allerdings nicht in jedem Spieldurchlauf, da sie sich auch für Wyll entscheiden kann. Je nachdem welches Szenario eintritt wird entweder eine Homosexualität oder eine Bisexualität, die über Playersexualität als Spielmechanik hinausgeht, angedeutet. Ebenso spricht Gale, der Zauberer des Teams, in Dialogen von seiner vorherigen Liebesbeziehung zur Göttin Mystra. Somit wird auf narrativer Ebene eine heterosexuelle Beziehung vorausgestellt, Gale kann aber auch mit dem männlichen Spieler\*innen-Avatar zusammenkommen. Dies knüpft an das eingangs erwähnte „You-were-my-first“-Narrativ an, bei dem deutlich wird, dass die Figuren noch nie eine homosexuelle Beziehung hatten, diese im Rahmen ihrer Playersexualität nun aber erstmals eingehen. Dies hat wiederum zur Folge, dass hetero- und homosexuelle Beziehungen in *BALDUR'S GATE 3* – wie es Shaw und Friesem (2016, 3883) auch mit Blick auf andere Titel feststellen – austauschbar und wenig konsequent erscheinen. Auch in *BALDUR'S GATE 3* gibt es in den Dialogen und Handlungen keine geschlechtsbasierten Anpassungen: Es macht auf der Darstellungsebene keinen Unterschied, ob das Spiel mit einem weiblichen, männlichen oder nicht-binären Avatar erlebt wird. Es zeigt sich zudem, dass die Interaktionen zwischen den anderen Spielfiguren im Team, die von Anekdoten über Witze bis hin zu Flirten reichen, häufig heteronormativ geprägt sind – und dass das Flirten zwischen den Charakteren meistens in heterosexuellen Konstellationen stattfindet. Spieler\*innen diskutieren diese Beobachtung in Foren und unterscheiden zwischen „heterosexual-friendly interactions“ und „gay-friendly interactions“, wobei letztere nur selten stattfinden, weshalb von den Spieler\*innen eine unterschwellige Heteronormativität wahrgenommen wird (WtaWtaW 2022). Diese Unterteilung der Interaktionen kann ebenfalls als eine Form des Imaginative Play gesehen werden, da die Spieler\*innen ausgehend von den Ereignissen im Spiel die Sexualitäten der Figuren interpretieren.



#### 4.4 REPRÄSENTATION VIELFÄLTIGER BEZIEHUNGSMODELLE (MONOGAMIE, POLYGAMIE, POLYAMORIE)

Als weiteres Kriterium für Diversität wird in diesem Beitrag die Repräsentation von Beziehungsmodellen, die über Monogamie hinausgehen, untersucht. Darunter fallen offene Beziehungen, Polyamorie und Polygamie. Heirat ist in BALDUR'S GATE 3 bei den meisten Romanzen erst im Epilog ein Thema. Beispielsweise macht Love Interest Wyll dem Spieler\*innen-Avatar am Ende seiner Storyline einen Heiratsantrag. Polygamie wird dabei noch nicht aufgegriffen, allerdings positionieren sich alle Charaktere, mit denen eine Beziehung eingegangen werden kann, zu offenen Beziehungen und/oder Polyamorie. Der Druide des Teams, Halsin, und Vampir As-tarion sind diesen Beziehungsmodellen gegenüber offen. Halsin selbst sagt, er würde nicht an Monogamie glauben und lässt den Spieler\*innen die Wahl, ob sie mit einer polyamorösen Beziehung einverstanden sind.



**Abbildung 5:** Halsin ist Polyamorie gegenüber offen, wenn alle Partner\*innen damit einverstanden sind. Quelle: eigener Screenshot.

Romanzen mit Gale und Wyll werden beispielsweise abgebrochen, sobald die Spieler\*innen Interesse an mehreren Partner\*innen äußern. In diesen Fällen ist Polyamorie also keine Option. Interessant für die Analyse von Sexualität und Beziehungen in BALDUR'S GATE 3 ist auch eine Taverne im

dritten Akt des Spiels, in der sexuelle Dienstleistungen zweier NPCs in Anspruch genommen werden können. Entscheiden Spieler\*innen sich dafür, dann können ausgewählte NPC-Begleiter\*innen der Liebesnacht beiwohnen.<sup>6</sup> In einer polyamorösen Konstellation von Halsin, Astarion und dem/r Spieler\*in kann somit mit bis zu fünf Charakteren gleichzeitig geschlafen werden.

#### 4.5 DER VITO-RUSSO-TEST IN BALDUR'S GATE 3

Zum Schluss sollen die erwähnten Figuren dem Vito-Russo-Test unterzogen werden. Für alle Gefährten und Romance-Optionen der Spieler\*innen-Avatare (Wyll, Lae'zel, Minthara, Shadowheart, Halsin, Astarion, Karlach und Gale) kann die erste Frage nach der klar festgelegten und dargestellten Sexualität verneint werden, da sie alle playersexuell und nicht eindeutig als queer zu erkennen sind. Sind die Charaktere der Figuren genauso komplex dargestellt wie bei heterosexuellen Charakteren? Die Gefährten in BALDUR'S GATE 3 haben alle ausführliche Hintergrundgeschichten und sind komplexe Charaktere. Allerdings können einige von ihnen die Gruppe verlassen, wenn Spieler\*innen bestimmte (meist böse) Entscheidungen treffen und ihre Aufnahme in die Gruppe ist optional. Die Handlung schreitet trotz ihrer Abwesenheit voran und Spieler\*innen können das Spiel allein mit ihrem Avatar erfolgreich abschließen. Durch die Verneinung zweier Fragen können die Gefährten in BALDUR'S GATE 3 auf Grundlage des Vito-Russo-Tests nicht als gelungene Repräsentation bezeichnet werden. Das schwule Gnomenpaar Lunkbug und Beltron und das lesbische Gnomenpaar Philomeen und Larrida hingegen sind eindeutig als homosexuell zu erkennen. Ihre Beziehungen zueinander werden über Dialoge und Interaktionen miteinander deutlich und sie haben ihre eigene – wenn auch kurze – Geschichte, wodurch sie sich nicht nur über ihre Sexualität definieren. Allerdings sind sie nicht zentral für die Handlung des Spiels. Die Begegnung mit ihnen ist optional und Spieler\*innen können

---

6 Die Klerikerin Shadowheart möchte zunächst eine monogame Beziehung mit dem Spieler\*innen-Avatar, ist einer Liebesnacht mit den Tavernen-NPCs gegenüber allerdings offen.

sich dazu entscheiden, die Quests, in denen sie vorkommen, nicht zu erfüllen – oder diese schlichtweg übersehen. Die Gnomenpaare erfüllen zwei der drei Kriterien des Vito-Russo-Tests und können im Vergleich zu den Gefährten als gelungenere Form der Repräsentation verstanden werden. Dame Aylin und Isobel sind die einzigen Figuren, für die alle drei Fragen des Tests mit ‚Ja‘ beantwortet werden können. Ihre Beziehung und deren Thematisierung sind ein fester Bestandteil der Hauptgeschichte im zweiten Akt des Spiels und sie begleiten die Spieler\*innen bis zum Ende des dritten und letzten Akts in ihrem Lager und im finalen Kampf als Unterstützung. Ihre Hintergründe reichen weit über ihre Sexualität hinaus und durch ihr Wegfallen würde die Geschichte von BALDUR’S GATE 3 bereits im zweiten Akt mit dem Scheitern der Spieler\*innen enden. Folglich sind Dame Aylin und Isobel ein Beispiel für gelungene queere Repräsentation.

## 5. FAZIT: BALDUR’S GA(Y)TE?

In diesem Beitrag wurde die Repräsentation von queeren Figuren und Romanzen im zeitgenössischen Rollenspiel BALDUR’S GATE 3 untersucht. Dabei wurde festgestellt, dass BALDUR’S GATE 3 zwar queere Figuren innerhalb der Hauptgeschichte enthält, allerdings sind diese nur in zwei von drei Akten des Spiels ein fester Bestandteil der Geschichte. Die anderen explizit queeren Charaktere tauchen in optionalen Nebenquests auf. Die Liebesbeziehungen der analysierten Nebenfiguren sind nicht klischeebehaftet und wirken realistisch. Trans Figuren tauchen im Spiel nicht direkt auf beziehungsweise wird trans Identität nur angedeutet. Insgesamt lässt sich festhalten, dass queere Charaktere mehrheitlich nur in Nebenquests aufzufinden sind. Interaktionen zwischen ihnen können teilweise leicht unterbrochen oder übersehen werden, wenn sie sich im Hintergrund abspielen. Ein anderes Bild zeigt sich, wenn das Hauptensemble des Spiels betrachtet wird, das aus Figuren besteht, die den Spieler\*innen-Avatar auf seinem oder ihrem Abenteuer begleiten. In diesem Zusammenhang werden vielfältige Beziehungsmodelle gezeigt, die über heteronormative Ideale und Monogamie hinausgehen. Allerdings unterliegen alle Figuren, mit denen



die Spieler\*innen Romanzen eingehen können, dem Prinzip der Playersexualität: Sie sind spielmechanisch bisexuell angelegt, aber auf narrativer Ebene orientiert ihre sexuelle Ausrichtung sich am Geschlecht des Spieler\*innen-Avatars. Die Figuren des Hauptensembles können nur als queer sichtbar werden, wenn Spieler\*innen sich dafür entscheiden, mit ihnen eine Beziehung einzugehen. Ist dies nicht der Fall, hat die Playersexualität als Spielmechanik zur Folge, dass Queerness nicht zu einem integralen Bestandteil der Hauptgeschichte wird. Wie der Vito-Russo-Test gezeigt hat, weisen die Gnomenpaare als Figuren Ansätze von gelungener Repräsentation auf und die Beziehung zwischen Dame Aylin und Isobel kann als gelungene Repräsentation gesehen werden. Da die Gnome allerdings keine zentrale Rolle spielen und die Storyline von Isobel und Dame Aylin, wenn man die Größe und Länge des Spiels betrachtet, verhältnismäßig klein ausfällt, wird deutlich, dass Queerness hauptsächlich in Nebenquests ausgelagert wird. Die Repräsentation der Gnome ist gelungener als die der Gefährten, weil bei Nebencharakteren in *BALDUR'S GATE 3* das Thema Sexualität nicht vermieden wird. Bei den Hauptcharakteren existieren queere Beziehungen zwar und werden auch auserzählt, aber das eben nur, wenn man sich als Spieler\*in bewusst und aktiv dafür entscheidet, was kaum als Repräsentation verstanden werden kann.

Vorangehend wurde – etwa mit Blick auf den GLAAD Gaming Report (2024) – verdeutlicht, dass viele Spieler\*innen sich queere Inhalte, die vordergründig und reflektiert erzählt werden, wünschen. Dies kann erreicht werden, indem Playersexualität als Spielmechanik vermieden wird und indem die Hauptfiguren festgelegte Sexualitäten haben, die konsequent erzählt werden. Eine andere Lösung wäre es, queere Nebenfiguren stärker in die Hauptgeschichte zu integrieren oder eine queere Hauptfigur zu entwerfen, die nicht als Romance-Option zur Verfügung steht, ihre Sexualität allerdings thematisiert. In *BALDUR'S GATE 3* hätten diese Rollen von Jaheira oder Minsc übernommen werden können. Was hat sich im zeitgenössischen Rollenspiel *BALDUR'S GATE 3* verändert und welche Entwicklungen hat es seit *MASS EFFECT*, *DRAGON AGE* und *STARDEW VALLEY* gegeben? Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass es in *BALDUR'S GATE 3* nur noch wenige Stereotype gibt, die von queeren Figuren verkörpert werden. Trans

Identität wird in BALDUR'S GATE 3 lediglich impliziert, allerdings finden auch keine Abwertung oder transphobe Darstellungsformen statt. Diversität wird in BALDUR'S GATE 3 vor allem durch die Repräsentation verschiedener Beziehungsmodelle deutlich und auch die Integration von nicht-binärer Identität bei der Charaktererstellung ist eine positive Entwicklung. Dennoch fällt auf, dass BALDUR'S GATE 3 explizierter Queerness nur wenig Raum gibt und somit lediglich Ansätze von gelungener queerer Repräsentation aufweist. Durch die Nutzung von Playersexualität scheitert es daran, Diversität zu einem integralen Bestandteil der Hauptgeschichte zu machen. Spieler\*innen bleiben somit auf Praktiken wie Imaginative Play und Modding angewiesen, um sich selbst Repräsentation zu schaffen.

## QUELLEN

## LITERATUR

- Antrophy, Anna (2013): now we have voices. Queer Games are important. Online: <https://web.archive.org/web/20130114072727/http://www.auntiepixelante.com/?p=1888> [Zugriff: 05.04.2024]
- Banks, Jaime (2015): Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships. *First Monday* 20, Nr. 2. DOI: <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v20i2.5433>.
- Birk, Max. V. et al. (2016): Fostering intrinsic motivation through avatar identification in digital games. In: *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems*, 2982–2995. DOI: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858062>.
- Černoša, Ada/Ritchie, Verity. How Bisexuality Changed Video Games. Video Essay. 03. September 2021. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=iZGkxUTbDqw> [Zugriff: 02.02.2024]
- Chang, Edmond Y. (2017): Queergaming. In: *Queer Game Studies*, Bonnie Ruberg und Adrienne Shaw (Hrsg.), S. 15–23. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Cole, Alayna (2018): Categories of representation: Improving the discussion and depiction of diversity. In: *TEXT Special Issue*, 53, S. 1-13.
- Forgottenrealms (2024): Deep gnome. Online: [https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Deep\\_gnome](https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Deep_gnome) [Zugriff: 02.02.2024].
- Glaad Gaming (2024): The State of LGBTQ Inclusion in Video Games. Online: <https://glaad.org/glaad-gaming/2024/> [Zugriff: 07.04.2024].
- Haertel, Laura (2014): Queereinstiege. Zur Darstellung von Queerness in Computerspielen. In: *Paidia, – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 15. Dezember 2014. Online: <https://www.paidia.de/queereinstiege-zur-darstellung-von-queerness-in-computerspielen/>.
- Harper, Todd (2017): Role-Play as Queer Lens: How ‚ClosetShep‘ Changed My Vision of Mass Effect. In *Queer Game Studies*, Bonnie Ruberg und Adrienne Shaw (Hrsg.), S. 125-135. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Harper, Todd et al. (Hrsg.) (2018): *Queerness in Play*. Cham: Springer International Publishing.
- Hart, Aimee (2023): New Baldur’s Gate 3 mods say ‘trans rights’. Online: <https://gaymingmag.com/2023/11/new-baldurs-gate-3-mods-say-trans-rights/> [Zugriff: 02.02.2024].
- Hochschule für angewandte Wissenschaft Hamburg (o.D.): Vito Russo test. Online: [https://www.haw-hamburg.de/fileadmin/Gleichstellung/PDF/Diversity/Vito\\_Russo\\_test\\_\\_english\\_.pdf](https://www.haw-hamburg.de/fileadmin/Gleichstellung/PDF/Diversity/Vito_Russo_test__english_.pdf) [Zugriff 07.04.2024].
- Hylton, Jessica (2020): LGBTQIA Inclusion in Dragon Age: Inquisition. In *Women and Video Game Modding*. Bridget Whelan (Hrsg.), S. 52-79. Jefferson: McFarland.
- Juul, Jesper/Klevjer, Rune (2016): Avatar. In: *International Encyclopaedia of Communication Theory and Philosophy*, Klaus Bruhn Jensen und Craig Robert T. (Hrsg.), London: Wiley-Blackwell.
- Krobová, Tereza et al. (2015): Dressing Commander Shepard in Pink: Queer Playing in a Heteronormative Game Culture. In: *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 9, Nr.3: Artikel 3. DOI: <https://doi.org/10.5817/CP2015-3-3>.

- Lippitz, Armin (2020): Periphery: The Departure from Avatar-Sexual Characters in BioWare's Dragon Age: Inquisition. In: *Mixed Reality and Games: Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education*, hg. von Emir Bektic et al., S. 161-172. Bielefeld: transcript Verlag.
- Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, GamesCoop (Hrsg.), S. 75-103. Hamburg: Junius Verlag.
- Østby, Kim Johansen (2016): *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the Video Game Series Mass Effect and Dragon Age*. Diss. Department of Media and Communication. Oslo: University of Oslo.
- Schallegger, René Reinhold (2016): Game Changers – Representations of Queerness in Canadian Videogame Design. In: *Zeitschrift für Kanada-Studien* 36, S. 42-62.
- Shaw, Adrienne/Friesem, Elizaveta (2016): Where Is The Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. In: *International Journal of Communication* 10, S. 3877-3889.
- Shaw, Adrienne/Ruberg, Bonnie (2017): Introduction: Imagining Queer Game Studies. In *Queer Game Studies*, Bonnie Ruberg und Adrienne Shaw (Hrsg.), ix-xxix. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Turkle, Sherry (1995): *Life on the screen: Identity in the age of Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Van Beek, Alan Lena (2022): 'I can't think straight' – Mods als Queer Empowerment und ihr Scheitern an der Heteronormativität am Beispiel der Figur Alistair in ‚Dragon Age: Origins‘. In: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 28. November, 2022. <https://www.paidia.de/i-cant-think-straight-mods-als-queer-empowerment-und-ihr-scheitern-an-der-heteronormativitaet-am-beispiel-der-figur-alistair-in-dragon-age-origins/>
- Walsdorff, Finja (2022): Mods, Gender & Empowerment: Modding als Diversitätsstrategie. In: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*,

28. November, 2022. <https://www.paidia.de/mods-gender-empowerment-modding-als-diversitaetsstrategie/>.

Walsdorff, Finja (2023): Genderkonstruktionen in digitalen Spielen.  
Online: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/541912/genderkonstruktionen-in-digitalen-spielen/>  
[Zugriff: 06.04.2024].

WtaWtaW (2022): About Gay Representation in BG3. Online:  
<https://steamcommunity.com/app/1086940/discussions/O/6006138415301308979/> [Zugriff: 02.02.2024].

## GAMES

BALDUR'S GATE (seit 1999), BioWare; Larian Studios.

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 (2017), Larian Studios.

DRAGON AGE (seit 2009), Electronic Arts.

LIFE IS STRANGE (2015), Square Enix.

MASS EFFECT (seit 2007), BioWare.

STARDEW VALLEY (2016), ConcernedApe.

Steven Meenen  
Misgendered by the Hobgoblin?

## ÜBER DIE AUTOR\*INNEN

**Steven Meenen** ist Masterabsolvent der Medienkulturanalyse an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Steven War 2023 freier wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Siegen im Rahmen der Studie „Impulse für eine geschlechtergerechte Digitalpolitik“ und strebt eine Promotion an, die sich mit Playersexualität als kulturellem und sozialem Phänomen beschäftigen soll. Dabei soll untersucht werden, warum Entwickler\*innen Playersexualität als Diversitätsstrategie einsetzen.

Seine Arbeitsschwerpunkte befassen sich vor allem mit queerer Repräsentation und der sozialen und emotionalen Involvierung mit Videospielen.