IMPRESSUM

REIHENHERAUSGEBERSCHAFT:
GamesCoop (Forscher*innengruppe)

HERAUSGEBER*INNEN:
Finja Walsdorff, Max Kanderske, Claudius Clüver

Medienwissenschaftliches Seminar Universität Siegen
Herrengarten 3
57072 Siegen

REDAKTION:
Claudius Clüver, Tim Glaser,
Max Kanderske, Timo Schemer-Reinhard, Finja Walsdorff

LAYOUT:
Max Kanderske

TITELBILD & UMSCHLAGGESTALTUNG
Ilo Ebbe (https://www.instagram.com/iloebbe/)

spielformen.net

INHALT

Finja Walsdorff / Max Kanderske / Claudius Clüver
Gender und Spielkultur
Ein Plädoyer für eine genderorientierte Spielforschung 1

DAS GESCHLECHT DER SPIELE(FORSCHUNG)

Astrid Deuber-Mankowsky
Das Geschlecht der Medien
Methodologische Überlegungen zu einer Medienwissenschaft unter der besonderen Berücksichtigung von Gender 17
Tobias Unterhuber
Das Metagame der Männlichkeit
Geschlecht als die Bedingung der Möglichkeit des Spielens 33

PRAXISBERICHT I

Finja Walsdorff / Nina Kiel
Interview mit Nina Kiel
Einblicke in die Arbeit als „Head of Diversity & Inclusion" bei Flying Sheep Studios 55

GESCHLECHT SCHREIBEN, STREAMEN UND *MIT*SPIELEN

Aurelia Brandenburg
„Andererseits sind die Mädchen sehr diskret"
Strip-Poker-Rezensionen in frühen Spielemagazinen 65
Laijana Braun
You should've been Mercy
Die diskursive Repräsentation von Frauen* als *Mit*spielerinnen 87

Ronja Weidemann
„Guck mal, wir sind schwanger!“
Avatare, Gender & Identitätsprozesse 111

PRAXISBERICHT II

Jana Möglich
Gaming regional und fair
Praktische Einblicke in lokale Initiativen als diverse Potenzialträger ... 151

GESCHLECHT SEHEN, ERZÄHLEN UND SPIELEN

Phillip Brandes
„Für manche Frauen ist ein Vater mehr als genug.“
Ein Beitrag zum Erzählen von Geschlecht in GHOST OF TSUSHIMA 171

Christina Liemann
Der Gendered Gaze in The Witcher 3 und Cyberpunk 2077
Eine vergleichende Analyse anhand der Methode des Critical Gazing 189

René Lang
(*Un*-)Sicht- und Spielbarkeiten der Game Culture
Zum kritischen Umgang mit Repräsentation(en) in digitalen Spielen 223

Steven Meenen
Misgendered by the Hobgoblin?
Queere Repräsentation im zeitgenössischen RPG BALDUR'S GATE III. 251

PRAXISBERICHT III

Stefanie D. Kuschill / Peter Podrez
Gender*in Games – Geschlechterbilder in analogen und digitalen Spielen des 21. Jahrhunderts
Eine Spielanleitung zur Genese der Ausstellung 281

Astrid Deuber-Mankowsky
Lara Croft
Modell, Medium, Cyberheldin 327

GENDER UND SPIELKULTUR

Ein Plädoyer für eine genderorientierte Spielforschung

Finja Walsdorff / Max Kanderske / Claudius Clüver

EINLEITUNG

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

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

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

tiger ist es, diese Rückzugsorte entsprechend zu gestalten. Es gilt, Methoden zur Analyse von Repräsentation und Vorschläge für ‚gute' Repräsentation[3] zu entwickeln, Inklusivität in der Spieleproduktion zu fördern, mit einem Wort, die gesamte Spielkultur aus der Genderperspektive auf den Prüfstand zu stellen.

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

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

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

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

1. DAS GESCHLECHT DER SPIELE(FORSCHUNG)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

lerstudios und Publishers Activision-Blizzard mit einem Vergleich, in dessen Rahmen die Firma 54 Millionen Dollar an die Kläger*innen zahlte.[6] Prominente Fälle wie der Activision-Blizzard Prozess oder der in Solidarität mit ebenfalls über Sexismus und Diskriminierung am Arbeitsplatz klagenden Mitarbeiter*innen ausgerufene Streik bei LEAGUE OF LEGENDS-Entwickler Riot Games[7] zeigen, dass das Problem in der Spieleindustrie nach wie vor weit verbreitet ist, allerdings zunehmend kritische Aufmerksamkeit erfährt.

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

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

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

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

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

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

2. GESCHLECHT SCHREIBEN, STREAMEN UND *MIT*SPIELEN

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

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

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

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

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

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

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

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

3. REPRÄSENTATIONEN: GESCHLECHT SEHEN, ERZÄHLEN UND SPIELEN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

QUELLEN

Buckles, Mary Ann. *Interactive Fiction : The Computer Storygame Adventure*. San Diego: University of California, 1985. https://hdl.handle.net/2027/uc1.31822019640176?urlappend=%3Bseq=5.

Condis, Megan (2018) *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press.

Cote, Amanda (2020): *Gaming Sexism: gender and identity in the era of casual video games.* New York, NY: New York University Press

Frasca, Gonzalo (2003): Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: *DiGRA conference*, Vol. 8.

GamesCoop. *Spiel|Formen Nr. 2 (2023): Krisen*. Siegen, 2023. https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/issue/view/2. DOI: http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/19730.

Haraway, Donna Jeanne. *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan_Meets_OncoMouse: Feminism and Technoscience*. New York: Routledge, 1997.

Heineman, David S. (2020): *Game studies' elephant in the room.* In: New Media & Society, Jg. 22, Nr. 6, S. 1116–1121. https://doi.org/10.1177/1461444820922164.

Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York London Toronto (Ont.) [etc.]: the Free press, 1997.

Raczkowski, Felix (2020). Papier und Polygon. Theming und Materialität in Game Studies und Game Design. *Navigationen-Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, *20*(1), 21-33.

Trammell, Aaron. *The Privilege of Play: A History of Hobby Games, Race, and Geek Culture*. New York University Press, 2023. https://doi.org/10.18574/nyu/9781479818419.001.0001.

Walsdorff, Finja, Max Kanderske, Claudius Clüver (2022): Digital Biedermeier. Praktiken der Fürsorge in Tend-and-befriend-Spielen, in: *Psychologie & Gesellschaftskritik*, Jg. 46, Nr. 146, S. 47-81.

DAS GESCHLECHT DER MEDIEN

Methodologische Überlegungen zu einer Medienwissenschaft unter der besonderen Berücksichtigung von Gender

Astrid Deuber-Mankowsky

I

Medien sind Übertragungsmittel. Als solche haben sie zwei Seiten. Sie sind einerseits „nützliche Werkzeuge", Hilfsmittel, die die Kommunikation erleichtern und rasant verschnellern.[1] Andererseits jedoch werden sie als eigenständige Akteure wahrgenommen, die uns verführen– man denke nur an die vielen Stunden, die wir vor dem Fernsehen bzw. dem Internet verbringen – und eine Eigendynamik entwickeln, die letztlich auch den vermittelten Inhalt und die Information bestimmen, die übertragen werden.

Hier wäre etwa als aktuelles Beispiel die „Medialisierung der Politik" zu nennen, die dazu führt, dass wir zwar in allen Medien Politikerinnen und Politikern begegnen, zugleich jedoch feststellen, dass die Differenzen der politischen Programme hinter dem medialen Ereignis mehr und mehr zu verschwinden drohen.[2] Dies provoziert die bekannten kulturpessimistischen Klagen, dass Politik, wie etwa die Beispiele von Berlusconi oder etwa Haider belegen, zu Werbung verkomme und die Politikerinnen und Politiker zu Werbeträgerinnen für das Medium werden.[3]

---

1 Bei dem vorliegenden Artikel handelt es sich um das bisher unveröffentlichte Manuskript eines Vortrags, den die Autorin am 11.07.2002 an der Ruhr-Universität Bochum hielt. Der vom üblichen Stil der *Spiel|Formen* abweichende Zitationsstil und der großzügige Gebrauch von Hervorhebungen verdanken sich unserer Entscheidung, den Text so nah an der ursprünglichen Formatierung zu belassen wie möglich. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Autorin (Anm. d. Herausgeber*innen).

2 Vgl. Luhmann, Niklas: *Die Politik der Gesellschaft.* Frankfurt a.M. 2002.

3 Hier verwies d. Autorin auf das Beispiel der damaligen TV-Debatten zwischen Gerhard Schröder (SPD) und Edmund Stoiber (CSU) bzw. auf den medialen Wahlkampf der „Bild"-Zeitung (Anm. d. Herausgeber*innen).

Diese beiden Auffassungen, nach der Medien einerseits Werkzeuge und andererseits Akteure sind, stehen sich seltsam unvermittelt gegenüber. Sie verwandeln sich ineinander wie zwei Gestalten in einem Vexierbild. Und tatsächlich spiegelt das Vexierbild präzise die Erfahrung unseres alltäglichen Umgangs mit den Medien. So sehen, bzw. hören wir, wenn wir im Kino sind, nicht den Kinoapparat, sondern den Film. Und sehen, wenn wir statt der Projektion die Leinwand fokussieren, den Film nicht mehr. Ebenso hören wir, wenn wir auf die Entstehung der Geräusche aus dem Tonsystem achten, die erzählte Geschichte nicht.

Medien machen sich in der Übertragung von Inhalten unsichtbar. Dieses „Verschwinden" des Medialen bildet die Voraussetzung dafür, dass wir die Inhalte als unvermittelte und konsistente, als **Kontinuität** wahrnehmen. Damit transportieren die Medien zugleich das Versprechen von Unmittelbarkeit und Präsenz. Eine Gegenwärtigkeit, die uns das Gefühl vermittelt, nicht alleine, sondern dabei zu sein, Teil einer Gemeinschaft, an die „Welt" angeschlossen zu sein.[4] Walter Benjamin hat diesen Mechanismus als Einfühlung in den technischen Apparat beschrieben und damit die Aufmerksamkeit auf das Zusammenspiel von Medien und (Bild-)Begehren gelenkt, das, wie ich meine, bei der Frage nach der medialen Konstitution von Öffentlichkeit mitbedacht sein will.

Die beschriebene Doppelfunktion kennzeichnet also nicht nur den praktischen, sondern auch den theoretischen Umgang mit den Medien. Medienwissenschaft muss deshalb immer zugleich beide Funktionen des Mediums im Blick behalten.

Dieser Blick wird in der Folge kein zentralperspektivischer, sondern ein stereoskopischer, ein doppelter Blick sein.

4 Im Jahr 2002 führte Astrid Deuber-Mankowsky das Medienereignis der damaligen Fußball-Weltmeisterschaft als Beispiel für diesen Effekt an – gegenwärtig ist er im Kontext der Europameisterschaft wieder zu beobachten (Anm. d. Herausgeber*innen).

Nun hat die medienwissenschaftliche Forschung gezeigt, dass unterschiedliche technische Medien unsere Wahrnehmung auch unterschiedlich formen. Medienästhetik wird in der Medienwissenschaft deshalb als „Wahrnehmungsformen der Medien“[5] begriffen. Wenn man nun jedoch davon ausgeht, dass Medien unsere Wahrnehmung formen, stellt sich auf methodologischer (oder epistemologischer) Ebene die Frage, wie es möglich ist, den Beitrag der Medien zur wissenschaftlichen Erkenntnis und damit die Medien selbst zu analysieren. Daran schließt sich die Frage, wie das Verhältnis zu bestimmen ist, in dem die technischen Medien zu unseren Wahrnehmungssinnen stehen. Diese Frage mündet schließlich in die Frage nach dem Verhältnis von organischem Körper und Technik, die in den aktuellen Theorien und Diskussionen über das Posthumane (Katherine Hayles) verhandelt und in der interaktiven Medienkunst, etwa den Performances von Orlan (Art Charnel) oder Stelarc (Exoskeleton) experimentell aufgeführt wird.

Mit der Verabschiedung der Vorstellung, technische Medien seien allein Werkzeuge zur besseren und schnelleren Übermittlung von Informationen und der Durchsetzung der Überzeugung, Medien seien Techniken, die unsere Wahrnehmung formen, ist die Diskussion über die Medien zu einem disziplinübergreifenden, Technik, Sozial- und Kulturwissenschaften verbindenden Gegenstand geworden[6].

Dabei hat sich in den letzten 50–60 Jahren nicht nur der Gegenstand – die Medien – rasant verändert. Unsere Gesellschaft ist – mit der weltweiten Durchsetzung der elektronischen Medien und der „universalen Medienmaschine“ Computer – vielmehr selbst zu einer „Mediengesellschaft“ geworden *(Gesellschaft, die sich über die Medien bestimmt, Gesellschaft, die von Medien bestimmt wird. Gen. Subjectivus/objectivus)*.

Nun ging die Entdeckung, dass die Medien unsere Wahrnehmung formen (und dies sozusagen hinter unserem Rücken und ohne unser Wissen) mit einer grundsätzlichen Änderung der Einstellung zu den Medien einher.

---

5 Schnell, Ralf: *Medienästhetik: Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart 2000, S. 11.

6 Siehe dazu die Arbeiten Kittlers, Luhmanns und Tholens; Vgl. Heintz, Bettina, and Arnold Benz (Hg.): *Mit dem Auge denken: Strategien der Sichtbarmachung in wissenschaftlichen und virtuellen Welten*. Wien, New York 2001.

Die Wahrnehmung der Medien als „Wahrnehmungsformen" löste bei den Pionieren der Medienwissenschaft einen Schock aus, der sich seinerseits auf die Theoriebildung auswirkte.

Während sich die Vorstellung des technischen Mediums als Werkzeug umstandslos in den fortschrittsorientierten und humanistischen Optimismus der Moderne einpasste, stürzte die Einsicht in die wahrnehmungskonstituierende Rolle der Medien die Erfinder dieser „Entdeckung" in eine Krise, die sie an bislang für gültig erachteten Weltzugängen zweifeln ließ. [7]

Die vermeintlichen Programmierer der Maschinen erschienen mit einmal als die Programmierten. Die Entdeckung, dass die Medienapparate die *Form* unserer Welt- und Selbstwahrnehmung bestimmen, stellte in dieser Sicht – ähnlich wie die Psychoanalyse – einen Angriff auf die selbstbestimmte bzw. das Selbst bestimmende *Handlung*sfähigkeit dar[8].

Diese bedrohte Handlungsfähigkeit ist aber Teil eines bestimmten, mit der Aufklärung verbundenen Konzeptes der **„Autonomie des Menschen"**. Nun hat die feministische Forschung hinlänglich belegt, dass dieses Konzept der Autonomie (qua Selbstgesetzgebung) mitsamt seinem Gegenpart, der Heteronomie (Fremdbestimmung), unauflöslich verknüpft ist mit einem dualistischen und geschlechterhierarchischen Denken. Dies geht zurück bis auf Aristoteles' dualistische Bestimmung der Form als bewegende Kraft und der Materie als die Form aufnehmende Matrix, die er in

7 Spangenberg: Produktive Irritationen. Zum Verhältnis von Medienkunst, Medientheorie und gesellschaftlichem Wandel. In: Gendolla, Peter et.al. „Formen interaktiver Medienkunst" Frankfurt a.M. 2001, S. 156.

8 In ihrer techniksoziologischen Untersuchung „Das Medium aus der Maschine" hat die Informatikerin Heidi Schelhowe gezeigt, dass sich in der jungen Disziplin der Informatik dieselbe Dynamik hinter der Diskussion verbarg, ob der Computer als „Medium" oder als „Werkzeug" zu betrachten sei. Sie fasst zusammen: „So wird der Gebrauch des Begriffs ‚Werkzeug' im Diskurs um Informatik und Gesellschaft nicht in erster Linie zur Metaphorik für eine existente Technologie [..], sondern vor allem zu einer normativen Aussage, zur Forderung für eine arbeits- und sozialorientierte Technikgestaltung."
Auffällig ist dabei nicht nur die Rolle, die das Medium der Sprache spielt, sondern auch, dass sie von den Akteuren selbst weder wahrgenommen noch reflektiert wird.

seine Deutung der Fortpflanzung projizierte.[9] Diese Geschlechtermetaphysik, nach der die Formgebung und Selbstbestimmung als „natürlich" männlich, das Geformtwerden und Fremdbestimmtsein hingegen als „natürlich" weiblich erscheint, tradierte sich weiter bis in die jüngsten Science-Fiction-Verarbeitungen des Cyberspace, in denen sich die Konsolencowboys auf neue Abenteuer im Netz aufmachen, das als Matrix halluziniert wird[10].

Die Erkenntnis, von den Medien manipuliert zu sein, wurde als „Verweiblichung", bzw. als Vergeschlechtlichung erfahren. Dies führte, wie ich im Folgenden zeigen möchte, zu einem Kampf mit und gegen die Medien um die bedrohte Autonomie, der sich überlagerte mit einem Kampf um die bedrohte Männlichkeit. Dieser Kampf wurde medienphilosophisch ausgetragen, er bestimmte den Diskurs über die Medien als medienanthropologischen Diskurs.

Eben weil die Wahrnehmung der Medien und deren theoretische Reflexion von Beginn an mit der Relation von Körper und Technik, von Natur und Kultur und der Metaphorik der Geschlechtlichkeit verbunden war, ist der Beitrag, den die Gender Studies als wissenschaftskritische Sicht auf die Medienwissenschaft leisten, besonders wichtig. Die intensiv geführten Diskussionen über die kategoriale Bestimmung des Verhältnisses von sex/gender bzw. sexueller Differenz haben zu einer historischen, wahrnehmungstheoretischen und kulturkritischen Ausdifferenzierung der Forderung geführt, dass das Verhältnis der Geschlechter denaturalisiert und als historisches, als sozial konstruiertes und damit veränderbares verstanden sein will. Damit können Gender Studies nicht nur die geschlechterblinden Flecken aufdecken, sondern auch dazu beitragen, den anthropologischen

9 Vgl. Deuber-Mankowsky, Astrid: Geschlecht und Repräsentation. Oder wie das Bild zum Denken kommt. In: *Die Philosophin. gesetz, macht, handeln*. 18/1998, S. 33 ff.; siehe auch Deuber-Mankowsky: Geschlecht als philosophische Kategorie. In: *Die Philosophin. Gender Studies und Interdisziplinarität*. 23/2001, S. 11-29.

10 Vgl. William Gibson: *Die Neuromacer-Trilogie*. Vgl. desw. Clark, Nigel: Rear-View Mirrorshades: The Recursive Generation of the Cyberbody. In: Featherstone, Mike, Roger Burrows (Hg.): *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications. London, Thousand Oaks, New Dehli 1995, S. 113-134.

Mediendiskurs aufzubrechen, der, wie Christoph Tholen[11] dargestellt hat, die Grundlagentexte der Medientheorie bis in die Gegenwart bestimmt.

Ich werde im Folgenden zunächst diesen medienanthropologischen Diskurs am Beispiel von Marshall Mc Luhans und Vilém Flussers Medientheorien aus der Perspektive der Gender Studies darstellen und kritisch beleuchten. In einem zweiten (kürzeren) Teil werde ich abschließend der Frage nachgehen, wie eine genderorientierte Medientheorie beschaffen sein könnte, die dem medienanthropologischen Dispositiv des apokalyptischen Denkens entgeht. Daran entscheidet sich auch, welcher Ort einer geschlechtergerechten Ordnung im Rahmen einer Theorie der medialen Konstitution von Öffentlichkeiten zukommt.

1. DER ANTHROPOLOGISCHE DISKURS ÜBER DIE MEDIEN IST EIN WAHRHEITSDISKURS.

Dabei betonte etwa Marshall McLuhan, dass der Versuch, das Fernsehen im Sinne einer aufklärerischen Absicht einzusetzen, indem man andere Inhalte sende, ganz vergeblich, ja geradezu dumm sei. Man müsse stattdessen den Eigensinn des Mediums in Rechnung stellen und damit berücksichtigen, dass der wahre Inhalt jedes Mediums nicht die Information, sondern ein anderes Medium sei[12].

Ähnlich versuchte Vilém Flusser im Rahmen seiner Theorie des Technoimaginären deutlich zu machen, dass die technischen Apparate wie Fotoapparat, Kinoapparat oder Video nicht, wie man landläufig meint, die Welt abbilden, sondern **Texte** visualisieren bzw. symbolisieren – die man im Rückkehrschluss fälschlicherweise für die konkrete Welt halte[13]. Auch hier liegt die Vorstellung zugrunde, dass die wahre Erkenntnis des täuschenden Charakters der technischen Medien Handlungsfähigkeit im Sinne eines planenden Eingriffes ermögliche.

---

11 Tholen, Christoph C.: Die Zäsur der Medien. In: *Medien und kulturelle Kommunikation*. Köln 2001, S. 38.

12 McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. (1964) Basel 1995, S. 38.

13 Flusser, Vilém: *Kommunikologie*. (1996) Frankfurt a.M. 1998, S. 209.

Um den Angriff der Medien auf die Wahrnehmung zu parieren sei, so schlossen McLuhan und Flusser, ein neues Erkenntnismodell (Flusser nennt es ein neues „Wissensprogramm") nötig, welches die Menschheit zu einem gestalterischen Umgang mit den Medien befähige. Nun ist jedoch weder das Wissensprogramm von Flusser noch das neue Erkenntnismodell von McLuhan „neu". Sie übertrugen vielmehr das **apokalyptische** Denken der Moderne in die Medienwissenschaft und verknüpften in der Folge die Medientheorie mit Erlösungswünschen und Bedrohungsfantasien, die das Nachdenken über das Verhältnis von Medien, Wahrnehmung und Handlungsfähigkeit bis heute bestimmt.

2. DER MEDIENANTHROPOLOGISCHE DISKURS PROJIZIERT DIE LEIBMETAPHORIK AUF DIE TECHNIK

McLuhan hat die Frage, in welchem Verhältnis die technischen Medien zu den menschlichen Wahrnehmungssinnen stehen, in seinem 1964 erschienen Hauptwerk *Die magischen Kanäle* mit der bekannten Doppelformel beantwortet: Medien sind die Prothesen bzw. die Ausweitungen des Menschen. Diese Antwort vermittelt auf den ersten Blick den Eindruck, als ob die Grenze zwischen dem Medium und dem menschlichen Körper sehr einfach zu bestimmen sei: Das Medien würde demnach da anfangen, wo die „Natur" aufhört und die „Technik" bzw. das Künstliche beginnt.

Nun ist eine Prothese zwar ein Hilfsmittel, doch wird dieses Hilfsmittel dort eingesetzt, wo ein Organ *ersetzt* werden muss. Als Prothesen sind Medien also nicht einfach Verlängerungen unserer Wahrnehmung, sondern ein technischer *Ersatz* unserer „natürlichen" Sinnesorgane. Dem Bild der Prothese weiter folgend, schließt McLuhan, dass der Einsatz jedes neuen Mediums mit einem Wahrnehmungsschock einhergehe und – ähnlich wie beim Verlust eines Glieds – zu einem Zustand der Gefühllosigkeit führe. In diesem Zustand der Betäubung, McLuhan nennt ihn „Narkose", sind wir nicht mehr in der Lage, die Grenze zwischen „uns" und dem Medium zu erkennen. Die These, nach der Medien menschliche Prothesen sind, gipfelt

in der Folge in der Horrorvision einer betäubten Menschheit, die in Unkenntnis über ihre Lage die mediale Maschinenwelt bedient statt von ihr bedient zu werden.

Der von seinen technischen Medien programmierte Mensch wird für McLuhan „**sozusagen zum Geschlechtsteil** der Maschinenwelt wie es die Bienen für die Pflanzenwelt sind, die es ihnen möglich macht, sich zu befruchten und immer neue Formen zu entfalten".[14]

Das **Geschlecht der Medien** wäre demnach die zu einem Anhängsel der Maschinen degradierte, selbst zu einem Medium – einem Mittel gemachte – entmannte Menschheit. McLuhan meint dies keineswegs nur metaphorisch, sondern, wie seine Vision einer befreiten Menschheit deutlich macht, durchaus sprichwörtlich.

3. DER ANTHROPOLOGISCHE MEDIENDISKURS IST APOKALYPTISCH

Nun ist die angestrebte Befreiung ebenso doppeldeutig wie die Bestimmung der Medien, die einmal als Prothesen erscheinen – mitsamt den begleitenden gewaltsamen Einschnitten in den menschlichen Körper – und ein anderes Mal als Ausweitungen gedeutet werden, die mit der Ankunft der elektrischen Medien dem Menschen eine Überschreitung seiner körperlichen Grenzen bzw. eine Unio mystica mit der global vernetzten Kommunikationsgemeinschaft ermöglichen. Tatsächlich zielt die von McLuhan angestrebte **Befreiung von der Abhängigkeit der Medien** zugleich auf eine **Befreiung von den Beschränkungen des Körpers.** In gut apokalyptischer Tradition sucht er diese mithilfe eines neuen, offenbarenden Wissens einzuleiten.

Mit seiner Deutung des elektrischen Zeitalters als endlicher Erlösung von den Grenzen des menschlichen Körpers sowie den Grenzen des menschlichen Wissens hat sich McLuhan den Ruf eines Medienmystikers eingehandelt. Wie genau der Begriff Mystik trifft, zeigt folgendes Zitat:

> „Eine Art Erleuchtung wird nun zur eigentlichen Aufgabe des Menschen. Wie Adam vor dem Fall im Paradies die Aufgabe hatte, die

14 McLuhan: *Die magischen Kanäle*, S. 81.

> Geschöpfe zu betrachten und benennen, ist das auch bei der Automation der Fall. Wir müssen jetzt einen Arbeitsgang oder ein Erzeugnis nur noch benennen und programmieren, um das Resultat zu erreichen". [15][16]

Im Zuge dieser Erleuchtung wird der Mensch selbst zu einer Lichtgestalt. Als solche findet er seine Befreiung in der Vereinigung mit den elektrischen Medien, die McLuhan in einem Kurzschluss von technischer und biologischer Metaphorik als technische Ausweitungen unseres Zentralnervensystems betrachtet.[17]

Nun wäre es zu kurz gegriffen, wenn man McLuhans Ausflug in die Mystik als ein etwas merkwürdiges Phänomen, als eine Art Ausrutscher in der Geschichte der Medientheorie abtun würde. Er ist vielmehr ein Kennzeichen des anthropologischen Mediendiskurses.

So fungiert auch Vilém Flussers Medientheorie als ein Apotropäum, als Bann gegen die vermeintliche Bedrohung durch die Medien. Auch Flusser zeichnet uns das Katastrophenszenario eines totalitären Staates, in dem die Menschheit zum organischen Anhängsel eines Gesamtapparates mutiere *(Keine Öffentlichkeit als Raum einer möglichen Selbstbestimmung der Gesellschaft)*. Und ebenso wie für McLuhan wird auch für Flusser die dermaßen in den Komplex Apparat-Operator integrierte Menschheit zum **Geschlechtsapparat** der Maschinen: „Bleibt man", so heißt es bei Flusser, „bei diesem Bild (nach dem Technobilder sich von Texten nähren, Texte verschlingen und projizieren, um sie verschlingen zu können, d. V.) (...), dann kann man den Komplex Apparat-Operator als Verdauungs- und Geschlechtsapparat der Technobilder ansehen."[18]

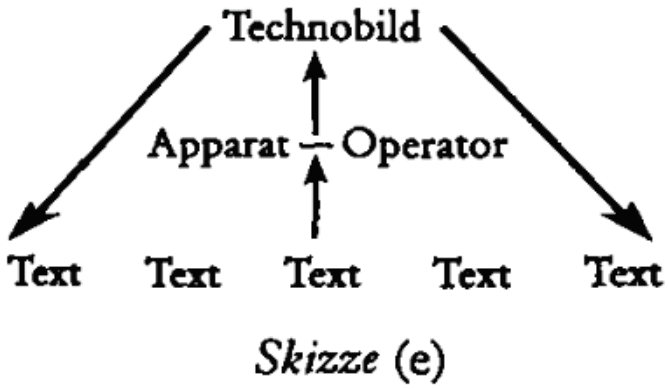
---

15 McLuhan: Die magischen Kanäle, S. 528 f.

16 McLuhan setzt hier Metapher mit dem Medium gleich. Er unterschlägt die Gegenständlichkeit bzw. die Materialität des Mediums und damit die Differenz zwischen Zeichen und Bezeichneten. Dies ist ein Fehlschluss, der insbesondere in theoretischen Überlegungen zu den digitalen Medien oft unterläuft. Man vergisst dabei, dass es, wie Wolfgang Coy formuliert, für Ziffern keine Speicher gibt, sondern nur für deren „körperliche Erscheinungsformen", also für digitale Signale.

17 McLuhan. *Die magischen Kanäle*, S. 529.

18 Flusser: *Kommunikologie* S. 166.



Skizze (e) aus: Flussers *Kommunikologie*, S. 166, auf der das „Geschlecht der Medien" visualisiert ist.

Der einzige Ausweg, der uns davor bewahrt, zum Geschlechtsapparat der Medien zu werden, ist – wie Flusser uns versichert – die Entzifferung der Technobilder, wozu er uns durch sein neues Wissensprogramm befähigen möchte. Doch, wie seine Arbeitshypothese vom Menschen bzw. vom Subjekt als Projekt zeigt, basiert auch dieses neue Wissensprogramm auf der Vorstellung einer Aktivität, die sich von ihrem Gegenpart – der Passivität – abhebt und genau darin im medienanthropologischen Dispositiv gefangen bleibt. Geschlecht und Geschlechtlichkeit wird – wie die zitierte Metaphorik deutlich macht – innerhalb dieses Denkrahmens zum Synonym für die Bedrohung durch die Reduktion auf den puren Körper. Geschlechtlichkeit wird mit Passivität, Abgängigkeit, und schließlich mit Entmenschlichung gleichgesetzt[19].

Das Geschlecht wird zum Synonym für die Bedrohung, die von der Kluft von Physis und Kultur ausgeht und deren Überwindung McLuhan in der Verschmelzung von elektrischen Medien und Zentralnervensystem halluziniert. Nicht zufällig lautet auch der Titel von Flussers letztem Buch *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Es ist die Aufforderung an die Menschheit, sich aus dem Geschlechtsein zu befreien, die Aufforderung zur Mannwerdung.

19 Vgl. dazu Flussers Ausführungen zu: Sex entwerfen in: *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. (1994) Frankfurt a.M. 1995, S. 105-119.

4. DER ANTHROPOLOGISCHE MEDIENDISKURS ÜBERSPRINGT DAS VERHÄLTNIS ZWISCHEN MENSCH UND MEDIEN METAPHORISCH

Das Dispositiv des anthropologischen Diskurses über die Medien ist, so Christoph Tholen, die „bipolare Gegenüberstellung von *abstrakt* und *konkret, wirklich* und *fiktiv, echt* und *simuliert*“ [20] und, wie ich ergänzen möchte, männlich und weiblich.

Der anthropologische Mediendiskurs projiziert, wie wir gesehen haben, die Leibmetaphorik auf die Technik. Dabei bleibt jedoch die „Logik der Übertragbarkeit“ unbestimmt.[21] Das Verhältnis zwischen Mensch und Medien wird mit anderen Worten und, um noch einmal Christoph Tholen zu zitieren, als „überschneidungsfreier Übergang“ entworfen.

Doch was heißt das genau? Es heißt, dass die eingangs gestellte Frage, wie das Verhältnis von Wahrnehmung zu den Medien zu bestimmen ist, statt im Rahmen erkenntnistheoretischer Überlegungen reflektiert, **metaphorisch** übersprungen wird. Nun ist die Metapher, was in vielen gängigen Theorien über die Medien untergeht, eben jene Technik der Übertragung, die jeder Bestimmung des technischen Mediums als Übertragungsmittel vorausgeht. Walter Benjamin hat einmal bemerkt, dass der Begriff der Metapher von der Wortbedeutung her an das Gießen aus einem Krug in einen anderen erinnert und in diesem Zusammenhang darauf aufmerksam gemacht, dass der Sprechende den Sinn seiner Rede von dem/der Zuhörenden empfängt, die Zuhörenden demnach die „ungefasste Quelle des Sinns“[22] darstellen.

Die Aufmerksamkeit auf die Metaphorik führt zur Sprache als jenem Medium, dessen sich jede Medientheorie notwendig bedienen muss, um ihren Gegenstand zu definieren. Nun möchte ich nicht das Medienapriori durch ein Sprachapriori ersetzen. Allerdings möchte ich dafür plädieren,

20 Tholen: *Die Zäsur der Medien*, S. 40.
21 Tholen: *Die Zäsur der Medien*, S 38.
22 Walter Benjamin: Das Gespräch. In: *GS* II.1. S. 91.

jede medienwissenschaftliche Methodologie mit einer höchsten Aufmerksamkeit auf die Metaphorik, die verwendeten Begriffe und deren kategoriale Bestimmung zu begleiten.

Nur auf diese Weise kann verhindert werden, dass Medientheorie und -wissenschaft statt einer Theorie und ohne sich darüber Rechenschaft abzulegen, ein Sprechen über Medien in Metaphern ist. Dieser metaphorische Mediendiskurs ist, wie ich gezeigt habe, am Schnittpunkt zwischen Katastrophenszenario und Erlösungsfantasien angesiedelt. Er übergeht die Medialität der Metaphorik, um Körper, Technik und Metapher ineinander aufgehen zu lassen, und reproduziert dabei die binäre und hierarchische Geschlechtermetaphysik.

II

Wie wäre nun eine Medienwissenschaft beschaffen, die der Versuchung eines apokalyptischen Denkens über die Medien widersteht? Sie müsste – und damit bin ich wieder am Ausgangspunkt meiner Überlegungen – die Frage, wie das Verhältnis von Wahrnehmung und Medien zu bestimmen ist, auf ihre epistemologischen Voraussetzungen und Erkenntnisprämissen hin reflektieren. Dazu kann sie sich auf die Forschungsarbeiten beziehen, die im Rahmen der feministischen Theorie und der Gender Studies im Hinblick auf die Wahrnehmung des Körpers in kulturhistorischer, psychoanalytischer, dekonstruktiver und filmwissenschaftlicher Perspektive geleistet wurden.

Eine solche Wissenschaft nimmt die Kategorie Geschlecht und die mit ihr verbundenen Kategorien Race und Class in ihre Methodologie auf, um die Kluft zwischen Natur und Kultur zu entmystifizieren und zu denaturalisieren. Sie stellt schließlich die Frage nach Handlungsfähigkeit nicht im Kontext der Frage nach der Grenze zwischen Medium und Wahrnehmung, sondern in Bezug auf die Möglichkeiten, die eine im Verbund mit den alten und neuen Medien hergestellte Welt eröffnet. Sie fördert eine weltzugewandte Haltung und stellt dazu die Kontingenz des Wissens in Rechnung.

Dazu kann sie an die Arbeiten von Donna Haraway anknüpfen. Haraway stellt eine Theorie der Metapher zu Verfügung, in welcher sie Syntax,

Semiotik und Pragmatik zusammenführt und zugleich die Zäsur bedenkt, die das Zeichen von seinem Bezeichneten trennt.[23] Sie verbindet die theoretische Reflexion mit der praktischen Analyse und kombiniert die Methoden der Naturwissenschaften mit jenen der Kulturwissenschaften. Dabei führt sie beispielhaft vor, wie über einen bewussten und reflektierten Umgang mit der Metaphorizität eine „wirkliche" im Sinne einer gemeinsam geteilten Welt entworfen werden kann[24], die weder in Erlösungs- noch in Untergangsfantasien endet, sondern an den alltäglichen Erfahrungen im Umgang mit den Medien ansetzt.

Eine solche genderorientierte Wissenschaft ist nicht nur offen für verschiedene methodische Zugänge, sondern nimmt die Forderung nach interdisziplinärer und transdisziplinärer Zusammenarbeit als konstitutives Element in ihr Selbstverständnis auf. Sie ist ein gemeinsamer Lehr- und Lernprozess, dessen Ziel nicht nur das bessere *Verständnis* der Mediengesellschaft ist, sondern auch die Befähigung zu mehr *Handlungsfähigkeit* in ihr. Das heißt, dass die Frage nach der medialen Konstitution von Öffentlichkeiten so gestellt wird, dass ihre Beantwortung zugleich als ein öffentlicher Beitrag verstanden wird. Dazu gehören u. a. folgende methodische Grundsätze:

1. Die schon erwähnte Einübung in die kategoriale Begriffsbestimmung der Gegenstände und in das Arbeiten mit unterschiedlichen methodischen und disziplinären Zugängen. Es ist, da jede Definition von Medien sprachlich verfasst ist, eine Einübung in einen **doppelten Blick**, der sowohl die Medialität und damit die Metaphorizität der Sprache als auch die Medialität des technischen Mediums berücksichtigt. Dazu kann sie sich auf die Ergebnisse der feministischen Forschung und der Gender Studies beziehen. Ich

23 Vgl. Haraway; Donna: Situiertes Wissen. In: *Die Neuerfindung der Natur*. (1986) A. d. Amerik. V. Dagmar Fink u.a., Frankfurt a.M. 1995, S. 73-97. Um die Metaphertheorie von Haraway angemessen darstellen zu können, muss des Weiteren insbesondere einbezogen werden:
Modest_Witness@Second_Millenium.FemaleMan©_Meets_OncoMouse™. Routledge. New York, London 1997.

24 Vgl. Haraway: *Situiertes Wissen*, S. 80.

möchte hier als konkretes Beispiel auf meine Untersuchung zu dem Phänomen Lara Croft verweisen[25], die als eines ihrer Resultate ergeben hat, dass die eminente Öffentlichkeitswirksamkeit der Figur just in der übergangslosen Überschneidung von Technik und Metaphorik, von Weiblichkeit und Medialität gründet.

2. Die empirische Überprüfung der theoretischen Aussagen. Dies kann entlang der Reflexion auf die eigenen Erfahrungen im Umgang mit den einzelnen Medien geschehen. So kann man den Eigensinn etwa des Mediums Fernsehen ermessen, wenn man selbst einmal eine „Livesendung" moderiert hat oder in ihr aufgetreten ist. Ebenso kann auch eine Figur wie Lara Croft nicht angemessen beschrieben werden, wenn man selbst nie am Computer mit ihr gespielt hat.

   Empirische Überprüfung heißt aber auch, statistische Erhebungen und empirische Untersuchungen einzubeziehen und eigene Forschungsfragen zu formulieren bzw. Forschungsprojekte zu generieren. Einen sehr aktuellen Anknüpfungspunkt sehe ich z. B. im Förderprogramm Gender Mainstreaming, welches das Bundesministerium für Bildung und Forschung im Bereich „Neue Medien" eingereicht hat und dessen Ziel die Herstellung von Geschlechtergerechtigkeit im Umgang mit den neuen Medien und in der Softwareentwicklung ist.

3. Der dritte methodische Grundsatz läge in der der **Verabschiedung von einem binären Erkenntnismodell und einem Konzept von „Autonomie", das Handlungsfähigkeit allein als Aktivität denkt.** Auch hier kann sich eine genderorientierte Medienwissenschaft auf die Überlegungen von Donna Haraway berufen.

25 Deuber-Mankowsky, Astrid: *Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin*. Frankfurt a.M. 2001. Der Text ist in Auszügen auch in der vorliegenden Ausgabe der *Spiel|Formen* erschienen (Anm. d. Herausgeber*innen).

> Ebenso wie die Pioniere in meinem kurzen Rückblick, verbindet auch Donna Haraway politische Handlungsfähigkeit mit Wahrnehmungsfähigkeit. Allerdings reduziert sie Handlungsfähigkeit nicht auf Aktivität, sondern stellt ihr die Passivität als Vermögen der Aufnahmefähigkeit zur Seite. Haraway denkt Handlungsfähigkeit in den Kategorien der Verantwortlichkeit und Verwundbarkeit (*Vulnerability).*

Folgt man dem Vorschlag von Haraway, dann können wir unter „wirklich" eine Welt verstehen, die „teilweise geteilt werden kann" – geteilt in dem doppelten Sinn einer „teilweise" gemeinsam geteilten Welt und einer gerecht *ver*teilten Welt[26]. Damit nimmt sie – implizit – Benjamins Hinweis auf, dass die „ungefasste Quelle des Sinns" nicht bei den Redenden liegt, sondern bei den Schweigenden, den Zuhörenden. Von da aus wäre die Theorie einer medialen Konstitution von Öffentlichkeiten zu entwerfen.

26 Haraway: *Situiertes Wissen*, S. 80.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Astrid Deuber-Mankowsky ist emeritierte Professorin für Medienwissenschaft und Gender Studies an der Ruhr-Universität Bochum. Sie studierte Philosophie und Germanistik an der Universität Zürich und an der Freien Universität zu Berlin. Bevor sie an die Ruhr-Universität Bochum kam, lehrte sie von 1996 bis 2004 am Institut für Kulturwissenschaft der Humboldt-Universität Berlin. Sie ist Mitbegründerin und war von 1990 bis 2004 Herausgeberin der Zeitschrift *Die Philosophin. Forum für feministische Theorie und Philosophie*. Sie war Gastwissenschaftlerin an der UC Berkeley (2007), Gastprofessorin am Centre d'études du vivant, Université Paris VII - Diderot (2010), Senior Fellow am Internationalen Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie (IKKM) Weimar (2013) und Max Kade Professor an der Columbia University (2012 und 2017). Außerdem ist sie externes Mitglied des Centre for Philosophy and Critical Thought an der Goldsmiths, University of London. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen kritische, feministische und Queer-Theorie, Medienphilosophie und Epistemologie, Zeitlichkeit und Medienästhetik, Medienanthropologie, Theorien des Spiel(en)s sowie jüdische Philosophie.

DAS METAGAME DER MÄNNLICHKEIT

Geschlecht als die Bedingung der Möglichkeit des Spielens

Tobias Unterhuber

ABSTRACT

Spiel und Spielen sind nicht nur auf Ebenen der Produktion, Rezeption und Repräsentation geschlechtlich codiert, sondern Spiel(en) selbst ist durch den kulturellen Formgeber der Geschlechterdifferenz bestimmt. Anhand der allgemeinen Mediengeschichte und des Konzepts des Mediengeschlechts zeigt der Beitrag, inwiefern Männlichkeit als Bedingung der Möglichkeit des Spiels fungiert. Dabei werden sowohl die Folgen für die Spielkultur als auch für die Game Studies skizziert.

Keywords: Mediengeschichte, Geschlecht, Homosozialität, Spielkultur, Fachgeschichte

1. EINLEITUNG

Trotz seines ubiquitären Charakters wird Spiel immer wieder als männlich codierte Handlung begriffen. Dies beschränkt sich bei weitem nicht auf Computerspiele, sondern auf Spiel im Allgemeinen. Wie aber kann eine anthropologische, wenn nicht speziesübergreifende, Konstante geschlechterabhängig sein? Ein Grund dafür ist die Diskursivierung des Spiels, wie sie seit der Sattelzeit, also der Zeit zwischen 1750 und 1850 wirksam ist. Diese Diskursivierung wird im Folgenden nachgezeichnet, um sie anschließend auf den Games-Diskurs und die Game Studies zu übertragen. Für beide Bereiche kann Männlichkeit als übergeordnete Spielregel oder -

voraussetzung betrachten werden, der alle Beteiligten Folge leisten müssen. Männlichkeit ist also aus dieser Perspektive Teil des Metagames der Diskurse, wie später genauer ausgeführt werden wird.

Um diesen Zusammenhang zu ergründen, bedarf es eines Blicks zurück. Die Sattelzeit[1] ist für das europäische Denken und für die Moderne im Allgemeinen absolut zentral. Hier formieren sich nicht nur die Begriffe, sondern auch die Konzepte, die Kultur und Gesellschaft bis heute prägen und dies schließt auch das Spiel mit ein. Wer das heutige Spielverständnis verstehen möchte, kann hier seine Grundlagen finden. Genau dies soll im Folgenden versucht werden.

2. GENDER UND GAME STUDIES

Doch zunächst bedarf es einiger Worte zum Verhältnis von Gender und Game Studies. Zu oft betrachten die Game Studies, auch dann, wenn sie sich mit Geschlecht beschäftigen, Spiele als singuläres Medium. Sie vergessen dabei, dass auch viele andere Medien ähnliche oder zumindest vergleichbare Geschlechtercodierungen besitzen. Ebenfalls wird oft übersehen, dass die geschlechtliche Codierung nicht nur Computerspiele betrifft, sondern Spiel (play) und seine verschiedenen Ausformungen (game) im Ganzen. Entsprechend können wir auf eine große Bandbreite an (medienspezifischer) Forschung zurückgreifen, die sich der Verbindung von Medien und Geschlecht bereits gewidmet hat. Allen voran können hier die Gender Studies genannt werden, aber auch ihre Vorläufer wie die feministische Literaturwissenschaft oder die feministische Filmwissenschaft. Wir können also aus einem reichen Schatz bestehender Forschung schöpfen, die wir im Sinne einer Medienkomparatistik auch dazu nutzen können, in der Unterscheidung die Spezifika des Mediums Spiel genauer zu erfassen. Die his-

1 Der Begriff der Sattelzeit geht auf Reinhart Koselleck zurück, der damit den „seit der Mitte des achtzehnten Jahrhunderts einsetzenden ‚tiefgreifende[n] Bedeutungswandel'" beschreibt (Koselleck 1972, XV), der „nichts Geringeres als die sprachliche wie mentale Grundlegung der Moderne" darstellt (Fulda 2016, 2).

torisch bedingte Position der Game Studies, sich von ihren Elterndisziplinen lösen zu wollen (vgl. Unterhuber 2024a)[2], steht uns als Forschenden hier im Weg und verleitet uns dazu, das Rad immer wieder neu zu erfinden, statt auf den breiten Wissens- und Erfahrungsschatz anderer Disziplinen zurückzugreifen. Genau um dem entgegenzutreten, ist im Folgenden zunächst nicht vom Computerspiel und nicht einmal vom Spiel die Rede. Stattdessen nähere ich mich durch einen breiteren mediengeschichtlichen Fokus langsam dem eigentlichen Gegenstand. Als erstes steht also die Frage nach dem Verhältnis von Medien- und Geschlechtergeschichte im Zentrum unserer Aufmerksamkeit.

3. MEDIEN – GESCHLECHT – GESCHICHTE

Wenn wir über das Verhältnis von Medien und Geschlecht nachdenken, beschränken wir uns meist auf die Ebenen der Produktion, der Medieninhalte und der Rezeption. Wer Medien schafft, wer sie konsumiert und wer wie in Medien repräsentiert wird, scheinen die zentralen Fragen zu sein. Auch wenn dies sicherlich wichtige Aspekte sind, greifen sie zu kurz, wie schon Friedrich Kittler in seinen medienarchäologischen Studien immer wieder zeigte. Die Formation, die Struktur, die Bedingungen, die Idee von Medien selbst muss in den Blick genommen werden. Beispielhaft lässt sich dies an Bram Stokers Roman DRACULA (1994 [1897]) zeigen, den Kittler als Bürokratisierungs- und Medienroman versteht. Hier steht ein medienkompetentes Bürgertum mit Phonograph, Schreibmaschine und Telegraph einem übernatürlichen Adligen entgegen, dessen Kräfte aber schlussendlich nichts gegen die Medien ausrichten können. Das Interessante an Kittler ist hier aber vor allem, dass er immer schon Geschlecht und Medien miteinander in Verbindung setzt. Besonders anschaulich wird dies am Beispiel der Schreibmaschine, die nicht nur für den Roman, sondern sogar für die Demokratiegeschichte bedeutsam ist:

2 Dieser Beitrag fasst viele einzelne meiner Arbeiten zum Komplex Geschlecht und Spiel zusammen und denkt diese weiter, weshalb sich relativ viele Verweise auf eigene Beiträge im Text wiederfinden.

> „Westliche Demokratie“ (was immer das sein mag) würde unrettbar einem Herrndiskurs verfallen, gäbe es nicht in Exeter junge Frauen, die ihn am Ende mit Techniken dieser Demokratie aus dem Feld schlagen können. Denn nicht der Graf [...] verfügt über moderne Medien, mit denen er das Empire korrumpieren würde; es ist ganz im Gegenteil Harkers Verlobte, eine gewisse Mina Murray, die mit Waffen einer neuen Zeit die Möglichkeit selber von Herrndiskursen untergräbt. (Kittler 1993, 28)

Diese Behauptung untermauert Kittler mit Blick auf die erste Serienproduktion der Schreibmaschine durch die Firma Remington, die zuvor vor allem Waffen herstellte, im Jahre 1874. Obwohl die Arbeitserleichterung offensichtlich schien, ließ „der gesellschaftliche Erfolg [...] jahrelang auf sich warten“ (ebd., 29), denn

> [a]ll die Jonathan Harkers – Sekretäre mit den Aufgaben, Herrndiskurse mitzustenographieren, in Reinschrift zu übertragen und gegebenenfalls durch Anfeuchten auch noch irgendwie fürs Büroarchiv zu kopieren – verschmähen das neue Diskursmaschinengewehr. Womöglich waren sie einfach zu stolz auf ihre in langen Schuljahren erworbene Handschrift, dieses kontinuierliche und damit buchstäblich individuelle Band, das sie als Individuen zusammenhielt und vor Wahnsinn bewahrte. (ebd.)

Männliche Subjekte der Moderne mit ihrem Anspruch auf einzigartige Individualität, wie sie sich auch schon in Konzepten von Autorschaft und Geniekult niederschlug, verweigerten sich der neuen technischen Möglichkeit, machen sich aber damit selbst obsolet.

> Zwei Wochen Schreibmaschinenschnellkurs machten sieben Jahre Schulbildung überflüssig. Frauen, gerade weil sie weit weniger auf Handschrift und Individualität hin dressiert worden waren, konnten wie im Blitzkrieg eine Marktlücke besetzen, die ihre Konkurrenten, die grundsätzlich männlichen Sekretäre des 19. Jahrhunderts, vor lauter Arroganz übersahen (ebd., 30)

Der Sekretär als Berufsbild verschwindet, so dass mit dem Begriff heutzutage als erstes ein Möbelstück und nicht ein Beruf für Männer verknüpft ist. Die Sekretärin als Pionierin der Medienarbeit tritt an seine Stelle, macht die Schreibmaschine zum Massenartikel (vgl. ebd., 30) – und ist Jahrzehnte später zunächst auch für die Handhabung von Telefonverbindungen und Computern zuständig (vgl. Bezio 2018, 558), bevor sie in Männerhände wandern. Die Figur Mina Harker repräsentiert genau dies in Stokers Roman.

Mina versucht, sich ihre Karriere durch Medienkenntnis zu erarbeiten, weil sie, im Gegensatz zu ihrem Verlobten bzw. Ehemann, nicht auf die typisch männliche Art der Beförderung durch Erbe zurückgreifen kann (vgl. Kittler 1993, 27f.). Hier zeigt Kittler deutlich, dass Mediengeschichte sich nicht nur mit der Erfindung neuer Medien, sondern vor allem auch mit deren Durchsetzung (vgl. Schmidt 2012, 31) und den Bedingungen dieser Durchsetzung beschäftigen muss. Diese wiederum hängt stark mit Determinanten von Kultur und Gesellschaft zusammen, insbesondere mit der Kategorie Geschlecht. Obwohl es wohl nicht passend wäre, Kittler in die Nähe der feministischen Literaturwissenschaft oder der Gender Studies zu rücken, findet er dennoch in seinen medienarchäologischen und medienhistorischen Untersuchungen überall die Bedeutung von Geschlecht. Man könnte also sagen, dass Mediengeschichte immer auch Geschlechtergeschichte sein muss. Dies wird umso deutlicher, wenn wir uns dem Konzept des Mediengeschlechts zuwenden.

4. MEDIENGESCHLECHT

In ihrer Studie *Im Vorhof der Kunst* (2008) untersucht Manuela Günter, wie sich in der Sattelzeit das heute noch prävalente Verständnis von Literatur formierte und somit auch erst der Literaturbetrieb entstand. Sie wendet sich diesem Komplex dabei unter systemtheoretischer Perspektive zu. Entsprechend spielt das Konzept des Codes eine zentrale Rolle in ihrer Beobachtung. Dieser beschreibt eine Unterscheidung, meist mit zwei Seiten, die durch Benennung und Bewertung in ein asymmetrisches Verhältnis gestellt werden. Die Unterscheidungen kalt/warm, alt/jung wären hier allgemeine Beispiele, wobei die Bewertung der jeweiligen Seiten wiederum kontext- und kulturabhängig positiv oder negativ sein kann. Günter untersucht nun, wie sich der Code der (binären) Geschlechterdifferenz in das Literatursystem einschreibt. Ihr zufolge kann sich die Geschlechterdifferenz deshalb hier behaupten, weil „sie Wahrnehmung und Kommunikation im sichtbaren Körper strukturell verbindet und damit jene Leistung stabilisiert, die dem Kunstsystem vorrangig zugeschrieben wird“ (Günter 2008, 45f.). Dabei „universalisiert sie sich zu einer komplexen Semantik, über die das

soziale Geschlecht zum ‚kulturellen Formgeber' schlechthin mutiert: Natur/Kultur, Geist/Materie, Rationalität/Emotionalität bilden Gegensätze, die dem asymmetrischen Geschlechterverhältnis Plausibilität verleihen" (ebd., 45). Wird Geschlechterdifferenz als kultureller Formgeber für andere Codes und Unterscheidungen verstanden, wird sie zu einer Art Meta-Code, der sich in andere Unterscheidungen einschreibt und diese damit im Sinne geschlechtlicher Stereotype mitbestimmt, gerade in einer „funktional differenzierten Gesellschaft" (ebd., 46), in der Geschlecht nicht mehr vorrangig über Repräsentation funktioniert. Daher

> [...] übernimmt die Geschlechterdifferenz die Aufgabe der Bewältigung von Mehrdeutigkeit durch Reduktion von Komplexität und hierarchische Ordnung der Elemente. Die in Bezug auf Repräsentation funktionslos gewordene Geschlechterdifferenz koppelt sich in den verschiedenen Systemen an die Leitdifferenzen an und dirigiert so die Anschlusskommunikation insofern, als die unterscheidungstheoretisch beobachtbaren Pole der asymmetrischen Differenzen nicht länger neutral erscheinen, sondern untrennbar mit Wertungen verbunden werden. (ebd.)

Dies schließt die Systemtheorie selbst mit ein, denn auch deren Grundannahmen besitzen „gleichfalls eine geschlechterdifferent tingierte Semantik" was am Konzept der Natur besonders deutlich wird (ebd.). Natur ist eben nicht neutral, sondern „Teil der Opposition Natur/Kultur" (ebd.), die wie zuvor bereits erwähnt, ebenfalls durch den kulturellen Formgeber Geschlechterdifferenz bestimmt wird. Die eigentlich funktionslos gewordene Geschlechterdifferenz erhält ihre Bedeutung in der Moderne durch ihre „Verkoppelung mit den unterschiedlichen Leitdifferenzen" (ebd.). Dies führt zu einer Hierarchisierung der Systeme, die ihre Stabilität aus ihrer angeblichen und behaupteten Natürlichkeit zieht (vgl. ebd., 46f.): „[I]n der Moderne [erfahren] nicht nur Körper eine natürliche Begründung, sondern auch Institutionen der Ökonomie (Warentausch) oder des Rechts (Naturrecht)" (ebd., 47). Dieses „stabilisierende *Gendering* der Systeme [...] funktioniert so universal, dass die zu bildenden Oppositionen darin vollkommen aufgehen" (ebd.) Doch was hat das mit Medien zu tun? Günter führt aus, dass die Unterscheidung zwischen Kunst/Ernst und Unterhaltung im Literatursystem, von ihr als LITERATUR/Literatur versinnbildlicht, ebenso

gegendert ist und sich auch auf die Rollen von Produktion (der Autor) und Rezeption (die Leserin) ausweiten lässt (vgl. ebd.). Gleichzeitig „werden die Verbreitungsmedien als universelle (d. h. selbstverständlich auch geschlechtsneutrale!) beschworen, die einen unbegrenzten Zugang unabhängig vom Geschlecht ermöglichen" (ebd.), obwohl diese Zuschreibung eigentlich nur durch Gendering möglich ist. An die Stelle des Körpers tritt dabei aber das Medium. Die veränderte Vorstellung des Körpers in einer Massengesellschaft, in der seine Anwesenheit für Kommunikation nicht mehr unumgänglich ist,

> bedeutet auch, dass das Geschlecht, dessen Träger vorher der Körper war, nun auf das Medium übergeht, denn wenn das Geschlecht der Mitteilenden in der anonymen Massenkommunikation nicht mehr am anwesenden Körper identifiziert werden kann (ebd., 48)„dann verschiebt sich die Lektüre des Geschlechtskörpers auf eine Lektüre des ‚Geschlechtsmediums'" (Stäheli 2003, 198, zitiert nach Günter 2008, 48)

Denken wir dies damit zusammen, dass nicht nur das Medium Spiel in diesem Sinne vergeschlechtlicht wird, sondern auch kulturell bereits zuvor die Tätigkeit des Spielens als männlich codiert gedacht wurde, ergibt sich ein drastisches Bild. Produktion und Rezeption des Spiels werden als männliche Bereiche begriffen, das Spiel selbst aber wird als Objekt, das beherrscht werden muss, weiblich konnotiert (vgl. Unterhuber 2014). Dies zeigt ein Blick in die Mediengeschichte, wie er im Folgenden vorgenommen werden soll.

5. NATUR – GESCHLECHT – SPIEL (UM/SEIT 1800)

Wenn wir also die Erkenntnis Kittlers, dass Mediengeschichte immer auch Geschlechtergeschichte ist, mit der Idee des Mediengeschlechts zusammendenken, müssen wir der Unterscheidung Kultur/Natur nachgehen und wie diese in die Idee des Spiels eingeschrieben wird. Beginnen wir dabei aber zunächst mit dem Konnex Natur und Frau. Kittler beschreibt in seinem Buch *Aufschreibesysteme* 1800/1900 (2003), welche Rolle Frauen in der Erziehung und insbesondere im Sprachunterricht zukam und bricht dies auf die Formel „Die Natur im Aufschreibesystem von 1800 ist ~~Die~~

Frau“ (Kittler 2003, 35) herunter. Er geht davon aus, dass Frauen, hier gleichbedeutend mit Müttern, die Aufgabe zukam, Subjekte – also Männer – zum Sprechen zu bringen, ohne aber selbst zu sprechen:

> [D]iese Stimme [der Mütter] tut Unerhörtes. Sie sagt kein Wort, geschweige denn einen Satz. Diskurse, die andere geschrieben haben, lesend auszusprechen ist das Lernziel der Kinder, nicht jedoch der Mütter. So genau trifft einmal mehr Lacans Definition Der Frau oder (wenn Historiker das lieber lesen) Toblers Definition der Natur. Sie spricht nicht, sie macht sprechen. (ebd., 45)

Frauen nehmen damit eine Liminalstelle ein, die sie nicht auf der Seite der Kultur, sondern auf der der Natur verortet:

> Die Gleichung Frau = Natur = Mutter [...] erlaubt es, Kulturisation mit einem unvermittelten Anfang anzufangen. Eine Kultur auf seiner Grundlage hat eine andere Sprache von Sprache, eine andere Schrift von Schrift. Sie hat, kurz gesagt, Dichtung. Denn nur unter der Bedingung, Phonetik und Alphabet auf kurzgeschlossenem Instanzenweg aus einer Naturquelle zu empfangen, kann bei den Empfängern ein Sprechen aufkommen, das seinerseits Ideal von Natur heißt. (ebd., 38)

Kultur beginnt also mit Frauen, aber diese sind nicht Teil von ihr oder gehen ihr zumindest voraus. Ganz ähnlich fasst Johan Huizinga die Rolle des Spiels.

> Spiel ist älter als Kultur, denn so ungenügend der Begriff der Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, dass diese sie das Spielen lehrten. (Huizinga 2017, 9)

Frau und Spiel werden also analog gesetzt (vgl. Unterhuber 2014). Die spielende Frau, außer pejorativ, kommt genauso wenig in diesen Konzeptionen vor, wie die sprechende. Man könnte hier auch die Unterscheidung von play/game einer ähnlichen Betrachtung unterziehen. Das freie, natürliche Spiel geht eben der Kultur voraus, das geordnete und damit rationalisierte Spiel bedarf aber der Kultur. Auch hier schreibt sich der kulturelle Formgeber der Geschlechterdifferenz erneut ein. Spiel, Frau, Natur bringt Spieler, Mann, Kultur hervor. Ähnlich sieht Pierre Bourdieu „die Investition in die sozialen Spiele (illusio)“ als das an, was „den Mann wirklich zum

Mann macht" (Bourdieu 2005, 88). Wenn wir Spiel und Spiele kritisch beobachten wollen, müssen wir diese ihnen unterlegten und ihre ganze kulturelle Konzeption bestimmenden Elemente erkennen, sonst wird unsere Kritik immer zu kurz greifen. Diese Formung des Spiels sollten wir gerade auch da mitlesen, wo sie nicht expliziert wird. Schillers berühmtes Diktum „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt" (Schiller 2010, 62) setzt die angebliche Universalfigur des Menschen, aber eigentlich meint diese nur den Mann oder genauer den gebildeten Bürger. Der Mensch um 1800 ist, sobald er Subjekt und nicht nur Objekt ist, Mann. Hier ließen sich auch Parallelen zu Foucaults Auftauchen des Menschen in der Ordnung des Wissens ziehen (vgl. Unterhuber 2014). Nur das Subjekt, der Mann, oder angehende Subjekte, also Jungen, dürfen spielen, wenn überhaupt, denn die aufklärerische Pädagogik sieht selbst dies kritisch. Genau wie Frauen wird das Spiel im 18. und 19. Jahrhundert einer wissenschaftlichen Zurichtung unterzogen – einerseits durch Psychologie und Psychoanalyse, andererseits durch die Pädagogik – die ihre ‚gefährlichen' Seiten zähmen sollten (vgl. Unterhuber 2023a). Gerade wenn wir Spiel als Mittel der Subjektivierung begreifen (Moser/Strätling 2016), wird deutlich, dass mit dem Spiel nicht nur Geschlecht, sondern auch der Subjektstatus selbst verbunden ist (Unterhuber 2021).

Was aber passiert, wenn das sowieso schon von Geschlechterdifferenz bestimmte Medium Spiel mit Technik, Computer und Nerdkultur zusammentrifft? Auch wenn es sicherlich noch viel zu sagen gäbe für die Zwischenzeit, soll im Folgenden der Sprung in die früher Computerspielkultur gewagt werden.

6. MÄNNLICHKEIT ALS BEDINGUNG DER MÖGLICHKEIT

Georg Seeßlens und Christian Rosts Untersuchung *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele* aus dem Jahr 1984 kann als einer der Anfänge ernsthafter Auseinandersetzung mit Computerspielen und Computerspielkultur im deutschen Sprachraum angesehen werden. Eine der bemerkenswertesten Eigenheiten der Studie ist, dass sie bereits den Finger in die Wunde der

Computerspielkultur legt und der Rolle von Geschlecht nachgeht. So sieht Seeßlen in vielen Spielen realgewordene Männlichkeitsphantasien, in denen sich zum Beispiel auch in Gegnern eine „beängstigende Weiblichkeit" (Seeßlen/Rost 1984, 132) manifestiert, die von männlichen Spielern eliminiert wird, was wiederum eine zentrale (faschistoide) Männlichkeitsphantasie, die der Vernichtung, zu bedienen scheint (vgl. ebd., 135). So sieht er „die Frage [...], warum die meisten Computerspiele kaum weibliche Spieler anlocken" (ebd., 138), recht einfach beantwortet:

> Sie vermitteln einmal mehr die Grundlagen der Phallokratie: Die Lust auf eine „Welt zu Füßen". Das Vergnügen und den Zwang, durch Zerstörung zu bezeichnen. Die Notwendigkeit, das Feld zu leeren (anstatt zu räumen). Die Umwappnung. Die technische Sicherung gegen das Organische und den Aufstand aus dem Reich der Wünsche. (ebd., 138)

Bereits hier geht Seeßlen über die einfache Repräsentationsthese hinaus und sieht auf die Strukturen und die tiefgreifenderen Narrative der frühen Computerspiele, die sich hinter der Pixeloberfläche von Weltraum- und Ballerspielen verbergen. Seeßlen sieht in der den Spielen zugrundliegenden Geste der Bezeichnung der Gegner (als Aliens, als Unbekanntes, als Anderes) bereits ihre (begründete) Vernichtung einhergehen (vgl. ebd., 134). Durch die Geste der Auswahl (Anvisieren), die ebenfalls sofort Zerstörung bedeutet, setzt sich diese fort. Dass das Andere dabei oft auch noch unheimlich weiblich ist, bestärkt die These des zuvor beschriebenen Genderings des Mediums.

Aber Seeßlen betrachtet eben nicht nur die Spiele, sondern auch die sie umgebende Kultur. In einem Interview mit einem Münchner Spieleclub erkundigt er sich gezielt nach Spielerinnen. Nach den Gründen für die eigene Homosozialität gefragt, antwortet der Männerbund deutlich: „Mädchen finden, *Atari* spielen ist nix. Ich finde auch, für ein Mädel ist das nix" (ebd., 69). Auf die kritische Nachfrage wird hinzugefügt: „Daß sie sich nicht dafür interessieren, möchte ich ja nicht behaupten. Aber die finden das halt nicht so gut. Für ein Mädchen ... ich selber finde das schon nicht gut, wenn ein Mädchen das macht" (ebd.). Ohne natürlich „die Mädchen" überhaupt gefragt zu haben, wird festgestellt, dass „[e]in Mädchen [...] nicht gerne" (ebd.) spielt, aber nicht aus fehlendem Interesse, sondern weil „die finden

das halt nicht so gut" (ebd., 69) und sie sich auch nicht für Spiele begeistern wie Männer (vgl. ebd.). Eine Aussage, die wiederum eigentlich nur die Meinung des Äußernden wiedergibt. Hier macht sich ein Unbehagen breit, das nur schwer zu fassen ist, wie es sich auch in der weiteren Aussage „Ich finde es nicht gut. Aber warum, könnte ich nicht sagen" (ebd., 70) ausdrückt. Die Rolle des Spielers scheint eindeutig prädisponiert zu sein, was sich auch in einer weiteren Aussage Bahn bricht, als eines der Mitglieder berichtet, dass eine Bekannte durchaus spielt: „Ich kenn' jemanden, der Atari spielt, der ein Mädchen ist" (ebd., 69). Das doppelte männliche Relativpronomen sowie der damit verbundene Satzbau offenbart hier eigentlich die Unmöglichkeit der Aussage. Die Grammatik, die aufgrund des generischen Maskulinums zwar korrekt funktioniert, aber durch die Semantik konterkariert wird, zeigt sich hier als Träger ideologischer und verborgener Vorstellungen. Das „Mädchen" bricht hier in eine funktionierende Ordnung ein, wird aber durch die doppelt männliche Adressierung als Fremdkörper identifiziert und somit als unmöglich getilgt. Von „Es gibt keine spielenden Mädchen" zum 4chan zugeschriebenen Zitat „Im Internet gibt es keine Mädchen" (Penny 2015, 167) ist es kein weiter Schritt. Die Zuspitzung der Unmöglichkeit weiblichen Spielens mag durch Nerdtum und Technikkultur und die in beiden Bereichen propagierte Geek Masculinity (McDivitt 2020), die übrigens nicht von ungefähr dem Puerilismus, den Huizinga in *Im Schatten von Morgen* beschreibt (Huizinga 1936, 140-151), ähnelt, entstanden sein, aber sie sind nicht ihre Begründung. Der Homo Ludens ist eben eigentlich ein ‚vir ludens'. Männlichkeit ist nicht erst etwas, das sich im Bereich der Spiele besonders profiliert oder durch Gatekeeping seine Vormachtstellung erhält. Männlichkeit ist die Bedingung der Möglichkeit des Spielens. Der Raum des Spiels, dessen Begrenzung so oft und gerne mit dem Begriff des ‚magic circle' versehen wird, ist einer der Gleichgesinnten, ist ein homosozialer. So schreibt Bourdieu:

> Die Frauen sind von allen öffentlichen Orten, der Versammlung, dem Markt, ausgeschlossen, wo sich die Spiele abspielen, die, wie die Spiele der Ehre, für gewöhnlich als die ernstesten des menschlichen Daseins gelten. Sie sind, wenn man so sagen kann, *a priori* im Namen des (stillschweigenden) Prinzips gleicher Ehre ausgeschlossen. (Bourdieu 2005, 89f.)

Die Verbindung dieser Trennung mit dem Zauberkreis des Spiels wird an anderer Stelle bei Bourdieu noch deutlicher. Die Frauen seien von diesen ernsten Spielen[3] „rechtlich und faktisch ausgeschlossen" und „auf die Rolle von Zuschauerinnen" verbannt (ebd., 203), sie seien „buchstäblich aus dem Spiel", da

> [d]ie magische Grenze, die sie von den Männern trennt, [...] mit der „mystischen Demarkationslinie" zusammen[fällt], von der Virginia Wolf spricht und die die Kultur von der Natur, das Öffentliche vom Privaten scheidet, wobei sie den Männern das Monopol auf die Kultur, d.h. die Humanität und auf das Universelle verleiht. (ebd., 205)

Hier offenbart sich erneut die Rolle der Geschlechterdifferenz als kultureller Formgeber mit seiner Universalunterscheidung Natur/Kultur. Die Universalität des Spielens ist damit eine männliche. Die von ihm geformten Subjekte ebenfalls.

Wenn aber der Raum des Spiels nicht einfach nur homosozial strukturiert ist, sondern sogar einsteht für die Geschlechterdifferenz selbst, wie soeben beschrieben, dann ist das Eintreten anderer immer ein Eindringen, das das Spiel selbst in Frage stellt und das mit Huizinga als Spielverderben gefasst werden kann (Huizinga 2017, 20)[4]. Damit definiert sich eben nicht nur die Rolle der Frauen als Spielverderberinnen – nicht des konkreten Spiels,[5] vielmehr des Spielens selbst –, sondern es offenbart sich das, was im Sinne eines a priori eingeschlossen ist: Männlichkeit ist die Bedingung der Möglichkeit des Spielens, zumindest da, wo es nicht das kindliche, noch

3 Womit er vor allem, in einem teils metaphorischen Sinn, die „Spiele des Wettbewerbs", „die Spiele der Ehre, deren Grenzfall der Krieg ist", und die „Spiele, die in den differenzierten Gesellschaften der *libido dominandi* in all ihren Formen, der ökonomischen, politischen, religiösen, künstlerischen, wissenschaftlichen usf., mögliche Handlungsfelder eröffnen" (Bourdieu 1997, 203). Hier könnte man auch auf das Konzept des Gesellschaftsspiels von Georg Simmel verweisen (vgl. Simmel 2023, 147).

4 Huizinga behauptet, dass die „Gestalt des Spielverderbers [...] am deutlichsten [wird], wenn Jungen spielen", weil sie die Verweigerung immer als „Nichtwagen" (Huizinga 2017, 20) begreifen. Dies unterstreicht noch einmal, wie basal Spielen und Formen (der Einübung) von Männlichkeit verknüpft sind.

5 Stephanie Boluk und Patrick Lemieux zeigen ganz ähnlich, dass Anita Sarkeesian als „*feminist spoilsport*" verstanden wurde, weil ihre Kritik die ideologischen Grundlagen von Computerspielen offenlegt (Boluk/Lemieux 2017, 284).

nicht geschlechtlich segregierte Spielen ist.[6] Doch da diese Voraussetzung des Spielens zwar immer mitläuft, aber nicht explizit gemacht wird, ist sie nicht Teil der Regeln, sondern bestimmt die Regeln selbst. Sie ist Teil der Voraussetzung der Regeln, der Disziplin des Diskurses (vgl. Foucault 1993, 22-25). „Mitspielen heißt hier ‚im Wahren' zu sein', die diskursiven Möglichkeitsbedingungen zu erfüllen, zu sagen, was gesagt werden kann" (Degeling 2017, 109). Aber da Spielen zwar immer diskursiviert wird, aber dennoch nicht mit seinem Diskurs verwechselt werden darf, braucht es hier wahrscheinlich eine andere Begrifflichkeit. Man könnte von einem (epistemischen) Metagame der Männlichkeit sprechen, wenn man Metagaming als Spiel zweiter Ordnung versteht (Boluk/Lemieux 2017, 10), das wiederum das Spiel erster Ordnung mitbestimmt und formt.[7] Weil das Metagame soziokulturelle Werte in das Spiel einschreibt (vgl. Jensen 2013, 72, Donaldson 2016), inklusive „cultural conventions and unspoken assumptions" (Boluk/Lemieux 2017, 280), ist es auch an der Transformation von freiem Spiel in geregelte Spiele, paidia zu ludus (s. o.), beteiligt (vgl. Jensen 2013, 72). Männlichkeit konstituiert damit nicht nur das Spielen, sondern auch das Spiel – und wir als Spieler*innen sind an diesem Metagame beteiligt, ohne es zu wissen, weil es die unsichtbare Norm ist:

> Yet the standard metagame continues to obfuscate all manner of practical play, conflating voluntary choice with involuntary mechanics. As a result, twiddling dual thumbsticks with two thumbs; viewing the display straight on from a certain distance; and even progressing in the game by scrolling left to right, accumulating points, unlocking content, and reaching the credits are voluntary choices but have become tacitly understood as the „normal" or „correct" way to play. These standard forms of play not only disavow their status as a metagame, but, in doing so, inhibit the production of more diverse forms of play. (Boluk/Lemieux 2017, 281)

6 Dass vor allem die ersten Generationen von Computerspielern eben nicht schon von Kindesalter Computerspiele kannten – aufgrund von Verbreitung, technischer Voraussetzung und ihrer nötigen Entwicklung –, sondern diese erst im Teenager-Alter oder später kennenlernten, dürfte ein weiterer Grund dafür sein, dass Computerspielen noch mehr als männliche Tätigkeit begriffen wird als anderes Spielen.

7 Jasmin Degeling zeichnet nach, dass das Spiel oder zumindest die Spielmetapher für Foucault, besonders in der frühen Diskursanalyse, zentrale Bedeutung hat (vgl. Degeling 2017).

So begreifen Boluk und Lemieux auch eine kapitalistische, neoliberale Ideologie als dieses normalisierte Metagame, aber trotz ihrer Kritik an der der Spielkultur inhärenten Misogynie schließt ihr Konzept nicht die patriarchale Ordnung oder die Geschlechterdifferenz mit ein (vgl. ebd., 281), gerade weil sie sich in ihrer Betrachtung zu sehr auf Computerspiele fixieren und nicht das Medium Spiel und die Tätigkeit des Spielens im Allgemeinen betrachten. Dies hat auch damit zu tun, dass wir als Spieler*innen und als Wissenschaftler*innen selbst Teil des Spiels, Teil des Diskurses sind und wir in unserer Beobachtung unser eigener blinder Fleck bleiben. Gerade deshalb ist es notwendig für eine kritische Auseinandersetzung mit Spielen auch unsere eigene Position als akademisches Feld in den Blick zu nehmen.

7. DAS GESCHLECHT DER WISSENSCHAFT

Pierre Bourdieu nennt nicht ohne Grund auch die Wissenschaften als Bereich, in dem die ernsten Spiele der Männlichkeit gespielt werden (vgl. Bourdieu 1997, 203). Was sich in Form hegemonialer Männlichkeit und immer noch existierender patriarchaler Strukturen immer wieder Bahn bricht, verbindet sich aber im Falle der Game Studies mit einem „field imaginary" (Phillips 2020a, 26), das durch den eigenen Gegenstand massiv beeinflusst wird. Dies liegt unter anderem daran, dass es eine nicht unerhebliche Überschneidung zwischen Spielkultur und Forschung gibt, die über die Feedbackschleife zwischen wissenschaftlicher Beobachtung und Beobachtetem im Sinne einer Objektkonstitution weit hinausgeht. So weit ist dies eigentlich auch nicht verwunderlich, dürften sich doch auch Kunstwissenschaftler*innen für Kunst, Literaturwissenschaftler*innen für Literatur etc. interessieren und sich auch in diesen jeweiligen kulturellen Feldern bewegen. Bei Spielen kommt aber zum für alle Medien vorhandenen Komplex des aca-fans (Vist 2015), also des „academic fan", der sich nun auch wissenschaftlich mit dem Objekt seines Fandoms beschäftigen will, das spezifische Selbstverständnis als Gamer hinzu, dem Alex Gekker folgend ein Großteil der Forschenden anhängt (Gekker 2021, 75). Beide Formen können wohl als Ausprägungen der geek masculinity begriffen werden, die

auf Individualität, dem Beherrschen von Technologie und fehlender Sensualität beruht (McDivitt 2020, 15), aber auch das Interesse für spezifische Hobbies wie Comics, Science-Fiction und eben Computerspiele miteinschließt (vgl. ebd., 14). Aca-Fans verfolgen ihre Interessen auch im akademischen Rahmen weiter, changieren dabei aber immer in der Doppelrolle von Fan und Wissenschaftler*in. Gamer definieren ihre eigene Identität über ihre medialen Vorlieben, aber damit gehen auch spezifische Formen männlicher Performanz einher. Gefühlte „victimhood" und „marginalization" spielen hierbei eine zentrale Rolle (ebd.), weil die Interessen der Gamer und Geeks nicht der allgemeinen Norm entsprechen und geek masculinity einen niederen Stellenwert in der Hierarchie der Männlichkeiten einnimmt. Dies führt aber zu einer Überkompensation, die wiederum zu Formen von Hypermaskulinität führen kann (ebd.). Amanda Phillips weist darauf hin, dass sowohl bei Fans als auch Gamern ein Anspruch auf Interpretationshoheit über das geliebte Objekt einhergeht (Phillips 2020b, 29). Doch wie äußert sich all dies in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen?

Die Geschichte der Game Studies ist geprägt vom Kampf um Interpretations- und Diskurshoheit. Schon der Gründungsakt der Game Studies, ihre Ausrufung durch Espen Aarseth, klagt andere Disziplinen an, den neuen Gegenstand kolonisieren zu wollen, obwohl man sich lange gar nicht dafür interessiert habe (vgl. Aarseth 2001). Hier schwingt bereits die Frage mit, wer interessiert sich tatsächlich, auch akademisch, für Computerspiele, wer tut dies nur aufgrund anderer Intentionen? Dass bei diesem Gründungsakt auch die vor allem von Frauen geleistete Pionierarbeit ignoriert oder unsichtbar gemacht wurde (vgl. Unterhuber 2024b) – stellvertretend seien hier die Arbeiten von Mary-Ann Buckles (1985), Sherry Turkle (1984), Janet Murray (1997) und Britta Neitzel (2000) zu nennen –, ist ein erster Hinweis darauf, dass es schon hier nicht nur um den angemessenen Zugriff auf den Gegenstand ging, sondern wem dieser Zugriff erlaubt sei. Noch deutlicher wurde dies in der sich daran anschließenden Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte, die immer noch als teils feldbestimmend gelten kann. Emma Vossen fasst diese merkwürdige Debatte gut zusammen, wenn sie ihre Verwunderung ausdrückt, wer hier überhaupt die

Gegenseite der Ludologen war und wie man behaupten könne, dass Narration und Repräsentation nicht bedeutsam seien (vgl. Vossen 2019, 225f.). Die zentrale Frage aber, die sie dabei stellt, ist: „Where did I fit in this field?" (Vossen 2019, 226). Hier setzt auch Amanda Phillips an, wenn sie von den „affective politics of academic disciplines" spricht, in dem nur allzu oft „women's bodies, disabled bodies, queer bodies, and other nonnormative bodies" das Gefühl vermittelt wird, dass sie sich in einem nicht für sie bestimmten Raum bewegen (Phillips 2020a, 17f.). Genau diese Stimmung zu verursachen, muss sich die Fraktion der Ludologen vorwerfen lassen. Dies manifestiert sich im Ton der Debatte, der vor allem durch Markku Eskelinens Herabwürdigungen und Beleidigungen gegen die angeblichen Narratologinnen geprägt war (vgl. Eskelinen 2001, Eskelinen 2004), wobei es sich eigentlich um eine „phantom group of interlocutors" (Phillips 2020a, 16) handelte. Janet Murray wies im Rückblick darauf hin, dass „the contemptuous tone and personal nature of the rhetoric addressed to me which sought to delegitimize and silence rather than to engage, also suggests biases linked to nationality and gender" (Murray, 2017, 190), was wiederum „tangible effects" auf den Zustand der Game Studies heute hat (Phillips 2020b, 26). Ob bewusst oder unbewusst, versuchte die Debatte, auch den Raum der Game Studies homosozial zu halten – genau wie das Medium. Es kam also, wie in anderen Bereichen auch, zu einer Übernahme der Disziplin des Gegenstands in seiner wissenschaftlichen Diskursivierung, also zur Übernahme der homosozialen Voraussetzung im Bereich der Forschung: Die männliche Zurichtung des Spieldiskurses wurde auf die Game Studies übertragen. Dies führte unter anderem auch zu einer Verhinderung (vgl. Aarseth 2004) kulturwissenschaftlicher und vor allem gendertheoretischer und feministischer Perspektiven und somit zu einer dauerhaften Krise des Feldes (Kanderske/Clüver 2023, 19). Dass im Zuge der GamerGate-Hasskampagne dann sogar die Belästigung von Kolleg*innen (vgl. Chess/Shaw 2015) aufgrund der damit verbundenen medialen Aufmerksamkeit als Gewinn für die Game Studies verstanden wurde (vgl. Aarseth 2014, zit. n. Latham, 2019, 43), zeigt, dass mit dem versuchten Ausschluss von kritischen kulturwissenschaftlichen Perspektiven und

politischen Lesarten ein Verständnis der eigenen Position und des Mediums als neutral und unpolitisch einherging, die blind gegen die politische Instrumentalisierung der eigenen Position war.

8. DIE NOTWENDIGKEIT EPISTEMISCHER KRITIK

Inzwischen hat sich, zum Glück, doch einiges in den Game Studies verändert, gerade in Folge von GamerGate, aber dennoch sind die tiefliegenden homosozialen Strukturen, die das Feld einerseits von der hegemonialen Männlichkeit der Wissenschaften und andererseits von der geek masculinity der Computerspielkultur und dem Gendering des Mediums geerbt hat, noch nicht Vergangenheit.

Es bedarf einer komplexeren Perspektive auf Spiel und Spielen, um durch die Beobachtung Veränderung möglich zu machen. Dabei hilft uns die historische Perspektive, weil sie uns eine größere Komplexität der Problematik eröffnet. Denn die männliche Codierung erstreckt sich nicht nur auf Inhalte, Rezeptions- oder Produktionssphäre, sondern auch auf Form, Struktur, System und Konzept des Mediums. Ein Fokus auf Darstellung und Repräsentation allein kann dem nicht Rechnung tragen.[8] Genau deshalb braucht es eine epistemische Kritik. Dazu gehört auch, dass wir als Wissenschaftler*innen mittels Fachgeschichte unsere eigene Position fortlaufend bestimmen und reevaluieren.

QUELLEN

LITERATUR

Aarseth, Espen (2004): Genre Trouble. In: *Electronic Book Review*. https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble

Aarseth, Espen: (2001). Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, Jg. 1, Nr. 1. http://gamestudies.org/0101/editorial.html.

8 Ein ähnliches Problem hatten teilweise die feministische Literaturwissenschaft, die mit ihrem Fokus auf Weiblichkeitsbilder in der Literatur sowie der versuchten Integration von Autorinnen in den Kanon oft nicht die strukturellen und systemischen Zusammenhänge ihres Gegenstands in den Blick nehmen konnten.

Bezio, Kristin MS (2018): Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise oft he alt-right. In: *Leadership*, Jg. 14, Nr. 5, S. 556-566.

Boluk, Stephani/Patrick, Lemieux (2017): *Megtagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Viodegames*. London/Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bourdieu (2005): *Die männliche Herrschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bourdieu, Pierre (1997): Die männliche Herrschaft. In: Irene Dölling/Beate Krais (Hrsg.): *Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 153-216.

Buckles,Mary Ann (1985): *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*. Phil. Dis. San Diego: University of Calfironia. https://archive.org/details/maryannbuckles

Chess, Shira/Shaw, Adrienne (2015): A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Jg. 59, Nr. 1, 208-220. https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917

Degeling, Jasmin: Über die Rhetorik des Spiels bei Michel Foucault. In: Astrid Deuber-Mankowsky/Reinhold Görling (Hrsg.): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*. Wien/Berlin: Verlag Turia + Kant, S. 103-119.

Donaldson, Scott (2016): Towards a Typology of Metagames. In: *ACSW '16: Proceedings of the Australasian Computer Science Week Multiconference*. https://doi.org/10.1145/2843043.2843474

Eskelinen, Markku: (2001): The Gaming Situation. In: *Game Studies*, Jg. 1, Nr. 1. http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/

Eskelinen, Markku: (2004): Towards Computer Game Studies In: N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.): *First Person: New Media as Story,Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, S. 36-44.

Foucault, Michel (1993): D*ie Ordnung des Diskurses*. Frankfurt am Main: Fischer.

Fulda, Daniel (2016): Sattelzeit. Karriere und Problematik eines kulturwissenschaftlichen Zentralbegriffs. In: Elisabeth Décultot/ders. (Hg.): *Sattelzeit. Historiographiegeschichtliche Revisionen*. Berlin/Boston: de Gruyter, S. 1-16.

Gekker, Alex (2021). Against Game Studies. In: *Media and Communication*, Jg. 9, Nr. 1, 73-83.

Günter, Manuela (2008): *Im Vorhof der Kunst. Mediengeschichten der Literatur im 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript.

Huizinga, Johan (1936): *Im Schatten von Morgen. Eine Diagnose des kulturellen Leidens unserer Zeit*. Bern/Leipzig: Gotthelf-Verlag.

Huizinga, Johan (2017): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.

Huizinga, Johan (2017): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.

Jensen, Graham H. (2013): Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and Possibility Spaces. In: *eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Jg. 7, Nr. 1, S. 69-80.

Kanderske, Max/Clüver, Claudius (2023): Game Studies als Krisenwissenschaft. Zum Verhältnis von Spiel, Spielforschung und Krise. In: *Spiel|Formen, Nr. 2 Krisen, S. 1-29.*

Kittler, Friedrich (1993): Draculas Vermächtnis. In: ders. (Hg.): Draculas Vermächtnis. Technische Schriften. Leiptzig: Reclam

Kittler, Friedrich (2003): *Aufschreibesysteme 1800/1900* (4., vollständig überarbeitete Neuauflage). München: Wilhelm Fink Verlag.

Latham, Andrew S. (2019): *I, gamer: Addressing toxic ludology and narratology in the gamer discourse community through reinterpreting video games as hypertexts*. Phil. Diss. Arlington: University of Texas.

Koselleck, Reinhart (1972): Einleitung. In: Otto Brunner/Werner Conze/ders. (Hg.): *Geschichtliche Grundbegriffe. Historisches Lexikon zur politisch-sozialen Sprache in Deutschland*, Bd. 1. Stuttgart: Ernst Klett Verlag, S. XIII-XXVII.

McDivitt, Anne Ladyem (2020): *Hot Tubs and Pac-Man*. Gender and the Early Video Game Industry in the United State (1950s–1980s). Berlin/Boston: De Gruyter.

Moser, Christian/Strätling, Regine: Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung. In: dies. (Hrsg.): Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung. Paderborn: Wilhelm Fink 2016, S. 9-27.

Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA/London: MIT Press.

Murray, Janet H. (2017): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Version. Cambridge, MA/London: MIT Press.

Neitzel, B. (2000). *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*. Phil. Diss. Weimar: Bauhaus-Universität Weimar.

Penny, Laurie (2015): *Unsagbare Dinge. Sex, Lügen und Revolution*. Hamburg: Edition Nautilus.

Phillips, Amanda (2020a): Negg(at)ing the Game Studies Subject. An Affective History of the Field. In: *Feminist Media Histories*, Jg. 6, Nr. 1, 12-36.

Phillips, Amanda (2020b). Gamer trouble: Feminist Confrontations in digital culture. New York University Press.

Schiller, Friedrich (2010): *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart: Reclam.

Schmidt, Siegfried J. (2012): *Rekurrenzen der Mediengeschichte. Ein Versuch.*Weilerswist: Vellbrück Wissenschaft.

Seeßlen, Georg/Rost, Christian (1984): *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele*. Reinbek: Rowohlt.

Simmel, Georg (2023): *Soziologische Ästhetik*. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

Stoker, Bram (1994 [1897]): Dracula. London: Penguin.

Turkle, Sherry (1984): *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.

Unterhuber, Tobias (2014): „Von Form und Inhalt, Frau und Mann – Die Analogstelle von Frau und Spiel in der Moderne". In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. https://paidia.de/von-form-und-inhalt-frau-und-mann-die-analogstelle-von-frau-und-spiel-in-der-moderne/

Unterhuber, Tobias (2021): Konzeptpapier: Männlich codiert? – Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels. In Gisela Metelle/ Pia Marzell/Martin Prell (Hrsg): *Digital Humanities and Gender History*. https://doi.org/10.22032/dbt.48959

Unterhuber, Tobias (2022): Magic Dwells in Each Beginning? – Game Studies, its Rhetoric Rituals and the Myth of Being a Young Field. In: Natalie Denk/Nikolaus König (Hrsg.): *The Magic of Games*. Edition Donau-Universität Krems, S. 331-344.

Unterhuber, Tobias (2023a): Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde. Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit. In: Arno Görgen/ders. (Hrsg.): *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*. Bielefeld: transcript, S. 69-83.

Unterhuber, Tobias (2024a): Of Parents and Siblings, Disciplines and Debates – Game Studies as Media Culture Studies and the Possibility of Schools of Thoughts. In A. Karabinus, et. al. (Hrsg.). *Historiographies of Game Studies: What it has been, what it could be. Santa Barbara: Punctum (in Vorbereitung).*

Unterhuber, Tobias (2024b): Wer spielt, wer forscht, wer spricht? – Die Rolle von Frauen in der Fachgeschichte. In: *medien & zeit. Kommunikation in Vergangenheit und Gegenwart*, Jg, 38, Nr. 2 (in Vorbereitung).

Vist, E. (2015). Actually, it's about Aca-Fandom in Game Studies. *First Person Scholar*. http://www.firstpersonscholar.com/actually-its-about-aca-fandom/

Vossen, E (2019). *On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse*. Phil. Diss. Waterloo: University of Waterloo. https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Dr. Tobias Unterhuber studierte Neuere deutsche Literatur, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Religionswissenschaft in München und Berkeley. 2018 promovierte er mit der Arbeit „Kritik der Oberfläche – Das Totalitäre bei und im Sprechen über Christian Kracht". Er ist Post-Doc am Institut für Germanistik, Bereich Literatur und Medien an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck. Er ist Herausgeber der Zeitschrift *PAIDIA* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*. Forschungsinteressen: Popliteratur, Literaturtheorie, Diskursanalyse, Literatur & Ökonomie, Gender Studies, Medienkulturgeschichte, kulturwissenschaftliche Computerspielforschung, Fachgeschichte der Game Studies.

INTERVIEW MIT NINA KIEL

Einblicke in die Arbeit als „Head of Diversity & Inclusion“ bei Flying Sheep Studios

Finja Walsdorff / Nina Kiel

Diversity, equity, and inclusion – das sind die Bereiche, die im Rahmen sogenannter DEI-Arbeit gefördert werden sollen. Dabei geht es nicht nur um die Anpassung von Spielinhalten, um Games zugänglicher z. B. für Menschen mit Behinderung zu machen, sondern auch um das Schaffen einer insgesamt inklusiveren Spielentwicklung und Arbeitsumgebung. DEI kann ein Ansatz sein, die in diesem Band behandelten Problematiken u. a. mit Blick auf das Thema Gendermarginalisierung anzugehen, allerdings gibt es in Deutschland bislang wenige DEI-Beauftragte in Games-Unternehmen. Ein Beispiel ist das Kölner Studio *Flying Sheep*, in dem Nina Kiel in der Rolle des „Head of Diversity & Inclusion“ tätig war. Im Interview mit Finja Walsdorff berichtet Nina über die damit verbundenen Erfahrungen und macht deutlich, wie eine wirksame DEI-Arbeit als integraler Bestandteil der Unternehmenskultur funktionieren kann.

FW: Nina, du warst zuletzt in einem mittelgroßen Gaming-Studio als „Head of Diversity & Inclusion“ tätig und kannst viel über die DEI-Arbeit in der Spieleindustrie berichten. Worum geht es bei dieser Tätigkeit?

NK: Im Kern zielt DEI darauf ab, möglichst vielen Menschen Teilhabe zu ermöglichen, und je nach Betätigungsfeld gibt es dafür verschiedene Ansätze. Bezogen auf die Gaming-Industrie kann das zum Beispiel bedeuten, gezielt Produkte zu entwickeln, die auch für Menschen mit Behinderungen zugänglich sind. Oder in den Studios Zugangshürden für Personengruppen abzubauen, die in der Branche traditionell unterrepräsentiert sind, etwa

durch Anpassungen im Bewerbungs- und Einstellungsprozess, flexible Arbeitszeitmodelle, barrierefreie Büroräumlichkeiten und teaminterne Präventionsarbeit. Die konkreten Aufgabenbereiche von DEI-Beauftragten variieren zum Teil sehr stark, abhängig von der Firmengröße, den internen Strukturen, Werten und Zielsetzungen.

FW: Wie kamst du zum Studio und deiner Rolle als Head of Diversity & Inclusion?

NK: Flying Sheep hatte sich für einen in der deutschen Spielebranche ungewöhnlichen Weg entschieden, direkt eine feste Stelle für diese Tätigkeit eingeplant und ausgeschrieben. Ich bin über den Discord-Server der FemDevsMeetup-Initiative darauf aufmerksam geworden und habe mich erfolgreich für den Job beworben.

FW: In Deutschland gibt es nur wenige DEI-Beauftrage in Games-Unternehmen. Wie kommt das? Und woran liegt es, dass gerade dein Studio diesen Job ausgeschrieben hat?

NK: Es besteht noch zu wenig Bewusstsein für die potenziellen Vorteile fest angestellter DEI-Beauftragter und entsprechende Initiativen werden – leider insbesondere in den Firmen, die sie am meisten nötig hätten – vorschnell als „Luxus“ abgeschrieben, den man sich nicht leisten kann oder möchte. Obwohl Diversität und Inklusion in der Branche eine immer größere Rolle spielen und von Konsument*innen auch aktiv eingefordert werden, ist insbesondere in kleinen und mittelständischen Unternehmen die Bereitschaft, kontinuierlich in diesen Bereich zu investieren, überschaubar. Bei Flying Sheep war das erfreulicherweise anders: Da Diversität und Inklusion Grundpfeiler des neuen Projekts „Star Life“ darstellen sollten, es in der Firma aber noch niemanden mit den nötigen Fachkenntnissen gab, wurde mit einem Teil des Projektbudgets die Position „Head of Diversity & Inclusion“ neu geschaffen.

FW: Wie können wir uns deinen Arbeitsalltag als Head of Diversity & Inclusion vorstellen? Wie sieht ein typischer Arbeitstag aus?

NK: Der Arbeitsalltag gestaltete sich bedingt durch meine vielen Zuständigkeiten sehr abwechslungsreich: Dazu gehörte nicht nur, Feedback zum Projekt „Star Life" zu geben, sondern ich war als Lead Writer und 2D Artist auch aktiv daran beteiligt. Darüber hinaus unterstützte ich unsere Personalerin bei Umstrukturierungsmaßnahmen, um die Firma selbst inklusiver zu gestalten, plante Fortbildungsangebote für die Angestellten in Form von Kurzvorträgen und Gesprächsrunden, und war zudem Vertrauensperson für alle Angelegenheiten rund um den Themenbereich DEI. Zuletzt gehörte es noch zu meinem Aufgabenbereich, Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben und auf Fachkonferenzen insbesondere Fachkräften aus der Spieleentwicklungspraxis zu zeigen, wie sich interne DEI-Initiativen umsetzen lassen und warum es sich lohnt, in diesen Bereich zu investieren.

FW: DEI-Arbeit steht für die Förderung von Diversität, Gleichstellung und Inklusion. Wie genau läuft das innerhalb eines Studios und im Kontakt zum Team ab? Stehst du mit allen Mitarbeitenden und Bereichen im Austausch? Wie kannst du sichergehen, dass du die Mitarbeitenden mit deinem Auftrag erreichst?

NK: Um zunächst die letzte Frage zu beantworten: Diese Sicherheit gibt es nicht. Selbst bei Anwesenheitspflicht in Workshops und Gesprächsrunden wäre nicht automatisch gewährleistet, dass man das gesamte Team tatsächlich *erreicht*, also im Sinne einer Gewahrwerdung und Sensibilisierung für diesen Themenkomplex. Ein solcher Zwang ist ohnehin nicht empfehlenswert, weil das große Risiko besteht, dass DEI-Initiativen dann als Last empfunden werden und deren Gegner*innen erst recht blockieren. Meine Empfehlung, die sich in der Praxis bei Flying Sheep auch bewährt hat, ist Freiwilligkeit in Kombination mit dem Abbau von Zugangshürden. Das heißt: Es ist für alle Mitarbeitenden klar ersichtlich, wann Fortbildungsangebote stattfinden, wie man daran teilnehmen kann, und es finden nach

Möglichkeit keine anderen Meetings parallel statt. So lässt sich zwar keine Anwesenheitsquote von 100% erzielen, aber die Teilnehmenden sind aufgeschlossener, aufmerksamer und motivierter, etwas zu lernen und zu einem positiven Wandel – in der Firma oder auch im Privatleben – beizutragen.

Ein ständiger Austausch mit allen Mitarbeitenden fand also nicht statt und wäre schwierig zu organisieren gewesen. Ich wurde aber gezielt und kontinuierlich in verschiedene Bereiche der Projektentwicklung und des Personalmanagements eingebunden, um Ideen einzubringen, Feedback zu geben, und punktuell bei wichtigen Entscheidungen mitbestimmen zu können.

FW: Eine Sensibilisierung gegenüber DEI-Themen ist nicht nur für einzelne Studios, sondern für die gesamte Games-Branche relevant. Gehört zu den Aufgaben von DEI-Beauftragten auch, Wissen und Aufklärung nach außen hin zu vertreten? In welchen Kontexten findet das statt?

NK: Unbedingt! Das klassische Format für diesen Wissenstransfer wäre ein Fachvortrag oder Workshop, darüber hinaus findet im Idealfall Austausch in Networking-Gruppen und im persönlichen Gespräch unter vier Augen statt. Dieses Teilen von Erkenntnissen ist unter anderem deshalb so wichtig, weil DEI ein facettenreiches Thema ist, an das noch viele Berührungsängste und Missverständnisse geknüpft sind. Wenn man jedoch auf einer Konferenz relativ einfach umsetzbare Praxistipps für die Förderung von Teilhabe geben kann, besteht die Chance, einen positiven Wandel auch über die eigene Firma hinaus voranzutreiben.

Neben dieser Öffentlichkeitsarbeit ist der fachliche Austausch unter DEI-Expert*innen essentiell, denn egal über wie viele Qualifikationen ein Mensch verfügt, Wissenslücken und unbewusste Vorbehalte hat jede*r. Sich regelmäßig mit anderen Perspektiven und Ideen auseinanderzusetzen, würde ich daher nicht nur als bereichernd, sondern als zwingend notwendig bezeichnen.

FW: In deinem Studio hast du auch an einem Spiel mitgearbeitet, bei dem der Fokus auf Diversität, Gleichberechtigung und Inklusion in der Entwicklung eine Rolle gespielt hat. Worin genau bestanden dabei deine Aufgaben?

NK: Als Lead Writer war ich verantwortlich für die narrative Ebene des Spiels: Ich habe die Hintergrundgeschichte und Charaktere entworfen sowie Dialoge geschrieben. Außerdem konnte ich über Moodboards und Entwürfe konkrete Vorschläge für das Erscheinungsbild der NPCs machen, die dann von unseren 2D Artists umgesetzt wurden. Dieser Arbeit voran ging die Entwicklung eines „Diversity Codex", den ich gemeinsam mit dem Management und den anderen Team Leads entwickelt habe. In diesem für alle Angestellten einsehbaren Dokument wurden neben unseren Firmenwerten auch konkrete Regeln und Zielsetzungen für das Spiel und seine Community verschriftlicht. Zum Beispiel ging es um das Thema Meinungsfreiheit und wo dieses Recht notgedrungen eingeschränkt werden muss, damit sich möglichst viele Menschen in unserer Spielwelt wohlfühlen können. Das war ein sehr spannender Prozess, in dem verschiedene Perspektiven aufeinandertrafen und intensiv diskutiert wurden, aber stets konstruktiv und respektvoll.

FW: War es einfach, DEI und Spielentwicklung zusammenzuführen? Oder bist du hier auch auf Grenzen und Herausforderungen gestoßen?

NK: Es ist immer eine Herausforderung, wenn man allein verschiedene Zuständigkeitsbereiche jonglieren muss. Mich als DEI-Fachkraft direkt in den Entwicklungsprozess einzubinden, war dennoch eine sinnvolle Entscheidung, denn so konnte ich proaktiv Ideen einbringen, anstatt nur auf die Ideen anderer Teammitglieder zu reagieren. DEI-Arbeit beschränkt sich, gerade in der Gaming-Branche, leider allzu oft auf Feedback und das mitunter erst spät in der Entwicklung. Wenn aber bestimmte Aspekte gar nicht mitgedacht werden und sich bewusste oder unbewusste Vorbehalte in ein Produkt einschleichen, sitzen sie oft so tief, dass man nur noch oberflächliche Schadensbegrenzung betreiben kann. Das wollten wir ausdrücklich vermeiden.

Darüber hinaus erwies sich diese Kombination als sehr hilfreich, weil ich fest in das Team integriert wurde und direkt mit den anderen Angestellten zusammenarbeiten konnte, anstatt als Ein-Personen-Department mein eigenes Süppchen zu kochen. Diese Integration führte dazu, dass ich mich als fester Teil der Firma fühlte, und dürfte zudem dazu beigetragen haben, dass meine Kolleg*innen schneller Vertrauen schöpften und es ihnen leichter fiel, Kontakt mit mir aufzunehmen, auch bei persönlicheren Anliegen.

FW: Was ist dein Fazit nach knapp einem Jahr DEI-Arbeit in einem Gaming-Studio? Was ließ sich gut umsetzen, worauf bist du stolz? Welchen Herausforderungen bist du begegnet?

NK: Besonders stolz bin ich darauf, dass wir im Team unterschiedliche Perspektiven in einem konstruktiven und wertschätzenden Dialog teilen konnten. Mir war wichtig, dass Wissenslücken offengelegt und auch konträre Meinungen angst- und schamfrei geäußert werden konnten. So war es möglich, die Angestellten aktiver zu involvieren und selbst mit schwierigen, emotionalen Themen zu erreichen.

Außerdem haben wir es geschafft, auf der strukturellen Ebene innerhalb dieses einen Jahres viel zu bewirken: Von der Überarbeitung des Stellenausschreibungs- und Bewerbungsprozesses über den Abbau von Barrieren für neurodivergente Angestellte bis hin zu einer faireren Verteilung von „Office Housework“ (organisatorischen Aufgaben, die im Büroalltag an- und überdurchschnittlich oft weiblichen Mitarbeitenden zufallen).

Die Herausforderungen lassen sich, wie so oft, ganz einfach zusammenfassen mit: Mangel an Zeit und Geld. In jedem Unternehmen, gerade in einem mittelständischen Betrieb, gibt es nunmal begrenzte Ressourcen und deshalb kann man letztlich nur einen Bruchteil der entwickelten Ideen umsetzen. Ich kann aber mit Überzeugung sagen, dass wir diese begrenzten Ressourcen gut genutzt und viel erreicht haben.

*FW: Wie kann man eigentlich DEI-Beauftragte*r im Bereich Gaming werden? Gibt es Aus- oder Weiterbildungen, die einen auf diese Tätigkeit vorbereiten?*

NK: Mittlerweile existiert eine ganze Reihe von Aus- und Weiterbildungsangeboten, vom Hochschulstudium bis zum Online-Lehrgang. Diese Qualifikationen können sinnvoll sein, sind aber nicht zwingend nötig, um in diesem Bereich zu arbeiten, denn gerade in der Gaming-Branche sind viele Quereinsteiger*innen und Autodidakt*innen tätig, zu denen auch ich gehöre. Wichtig ist vor allem, dass man über einen umfangreichen Wissensschatz verfügt, den man kontinuierlich ausbaut, und mit Überzeugung bei der Sache ist.

Unabhängig davon, welchen Bildungs- bzw. Qualifikationshintergrund man hat, sollte man sich eines wichtigen Umstands immer bewusst sein: Niemand weiß alles. Das klingt banal, ist aber umso wichtiger in diesem Bereich, in dem man potenziell sehr viel Einfluss hat und Verantwortung für Menschen übernimmt. Ein geläufiges Missverständnis besteht darin, dass man nur eine einzige DEI-Fachkraft einzustellen braucht, die sich dann zu allen Sachverhalten bestens informiert äußern kann und tiefsitzende, strukturelle Probleme einer Firma im Handumdrehen löst. Doch dieses Themenfeld ist, wie bereits erwähnt, ein hochkomplexes und der Handlungsspielraum jedes Menschen notgedrungen begrenzt. Es ist daher unbedingt notwendig, dass DEI-Beauftragte sich dieser Grenzen gewahr sind und sie offen kommunizieren können. Dann lassen sich z. B. externe Berater*innen hinzuziehen oder Kompetenzen innerhalb eines Teams nutzen, um gemeinsam Lösungen zu entwickeln.

*FW: Gerade für kleine Studios kann es aus finanzieller Sicht schwierig sein, eine*n DEI-Beauftragte*n zu beschäftigen. Was würdest du diesen Studios raten? Welche Alternativen gibt es?*

NK: Wenn die feste Einbindung einer DEI-Fachkraft wirklich keine Option darstellt, rate ich dazu, externe Fachkräfte zu beauftragen, sowohl in der Produktentwicklung als auch gegebenenfalls im Personalwesen. Bei der Produktentwicklung können das zum Beispiel Sensitivity Reader sein:

Fachkräfte, die Arbeitsergebnisse auf diskriminierende Inhalte prüfen und/oder hilfreiche Tipps geben, um ein Spiel vielfältiger und zugänglicher zu gestalten. Sensitivity Readings werden mit einer Vielzahl unterschiedlicher Themenschwerpunkte angeboten und sind auch für Teams und Firmen mit kleinerem Budget eine gute Option. Dieses professionelle Feedback sollte möglichst früh in der Entwicklung angefragt werden, damit insbesondere Fehler rechtzeitig identifiziert und behoben werden können; je später das passiert, desto schwieriger (und kostspieliger) ist es, umzusteuern.

Darüber hinaus kann es sehr hilfreich sein, den Blick auf das eigene Team zu richten: Gibt es vielleicht Menschen, die sich mit einem bestimmten Themenbereich besonders gut auskennen? Oder solche, die auf gelebte Erfahrung zugreifen könnten, um zum Beispiel Feedback zum Writing zu geben? Wichtig ist hierbei allerdings, ergebnisoffen zu fragen und nicht gezielt auf einzelne Mitarbeitende zuzugehen. Denn abgesehen davon, dass man womöglich von falschen (und diskriminierenden) Annahmen geleitet wird, sollte niemand dazu gedrängt werden, diese zusätzliche, je nach Thema emotional belastende Arbeit zu leisten. Meine Empfehlung wäre daher, unverbindlich z. B. im Team-Chat anzufragen, ob sich jemand diese Form der Beteiligung vorstellen könnte.

Wenn es um Personalmanagement und den Abbau von Barrieren in der Firma geht, sind Fortbildungen eine denkbare Option, der ich aber offen gestanden kritisch gegenüberstehe. Denn abgesehen davon, dass diese Angebote in ihrer Qualität stark schwanken können, muss anschließend jemand dafür Sorge tragen, dass Ziele tatsächlich auch *umgesetzt* werden, sonst nützen alle Sensibilisierungsmaßnahmen und guten Vorsätze nichts.

FW: Wenn du mal in die Zukunft blickst – was wünschst du dir für die Spieleindustrie mit Blick auf Diversität, Gleichberechtigung und Inklusion? Wo siehst du Verbesserungsbedarf und wie könnte eine faire Spieleindustrie aussehen? Wie könnte dies unterstützt werden?

NK: Ich wünsche mir weniger Lippenbekenntnisse und mehr Handeln aus Überzeugung. Die Spielebranche ist hervorragend darin, Diversität und Inklusion als Marketinginstrument zu nutzen, aber es mangelt an konkreten Maßnahmen. Alte Strukturen, in denen Angehörige marginalisierter Gruppen ausgegrenzt und toxische Akteur*innen geschützt werden, bleiben erhalten, nachhaltige Umstrukturierungsmaßnahmen aus. Das führt dazu, dass zwar vermehrt z. B. People of Colour, Frauen und (gender-)queere Menschen eingestellt werden, sie aber ihre Jobs oder sogar die Branche nach relativ kurzer Zeit ernüchtert und ausgebrannt wieder verlassen. Eine vielfältige und faire Spieleindustrie müsste die Bedürfnisse von Mitarbeitenden stärker in den Vordergrund rücken und erkennen, dass diese Bedürfnisse bisweilen stark variieren. Wenn sie das täte, würde sie davon übrigens langfristig profitieren: Denn zufriedene Angestellte sind loyaler, ihre wertvolle Arbeitserfahrung bleibt dem Unternehmen somit länger erhalten, sie sind produktiver, und vielfältige Teams besser auf die Anforderungen der globalisierten Welt vorbereitet. Es gibt also nicht nur aus zwischenmenschlicher und gesellschaftlicher, sondern auch aus rein ökonomischer Sicht viele gute Gründe, sich für Diversität und Inklusion zu engagieren.

„ANDERERSEITS SIND DIE MÄDCHEN SEHR DISKRET“[1]

Strip-Poker-Rezensionen in frühen Spielemagazinen

Aurelia Brandenburg

ABSTRACT

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

Keywords: Strip Poker, Spielejournalismus, Erotikspiele, Gender Studies

„EIN REINES MÄNNERMAGAZIN“ – FRÜHE SPIELEMAGAZINE UND SEXUALITÄT

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

1 Koch 1984, 54.

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

AKTION

Schicken Sie uns das nächste TeleMate!

Auf der folgenden Doppelseite finden Sie das erste TeleMate von TeleMatch. TeleMate? – Genau! Das ist die Frau oder das Mädchen, die Freundin oder Verlobte, die mindestens ebensoviel Spaß am elektronischen Spiel hat, wie Sie und wir. Die attraktiv ist und Punkte sammelt. Gibt's eigentlich einen Grund, ein solch' weibliches Wesen den anderen TeleMatch-Lesern vorzuenthalten?
Wir sind sicher: Sie haben das TeleMate Ihrer Träume und Wünsche ganz in Ihrer Nähe. Also schicken Sie uns Ihre Vorschläge. Mit der Einschränkung, daß die Dame Ihrer Wahl von vornherein mit einer Veröffentlichung einverstanden ist. Diese Auflage müssen wir nun mal machen.
Das haben Sie zu tun: Senden Sie uns ein Foto (Amateurfoto genügt) und Namen und Anschrift Ihres Wunsch-TeleMates. Wir setzen uns dann mit ihr in Verbindung und laden sie zu einem Fototermin hier in Hamburg ein, wo sie von einem Top-Fotografen im passenden Umfeld fotografiert wird. Dafür gibt's selbstverständlich ein angemessenes Honorar. Und die Kosten für Reise und Unterbringung tragen natürlich auch wir.
Machen Sie mit? Dann her mit Ihren Vorschlägen, die Sie an folgende Adresse schicken sollten:

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

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

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

37

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

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

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

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

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

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

STRIP-POKER-SPIELE DER 1980ER UND IHRE REZEPTION

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

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

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

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

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

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

DEUTSCHSPRACHIGE SPIELEMAGAZINE 1984–1994

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KORPUS UND ANALYSE DER UNTERSUCHTEN STRIP-POKER-REZENSIONEN

AUSWAHL UND ALLGEMEINE EINORDNUNG DER UNTERSUCHTEN REZENSIONEN

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

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

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

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

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

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

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

POKER- ODER EROTIKSPIEL?

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

Zoomerei für Spanner & Trieblinge

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

Das ist die Komplettlösung!

Lang wurden sie angekündigt, nun endlich sind sie unseren (und Ihren!) Augen ausgeliefert, die vier Nackedeis der „professional"-Version des vor einiger Zeit erschienen Zokkerspielchens *Hollywood Poker* (ASM berichtete in 01/87). Ja, das Softwarehaus **RELINE** aus Hannover hat sein Versprechen gehalten und den „Nahkampf" mit den weiblichen Reizen -wenn auch nur um **eine** Zusatzfunktion- erweitert. Gerade dieses neue Merkmal, welches dann auch für das „PRO" im Titel verantwortlich zu sein scheint, wird die Verkaufszahlen von **HOLLYWOOD POKER PRO** sehr positiv beeinflussen: Nachdem man nämlich mit oder ohne Pokerface einem der vier süßen digitalisierten Mäuschen (Birgit, Ines, Frances und Myriam) seine nicht sehr zahlreichen Hüllen abgeluchst hat, kann man sich nicht nur der bloßen Nacktheit erfreuen, nein, fast schon hätte ich gesagt, man könne diese dann auch noch anwenden. Doch mit erhobenem Zeigefinger weise ich darauf hin, daß das eben doch noch nicht möglich ist.
Möglich ist hier vielmehr ein frecher Augenschmaus für schier total Ausgehungerte, denn mit mit Hilfe des Cursors kann man sich eine interessante Körperpartie des Mädels auswählen, um selbige dann über eine Zoom-Funktion (Mausklick!) zu vergrößern und so dem Auge scheinbar etwas näher zu bringen. Ach, ist das schööön!
Ja, ansonsten läßt sich zu dem wagemutigen Zeitvertreib eigentlich nicht mehr viel anmerken. Wer den allgemeinen Regeln der Pokerkunst mächtig ist, wird hier keine großen Mühen haben, die Mädels nacheinander auf die Schnelle zu entblättern. Frances beispielsweise war schon nach sieben Minuten geliefert! Wer am höchsten blufft, hat wie immer die „besten Karten". Geliefert wird HOLLYWOOD POKER PRO für den Amiga auf zwei Disketten. Etwas störend für den Spielfluß wirkt die Nachladerei des Amiga und das oftmals notwendige Wechseln der beiden Disketten. Ohrenschmausig dagegen ist der gelungene Sound von Chris Hülsbeck. Die Handhabung ist relativ easy, da alles mit Cursor und Maus gesteuert werden muß. Man kann setzen, passen, erhöhen, und, falls wirklich erforderlich, aus der Runde aussteigen. Tauschen kann man hier stufenlos zwischen keiner oder allen fünf Karten. Ein Balken unterhalb der Spielkarten gibt in englischsprachiger Form die Reaktionen der Gespielinnen wieder, auch vermittelt dieser die lüsternen Angebote der reizenden Schönen. Ein Beispiel: „I offer my shirt". Der grafische Gesichtspunkt fällt eigentlich ziemlich flach, da man digitalisierte Fotos eben nicht bewerten kann. Je nach Farb- und Grafikauflösung wirken die Pictures eh mehr oder weniger real. Echte Grafik gibt's nur im eigentlichen Pokerspiel, und Karten auf den Screen zu bekommen, dürfte wohl keine großen Schwierigkeiten bereiten. Ich meine, wer den Vorgänger besitzt und Spaß am „Zocken" hat, der kann auf die „professionelle" Version wahrlich verzichten, wer es allerdings anderweitig „nötig" haben sollte, der kaufe sich für das Geld besser ein sogenanntes „Po- und Busenheft" und eventuell noch 'ne kleine Lupe.

mats.

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

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

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

(CIS-)HETERONORMATIVITÄT, MÄNNLICHE DOMINANZ UND SPIEL

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

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

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

GRUPPENBILDUNG, SEXUALITÄT UND MASKULINE HIERARCHIEN

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

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

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

SPIELEMAGAZINE, STRIP POKER UND MÄNNLICHKEIT

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

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

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

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

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

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

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

QUELLEN

Anco Software Ltd. (1988): Strip Poker II Plus, Anco Software Ltd., Byte Back.

Artworx Software Company, Inc. (1982): Strip Poker: A Sizzling Game of Chance, Artworx Software Company, Inc., Advantage Computer Accessories, Inc., U.S. Gold Ltd., Blue Ribbon Software Ltd., Anco Software Ltd., Kingsoft GmbH.

Bunder, Leslie (1992): Heute schon gestrippt?. In: *Amiga Joker 03/92*, S. 56.

Diverse (1983): Post. In: *TeleMatch 03/83*, S. 6.

Eisenmenger, Richard (1992): Nackte Tatsachen: Cover Girl Poker. In: *Power Play 07/92*, S. 107.

Emotional Pictures (1991): Cover Girl Strip Poker, Emotional Pictures, Sales Curve Ltd., On-Line Entertainment Ltd., Storm.

ERE Informatique; Exxos (1988): Teenage Queen, Infogrames Europe SA, ERE Informatique.

Gaksch, Martin (1988): Gleichberechtigung bei Strip Poker. In: *Power Play 10/88*, S. 8.

Golden Games (1987): Hollywood Poker, Diamond Software, Golden Games, Players Software.

Individual Software (1986): Poke Stripper, Individual Software.

Kleimann, Manfred (1986): Intimste Bereiche. In: *ASM 07/86*, S. 33.

Koch, Karl-Heinz (1984): Strip Poker. In: *TeleMatch 04/84*, S. 54–56.

Kunkel, Bill (2005): *Confessions of the game doctor*, 1st ed. Springfield, NJ: Rolenta Press.

Lenhardt, Heinrich (1986): Samantha Fox Strip Poker. In: *Happy Computer Sonderheft 11*, S. 118.

Matejka, Markus (1989): Hollywood Poker Pro. In: *Joystick 05/89*, S. 80–81.

MobyGames (2023a): Strip Poker Data Disk #1: Female - Candi and Marlena (1982), *MobyGames*, [online] https://web.archive.org/web/20230816145119/https://www.mobygames.com/game/145221/strip-poker-data-disk-1-female-candi-and-marlena/ [16.08.2023].

MobyGames (2023b): Strip Poker Data Disk #2: Male - David and Tony (1982), *MobyGames*, [online] https://web.archive.org/web/20230816144837/https://www.mobygames.com/game/145269/strip-poker-data-disk-2-male-david-and-tony/ [16.08.2023].

reLINE Software (1989): Hollywood Poker Pro, reLINE Software.

Schnelle, Michael (1993): Strip Poker & Cover Girl Strip Poker. In: *PC Joker 12/93*, S. 70.

Siegk, Matthias (1989a): Pokern mit „gezinkten“ Karten. In: *ASM 04/89*, S. 58.

Siegk, Matthias (1989b): Zoomerei für Spanner & Trieblinge. In: *ASM 03/89*, S. 82.

Software Communications Ltd. (1986): Samantha Fox Strip Poker, Martech Games Ltd.

Suck, Michael (1987): Neuer Poker-Aufguß. In: *ASM 03/87*, S. 67.

TeleMatch-Redaktion (1983): Aktion: Schicken Sie uns das nächste Tele-Mate! In: *TeleMatch 01/83*, S. 37.

LITERATUR

Bauer, René; Suter, Beat (2021): Anfänge des Schweizer Game Designs – Teil I, *Spiel-Kultur-Wissenschaft*, [online] https://spielkult.hypotheses.org/2923 [06.02.2023].

Bucholtz, Mary (2002): Geek Feminism. In: Sarah Benor, Mary Rose, Sharma Devyani, u. a. (Hrsg.), *Gendered Practices in Language*, Standford, CA, S. 277–307.

Condis, Megan; Morrissette, Jess (2023): Dudes, boobs, and GameCubes: video game advertising enters adolescence. In: *Media, Culture & Society*, S. 1–18. DOI: 10.1177/01634437231159533.

Kirkpatrick, Graeme (2015): *The Formation of Gaming Culture*, London: Palgrave Macmillan UK. DOI: 10.1057/9781137305107.

Lindsay, Christina (1999): From the basement to the kitchen: constructing the gendered personal computer user. In: *ISTAS 1999*, S. 295–298. DOI: 10.1109/ISTAS.1999.787350.

Nooney, Laine (2013): A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. In: *Game Studies*, Jg. 13, Nr. 2.

Nooney, Laine (2023): *The Apple II age: how the computer became personal*, Chicago: The University of Chicago Press.

Paasonen, Susanna; Karhulahti, Veli-Matti (2021): Finnish Fuck Games: A Lost Historical Footnote. In: Víctor Navarro-Remesal und Óliver Pérez-Latorre (Hrsg.), *Perspectives on the European Videogame*, Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 75–90. DOI: 10.1515/9789048550623-005.

Pfister, Eugen (2023): Die Geschichte Digitaler Spiele in Österreich 2: Austrian Homebrew Coding und Listings in den 1980ern, *Spiel-Kultur-Wissenschaft*, [online] https://spielkult.hypotheses.org/4388 [15.08.2023].

Schott, Gareth R.; Horrell, Kirsty R. (2000): Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Jg. 6, Nr. 4, S. 36–53. DOI: 10.1177/135485650000600404.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

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

YOU SHOULD'VE BEEN MERCY

Die diskursive Repräsentation von Frauen* als *Mit*spielerinnen

Laijana Braun

ABSTRACT

Während Spielerinnen im Gaming-Diskurs lange unterrepräsentiert blieben, festigen sich heute ebenso dominante wie problematische Archetypen, die die Repräsentation von Spielerinnen im Diskurs massiv beeinflussen. Aus diesen Archetypen ist eine Diskursfigur erwachsen, die auf den ersten Blick eben nicht wie eine Zuschreibung, sondern wie eine repräsentative Darstellung von Spielerinnen wirkt. Ich schlage für diese Repräsentationsform den Begriff der *Mitspielerin* vor. Die Repräsentationsform soll aufbauend auf ihre Etablierung und Festigung innerhalb der Spielpraxis herausgestellt und so für die Problematisierung geöffnet werden.

Keywords: Gaming, Overwatch, Gender Studies, Girl Gamer, Nintendo, Healer

1. EINLEITUNG

Im Spielprozess werden weiblich gelesenen Spielerinnen Rollen zugeschrieben, um ihre Teilnahme am männlich codierten Artefakt des Videospiels zu kontrollieren und ihre Handlungen und Identitäten der männlichen Codierung entsprechend umzuschreiben (vgl. Condis 2018, 46). Die Zuweisungen und Prägungen dieser Rollen sind vorrangig den männlichen Spielern zuzuschreiben, die sie im Rahmen ihrer Spielpraxis durch Trolling oder Belästigung formen und in der Interaktion mit dem Diskurs als Memes festigen. Diese Memes sind in den Communities etabliert, haben aber

gleichermaßen Einfluss darauf, wie die Spielerin als Figur im Gaming-Diskurs dargestellt wird (vgl. ebd., 50). Megan Condis erkennt drei Archetypen, die sich memetisch gefestigt haben: Die *Sexy Sidekicks*, *Filthy Casuals* und *Fake Geek Girls*. Die letztgenannten Archetypen sprechen der Spielerin ihre Spielkompetenz ab, indem sie sie als unerfahren darstellen oder ihr zuschreiben, dass sie sich die Gamer-Identität zu Unrecht aneignet (vgl. ebd., 46). Der Archetyp des Sexy Sidekicks gesteht der Spielerin Spielekompetenz zu, die sie jedoch idealbildlich dazu einsetzt, ihren Partner gut dastehen zu lassen – im Spiel durch unterstützende Aufgaben, in der Realwelt als begehrenswertes Sexualobjekt (vgl. ebd., 50).

Die These dieses Artikels ist, dass sich der Archetyp des Sexy Sidekicks zu einer Diskursfigur entwickelt, die als realweltliche Repräsentation wahrgenommen wird. Während die von Condis benannten Archetypen als Memes indirekten Einfluss auf den Diskurs nehmen, schreibt sich diese Figuration von dem Archetypen ausgehend direkt in den Diskurs ein. Basierend auf Condis' Annahme, dass der Sexy Sidekick auf der spiellogischen Rolle der Unterstützerin (*Support*) gründet, die Spielerinnen insbesondere im Multiplayer-Online-Gaming zugewiesen wird, soll dieser Text die Verbindung des Archetypen zum männlich codierten Artefakt Videospiel an sich sowie dem konkreten Spielvollzug nachzeichnen (vgl. ebd., 46). Im Übergang von Spielpraxis zur Spieler*innendarstellung wird schließlich anhand diverser Werbevideos für digitale Spiele mit Fokus auf Nintendo-Konsolen die Verschiebung zur Diskursfigur aufgezeigt und als scheinbar repräsentatives Abbild von Spielerinnen problematisiert.

2. FIGURATIONEN VON WEIBLICHKEIT IM GAMING-DISKURS

Wie auch der Computer selbst ist das Videospiel lange Zeit rein männlich codiert worden (vgl. u.a. Salter & Blodgett 2012, 403). Diese Codierung wurde und wird von der Industrie, den populären sowie den wissenschaftlichen Diskursen hervorgebracht und reproduziert (vgl. Shaw 2012, 33). Ihren Kern bildet der „privileged default gamer" (Yao et al. 2022, 1), der als

männlich, weiß und heterosexuell geprägt ist. Fox und Tang (2014, 30) zufolge macht es einen entsprechenden Unterschied, ob eine Person als Gamer gelabelt wird (bzw. sich selbst labelt) oder lediglich Videospiele konsumiert, da ersteres nicht nur die Handlung, sondern vor allem die damit verbundene (hypermaskuline) Identität bezeichnet. Zusätzlich wird die Figur des Gamers mit einem gewissen Grad an Kompetenzen im Umgang mit dem Spiel (sog. *Gaming Capital*) verknüpft – Kompetenzen, die Spielerinnen aufgrund des beschränkten Zugangs zu Videospielen in ihrer Kindheit häufig nur in geringerem Grad aufweisen können (Jenson & De Castell 2011, 168). Dieses Ungleichgewicht führt, aufgrund und neben der Bedienung weiblicher Stereotype, zu einer Unterteilung der als männlich gelesenen Spieler zu *Hardcore Gamern* und der als weiblich gelesenen Spielerinnen als *Casual* bzw. *Cozy Gamern* (vgl. Verneulen et al. 2017, 92). Als Hardcore Games gelten dabei anspruchsvolle, wettkampforientierte Spiele, während Casual bzw. Cozy Games Spiele beschreiben, die eine einfache Zugänglichkeit haben und eher im sozialen bzw. Logikbereich verortet sind. Insbesondere in Spielen wie Multiplayer-Online-Shootern, die aufgrund ihrer Gewaltthematik gesellschaftlich als besonders männlich codiert angesehen werden, wird den Spielerinnen die Partizipation am Spiel durch die Gamer-Identität der Spieler enorm erschwert. Im Spielprozess bildet sich basierend auf der stereotypen Annahme, dass es sich bei allen Spielenden um männliche Spieler handelt, eine In-Group[1], die ihre Identität basierend auf den Eigenschaften des bereits beschriebenen „priviledged default gamers“ formiert (Yao 2022, 2; siehe auch Uzkoreit 2018; Cote 2015, 2). Die Spielerin wird daher so lange als Gamer (und damit als In-Group) gelesen, bis sie sich als „weiblich“ outet. Dieser Outingprozess kann durch soziale Hinweise ihrer Onlineidentität (Spieler*innenname, Profilbild, kosmetische Anpassungen des Avatars) sowie die Nutzung ihrer weiblich konnotierten Stimme im Voicechat stattfinden (vgl. Cote 2017,

1 In ihrem Artikel haben Yao et al. diese Zusammenhänge anhand der Expectation States Theory sowie des Common Ingroup Identity Models weiter aufgearbeitet und untersucht, wie sich die Gruppenidentität zugunsten der Spielerinnen dekonstruieren lässt.

2).[2] Nachdem die Spielerin als nicht-männlich und damit als Out-Group identifiziert wurde, werden von der In-Group verschiedene Othering-Mechanismen angewandt, um die Gruppenidentität aufrechtzuerhalten. Diese dienen vorrangig zur Abgrenzung der Out-Group und resultieren in einer Formation gegen die Spielerin (vgl. Yao 2022, 2).

Die Othering-Handlungen der Gamer im konkreten Spielvollzug lassen sich in Schemata einteilen (vgl. Braun 2023, 109), die sich wiederrum aus Condis' Archetypen ableiten lassen und diese reproduzieren. Vorrangig wird die Spielerin als weibliches (Sexual-)Objekt konfiguriert, wodurch sie von den Gamern nicht nur sexualisiert wird, sondern sich zudem mit sexistischen Beleidigungen oder sogar sexueller Belästigung[3] konfrontiert sieht (vgl. Cote 2015, 4). Die Partizipation der Spielerin am Spiel wird aufgrund der Belästigung sowie der Blockierung des Voice- und Textchats in einem hohen Maße erschwert. Weitere Handlungen der In-Group als Reaktion auf die Spielerin sind z. B. das Absprechen von Kompetenzen über den Voice- und Textchat sowie die aktive Manipulation der Spielerin, die sich durch die Weitergabe von Falschinformationen über das Spielgeschehen sowie (sofern möglich) das Töten der Spielerin auswirkt (vgl. Braun 2023, 265). Im Spielprozess lässt sich eine dritte Schematisierung feststellen, die der Spielerin im Gegenteil zu den anderen Zuweisungen eine (wenn auch eingeschränkte) Partizipation am Spiel ermöglicht (vgl. ebd., 112). Basierend darauf, ob das Spiel über Funktionscharaktere verfügt, sind die damit verbundenen Handlungsanweisungen unterschiedlich. Gibt es im Spiel keine Funktionscharaktere, wird die Spielerin beispielsweise als „Bait" eingesetzt, um die Spieler*innen des Gegnerteams abzulenken. Im Spiel mit Funktionscharakteren wird der Spielerin die Rolle des Supportes zugewiesen – insbesondere die Figur der Heilerin ist dabei weiblich konnotiert (vgl. Ruotsalainen & Friman 2018, 10).

2 Dadurch, dass diese Hinweise meist nur unzureichend auf die Genderidentität der spielenden Person schließen lassen, findet oft ein misgendering queerer Personen statt, die entsprechend den Kategorien männlich oder weiblich zugeteilt werden.

3 Diese sexistischen Strukturen wurden bis dato nur an wenigen Stellen nachhaltig zugänglich gemacht. In der Videoreihe „OMG a Girl" zeigt die Streamerin Spawntaneous jedoch in mittlerweile 32 Folgen [Stand November 2023] die Belästigungen, die ihr durch männliche Gamer widerfahren (vgl. Spawntaneous 2023).

3. DER SUPPORTCHARAKTER DER HEILERIN ALS FUNKTIONSFIGUR

Die von Spielenden häufig diskutierte Beobachtung[4], dass die Funktionsrolle des Supports im Multiplayer-Online-Spiel vorrangig von Spieler*innen* übernommen wird, wurde für Spiele wie LEAGUE OF LEGENDS empirisch untersucht und bestätigt (vgl. Ratan et al. 2015). Auch hier wurde beobachtet, dass die Annahme der Rolle meist nicht aus eigener Motivation heraus erfolgt, sondern durch den Druck anderer Spieler*innen (vgl. ebd., 456) oder den Ratschlag bzw. die Anweisung des Partners oder Bruders der Spielerin (vgl. Ratan 2015, 457; Cote 2016, 55). Die Rolle des Supports wird als niederschwellig wahrgenommen, wodurch unerfahrene Spieler*innen (bzw. vor allem Spielerinnen) diese als geeigneten Einstieg annehmen (vgl. Ratan 2015, S. 444). Doch auch erfahrene Spielerinnen wählen vermehrt Supportcharaktere (vgl. ebd.). Als Grund dafür nennen die Spielerinnen ein Gefühl des Nicht-Dazugehörens zum Spiel, sofern sie andere Rollen als die des Supportes wählen (vgl. ebd., 446, 456), wodurch erneut auf die ständig greifenden Othering-Mechanismen der In-Group verwiesen wird. Zusätzlich werden das Gefühl der Verpflichtung gegenüber der Gruppe sowie die Sozialisation der Spielerinnen angegeben, die sich bei weiblichen Spielerinnen eher in der Übernahme von Care-Aufgaben niederschlägt (vgl. Austin 2020, 9).[5]

---

4 In Foren wie Reddit finden sich immer wieder Beiträge, die klären sollen, warum Spielerinnen die Rolle des Supports annehmen. Die Diskussionen beziehen sich auf die oben genannten Stereotype und kommen häufig zu sexistischen Schlüssen (vgl. r/nostupidquestions: Why do so many gamer girls play support roles, https://www.reddit.com/r/NoStupidQuestions/comments/ffnxqq/why_do_so_many_gamer_girls_play_support_roles/). Es finden sich jedoch auch Diskussionen von Spielerinnen, die sich über ihre Erfahrungen mit der Rolle des Supports produktiv austauschen (vgl. r/GirlGamers: I feel like women are expected to play support/healer characters. Online: https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/nrzzre/i_feel_like_women_are_expected_to_play/ [zuletzt abgerufen am 08.04.2024].

5 Natürlich entscheiden sich einige Spielerinnen auch für die Rolle des Supportes, weil ihnen die Spielmechanik zusagt (vgl. Austin 2020, 9). Zudem wählen immer wieder männliche Spieler die Rollen des Supportes, da sie die damit verbundenen Einschränkungen als „Challenge" ansehen, dennoch die beste Spielquote zu erreichen.

In Multiplayer-Online-Shootern wie VALORANT (2020) oder OVERWATCH (2016) kondensiert sich die Support-Rolle der Heilerin – und damit auch die dahinterstehende Genderkonnotation – auf jeweils einen spezifischen Charakter. Für das Spiel OVERWATCH handelt es sich um die für diesen Beitrag titelgebende Figur *Mercy*. Jedoch ist es ein Trugschluss, davon auszugehen, dass Mercy eine für das Spiel irrelevante Figur darstellt: Der Charakter ist darauf ausgelegt, dem gesamten Team einen spielentscheidenden Vorteil zu verschaffen, indem andere Figuren durch Mercy geheilt, wiederbelebt oder gestärkt werden. Entsprechend relevant ist es für den Spielsieg, dass Mercy Teil des Teams ist und gut performt. Die spielende Person hat jedoch kaum eine Möglichkeit, selbst Schaden zuzufügen – denn die ihr zugewiesene Waffe fügt anderen Spieler*innen lediglich 20 Schadenspunkte zu, eine im Vergleich[6] unbeträchtliche Menge. Bei dieser Waffe handelt es sich zudem um die einzige der Fähigkeiten Mercys, die ein selbstständiges Zielen erfordert – auch wenn die Fähigkeit des Heilens ebenfalls mechanisch durch das Anvisieren der Teammitglieder ausgespielt wird, nutzt diese das sog. *Autoaiming*, zentriert sich also automatisch auf die anvisierten Avatare, wodurch ein Zielen in die ungefähre Richtung ausreichend ist. Die für die Supportrolle erforderliche Kompetenz verschiebt sich damit von den „stereotypen" und männlich codierten Konzepten „Aktion / Besonderung / Sieg" (vgl. Klaus & Röser 1996, S. 38) hin zu kommunikativen, sozialen Fähigkeiten, die sich vorrangig im Anleiten der Bewegungen der Gruppe sowie der Organisation ihrer Statuswerte niederschlägt und eher weiblich codiert wird (ebd.). Obwohl diese Kompetenzen für das Spiel gleichermaßen relevant sind, wird von den Spieler*innen die männlich codierte Kompetenz höher gewürdigt. So ist ein *Play of the Game* (die vom Algorithmus vergebene Auszeichnung für eine besonders gelungene, spielentscheidende Aktion), das aufgrund guter Wiederbelebungs- oder Heilfähigkeiten vergeben wurde, unter den Spieler*innen unbeliebter.[7] Auch wenn das Spielziel im kollektiven Sieg besteht, für den das

6 Der durchschnittliche Schaden der Charaktere derselben Klasse beträgt 50, die Klasse der Damage Dealer kann sogar über 100 Schadenspunkte verursachen.

7 Hier lässt sich erneut auf ein Reddit-Forum verweisen, in welchem Spiele, in denen Mercy aufgrund ihrer Heilkompetenz das PotG erhält, als „extremely boring" (japanese-diary) beschrieben werden (vgl. r/MercyMains: Can Mercy ever get play of the

Zusammenspiel der verschiedenen Funktionscharaktere ausgeglichen relevant ist, wird so der Beitrag des Supports im Vergleich zu den anderen Charakteren verleugnet.

Im Spiel VALORANT findet sich ein ähnlich kondensierter Charakter, der einige Parallelen zu Mercy aufweist. Auch *Sage* besitzt keine Fähigkeiten, die der spielenden Person einen klaren Vorteil im aktiven Kampf verschaffen.[8] Analog zu Mercy nutzt ihre Heilfähigkeit ebenfalls Autoaiming, zudem kann auch sie Spieler*innen wiederbeleben. Anders als Mercy kann Sage sich und ihr Team jedoch mit ihren Fähigkeiten schützen sowie ihre Heilfähigkeit auch auf sich selbst richten[9]. Da die Waffen in VALORANT zudem unabhängig der Charakterauswahl distribuiert werden, kann die spielende Person sich ähnlich zu ihren Mitspieler*innen ausrüsten – auch wenn sie aufgrund der hohen Ingame-Kosten ihrer Fähigkeiten erst später stärkere Waffen erwerben kann.

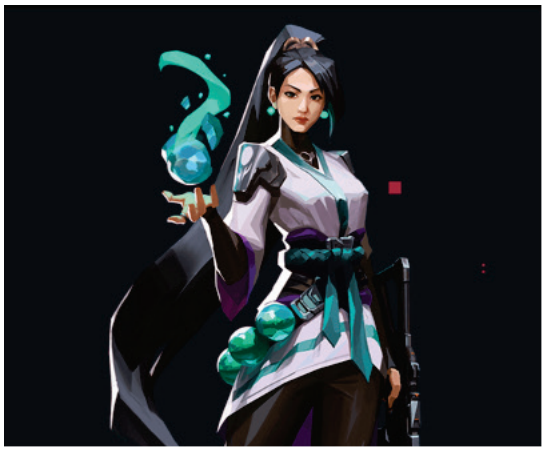


Abbildung 1: Funktionscharakter Mercy aus OVERWATCH. **Abbildung 2**: Funktionscharakter Sage aus VALORANT.

game?. Online: https://www.reddit.com/r/MercyMains/comments/1048ezz/can_mercy_ever_get_play_of_the_game/ [zuletzt abgerufen am 08.04.2024].

8 Skye, der zweite Heilcharakter im Spiel, kann andere Spielende mithilfe ihrer Fähigkeiten blenden, was ihr einen klaren Vorteil im direkten Kampf verschaffen kann. Sage besitzt diese Fähigkeit nicht.

9 Bezeichnenderweise wird Sage bei einer Heilanwendung auf sich selbst mit einem ineffizienteren Ergebnis bestraft. Bei Teammitgliedern kann sie bis zu 100 Lebenspunkte heilen, bei sich selbst lediglich bis zu 30.

Die Genderkonnotation, die sich innerhalb des spielerischen Möglichkeitsraums der Figuren bereits andeutet, wird durch ihre audiovisuelle Repräsentation noch verstärkt. Beide Figuren werden weiblich gelesen, sind im Vergleich zu den anderen weiblichen Charakteren jedoch weniger sexualisiert und wirken zudem zerbrechlicher und älter.[10] Im Vergleich mit anderen Multiplayer-Online-Spielen fällt auf, dass die ästhetische Darstellung einem weiteren Schema folgt: Die weiblichen Heilerinnen scheinen dabei immer mit einer Art „göttlichen" Macht ausgestattet, die ihnen die Heilfähigkeit verleiht. Obwohl Mercy auf der offiziellen OVERWATCH-Seite mit einem Doktortitel ausgewiesen wird (vgl. Blizzard 2023), wird sie als Engel dargestellt, der die Spieler*innen mit übersinnlichen Mächten heilt. Sages Repräsentation funktioniert ähnlich: Statt sie als Ärztin zu betiteln, wird sie als „The stronghold of China" (vgl. Riot Games 2023) bezeichnet, was ihre Fähigkeiten mystifiziert und exotisiert. Vergleichbares lässt sich im Shooter RAINBOW SIX SIEGE (2015) beobachten: Auch wenn die hier integrierten Heil-Charaktere *Thunderbird* und *Doc* ähnliche Mechaniken nutzen, unterscheiden sich ihre Repräsentationen enorm. Der männliche Heiler Doc wird, wie der Name es schon andeutet, als Arzt dargestellt, der „als Medizinstudent an der renommierten Université Paris Descartes" (Ubisoft 2023a) studiert hat – dabei deuten sowohl sein Design, seine Fähigkeit („Reanimationspistole") als auch seine Beschreibung auf sein medizinisches Renommee hin. Die Heilerin Thunderbird hingegen wird durch ihre äußerliche Erscheinung als indigene Person gerahmt, über ihre Ausbildung heißt es lediglich: „Sky [Thunderbird – Anm. LB] ist eine fähige medizinische Offizierin" (Ubisoft 2023b). Ihr medizinisches Wissen wird auf ihre Herkunft der Nakoda bezogen, statt es auf ebendiese Ausbildung zurückzuführen. Dies spiegelt sich auch in ihrer Heilfähigkeit wider, die als „Kóna-

10 Insbesondere beim Charakter Sage stellt sich immer wieder ein Bezug zur Heimat her. So lautet eine ihrer Voicelines im Spiel: „Our enemies want to tear our home apart. We cannot let them" (Riot 2023). Die referierte Heimat lässt sich als Motiv der Mütterlichkeit deuten (vgl. z.B. Ecker 1997, 13).

Station“ bezeichnet wird – ein vermutlich aus dem Māori („Ecke“) entlehnten Wort, das mit Thunderbirds Herkunft aus einer kanadischen First Nation nicht direkt vereinbar ist (vgl. Ubisoft 2023b). Den weiblichen Figuren wird durch die Mystifizierung ihrer Fähigkeiten der Kern ihrer Kompetenz, das Heilen, als „gottgegeben“ abgesprochen bzw. als esoterisch abgewertet. Im Gesamteindruck verstärken die Ästhetiken der Heilerinnen-Figuren die Assoziation von fürsorglicher Mütterlichkeit, die auch von der Community als solche aufgefasst wird (vgl. Bohunicky 2019, 10).

In der Kombination mit den zugewiesenen Mechaniken innerhalb der Shooter ergeben sich folgende Eigenschaften, die die Figur der Heilerin charakterisieren:

1. Die Hauptaufgabe der Heilerin ist es, sich in mütterlicher Fürsorge um die anderen Spieler*innen zu kümmern und ihr Handeln darauf auszurichten, diesen zu helfen.
2. Der Grund für die Heilfähigkeit der Heilerin ist eine „äußere Macht“, die mit ihrer Weiblichkeit narrativ vereinbar ist.
3. Durch den Mangel an kampforientierten Fähigkeiten ist es für sie schwieriger, im Kampfgeschehen aktiv Schaden zu verteilen. Der Fokus ihrer Kompetenzen liegt auf sozialen Fähigkeiten, die am Spielende jedoch nicht gesondert durch Punkte oder Auszeichnungen gewürdigt werden. Ihre Spielerfolge werden entsprechend verschleiert.

Während der Großteil dieser Eigenschaften offensichtlich Stereotype von Weiblichkeit widerspiegelt, fällt besonders ein Faktor ins Auge: Insgesamt gesehen übernimmt der Charakter weiblich konnotierte Care-Arbeit, indem die Bedürfnisse der anderen Spieler*innen erfüllt werden, damit diese das Spiel gewinnen können (und in einem gewissen Sinne damit Wertarbeit leisten). Den größten Bestandteil dieser Care-Arbeit macht die affektive Arbeit (affective labor) aus: „Affective labor [...] is labor that produces or manipulates affects such as a feeling of ease, well-being, satisfaction, excitement, or passion“ (Hardt & Negri 2004, 108). Dabei heben Hart und

Negri (ebd., 109) hervor, dass die Arbeit selbst nicht immateriell ist, sondern lediglich ihr Produkt, welches Affekte hervorbringt und damit Beziehungen und das soziale Leben formt. Ebenso verdeutlichen sie, dass auch die affektive Arbeit ein stark feminin konnotiertes Arbeitskonzept ist (vgl. ebd., 111), weshalb es nicht verwundert, dass Spielerinnen immer wieder von ihrem sozialen Umfeld in die Supportrolle gedrängt werden.

Der Struktur des Spiels geschuldet, findet die affektive Arbeit immer gleich auf zwei Ebenen statt: Indem die Heilerin die anderen Figuren heilt, hilft die Spielerin ihren Mitspieler*innen dabei, ein besseres Flowgefühl im Spiel zu haben. Damit verschafft sie ihnen ein angenehmeres und interessantes Spielerlebnis (vgl. Routsalainen 2018, 10).

Zusätzlich dazu kann es passieren, dass die Spielerin auch emotionale Arbeit leistet (vgl. Hochschild 1979, 333), indem sie ihre eigenen Emotionen unterdrückt – sie arrangiert sich mit der Supportrolle, auch wenn sie lieber eine andere Figur spielen würde (vgl. Ratan 2015, 444). Die Heilerin ist entsprechend eng mit dem Archetypen des Sexy Sidekicks verknüpft, da sie die Hilfestellung auf intra- sowie extradiegetischer Ebene ermöglicht und die Spielerin damit für die Zuweisung des Archetypen angreifbar macht. Durch ihre Konstellation kann die Heilerin den anderen Spieler*innen heroische Situationen ermöglichen, die positive Affekte in ihnen hervorrufen. Das bedeutet nicht, dass nicht auch Spielende der Supportrolle ebendiese heroischen Momente erleben sowie Spaß am Spiel haben können. Jedoch besteht durch die zugrundeliegende Genderkonstruktion die Gefahr, dass die Spielerin nicht mehr vorrangig für ihren Spaß, sondern für das Spielerlebnis der anderen partizipiert – statt eine aktive Spielerin zu sein, wird ihr die Funktion der Mitspielerin zugewiesen.

4. DIE FIGUR DER *MIT*SPIELERIN

Im Diskurs selbst reproduziert sich diese Art der Zuweisung von Care-Arbeit und kondensiert sich zu einer Diskursfigur, die sich aus dem Meme des Sexy Sidekicks ergibt. Die hier beschriebene Mitspielerin unterscheidet sich dabei in zwei Aspekten von Condis' Archetypen. Sie dient nicht mehr als

Trophäe – zwar kann sie ebenso sexualisiert werden, doch sind ihr die Spieler, denen sie zur Heroisierung verhilft, untergeordnet. Zudem wird der Spielerin nicht nur das Wohlbefinden einer Einzelperson, sondern implizit auch das der Gruppe zugeschrieben. Dadurch widerstrebt sie der typischen männlichen Fantasie, die Condis (2017, 46) beschreibt und rückt eher in das Bild der Mutter oder Mentorin, wie es in die Rolle der Heilerin eingeschrieben ist.

Sichtbar wird die damit etablierte Figuration in Medienprodukten, die Spielerinnen als solche für die Öffentlichkeit repräsentieren. Insbesondere die bereits in verschiedenen Kontexten besprochenen Werbungen von Nintendo[11] leisten einen großen Beitrag zum gesellschaftlichen Blick auf Videospiele und -spieler*innen. Da sich die Nintendo-Spiele eher dem Casual-Gaming zuordnen lassen und entsprechend neue Zielgruppen für das Gaming erschließen, ist die Repräsentation in dieser Werbeform mit höherem gesellschaftlichem Einfluss verbunden. Im Folgenden soll anhand von Werbevideos aus den letzten neun Jahren die Figuration der Mitspielerin herausgestellt werden. Das hierfür genutzte Material entstammt den Jahren 2014, 2019, 2021 und 2023 und zeigt eher männlich konnotierte Spiele (SUPER SMASH BROS. (2014), SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (2018), MINECRAFT (2011)), die von Nintendo entwickelt worden oder auf Nintendo-Konsolen spielbar sind und deshalb von Nintendo beworben werden. In jeder der Werbungen steht die soziale Interaktion unter den Spielenden im Fokus, während das Gameplay eher als Untermalung dessen dient. Zudem werden in allen Videos Spielerinnen gezeigt – ein Umstand, der nicht in jeder Nintendo-Werbung gegeben ist. Der Fokus der Betrachtung soll zunächst auf der Werbung aus 2014 liegen, da die nachfolgenden Formate viele der Elemente wiederholen und festigen.

11 Vgl. z. B. Laabs 2023. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass Nintendo viel mehr die Spielbegegnungen als das tatsächliche Gameplay bewirbt – statt also das Spiel an sich zu zeigen, wird die Interaktion zwischen den Spieler*innen und dem Spiel portraitiert.

Inhaltlich geht es in der Werbung um drei junge Erwachsene, zwei Männer und eine Frau, die das Spiel SUPER SMASH BROS. spielen.[12] Ein Junge, vermutlich der Bruder von einem der Männer, kommt schon bald hinzu und spielt mit. Ebenso wie die junge Frau wird er jedoch von den Männern besiegt. Bereits im Spielverlauf verdeutlicht sich, dass der Spielcharakter der Frau keine Rolle für das Gameplay spielt – die heldenhaften Momente erleben ausschließlich die Männer. Im Gegensatz zu den Männern möchte die Frau dem Jungen eine aktive Partizipation am Spiel ermöglichen und hält die Männer dazu an, Gnade mit dem Jungen walten zu lassen (Nintendo 2014, 1:50 Min.). Da der Junge jedoch noch nicht über die nötigen Kompetenzen verfügt, nimmt sie sich ihm mit den Worten „He hasn't leveled up yet. See but thats the fun part: You'll train him and he'll do better. I'll help you" (1:52-1:54 Min.) an. Die Frau wird dabei in eine Lehrposition gesetzt, ihr Spiel scheint nun darin zu bestehen, den Jungen zu trainieren. Parallel dazu werden ihr von den Männern immer wieder neckisch Beziehungen angedichtet („Your boyfriend´s back" [3:08 Min.]), da diese ihre Hilfsbereitschaft scheinbar nicht anders auffassen können und der Junge sich augenscheinlich in die junge Frau verguckt hat. Als die Spieler*innen nach dem Training erneut zum Spielen zusammenkommen, bringt der Junge sein erlerntes Wissen zur Anwendung. Abermals wird das Gameplay der Spielerin nur selten gezeigt, stattdessen liegt der Fokus nun auf dem Gameplay des Jungen. Im Spielverlauf motiviert die Spielerin diesen immer wieder mit Zwischenrufen wie „You got him!" (3:31 Min.). Als er das Spiel schließlich gewinnt, scheint sich seine Freude auf die junge Frau zu übertragen – auch wenn diese weder selbst gewinnen noch aktiv am Gameplay partizipieren konnte.

12 Das Narrativ führt im Verlauf der Werbung zusätzlich noch die Mutter des Jungen ein, welche lediglich kurzzeitig beim Kauf eines Nintendo-Artikels aktiv wird, um ansonsten immer wieder im Bildhintergrund bei der Verrichtung von Hausarbeiten gezeigt zu werden.

Abbildung 3, **Abbildung 4**: Abbildungen aus der Nintendo Werbung (2014)

Ähnlich wie in der Funktionsrolle der Heilerin beschränkt sich die Handlung der Spielerin sowohl intra- als auch extradiegetisch auf affektive Arbeit. Anders als die besprochenen Shooter liefert das Spiel selbst hierfür jedoch keinen Bezugspunkt – die Eigenschaften scheinen sich komplett in die Spielerin eingeschrieben zu haben. Da sie ihre eigene Genugtuung lediglich aus dem Sieg des Jungen zieht, ist sie auf diesen angewiesen. Ihre Hilfsbereitschaft wird dabei unweigerlich mit ihrer Weiblichkeit verknüpft, indem ihr als Motiv (wenn auch neckisch) das romantische Interesse an dem Jungen vorgeworfen wird. Die Kompetenzen der Spielerin, die die Hilfe über-

haupt erst ermöglichen, werden nicht weiter thematisiert – vielmehr werden der Spielerin durch die Verteilung der Controller eher Kompetenzen abgesprochen (vgl. Abb. 5): Statt wie die Spieler die GameCube-Controller zu nutzen, steuert die Spielerin das Spiel mit der Wii-Remote. Die Wii als Konsole ist – ebenso wie ihre Bedienelemente – in ihrem historischen Kontext als „Familienkonsole" gefangen, die den Gaming-Diskurs für Frauen, Kinder und Familien geöffnet hat (vgl. Cote 2016, 12). Entsprechend dieser Konnotation ist die Konsole als Artefakt eher dem Casual Gaming zuzuordnen. Während der Game-Cube-Controller durch seine retro-eske Erscheinung einen Grad an Gaming-Capital vermittelt, spricht die Wii-Remote ebendieses ab.

Abbildung 5: Abbildung aus der Nintendo Werbung (2014)

Die chronologisch darauffolgende Werbung aus dem Jahr 2019 reproduziert die Figuration in gekürzter Form: Eine junge Frau bringt einem Jungen Spieltechniken bei (vgl. Nintendo 2019, 0:00-0:06 Min.), die diesem in einem abschließenden Spiel mit seinen ausschließlich männlichen Freunden zum Sieg führen (vgl. Nintendo 2019, 0:28 Min.). Die Spielerin ist bei diesem Spiel nicht mehr vertreten.

Abbildung 6, **Abbildung 7**: Abbildungen aus der Nintendo-Werbung (2019)

Und auch in den Werbungen von 2021 und 2023 findet sich die Figuration in Abwandlungen wieder: Im Jahr 2021 doppelt sich die Rolle der Spielerin mit der einer Mutter, die erst mit ihrer Partizipation am Spiel auch ihrer Tochter Eintritt in dieses gewährt (Nintendo 2021, 0:26 Min), während diese dem Vater und Bruder zuvor lediglich zuschauen konnte.[13] Auf die Situation folgt die abschließende Aussage „Crafting Quality Time" (0:25

13 Es muss jedoch angemerkt werden, dass unklar bleibt, inwiefern Mutter und Tochter tatsächlich in das Spiel integriert werden, da die Werbung das darauffolgende Gameplay nicht abbildet. Aufgrund des anschließenden Zitates lässt sich jedoch davon ausgehen, dass auch hier affektive Arbeit geleistet wird.

Min.), die erneut auf die affektive Arbeit verweist, die von der Mutter durch die Integration der Tochter geleistet wird. 2023 lässt sich schließlich ein sehr deutlicher Bezug zur Rolle des Supports aus dem Narrativ der Werbung herauslesen: Zwei Mädchen und ein Junge spielen Minecraft und bereiten im Spiel eine Geburtstagsüberraschung für einen weiteren Jungen vor. Bereits zu Beginn der Werbung gibt der spielende Junge den Spielerinnen Spielanweisungen („One of you gets the sugarcane, the other defeats a couple of creepers" [Nintendo 2023, 0:02 Min]). Während das Sammeln der Ressourcen nicht weiter kommentiert wird, folgt eine Szene der Spielerin im Kampf mit den Gegnern (*Creeper*), die sie überfordert wirken lässt (0:03 Min.). Die Überraschung gelingt, doch die Verantwortung für den „Sieg" eignet sich der junge Spieler an: Nachdem eines der Mädchen erläutert, dass die Überraschung ihre Idee war, reagiert der Junge ironisch abwertend („Yeah. Right" [0:19 Min.]). In allen Formaten wird die Konstruktion der Spielerin als Mitspielerin wiederholt und gefestigt, obwohl weder das Spiel noch das aufgebaute Narrativ diese Rolle wirklich verlangt – vielmehr scheint sich die Rolle in die Spielerin eingeschrieben zu haben, die damit zur Mitspielerin degradiert wird.

5. YOU SHOULD'VE BEEN MERCY

Aus der Spielpraxis ergibt sich die Figuration des Supports, deren Eigenschaften nicht nur im Spielverlauf, sondern auch im generellen Diskurs auf weibliche Spielerinnen übertragen werden. Dahinter steht vor allem die Eingliederung der Spielerin als affektive Arbeiterin, die ihre eigene Spielfreude zurückstellt, um den anderen Spielenden ein besseres Spielerlebnis zu ermöglichen. Damit verknüpft sind zudem das Absprechen bzw. Kleinreden von Kompetenzen sowie die Abhängigkeit vom Erfolg anderer Spieler*innen. Diese Figuration findet sich nicht nur im Video-, sondern auch im Brettspieldiskurs: Während sich die Funktionsrolle des Supports in der Spielpraxis des Brettspielens vorrangig durch die affektive Arbeit der Organisation von Spieltreffen sowie der Vorbereitung und Erläuterung von Regeln äußert (was der Spielerin automatisch eine gewisse Kompetenz zuspricht), wird die Spielerin hier vor allem in ihrer gleichzeitigen Rolle der

Ehefrau[14] als Mitspielerin konstituiert (vgl. Peaker 2019, 64). In der Community finden sich entsprechend Videos mit Titeln wie: „Top 10 Brettspiele die wir mit unseren Frauen spielen" (Hunter & Crohn 2017) oder „Games that my wife actually enjoys" (Imagineallthemeeple 2023). Durch die Darstellung der Spielerin als passive Spielerin wird ihr nicht nur ihre Kompetenz und ihr Interesse an männlich konnotierten Brettspielen abgesprochen – sie wird erneut als unterstützende Figur konstituiert, die vorrangig für das Wohl anderer am Tisch (und um genügend Spieler*innen am Tisch zu versammeln) verantwortlich ist.

Die Aussage „You should have been Mercy"[15] ist entsprechend auf gleich zwei Ebenen von Bedeutung. Denn nur wenn die männlichen Spieler (z. B. der Partner oder Bruder) die Gnade walten lassen, die Spielerin ins Spiel zu integrieren bzw. sie im konkreten Spielvollzug mitspielen zu lassen, kann sie tatsächlich in diesem partizipieren. Diese Gnade ist aber häufig an die Bedingung geknüpft, dass die Spielerin dem Archetypen des Sexy Sidekicks gerecht wird, indem sie z. B. den Supportcharakter spielt. Dieser Archetyp transformiert sich von einer memetischen Zuschreibung zur scheinbar repräsentativen Darstellung. Diese Repräsentation lässt sich als Diskursfigur der Mitspielerin fassen, die im Kontrast zu den Archetypen als authentisch und fortschrittlich wahrgenommen werden kann. Es lässt sich nicht abstreiten, dass die Figur neben den von Condis beschriebenen Figurationen das „kleinere Übel" darstellt – wird sie jedoch genauer betrachtet, wird klar, dass mit ihr längst überholte weibliche Stereotype reproduziert werden, die Spielerinnen aus der aktiven Spielpraxis weiterhin

14 Während sich in der Brettspielcommunity nur wenige weiblich gelesene Influencerinnen finden, gibt es einen deutlichen Überhang an Ehepaaren, die gemeinsam Inhalte produzieren. Dies lässt darauf schließen, dass auch hier der Partner eine zentrale Rolle für die Integration der Spielerin in das Hobby einnimmt (vgl. Ratan et al. 2015, 445).

15 Der für diesen Text namensgebende Song *No Mercy* von The Living Thombstone, der im Jahr 2017 auf TikTok eine enorme Viralität erreicht hat, beschäftigt sich auf humorvolle Art und Weise mit der Rollenzuweisung der Heilerin im Kontext von OVERWATCH:
„‚You should've been Mercy'
‚I'm not gonna be any kind of support'
‚We ended up losing, and it's all your fault'
‚Your tears are what I live for'" (vgl. The Living Thombstone 2017)

ausschließen. Umso wichtiger ist es, die Figuration der Mitspielerin als eine solche zu benennen und herauszustellen, dass auch diese einem primär männlichen Blick auf Spielerinnen entspringt. Die Rolle der Mitspielerin ist folglich ein Ausweichmechanismus in einer männlich überformten Spielpraxis, welcher sich aufgrund misogyner Erfahrungen in Form von Ausgrenzung, Belästigungen und Übergriffen geformt und gefestigt hat.

QUELLEN

LITERATUR

Austin, Jessica (2020): "I suppose I'll be patching you up, as usual": Women's roles and normative femininity in a team-based video game. In: *new media & society,* Jg. 24, Nr. 5, S. 1–17.

Braun, Laijana (2023): »It's a girl everybody freak out!« Die Konstitution von Weiblichkeit als ›Gamer Girl‹ in Multiplayer-Online-Shootern. In: Glaser, T.; Nohr, Rolf F.: *Pocket Protector. Der Nerd als mediale Diskursfigur.* Braunschweig: Lit. S. 101-120.

Bohunicky, Kyle / Youngblood, Jordan (2019): The Pro Strats of Healsluts: Overwatch, Sexuality, and Perverting the Mechanics of Play. In: WiderScreen Jg. 1, Nr. 2, Abrufbar unter: http://widerscreen.fi/numerot/2019-1-2/the-pro-strats-of-healsluts-overwatch-sexuality-and-perverting-the-mechanics-of-play/

Butt, Mahli-Ann Rakkomkaew (2016): *Girlfriend Mode: Gamer Girlfriends,*

Support Roles and Affective Labour. Bachelorarbeit. Sydney: University of New South Wales.

Condis, Megan (2018): Sexy Sidekicks, Filthy Casuals, and Fake Geek Girls, in: Gaming Masculinity. Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture, Iowa City: University of Iowa Press, S. 44–67.

Cote, Amanda C. (2016): Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. Dissertation. Abrufbar unter: https://deepblue.lib.umich.edu/handle/2027.42/133417

Cote, Amanda C. (2017): ›I Can Defend Myself ‹: Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. In: *SAGE Journals Games and Culture*, Jg. 12, Nr. 2, S. 1-20.

Ecker, Gisela (1997): *Das Elend der unterschlagenen Differenz*. In: dies. (Hrsg.): *Kein Land in Sicht*. München: Fink, S.7-31

Hardt, Michael / Negri, Antonio (2004): *Multitude. War and Democracy in the age of Empire.* New York: The Penguin Press.

Jenson, Jennifer / de Castell, Suzanne (2011): GIRLS@PLAY. An ethnographic study of gender and digital gameplay. In: *Feminist Media Studies,* Jg. 11, Nr. 2, S. 167–179.

Klaus, Elisabeth / Röser, Jutta (1996): Fernsehen und Geschlecht. Geschlechtsgebundene Kommunikationsstile in der Medienrezeption und -produktion. In: Marci-Boehncke, Gudrun / Werner, Petra / Wischermann, Ulla (Hrsg.): *BlickRichtung Frauen. Theorien und Methoden geschlechtsspezifischer Rezeptionsforschung*. Weinheim: Deutscher Studienverag, S. 37–60.

Laabs, Laura (2023): »Nintendo What Nintendon't«. Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate. In: Görgen, Arno / Unterhuber, Tobias (Hrsg.): *Politiken des (digitalen) Spiels*, Bielefeld: transcript Verlag, S. 103-120.

Peaker, Katie (2019): *Fair-Play: How Women Experience Sexism within Board Gaming Spaces.* Masterarbeit. University of Huddersfield.

Ratan, Rabindra A./ Taylor, Nicholas; Hogan, Jameson et al. (2015): Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. In: *Games and Culture*, Jg. 10, Nr. 5, S. 438-462.

Ruotsalainen, Maria / Friman, Usva (2017): "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming. In: *Proceedings of Nordic DiGRA 2018.* Abrufbar unter: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_31.pdf

Salter, Anastasia / Blodgett, Bridget (2012): Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media,* Jg. 56, Nr. 3, S. 401–416.

Shaw, Adrienne (2011): Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *new media & society*, Jg. 14, Nr. 1, 28–44.

Shaw, Adrienne / Chess, Shira (2016): Reflections on the casual games market in a post-GamerGate world. In: Leaver, Tama; Willson, Michele (Hrsg.): *Social, Casual and Mobile Games. The changing gaming landscape.* New York: Bloomsbury, S. 275-290.

Tang, Wai Yeng / Fox, Jesse (2014): Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. In: *Computers in Human Behavior,* Nr. 14, S. 314–320.

Tang, Wai Yeng / Fox, Jesse (2016): Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. In: *SAGE Journals Games and Culture*, Jg.19, Nr. 8, S. 1290–1307.

Uszkoreit, Lena (2018) OMG! IT'S A GRILL! Online: http://www.firstpersonscholar.com/omg-itsa-grill [Zugriff: 15.11.2023]

Vermeulen, Lotte / Van Bauwel, Sofie; Van Looy, Jan (2017): Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions. In: *Computers in Human Behaviour*, Nr.71, S. 90-98.

Yao, Shay Xuejing / Exoldsen, David R. / Ellithorpe, Morgan E. et al (2022): Gamer Girl vs. Girl Gamer: Stereotypical Gamer Traits Increase Men's Play Intention. In: *Computers in Human Behaviour*, Nr. 131.

SPIELE

OVERWATCH (2016). Blizzard.

RAINBOW SIX SIEGE (2015). Ubisoft.

MINECRAFT (2011). Microsoft.

SUPER SMASH BROS. (2018). Nintendo.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (2014). Nintendo.

VALORANT (2020). Riot Games.

ABBILDUNGEN

Abbildung 1: Funktionscharakter Mercy aus Overwatch. Darstellung von Blizzard. Quelle: https://overwatch.blizzard.com/de-de/heroes/mercy/

Abbildung 2: Funktionscharakter Sage aus Valorant. Darstellung von Riot Games. Quelle: https://playvalorant.com/de-de/agents/sage/

Abbildung 3, Abbildung 4: Abbildungen aus der Nintendo Werbung (2015). Eigene Screenshots. Nintendo (2014): Super Smash Bros. - Gameplay & Quest for the amiibo! [2:16 Min., 3:44 Min.] Abrufbar unter: Nintendo of America https://www.youtube.com/watch?v=C3c_JDDp99k

Abbildung 5: Abbildungen aus der Nintendo Werbung (2015). Eigener Screenshot. Nintendo (2014): Super Smash Bros. - Gameplay & Quest for the amiibo! [0:39 Min] Abrufbar unter: Nintendo of America https://www.youtube.com/watch?v=C3c_JDDp99k

Abbildung 6, Abbildung 7: Abbildungen aus der Nintendo-Werbung (2019). Eigene Screenshots. Nintendo (2019): Nintendo Switch My Way - Super Smash Bros. Ultimate Trailer - E3 2019. [0:04 Min, 0:27 Min.] Abrufbar unter: Game Trailers https://www.youtube.com/watch?v=RSdUzIjEiIY

VIDEOS

Blizzard (2023): Mercy. Online: https://overwatch.blizzard.com/de-de/heroes/mercy/ [Zugriff: 12.11.2023]

Nintendo (2014): *Super Smash Bros. - Gameplay & Quest for the amiibo!* Online: Nintendo of America

https://www.youtube.com/watch?v=C3c_JDDp99k [Zugriff: 01.11.2023]

Nintendo (2019): Nintendo Switch My Way - Super Smash Bros. Ultimate Trailer - E3 2019. Online: Game Trailers https://www.youtube.com/watch?v=RSdUzIjEiIY [Zugriff: 15.11.2023]

Nintendo (2020): Nintendo Switch My Way – Minecraft. Online: FelipeSwitchTrailers https://www.youtube.com/watch?v=aQ-8BUhFSxU

Nintendo (2023): Nintendo Switch – Sweet Surprises – Minecraft. Online: Nintendo of America https://www.youtube.com/watch?v=DmYAKpGo-B0 [Zugriff: 15.11.2023]

Nintendo (2023): Nintendo Switch My Way – Super Smash Bros.™ Ultimate. Online: Nintendo of America https://www.youtube.com/watch?v=MROdp86MtLk [Zugriff: 12.11.2023]

Riot Games (2023): Sage. Online: https://playvalorant.com/de-de/agents/sage/ [Zugriff: 15.11.2023]

Spawntaneous (2023): What Girls Have To Deal With in Counter-Strike | OMG a Girl Series [32].
Online: https://www.youtube.com/watch?v=46ms4LAh-drE&list=PLEDsO12Ccv9ES1QInwu_Gi72udJyhVXyZ&index=32 [Zugriff: 13.11.2023]

The Living Thombstone (2017): ♪ OVERWATCH: No Mercy - The Living Tombstone ♪ . Online: mashed. https://www.youtube.com/watch?v=S9uTScSgzrM [Zugriff: 15.11.2023]

Ubisoft (2023a): Doc. Online: https://www.ubisoft.com/de-de/game/rainbow-six/siege/game-info/operators/doc [Zugriff: 15.11.2023]

Ubisoft (2023b): Thunderbird. Online: https://www.ubisoft.com/de-de/game/rainbow-six/siege/game-info/operators/thunderbird [Zugriff: 15.11.2023]

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Laijana Braun arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Medienwissenschaft an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. In Ihrer Dissertation beschäftigt sie sich mit den Transformationsprozessen hybrider Schnittstellen am Beispiel von Spielumsetzungen. Ihre Forschungsinteressen umfassen analoge und digitale game studies, gender studies sowie die Auseinandersetzung mit Internetkulturen.

„GUCK MAL, WIR SIND SCHWANGER!“

Avatare, Gender & Identitätsprozesse

Ronja Weidemann

ABSTRACT

In dem *Artikel „Guck mal, wir sind schwanger!“ – Avatare, Gender & Identitätsprozesse* werden verbalisierte Spielerfahrungen von Let's Player*innen hinsichtlich ihrer Avatare und deren Konstruktion und Repräsentation von Gender in Relation zur eigenen Geschlechtsidentität untersucht. Vor dem Hintergrund psychoanalytischer und sozialwissenschaftlicher Identitätstheorien wird das Untersuchungsmaterial deutschsprachiger Let's Plays im Hinblick auf potentielle Identitätsprozesse der Spieler*innen analysiert und interpretiert, wobei die Wahl sowie der Wechsel von Personalpronomen in Bezug zum eigenen Avatar als Indikatoren für Identitätsprozesse gedeutet werden. Das Vorgehen orientiert sich dabei insbesondere an akteur*innenzentrierten Forschungsansätzen. Der Beitrag gliedert sich in zwei Abschnitte: Zunächst werden Let's Plays untersucht, in denen die individuelle Erstellung eigener Avatare stattfindet, dann werden Let's Plays mit vorgegebenen Avataren und deren Implikationen und Rezeptionen analysiert.

Keywords: Geschlechtsidentität, Avatar, Let's Play, Identitätstheorien, Verbalisierung, Personalpronomen

1. EINLEITUNG

„Guck mal, wir sind schwanger!“ (Gronkh 2017, [00:08:36 – 00:08:38]), kommentiert Erik Range alias Gronkh 2017 in seinem Let's Play des Spiels WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017) seine Entdeckung des runden Bauchs seines weiblichen Avatars. Die auffällige Verwendung des Personalpronomens „wir“ in dieser Spielsituation, in der eine körperliche Konstellation thematisiert wird, gab den Anstoß zu einer genaueren Auseinandersetzung mit Verbalisierung in deutschsprachigen Let's-Play-Videos. Die Untersuchung führte zu der Beobachtung, dass Let's Player*innen in ihrer Kommentierung des Spielgeschehens in Relation und Adressierung zum Avatar zwischen verschiedenen Personalpronomen wechseln. Daraus wurde die Hypothese entwickelt, dass eine Korrelation zwischen der Artikulation von Personalpronomen und potentiellen Identitätsprozessen besteht, welche sich in der Beziehung zwischen Let's Player*innen, ihren Avataren und den Zuschauenden konstituieren. Im Rahmen meiner Arbeit *Playing (Game-) Identities* (Weidemann 2023) habe ich mich bereits ausführlich mit dieser Thematik auseinandergesetzt. Der vorliegende Artikel ist eine Weiterentwicklung und Spezifikation dieser Erörterung: In Hinblick auf die Fachtagung Gender & Spielkultur, in deren Kontext dieser Beitrag entstanden ist, wurde der Fokus der Untersuchung auf geschlechtsspezifische Personalpronomenwechsel sowie korrespondierende Selbst- und Fremdzuschreibungen im Kontext von Gender gelegt.

Im Anschluss an eine kurze theoretische Einordnung bestehender Diskurse auf dem Gebiet Gender und Avatare erfolgt eine Auseinandersetzung mit spielerischen Praktiken, die in zwei Untersuchungsbereiche gegliedert wurde. Einerseits wurden Let's Plays von Videospielen analysiert, in denen eigene Avatare erstellt und gestaltet werden konnten. Dabei war von besonderem Interesse, ob und in welcher Form Gender-Aspekte von den Let's Player*innen diskutiert wurden. Andererseits standen Videospiele im Fokus, in denen der Avatar von Seiten des Spiels determiniert war. Daraus resultierten Überlegungen, ob die Zuschreibung des Genders dieser Avatare Einfluss auf die Verbalisierung von Personalpronomen

nimmt, insbesondere auch hinsichtlich eines potentiellen Perspektivwechsels im Kontext von weiblich gelesenen Spielerinnen und männlichen Avataren sowie männlich gelesenen Spielern und weiblichen Avataren.[1]

2. AVATARE & GENDER

Bevor der Einstieg in die Spielpraktiken erfolgt, sollen zunächst relevante Studien zur Thematik Avatare und Gender kurz zusammengefasst werden, vor allem hinsichtlich der Erstellung eigener Avatare.[2] In der Studie *My Avatar and Me* ermittelten Dunn und Guadagno (2012), dass Personen bei der Erstellung ihrer Avatare zwischen einem tatsächlichen Selbst und alternativen oder idealisierten Versionen ihres Selbst changieren. Sabine Trepte und Leonard Reinecke (2010) aus dem Fachgebiet der Medienpsychologie differenzierten diesen Fund nochmal anhand zweier weiterer Faktoren: So untersuchten sie die Korrelation zwischen wettbewerbsorientierten bzw. nicht-wettbewerbsorientierten Spielen und der Lebenszufriedenheit der Spieler*innen in Verbindung mit der Ähnlichkeit zwischen Avatar und Spieler*innen. In der Studie *Self-Representation Through Avatars in Digital Environments* (Zimmermann/Wehler/Kaspar 2022) wurde diese Beobachtung am Vergleich zwischen dem tatsächlichen und dem idealen Selbst von Menschen konkretisiert. Dabei wurde festgestellt, dass Personen mit größerer Diskrepanz zwischen Tatsächlichkeit und Ideal des eigenen Ichs einen idealisierten Avatar zu bevorzugen scheinen.

In Hinblick auf die Wahl des repräsentierten Genders[3] im Videospiel kamen Trepte und Reinecke (2010, 181) zu dem Schluss, dass Spieler*innen Avatare bevorzugen würden, die mit ihnen hinsichtlich des Genders

1 Dieser hier verwendete Binarismus kann andere Gender-Identitäten nicht abbilden, jedoch gab es auf Seiten der untersuchten Let's Player*innen keine Personen, die sich auf Basis ihrer gegenderten Selbstzuschreibungen außerhalb dieser dualen Genderzugehörigkeit positionierten.

2 Unter Avatar wird in diesem Artikel in Anlehnung an Beil und Rauscher (2018, 203) die Figur der Spieler*innen im Moment der Steuerung und in der Spielansicht verstanden (in Abgrenzung bspw. zur Figur in nicht-interaktiven Szenen).

3 In Anlehnung an Schößler und Wille (2022, 2) bezeichnet Gender hier das sozial konstruierte Geschlecht. Im Kontext des Aufsatzes geht es dabei spezifisch um die wechselseitige kulturelle und soziale Konstruktion von Gender, Avatar und Spielenden im Kontext von Spielkulturen, Spielwelten und Spielhandlungen.

übereinstimmen: So verweisen sie auf Forschung zum MMORPG SECOND LIFE (2003), in welchem lediglich vier Prozent der Frauen männliche Charaktere erstellt hätten, 14 Prozent der Männer weibliche Charaktere. 82 Prozent der untersuchten Personen orientierten sich in der Erstellung ihres Avatars an ihrer eigenen Genderzugehörigkeit (vgl. ebd., 172). Auch wenn SECOND LIFE durch sein Design und den Fokus auf soziale Interaktion weniger als klassisches Videospiel zu verstehen ist und sich als Multiplayer-Anwendung von den hier gewählten Untersuchungsbeispielen unterscheidet, lassen sich diese Forschungsergebnisse im Kontext anderer Befunde, wie z. B. den exemplarischen Daten des Entwicklers Riot Games (r/leagueoflegends 2022) und einer weiteren Studie, bestätigen: Spieler*innen tendieren diesen Untersuchungen nach dazu, selbsterstellte Avatare am eigenen Gender zu orientieren. Dies sei verstärkt bei Frauen zu beobachten (vgl. Ratan/Dawson 2016, 1070). Dementgegen konnten explorative Studien, so u. a. Jörissen (2008, 285f.), auch zeigen, dass Spieler*innen den Wechsel des Geschlechts durchaus als eine Form des Identitätsspiels und Selbstausdrucks nutzen (vgl. auch Trepte/Reinecke 2010, 172).

Folglich ist hinsichtlich der selbsterstellen Avatare auf Basis des Forschungsstandes die erste Prämisse identifizierbar, dass Spieler*innen die Gestaltung des eigenen Avatars primär an der eigenen Geschlechtsidentität ausrichten, wobei die Auswahl zwischen tatsächlicher und idealisierter Selbstdarstellung variieret. Diese Vorannahme soll anhand der Praxis der Let's Player*innen geprüft werden. Dabei werden sowohl die Erstellung von Avataren und die Repräsentation von Gender als auch die verbalisierten Spielererfahrungen von Let's Player*innen untersucht.

3. IDENTITÄTSTHEORIEN UND VERBALISIERUNG

Für die hier vertretenen Hypothesen und Argumente ist die Vorannahme entscheidend, dass in verbalisierten Spielerfahrungen Identitätsprozesse der Spieler*innen zum Ausdruck gebracht werden. Es wird dabei angenommen, dass sich diese Identitätsprozesse insbesondere im Wechsel der Personalpronomen in Bezug auf den eigenen Avatar zeigen und dass diese Verbalisierung auf unterschiedliche Grade bzw. Zustände der Inklusion und

Exklusion des eigenen Selbst in den Avatar verweisen könnte.[4] Diese Hypothese basiert u. a. auf den Ausführungen des Psychoanalytikers Erik Homburg Erikson, der den Standpunkt vertritt, dass Identität im Verlauf des Lebens durch einen fortwährenden Prozess der Entwicklung und Veränderung geprägt ist (vgl. Erikson 1974, zit. n. Abels 2001, 218), wodurch eine Relevanz jener Identitätsprozesse in unterschiedlichen Lebensbereichen, so auch in digitalen Bezügen, von mir vermutet wird. So verwies die Soziologin Sherry Turkle bereits in den 1990er Jahren auf die Relation zwischen digitalen Räumen, (virtueller) Identität und der Bedeutung der eigenen Spielfigur (vgl. Turkle 1998, zit. n. Münte-Goussar 2010, 282-283). Demnach könnte die eigene Spielfigur Ausdruck des eigenen Ichs, freie Exploration des unerforschten Ichs oder Ich-Ideal sein. Die Grenze zwischen Person und Figur bliebe dabei fließend, das heißt, dass keine klare Trennung zwischen Konstruktion und wahrem Selbst möglich sei bzw. auch die eingenommene Rolle Teil der eigenen Identität wäre (vgl. ebd., 282-283).

Der Avatar bietet in diesem Fall ein interessantes Wechselspiel: Einerseits kann er als Selbstausdruck, als Selbstpräsentation untersucht werden. Andererseits deuten verschiedene Indizien darauf hin, dass der Avatar durchaus auch als sozialer Akteur klassifiziert werden könnte. So thematisiert Jörissen (2008, 287) in seiner Betrachtung der „Avatare [u. a.] als (teilautonome) soziale Aktanten" den „sozial eigendynamischen, teilweise autarken Charakter" von Avataren mit Fokus auf den Interaktionsstrukturen. Britta Neitzel (2010, 201) vertritt eine ähnliche Auffassung: „Diese Eigenständigkeit [des Avatars durch seine Darstellung als Figur mit eigenem Aussehen, Namen, Fähigkeiten etc.] verhindert eine vollständige Inkorporation, es wird viel mehr die Vorstellung eines Anderen evoziert." In Relation zur Bedeutsamkeit der Sozietät für das Individuum, sein Identitätserleben und der Entwicklung einer eigenen Identität durch die Bezugnahme zum Anderen (vgl. Danzer 2017, 28), was mit der ersten Begegnung zwischen Mutter und Säugling beginne (vgl. Erikson 1981a, 19, zit. n. Conzen 2010, 393), könnte auch die Interaktion mit dem Avatar als soziales Ge-

4 Siehe Weidemann 2023 für eine detailliertere Auseinandersetzung.

genüber der Spielenden Identitätsprozesse begünstigen. Diese Verbindung aus dem Avatar als mögliches Selbst und gleichzeitiges Gegenüber macht ihn für den Ausdruck von Identitätsprozessen so interessant, jedoch bei gleichzeitigem Einbezug der Komplexität und Individualität dieser Erfahrung, weshalb allgemeingültige Aussagen hier negiert werden müssen.

4. METHODISCHES VORGEHEN: DIE ANALYSE DER LET´S PLAYS

Zur gezielten Auseinandersetzung mit dem subjektiven Erleben spielender Personen wurde Untersuchungsmaterial in Form von Let's Plays[5] herangezogen. Da im Kontext dieses Mediums aber u. a. Faktoren des Entertainments und der antizipierten Zuschauerschaft beachtet werden müssen, kann eine direkte Übertragung der Erkenntnisse hier auf allgemeines Spieler*innenverhalten nicht ohne entsprechende Modifikationen und weitere Untersuchungen vorgenommen werden. Das Material kann jedoch unter der Prämisse der Problematisierung erste Hinweise auf das subjektive Erleben spielender Personen ermöglichen (vgl. Venus 2017, 20) und die Basis für weitere Aufarbeitungen in diese Richtung bilden.

Da der Fokus auf den Verbalisierungen der Spieler*innen liegt, wurden für diese Untersuchung deutschsprachige Let's Plays ausgewählt. Dies war u. a. dadurch motiviert, die Vergleichbarkeit des Materials zu gewährleisten und die sprachlichen Feinheiten der Aussagen präziser analysieren zu können. Ferner werden hier relevante Aspekte wie Gender, Körperbilder etc. nicht zuletzt über Sprache konstruiert und sind vom kulturellen und gesell-

5 Unter Let's Plays werden nach Ackermann i. d. R. aufgezeichnete, audiovisuelle Spielerlebnisse einer oder mehrerer Personen verstanden, die sich durch die gleichzeitige Kommentierung des Spielgeschehens durch die Spieler*innen inklusive der Adressierung einer Zuschauerschaft auszeichnen (2018, 1; 8). Die Veröffentlichung dieser Videos erfolgt primär über die Plattform YouTube (vgl. ebd., 9), wobei in den Anfängen dieses Mediums Let's Plays auch in Form von Texten und Screenshots in diversen Foren zu finden waren (vgl. ebd., 2f.). Davon abzugrenzen sind Streams auf Plattformen wie Twitch, bei denen man eher von Live Let's Plays sprechen könnte (vgl. ebd., 9). Für eine ausführliche Betrachtung der Historie von Let's Plays siehe auch Ackermann 2017, 2-10.

schaftlichen Kontext abhängig. Darüber hinaus wurde ein möglichst ausgeglichenes Verhältnis zwischen Spielerinnen und Spielern angestrebt sowie der Einbezug von Let's Player*innen mit unterschiedlichen Reichweiten. Nicht zuletzt muss angemerkt werden, dass die Formulierung *Spieler* bzw. *Let's Player* auf männlich gelesene Personen verweist, der Ausdruck *Spielerin* bzw. *Let's Playerin* weiblich gelesene Personen bezeichnet. Zudem wurden Recherchen zur eigenen Identifikation der zitierten Personen unternommen, die sich bspw. durch Selbstbeschreibungen u. Ä. manifestierten.

5. CHARAKTEREDITOR: DIE ERSTELLUNG EINES AVATARS

5.1 SPIELAUSWAHL UND CHARAKTEREDITOREN

Im ersten Teil der Analyse werden Spiele untersucht, in denen eigene Avatare mithilfe eines Charaktereditors gestaltet werden können, wobei die Anzahl der individuellen gestalterischen Optionen (Gender, Physiognomie, Körperbau etc.) je nach Spiel differiert. Für diese Analyse der Avatar-Erstellung wurden exemplarisch drei Spiele als Sample gewählt: HOGWARTS LEGACY (2023), POKÉMON KARMESIN UND PURPUR (2022) sowie STARDEW VALLEY (2016). Demgegenüber werden in Kapitel 6 Spiele analysiert, in denen Spielende einen fest determinierten Avatar steuern. Darüber hinaus lassen die drei ausgewählten Spiele sich über die Ähnlichkeit des Genres (Action-Rollenspiel bzw. Rollenspiel und Adventure) miteinander vergleichen.[6]

Zunächst soll in Kürze dargelegt werden, welche Möglichkeiten den Spieler*innen während der Erstellung ihres Avatars im dargelegten Sample

6 Die Nutzung eines Samples mit höherer Kontrastierung würde die Anwendbarkeit der hier erarbeiteten Argumente im Kontext von Spielen anderer Genres oder von Multiplayer-Spielen begünstigen und ggf. eine größere Varianz auf diesem Gebiet abbilden. Dies würde allerdings eine größere Stichprobe erfordern, um zu entsprechenden Ergebnissen zu gelangen, was den Rahmen dieses Beitrags übersteigen würde. Vor diesem Hintergrund wurde sich für eine minimale Kontrastierung des Samples durch die Auswahl ähnlicher Genres entschieden, um die Hypothesen in vergleichbaren Kontexten dezidierter und präziser überprüfen, bestätigen und ggf. modifizieren zu können.

gegeben sind. So kann der Charaktereditor in HOGWARTS LEGACY als implizite Reaktion auf die kritischen Debatten vor Veröffentlichung des Spiels gelesen werden. Die Autorin der *Harry Potter*-Reihe (1997–2007), Joanne K. Rowling, steht insbesondere auf Basis ihrer transfeindlichen Aussagen und Aktionen in der Kritik (vgl. u. a. GameStar Redaktion 2023).[7] Während sie am Entwicklungsprozess des Spiels nicht direkt beteiligt war, profitiert sie jedoch finanziell von der Verwendung der Markenrechte, was zu Boykott-Aufrufen des Spiels führte. Der Charaktereditor kann als indirekte Antwort auf die Diskussionen rund um trans Identitäten interpretiert werden sowie als Gegenposition zu Rowlings Auffassung: So wird nicht nur auf die Frage nach einer geschlechtlichen Zugehörigkeit verzichtet, viel mehr werden im Allgemeinen geschlechtsspezifische Zuordnungen vermieden. Demnach stehen für alle Avatare sämtliche Gestaltungsoptionen zur Verfügung, auch was bspw. die Wahl der Stimme angeht. Folglich können unterschiedliche Geschlechtsidentitäten durch den eigenen Avatar repräsentiert werden. Nur gegen Ende der Charaktererstellung erfolgt dennoch eine Form von Zuordnung über die Option „Auswahl des Schlafsaals: Hexe oder Zauberer“, wobei diese gerahmt wird mit dem Hinweis „Diese Wahl bestimmt den Schlafsaal deines Avatars und wie andere dich ansprechen“. An dieser Stelle wird einerseits eine Variante der Festlegung eigener Personalpronomen initiiert, andererseits werden direkt die einzigen mit dieser Entscheidung verbundenen Konsequenzen offengelegt, die sich nicht auf spielmechanischer Ebene vollziehen.

Auch der Charaktereditor in POKÉMON KARMESIN UND PURPUR erfolgt in erster Linie nicht mehr über klare geschlechtliche Zuordnungen im Sinne der Frage: „Bist du ein Junge oder ein Mädchen?“, wie es bspw. noch bei POKÉMON SCHWARZE UND WEIßE EDITION (2011) der Fall gewesen ist. Hier steht die Frage „Wie möchtest du aussehen?“ an erster Stelle und lässt den Spieler*innen eine erste Auswahl aus acht verschiedenen Avataren, dargestellt durch entsprechende Profilbilder, wobei vier dieser Darstellungen

7 Darüber hinaus entbrannten auch weitere Kontroversen rund um HOGWARTS LEGACY: So wurde die Darstellung und Konstruktion der Kobolde vor dem Hintergrund antisemitischer Stereotype kritisiert, zumal diese als Kontrahenten im Spiel sehr präsent sind (vgl. GameStar Redaktion 2023).

weiblich und vier männlich gelesen werden können.[8] Nach dieser ersten Auswahl bietet das Spiel zudem weitere Individualisierungsmöglichkeiten.

Nicht zuletzt erfolgt in STARDEW VALLEY noch eine klassischere Zuordnung zu einem männlichen oder weiblichen Avatar über die Auswahl der entsprechenden Symbole, was zeitgleich eine leichte Änderung der körperlichen Attribute des Avatars mit sich bringt. In den weiteren Einstellungsmöglichkeiten („Hair", „Shirt", „Pants", „Acc[essoires]" etc.) gibt es allerdings keine Trennung mehr zwischen weiblich und männlich, alle Optionen sind für alle Avatare verfügbar, was bspw. auch die Auswahl von meist noch geschlechtsspezifisch gelesener Körperbehaarung wie Bärten inkludiert.

5.2 FRISUREN: VERBALISIERUNG DER OPTIONEN IM CHARAKTEREDITOR

Exemplarisch lässt sich der Umgang mit den Freiheiten innerhalb des Charaktereditors anhand der Auswahl der Frisuren nachvollziehen. So waren in Hinblick auf das Thema Gender in den analysierten Let's Plays des Samples vor allem Bezugnahmen zur Kopfbehaarung der Figuren auffällig. Die ausbleibende Unterteilung der Frisuren in männlich- und weiblich-(gelesen)[9] bzw. der Umstand, dass alle Frisuren für alle Avatare verfügbar sind, wurde von verschiedenen Let's Player*innen artikuliert, insbesondere im Kontext von Gender und scheinbar konträren Zuschreibungen:

8 Diese sozialisierte Lesart basiert hier auf der Zuschreibung von längerem Haar mit geflochtenem Zopf und akzentuierten Wimpern zu Darstellungen weiblicher Personen im Kontrast zu kurzen Haaren und weniger betonten Wimpern zu Darstellungen männlicher Personen. Diese durch gesellschaftliche Sozialisation angeeigneten Bewertungen sind natürlich zu hinterfragen.

9 Im Allgemeinen ist diese binäre Zuordnung zu hinterfragen, da sie zum einen Menschen, die sich zwischen und außerhalb dieser Kategorien identifizieren, nicht abbildet. Zum anderen ist die sozialisierte Kategorisierung von Frisuren als männlich oder weiblich bei reflektierter Betrachtung generell in Frage zu stellen, da sie zwar an Vorstellungen von Gender, nicht aber an das biologische Geschlecht gebunden sind und gesellschaftlichen, kulturellen und zeitlichen Konventionen unterliegen.

„Mmh, lange Haare bei Männern, auch manchmal fre-fre-fre-esh.“

(ELoTRiX – Story Games 2023, [00:01:00 – 00:01:04])

„Ich schau mir mal grad ganz kurz alle Frisuren an. […] Das sind jetzt aber – das ist aber Frauen-Frisur, ne? Ich meine, geht natürlich auch. So. Man kann natürlich auch als Mann eine eine [sic] weibliche Frisur tragen, das ist gar kein Problem – so, Shirt […]“

(Gronkh 2016, [00:02:25 – 00:02:57])

Teilweise wurden diese Beobachtungen auch in den Kontext empfundener gesamtgesellschaftlicher Diskurse gestellt, zum Teil auch mit kritischem Unterton:

„(liest) ‚Wie möchtest du aussehen?‘ (sarkastisch) Jaa – die Frage ‚Bist du ein Junge oder ein Mädchen?‘ ist nicht mehr zeitgemäß. Jeder kann alles sein, aber ich als alter cis Mann bleibe der Käseweiße mit den dunkleren Haaren.“

(LETSPLAYmarkus 2022, [00:01:05 – 00:01:18])

„Ich kann die Frisur noch anpassen. Ähm, okay, es gibt anscheinend jetzt auch die Mädchen-Frisuren für die Männer. Na ja gut, das ist dann halt wieder … der Geist der Zeit, dass immer alles für alle freigeschaltet sein muss. Ja, das ist doch eigentlich ‚ne ganz nette Frisur.“

(gamingmiri 2021, [00:03:58 – 00:04:18])

Sowohl LETSPLAYmarkus als auch gamingmiri kommentieren die Frisurenoptionen im Kontext der aktuellen Zeit („nicht mehr zeitgemäß“/ „Geist der Zeit“), wobei die Art der Formulierung und die Betonung kritische Vorbehalte gegenüber diesen gestalterischen Entscheidungen der Entwickler*innen nahelegen. Dies ist vor allem bei der Let’s Playerin der Fall,

was insbesondere vor dem Hintergrund auffällt, dass diese Option in STARDEW VALLEY (entgegen ihrer Annahme, es handele sich um eine Änderung, die mit dem neuen Patch kam), tatsächlich bereits 2016 gegeben war.[10]

5.3 NUTZUNG DES CHARAKTEREDITORS: SELBST(RE)PRÄSENTATION UND (JÜNGERES) IDEAL-ICH

Allgemein lässt sich zu Beginn bereits festhalten, dass der Bezug zum eigenen Aussehen und/oder zum eigenen Ideal in den meisten untersuchten Fällen sehr offensichtlich gegeben war (vgl. dagilp_lbh 2023; Bruugar 2023[11]; Gronkh 2016; Playful Dodo, 2023a). Um dies zu zeigen, wurde das Untersuchungsmaterial hinsichtlich der Erstellung des eigenen Avatars und entsprechender Artikulationen kategorisiert, um wiederholt auftretende Themen sowie Präferenzen in der Avatar-Kreierung sichtbar zu machen.[12] So wird im Charaktereditor bereits deutlich, dass sich die Spieler*innen in Relation zu ihren Avataren setzen, auch wenn dies in diesem Status der Spiele noch primär über den Vergleich zu sich selbst (vor allem auf der Ebene der visuellen Gestaltung) funktioniert als über die Wahl entsprechender Personalpronomen („ich"). Im Fall von HOGWARTS LEGACY wurde zudem teilweise noch das Narrativ ‚Wenn ich nach Hogwarts dürfte' im Sinne der Erfüllung eines Kindheitswunsches bedient, was sich entsprechend dann auch im Repräsentationswunsch widerspiegelte. Dementsprechend decken sich diese ersten Beobachtungen mit dem im zweiten Kapitel erarbeiteten Forschungsstand.

Neben der Selbstrepräsentation durch die Avatar-Erstellung wurde zudem eine Tendenz zu idealisierten Darstellungsformen des eigenen Ichs festgestellt. Die Studie der Autor*innen Dunn und Guadagno (2012, 104) legt nahe, dass sowohl Männer als auch Frauen Avatare kreieren, die idea-

10 Dies lässt sich z. B. in Gronkhs (2016) Let's Play nachvollziehen.

11 Dieser Let's Player wollte interessanterweise zunächst eine trans Person spielen, entschied sich dann aber nochmal zugunsten der Selbstpräsentation um.

12 In Hinblick auf den Umfang dieses Artikels und den gewählten Fokus auf Gender werden nicht alle Kategorien erläutert.

len männlichen und weiblichen Körpern entsprechen im Sinne einer gesellschaftlichen Normvorstellung über das individuelle Ideal hinaus. Während die Körperformen (dünn, muskulös etc.) im dargelegten Sample sowie den entsprechenden Let's Plays nur eine untergeordnete Rolle spielten (zumal kaum bis gar nicht beeinflussbar im Charaktereditor),[13] schien für männliche Let's Player, im Kontext von eigenen Idealen und dem jüngeren Alter der Avatare, das Thema Haare eine wichtigere Rolle zu spielen, vor allem im Zusammenhang mit Haarausfall, was durchaus durch die individuelle Biografie der Spieler begünstigt sein könnte:

> „Oh, das ist geil, ja, so 'ne schöne Haar-Schmalzlocke! Der ist so richtig glücklich über sein Haar, noch hat er's.“
>
> (MON 2023, [00:10:40 – 00:10:47])

> „Ich hab hier schon mal n bisschen vorbereitet. Äh – ich hab den Blondschopf genommen. Ich weiß, so viele Haare hab ich nicht mehr, aber glaub mir, als Kind war ich weiß auf dem Kopf.“
>
> (Sephiron 2022, [00:03:21 – 00:03:31])

Dementgegen fanden sich aber auch ein Beispiel im Sample (bspw. das zweite Let's Play der Spielerin Playful Dodo (2023b) zu HOGWARTS LEGACY), in dem die Konstruktion des Avatars bewusst als Mittel genutzt wurde, eine *unmoralische Version* des eigenen Selbst zu erstellen, um gesellschaftlich abgestrafte Möglichkeiten im digitalen Raum bei gleichzeitiger Distanzierung vom eigenen Selbst testen zu können.

13 Der Umstand, dass die Körperformen in diesen drei Spielen nicht weiter angepasst werden können (im Fall von HOGWARTS LEGACY kann lediglich der weiblich- oder männlich-gelesene Körperbau frei mit der Zuschreibung als Hexe oder Zauberer kombiniert werden), kann vor dem Hintergrund der Selbstdarstellung und Identifikation, aber auch der Repräsentation von nicht gesellschaftlich-idealisierten Körperformen durchaus kritisch betrachtet werden. Eine ähnliche Debatte konnte auch rund um den Charaktereditor des Spiels BALDUR'S GATE 3 beobachtet werden, bei dem die Auswahl des Körperbaus auf vier athletische Körpertypen beschränkt blieb (vgl. Summer 2023; siehe auch Meenen in diesem Band).

5.4 GENDER-SWAP

In Hinblick auf den thematischen Schwerpunkt Gender und Games erfolgte eine gezielte Recherche nach Konstellationen, in denen sich Spielerinnen für männliche gelesene Avatare und Spieler für weiblich gelesene Avatare entschieden – also Konstellationen, in welchen es zu einer Art Gender-Swap kam.[14] Dabei lag der Fokus insbesondere auch darauf, welche Konsequenzen dies für die Artikulation der Spieler*innen hatte, zumal sich sowohl in der vorherigen theoretischen als auch der praktischen Ausarbeitung bereits abzeichnete, dass derartige Zusammensetzungen seltener der Fall zu sein scheinen.

Im Folgenden wird detaillierter auf Einzelbeispiele des Samples eingegangen und es werden Verbalisierungen beschrieben und interpretiert, die sich auf das antizipierte Gender des Avatars bzw. die Differenz zur eigenen kontrastierenden Geschlechtsidentität deuten lassen. So entscheidet sich der Let's Player AnGeLus Gaming in HOGWARTS LEGACY für einen weiblichen Avatar, den er seiner imaginierten Zuschauerschaft mit den Worten „Das wird meine kleine Zauberin sein, die ich hier spielen werde […]" (AnGeLuS Gaming 2023, [00:01:01 – 00:01:05]) vorstellt. Die Art der Formulierung und insbesondere die Wahl des Adjektivs „klein" in Bezug zum Avatar kann einerseits durch das Alter und den Status des Avatars (als Schülerin) motiviert sein, legt andererseits aber auch eine Form der Infantilisierung nahe und verweist auf eine distanziertere Haltung, eine stärkere Differenzierung zwischen dem eigenen Ich und der Konstitution des Avatars. Im Kontext seiner weiteren gestalterischen Entscheidungen im Charaktereditor nutzt er primär das Pronomen „ich" und verweist damit auf seine eigenen Wünsche und Vorstellungen bei gleichzeitiger Exklusion des Avatars bspw. durch eine Verwendung von „wir". Der Avatar, zwar bereits anwesend in Form seiner visuellen Ansicht, aber noch nicht steuerbar, wird

14 Diese Auffassung eines digitalen Gender-Swaps schließt an die Verwendung dieses Begriffes in Bolt et al. (2011, 2) an: „[…] this study aimed to alter participants' gender identity using an immersive virtual gender swap illusion (i.e., using avatars that are different to the self in gender stereotypical physical features) […]", d. h. es geht um die Selbstzuschreibung der Spieler*innen zu einem Gender, die scheinbar nicht mit der sozialisierten Lesart des Genders des Avatars übereinzustimmen scheint.

trotz dieser scheinbaren Anwesenheit nicht direkt adressiert, viel mehr kommt es zu einer Abgrenzung zwischen handelndem Subjekt (Spieler) und handlungsausführendem Objekt (Avatar)[15] im Sinne der Integration gestalterischer Entscheidungen. Begünstigt wird dies ggf. auch durch die Präsentation des Avatars im Charaktereditor: Der Blick des Avatars ist zwar geradeaus gen Spieler*innen gerichtet, geht dabei aber leicht am tatsächlichen Blick der Spieler*innen vorbei, beide treffen sich nicht. Hierdurch kann der Eindruck entstehen, dass auch der Avatar die Spieler*innen nicht wahrnimmt bzw. explizit durch die Blickführung adressiert, was eine Exklusion in der Verbalisierung begünstigen könnte.

Zwei der betrachteten Let's Player*innen begründeten ihre Entscheidung für den Gender-Swap: So begründete der Let's Player m00sicianLP seine Entscheidung für einen weiblichen Avatar damit, dass es „scary“ (m00sicianLP 2022, [00:01:56 – 00:01:57]) sei, einen kleinen Jungen zu spielen. Augenscheinlich äußert er hier den Wunsch nach der Avatar-Gestaltung als Mittel zur Distanzierung vom eigenen vergangen Ich, vermutlich auf Basis individueller und biographischer Faktoren, die er nicht weiter erläutert. Die Let's Playerin gamingmiri hingegen war in ihrer Wahl vor allem durch den Wunsch nach Variation motiviert: Sie spielte bereits mit einem weiblichen Charakter und möchte zudem die weiblichen Love-Interests im Spiel Stardew Valley testen, lehnt aber gleichgeschlechtliche Partnerschaft im Spiel (was Stardew Valley gleichberechtigt zu heterosexuellen Konstellationen anbietet) ab:

> „So, dann würde ich dies Mal gerne einen männlichen Charakter spielen. Ich hab nämlich bisher eigentlich fast immer mit weiblichen Charakteren gespielt [...] aber – na ja – da ich ja – in Spielen zumindest – kein Fan davon bin, selbst eine gleichgeschlechtliche Partnerschaft anzufangen ähm hat mich das immer auf die männlichen Heiratspartner ‘n bisschen beschränkt und deswegen möchte ich

15 Handlung im Sinne der Integration gestalterischer Entscheidungen, also bspw., dass sich Frisur oder Haarfarbe auf Wunsch der Spieler*innen ändern.

> diesmal halt 'n männlichen spielen, damit ich die Frauen, die ich sowieso alle viel besser finde, ähm auch mal ausprobieren kann sozusagen."
>
> (gamingmiri 2021, [00:02:08 – 00:02:41])

In der Verwendung der zunächst distanzierteren Formulierungen kommt es im Charaktereditor jedoch einmal zu einem interessanten Personalpronomen-Wechsel: Bei der Wahl des Haustiers scheint die Let's Playerin in eine Form von narrativen Identitätsprozessen[16] zu verfallen und sich stärker mit dem Avatar gleichzusetzen:

> „So. Wie nennen wir den Guten? Äähm Hans. Hans ist 'n guter Name. Vom Chaos Hof. Und der mag gerne [...] Mein liebstes Haustier [...] Also ich mag eigentlich Hunde und Katzen, glaube ich, gleich gerne, aber ich glaube von der Art her bin ich eher 'n Katzen-Typ und ich hatte auch mal 'ne Katze, mh deswegen würde ich jetzt mal zur Katze tendieren."
>
> (gamingmiri 2021, [00:02:43 – 00:03:20])

Auf der Ebene der Interaktivität im Spielgeschehen selbst ist die Differenz zwischen ihr und ihrem Avatar dann aber deutlich weniger auszumachen bzw. der Unterschied zu verbalisierten Spielhandlungen mit einem gleichgeschlechtlichen Avatar nicht mehr so deutlich zu registrieren (was sich bspw. in der fast konsistenten Verwendung der Pronomen „wir", „uns" oder „ich" äußert).

Im gewählten Sample ließ sich zudem eine Sonderform registrieren: Das Let's Play zu STARDEW VALLEY des YouTube-Channels Zombey besteht

16 Narrative Identitätsprozesse beziehen sich hier auf die Konstruktion der eigenen Identität durch die zusammenhängende Erzählung der eigenen Vergangenheit und Geschichte im Sinne persönlicher Erinnerungen und biographischer Erlebnisse, was zur Entwicklung eines konstanten Identitätsempfindens zentral sei (vgl. Danzer 2017, 107-109).

aus einem gemischten Duo: Dem Let's Player Zombey sowie der Let's Playerin MissChessie, die im Privaten ein Paar zu sein scheinen. Er übernimmt offenbar die Steuerung, während beide aber gemeinsam das Spielgeschehen kommentieren, es kommt also zu einer anderen Form gemeinsamer Spielpraxis mit aktivem und zuschauendem Part über die Let's Play-spezifische Konstellation hinaus. In dieser Konstellation wurde sich für einen weiblichen Avatar entschieden, der MissChessie nachempfunden ist. Zombey steuert also aktiv einen Avatar, der nach dem Vorbild seiner anwesenden Freundin konstruiert wurde. Dies führt im (noch nicht interaktiven) Intro zu zahlreichen „du“-Zuschreibungen durch ihn und „ich“-Verbalisierungen durch sie:

MissChessie:	„Okay. Arbeit Arbeit – wo bin ich?“
Zombey:	„Wahrscheinlich an einem der ganzen PCs“ [...]
M.:	„Da bin ich“
Z.:	„Oh, du bist müde. Hast keinen Bock auf die Arbeit.“
M.:	„Ich hab keinen Bock, also“
Z.:	„Du bist ganz schön klein gegenüber deinem Computer,“
M.:	„Jaa“
Z.:	„muss ich sagen“
M.:	„und so auch gegenüber den anderen ganzen Leuten, die hier sind, bin ich sehr klein.“
Z.:	„Das stimmt. Oh, jetzt guckst du bestimmt den Brief an aus deiner Schublade.“
M.:	„Ohoh, ja, er hat ja gesagt: Wenn ich mich überfordert fühle vom modernen Leben und meiner Arbeit, soll ich da mal reinschauen, und das mache ich jetzt auch“ [Zombie führt die Aktion aus]

(Zombey #01 2016, [00:06:22 – 00:07:00])

Danach wird zumeist in ein inkludierendes „wir" gewechselt, wobei es auch zu Brüchen kommt, insbesondere im Kontext individueller Entscheidungswünsche. So darf MissChessie bspw. den Partner des Avatars auswählen, was sie direkt mit „Ich will Elliott" (Zombey #03 2016, [00:07:45 – 00:07:46]) beantwortet, während Zombey vor allem bei eigenen spielerischen Entscheidungen wechselt („Ich find's schön, was gebaut zu haben", Zombey #03 2016, [00:15:23 – 00:15:24]).

Abschließend lässt sich anmerken, dass dieser exemplarische Einblick in Gender-Swap-Konstellationen keineswegs den Anspruch auf repräsentative Erkenntnisse erheben kann, wofür weitere und umfassendere Untersuchungen notwendig wären. Es deutete sich aber bereits an, dass verschiedene Impulse und Interessen einen Gender-Swap motivieren können, wobei jene hinter der spielerischen Entscheidung nicht immer klar artikuliert werden (können). Es schien sich aber abzuzeichnen, dass in der Spielhandlung selbst in gemeinsamer Aktivität mit dem Avatar die Let's Player*innen trotz gestalteter Differenz zwischen sich und ihrer Spielfigur in der gemeinsamen Handlung i. d. R. eine Einheit bilden, was sich durch ein, den Avatar inkludierendes, „wir" oder „ich" abzeichnet.

Auf Basis des hier erarbeiteten Kenntnisstandes kann die Frage, warum Männer tendenziell eher zu weiblichen Avataren zu neigen scheinen als umgekehrt, wie bereits der Forschungsstand nahelegte, nicht ausreichend erläutert werden. Ggf. spielen hier auch im ermittelten Forschungsstand sowie in den eigenen Ausführungen vergleichsweise unberücksichtigte Aspekte wie Ästhetik eine Rolle. Diese Fragen erfordern tiefgreifendere Untersuchungen.

6. VORGEGEBENE AVATARE

6.1 SPIELAUSWAHL UND KATEGORIEN

Kontrastiert wird die vorangegangene Auseinandersetzung mit konfigurierbaren Avataren durch eine Betrachtung determinierter Avatare, welche nicht durch die Spieler*innen individualisiert werden können. Das Sample hier setzt sich aus insgesamt fünf Spielen zusammen, denen allen gemein

ist, dass es in ihrem Verlauf zu einem oder mehreren Avatar-Wechseln kommt. Diese erfolgen entweder innerhalb des Spiels oder zwischen Teil eins und zwei der Spielreihe. Intention hinter dieser Entscheidung war, dass so der bereits in Kapitel 5.4 skizzierte Gender-Swap im Kontext vorgegebener Avatare sowohl für Let's Playerinnen als auch Let's Player näher betrachtet werden kann. Demgemäß wird das Sample aus den folgenden Spielen gebildet: THE LAST OF US (2013), THE LAST OF US PART II (2020), LIFE IS STRANGE (2015), LIFE IS STRANGE 2 (2018-2019) und WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017). Eine weitere Gemeinsamkeit dieser Spiele ist zudem, dass sie sich primär dem Genre des Adventures bzw. (im Fall von LAST OF US) dem Action-Adventure zuordnen lassen, was einen stärkeren Fokus auf die Charaktere und die Narration nahelegt.

Während im vorherigen Kapitel der Avatar durch seine Modifizierbarkeit, sein Potenzial zur Selbstrepräsentation sowie entsprechende Äußerungen der Let's Player*innen auch als ‚Avatar als Selbst' wahrgenommen werden könnte, legt die Vorgabe eines Avatars mit eigenem Aussehen, Charakterzügen und Biographie vermutlich eher die Rezeption ‚Avatar als Gegenüber' im Sinne eines (sozialen oder parasozialen) Anderen nahe. Im Kontext einschlägiger Identitätstheorien formuliert George Herbert Mead: „Immer bewegen sich Individuen innerhalb einer Sozietät, und erst die dauernde Bezugnahme zwischen dem Einzelnen und seiner Umwelt [bzw. dem verallgemeinerten Anderen nach Mead] erzeuge jenes Gefühl für das eigene Ich, das man als Selbst oder Identität bezeichnet“ (vgl. Danzer 2017, 28 in Verweis auf George Herbert Mead, *Geist, Identität und Gesellschaft* 1934/2013, 196). Setzt man den Avatar als potentielles Gegenüber in Relation mit diesen Identitätstheorien (vgl. u. a. Danzer 2017, 99-100; Noack 2010, 46-47), lässt sich diskutieren, ob der Avatar als sozialer Akteur von Spieler*innen rezipiert wird, mit dem sie in Interaktion treten, was sowohl Identitätsprozesse als auch (verbalisierten) Identitätsausdruck begünstigen würde. In Hinblick auf den priorisierten Aspekt des Genders stehen vor allem Fragen möglicher artikulierter Geschlechtsidentität sowie Wahrnehmung von genderbezogenen Themen im Fokus der Betrachtung. Das gesichtete Material wurde hierfür kategorisiert. So ergaben sich insgesamt sieben primäre Kategorien: Selbstverortung, soziale Spiegelungsprozesse,

Interaktivität, Distanzierung, Love Interests & Sex, Körperkonstellationen und Alter.[17]

Abbildung 1: Übersicht der sieben identifizierten Kategorien, von denen die vier farbig markierten Kategorien im Folgenden näher erläutert werden.

6.2 SELBSTVERORTUNG: WER BIN ICH? („ICH")

In der sich bildenden Handlungseinheit zwischen Avatar und Spieler*innen lässt sich beobachten, dass Spieler*innen das Pronomen „ich" verwenden, welches im inhaltlichen Kontext auf eine Inklusion des eigenen Selbst in das des Avatars schließen lässt:

> „Okay, also scheinbar – entweder bin ich [Ellie/tyraphine] wirklich das absolut negativste Stadtgespräch oder die sind nicht so ganz warm mit mir, weil da war auch gleich so ‚Da kommt sie, psssscht' [...]"
>
> (tyraphine #01 2020, [00:27:29 – 00:27:39])
>
> „Ich [Max/Trashtazmani] würde am liebsten den ganzen Morgen noch hier liegen bleiben."
>
> (TRASHTAZMANI 2015, [00:03:38 – 00:03:41])
>
> „Oha, ich [Ediths Baby/Bruugar] grad im Geburtskanal."

17 Für eine detailliertere Auseinandersetzung insbesondere mit den Kategorien „Interaktivität" und „Distanzierung" siehe Weidemann 2023.

(Bruugar 2017, [00:18:50 – 00:18:53])

„Hat die mich [Molly/Verspieltes Gnu] so verhungern lassen oder hat das Kind jetzt einfach nur Hunger – war war [sic] unartig und die Mutter hat mich ins Zimmer gestellt? Also ist jetzt so, dass die Mutter mich einfach an ‘nem Abend ins Kinder – ins äh Zimmer gesteckt hat, weil ich unartig war und ich hab so Hunger und ess‘ alles oder hat sie mich wirklich über Tage und Wochen jetzt so hungern lassen?“

(Verspieltes Gnu 2021, [00:17:40 – 00:17:57])

Vor allem in Konfrontation mit einem determinierten und noch unbekannten Avatar, mit dem aber bereits Handlungen ausgeführt werden können, stellen sich daher Fragen nach der Selbstverortung: Wer bin ich in diesem Spiel? Und wer ist „ich“? Der Avatar als meine Repräsentation im Spiel oder ich als handlungsinitiierende*r Spieler*in vor dem Monitor, während der Avatar nur ausführendes Objekt ist?

Im Fall von LIFE IS STRANGE fällt bspw. auf, dass der Let’s Player Huebschrauber scheinbar trotz der zuvor prognostizierten Unerfahrenheit mit dem Genre schnell und intensiv mit dem weiblichen Avatar Max identifiziert, was sich u. a. im Gebrauch entsprechender Personalpronomen (hier: „wir“) äußert[18] sowie sogar im visuellen Widererkennen des eigenen Ichs in statischen Abbildungen des Avatars, hier in Max‘ Tagebuch, resultiert:

„Aah, hier haben wir schon ‘n paar Charaktere. Das sind wir! [...]
Hier, Details. Max. Das bin ich.“

(Huebschrauber 2020, [00:13:34 – 00:13:43])

18 z. B. „Okay – das ist mal ein GANZ anderer Einstieg in ein Spiel. Wir wachen bewusstlos mitten in einem Sturm auf, wenn ich das richtig verstanden hab. Und jetzt suchen wir Hilfe im Leuchtturm“ (Huebschrauber 2020, [00:02:36 – 00:02:54]).

Ähnlich verhält es sich bei der Let's Playerin tyraphine, die den eigenen Off-Line-Avatar[19] Max in einem Klassenfoto als Einheit mit sich selbst zugehörig identifiziert:

> „Das sind anscheinend die Kursteilnehmer. Das hier ist die Victoria, das sind wir, ähm, das hier ist die Kate [...]"
>
> (tyraphine 2015, [00:11:46 – 0:11:52])

In LIFE STRANGE 2 (2018-2019) kommt es beim Avatar der Spielreihe zu einem Gender-Wechsel: Während in Teil eins ein weiblicher Avatar gespielt wurde, ist es nun der 16-jährige Sean, der mit seinem kleinen Bruder Daniel im Zentrum der Geschichte steht. Der Let's Player Huebschrauber scheint diesen Wechsel des Genders – trotz sehr ähnlicher Spielmechanik und Steuerung des Avatars – stark wahrzunehmen, was darauf schließen lässt, dass der Avatar mehr als nur Objekt zur Manipulation der Spielwelt (vgl. Beil/Rauscher 2018, 201) darstellt (als was er hier weiterhin funktioniert): Seine Unterscheidung zu Max in Teil eins vollzieht sich viel mehr auf narrativer, rezeptioneller und identifikatorischer Ebene: „Es ist sehr ungewöhnlich, auf einmal den Mann zu spielen, aber okay" (Huebschrauber 2021, [00:14:06 – 00:14:10]).

Die Irritation über die eigene Selbstverortung entbrennt insbesondere auch am Fall des Avatars Abby in LAST OF US PART II (2020) und verweist auf die Möglichkeit einer Distanzierung der Spieler*innen von ihrem Avatar trotz bestehender Handlungseinheit auf Basis erschwerter (Selbst-)Identifikation: Abbys Geschichte beginnt recht unvermittelt nach einer einführenden Sequenz mit Ellie als Avatar. Die Verwirrung über ihre Zuordnung zu den anderen Protagonist*innen und narrativen Strängen des Spiels wird

19 Begriffsverwendung in Anlehnung an Newmans Konzept des On-Line- und Off-Line-Avatars: Sie differenzieren zwischen dem Avatar im Moment der aktiven Steuerung (On-Line-Avatar) und der Spielfigur in nicht-interaktiven Momenten (Off-Line-Avatar) wie es bspw. in Cutscenes der Fall ist (vgl. Beil/Rauscher 2018, 207).

dadurch verstärkt, dass die Untertitel, die den Dialog zwischen ihr und ihrem Begleiter verschriftlichen, ihr zu Beginn keinen Namen zuordnen. Sie wird lediglich als „Frau“ bezeichnet, was sie zur Projektionsfläche für Spekulationen und ggf. auch für Erwartungen im Kontext ihrer weiblichen Zuschreibung – als einzige Form der Charakterisierung – macht. Potentielle Vorannahmen dieser Art werden durch die erste Kampfsequenz mit ihr konterkariert und auch dementsprechend deutlich durch die Spieler*innen reflektiert:

> „Ich wette, sie macht ihn platt. Sie ist bestimmt doppelt so stark wie er, guckt euch sie mal an!
>
> [...]
>
> Sie sieht aber auch schon so aus wie so ein Elitesoldat, oder? Soldatin. Guck mal, die hat ein breiteres Kreuz als ich fast.
>
> [...]
>
> Alter ist die krass! Was ist los mit ihr? Warum ist die so krass?“
>
> (Bruugar 2020, [00:13:49 – 00:13:53], [00:17:44 – 00:17:50], [00:20:02 – 00:20:09])
>
> „Immerhin, sie kriegt sie so down – ich – ich – ich – ich würde mich eigentlich – also, wenn ich sie wär, würd ich mich nicht trauen, mich mit Infizierten in ‘nem Nahkampf zu messen.“
>
> (tyraphine #02 2020, [00:13:33-00:13:39])

Dabei fällt insbesondere die häufige Verwendung des Pronomens „sie“ trotz gemeinsamer Handlung von Spieler*in und Avatar auf: Während diese Momente der Interaktivität in anderen Spielszenen häufig zur Verwendung eines, den Avatar einschließenden, „ich“ oder „wir“ durch die Let’s Player*innen führten, kommt es hier bei der Steuerung des Avatars Abby trotz Interaktivität zu einer scheinbaren Distanzierung, die durch die Verbalisierung mit „sie“ verdeutlicht wird. Da sowohl männliche als auch weibliche Let’s Player*innen innerhalb dieses Samples sehr ähnlich auf

Abby referieren, scheint der Umstand des Gender-Swaps hier jedoch vermutlich weniger Einfluss auf die distanzierende Verbalisierung zu nehmen als vielmehr die unklare Selbstverortung/-identifikation sowie möglicherweise erste moralische Differenzen zu den Aussagen, die Abby in dieser Szene trifft.

6.3 LOVE INTERESTS & SEX

In Verweis auf die Beobachtungen zu Abby in Kapitel 6.2 sowie die Erarbeitung früherer Erkenntnisse zum Einfluss von divergierenden Moral- und Wertevorstellungen auf die Verbalisierung der Let's Player*innen (Weidemann 2023, 38-47)[20] deutete sich auch bei Sichtung des hier vorliegenden Praxismaterials an, dass jene Moral- und Wertekonstellationen sowie daraus resultierende Distanzierungen der Spieler*innen von den (gemeinsamen) Handlungen ihres Avatars augenscheinlich wesentlich relevanter für die Wechsel von Personalpronomen und eine Differenzierung zwischen dem eigenen Selbst und dem Avatar waren[21] als Gender-Fragen, die i. d. R. (außerhalb des Charaktereditors) seltener thematisiert wurden. Es stellte sich darauf aufbauend die Frage, ob es bei zentralen körperlichen und/oder sexuellen Konstellationen in Verweis auf die eigene Geschlechts-

20 Hier kam es bspw. im Kontext des Spiels WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017) bei verschiedenen Let's Player*innen zu einer Distanzierung vom Avatar Molly (10 Jahre) trotz Interaktivität und vorhergehendem Einbezug in ein verbalisiertes, inkludierendes „wir", weil mit Molly Handlungen ausgeführt wurden, die die Let's Player*innen moralisch nicht unterstützten. Als Reaktion darauf wechselten einige Let's Player*innen in ein distanzierendes „du" oder „sie" in Referenz auf Molly.

21 Bspw. in Auseinandersetzung mit dem Avatar Abby in LAST OF US PART II (2020): „Oh Abby, du reitest dich ein bisschen in die Scheiße. Ich sag's ja nur, Abby, ich sag's ja nur, das ist keine. So gute. Idee. Und du kennst dich hier auch kein bisschen aus!" (Gronkh 2020, [00:41:25 – 00:41:40]); „Die Frage ist natürlich, wen sie [Owen und Abby] suchen und […] Okay, und du willst das jetzt alles ganz allein machen? Gut, wenn du meinst […] ich meine, sie ist eine einzelne Frau – gut, ich sag jetzt nicht, dass Frauen schwach sind oder so, aber ich meine, wenn dann der gesamte – wenn da so 'n Außenposten ist, der ist ja auch gut bewacht, das heißt, da ist mehr als eine Person. Das bedeutet wiederum, dass sie sich da ein paar mehr als nur einem einzelnen Mann – einer einzelnen Frau – stellen muss. Ich bin mir nicht sicher, ob sie sich das so gut überlegt hat" (tyraphine #02 2020, [00:09:38 – 00:10:48]).

identität der Let’s Player*innen zu einer stärkeren Erörterung genderbezogener Themen kommt. Dies wird in diesem sowie im nachfolgenden Kapitel 6.4 näher erläutert.

Sowohl in LIFE IS STRANGE als auch in LIFE IS STRANGE 2 sind jeweils zwei Optionen an Love Interests gegeben, wobei sowohl heterosexuelle als auch homosexuelle Beziehungen möglich sind. In LIFE IS STRANGE beschränken sich die körperlichen Möglichkeiten der Spieler*innen auf das Küssen, während LIFE IS STRANGE 2 über das Küssen hinaus die Möglichkeit bietet, in der heterosexuellen Konstellation Sex zu haben.

Zur Erarbeitung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden wurde folgende Tabelle (Abb. 2) erarbeitet, in welcher klarer zwischen Let’s Playerinnen und Let’s Playern sowie nach den einzelnen Entscheidungen differenziert wurde. Grün markierte Felder repräsentieren eine Zustimmung zur Handlung (Küssen oder Sex), Rot steht entsprechend für die Ablehnung. Die gelbe Markierung verweist auf die fehlende Option des Küssens auf Basis zuvor gefallener Entscheidungen des Spielers.

	Kiss Chloe?	Kiss Warren?	Kiss Cassidy?	Sex with Cassidy?
Huebschrauber (Let’s Player)	„Also ich mach’s, weil weil ich würd das auch so so just for fun. Ich weiß jetzt aber nicht, ob das Spiel da mehr reininterpretiert als ich – (lacht)“ [wählt küssen] [00:05:58 – 00:06:04]	„Oh was – aah jetzt jetzt jetzt – jetzt steck ich wieder in dieser Klemme. Ich – als Mann – also ich als Huebi – halte nicht so viel von ihm. Aber ich glaube, er ist einfach schon ‘n guter Freund und so – komm, er hat sich’s verdient. (lacht)“ [wählt umarmen] [00:04:56 – 00:05:20] „Aber jetzt keinen Ständer kriegen, Warren.“ [00:05:32 – 00:05:34]	Stimmt sofort zu	Entscheidet sich dagegen, mit Cassidy ins Zelt zu gehen (da er Daniel und Finn nicht mehr am Lagerfeuer gesehen und dementsprechend Angst um Daniel hat).
Gronkh (Let’s Player)	„Nuuun, weiß ich nicht. Also eigentlich – ich hätte da jetzt ja kein Problem mit, […] die kennen sich ja schon seit Kindestagen auf und unter Mädchen ist das ja gängiger als unter Jungs, so weit ich das beurteilen kann aus meiner völlig neutralen Position natürlich. Komm, wir machen das einfach mal! [00:15:18 – 00:15:41] Rewind: [Don’t kiss Chloe] (wegen Warren)	„Der Warren. Der Warren ist mein Held, muss ich einfach sagen. Natürlich auf eine sehr männliche Art und Weise.“ [00:09:41 – 00:09:48] „Weißte was? Weißte was? (lacht kurz) ‚Leave‘ wär so gemein. Team Wax.“ [kiss] […] „(flüstert) Na endlich. Oooh, freu mich voll“ [00:10:31 – 00:10:52]	Stimmt zu	„(sarkastisch) Mmh, mh, mh, ja vielleicht wegen Daniel nicht gut, aber – ich – ich weiß, auf der Gamescom werde ich von Zuschauern verprügelt, wenn ich jetzt nein sage. Um dem zu entgehen – nur deswegen, ja? […] für die Zuschauer, für diese diese tobende Meute und Angst um mein Leben auf der Gamescom – ähm – muss ich leider –“ [stimmt zu] [00:26:13 – 00:26:40]
Tyraphine (Let’s Playerin)	[Testet beide Optionen]: „Ich nehm’s zurück. Ich nehm’s zurück aufgrund der Tatsache, dass ich mir das mit Warren nicht verbauen möchte.“ [00:14:41 – 00:14:47]	„Ooh, doch kein Shipping mit den Beiden [Max und Warren]? Ich wollte so gern noch, dass die sich küssen, och manno ey. Aber – aaah – ich glaube echt nicht, dass das - dass Max irgendwie auf ihn steht, nur ich steh auf ihn und Max zusammen, aber gut, okay […]“ [00:08:46 – 00:08:59] „(hoch, aufgeregt) Ich kann ihn küssen! Ich kann ihn küssen! Ich kann ihn küssen, yeah! Yes, Yes, Yes! (lacht) oh wie – booar, (singt) ich freu mich, ich freu mich (lacht) […]! Also ich werde ihn auf jeden Fall küssen, dabei werde ich bleiben.“ [00:09:26 – 00:09:47]	„Oooooh, nein! Für mich voll das Dilemma, weil ich jetzt – oh oh oh, okay, ämmh, okay okay okay okay, ohhho. Ich weiß gar nicht, was ich tun soll, um ehrlich zu sein. […] ich find das ganz schwierig jetzt, aah. Aber, aah, aber einerseits, weißte, you only live once! […] Was mach ich jetzt? Küsse ich sie jetzt? Mmh. Aber ich meine, wir gehen schon nackt baden mit ihr (lacht), also von daher – so ‘n Kuss kann da jetzt auch nicht mehr so schlimm sein, oder? […]“ [00:05:28 – 00:06:56]	Lehnt ab (geht ihr zu weit).
Trashtazmani (Let’s Playerin)	„Was? Ich weiß ja nicht. Wir können’s ja rückgängig machen, hoffe ich. Ach komm, wir können sie doch küssen. Na komm.“ [00:11:35 – 00:11:46]	„Wir können ihn küssen! Ja, das muss sein – ich finde die Beiden so toll zusammen, das muss einfach sein.“ [00:27:40 – 00:27:48]	„So, wenigstens einer muss heute flachgelegt werden. Cassidyy, ich komme! Auch wenn du nur die zweite Wahl bist!“ [00:37:47 – 00:37:57] „Die [Cassidy] ist aber schon echt heiß auf ihn, ne?“ [00:01:33 - 00:01:35]	Geht auf das Cassidys Angebot ein, betont aber noch einmal, dass Cassidy für sie nur die zweite Wahl ist. „Er ist so total verunsichert. Sein erstes Mal, ne?“ [00:06:21 – 00:06:25]

Abbildung 2: Verbalisierung von Entscheidungsprozessen im Kontext Love Interest und Sex.

Die hervorgehobenen Zitate der Let's Player (Abb. 3) mögen nicht vollständig ernstgemeint sein, was sich bei GRONKH bspw. durch seine Betonung andeutet und durch das Medium des Let's Plays und dessen Unterhaltungscharakter motiviert sein könnte. Dennoch scheint eine (möglicherweise humoristische) Reflexion gesellschaftlicher Erwartungshaltungen an (heteronormative) „Männlichkeit"[22] einzusetzen, die mit einer eigenen Positionierung und ggf. mit einem Hineinversetzen in den männlichen Part (hier: Warren) statt in den des Avatars einhergeht („Jetzt keinen Ständer kriegen", Abb. 3).

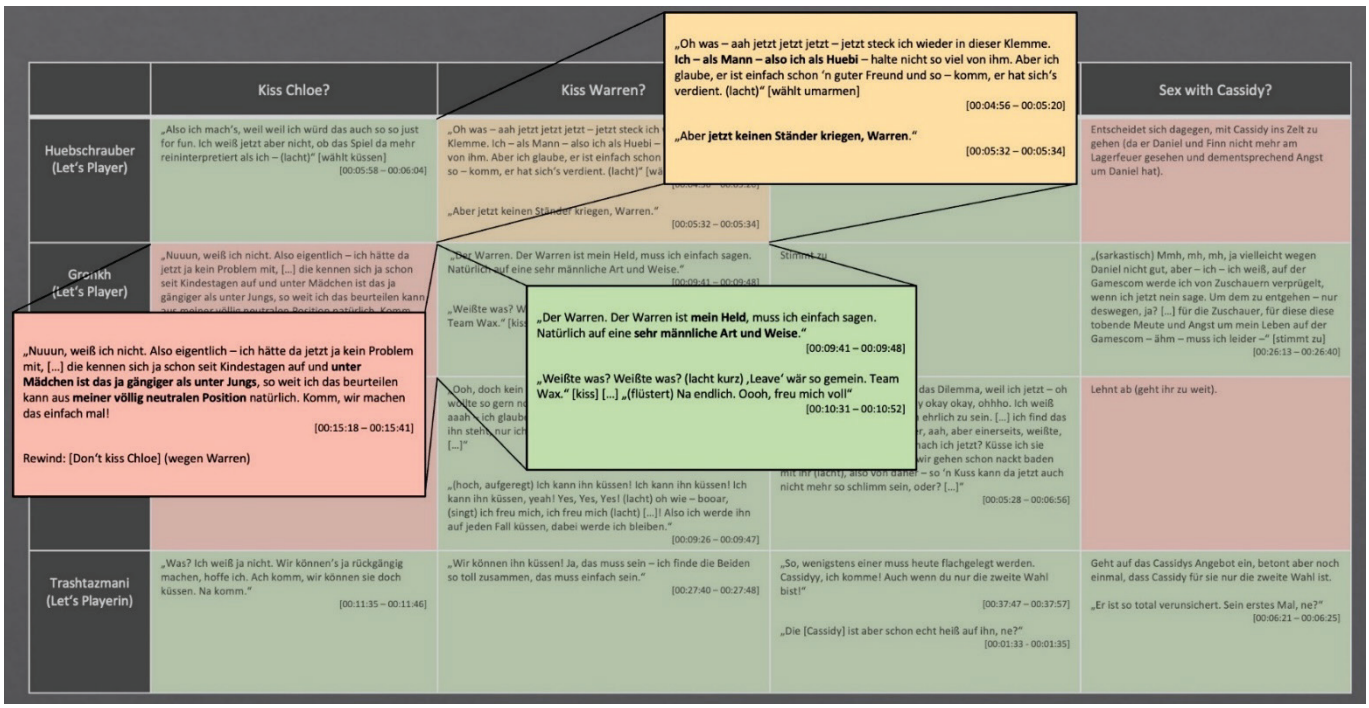


Abbildung 3: Reflexion von „Männlichkeit" im Kontext der Love Interests.

22 Der Begriff „Männlichkeit" wird hier in Anführungszeichen gesetzt, um die Fragwürdigkeit von „Männlichkeit" als einheitliches oder feststehendes Konzept zu verdeutlichen bzw. darauf hinzuweisen, dass es sich hierbei m. E. um eine sozial konstruierte und kontextabhängige Vorstellung handelt. „Männlichkeit" als Konzept wird von verschiedenen gesellschaftlichen, kulturellen und individuellen Faktoren geprägt, unterliegt einem ständigen Wandel und kann je nach Kontext unterschiedlich interpretiert werden.

Im Allgemeinen fällt auf, dass alle Let's Player*innen des Samples der romantischen Interaktion mit Partnern des eigenen oder eines anderen Geschlechts offen gegenüberstehen, unabhängig von der eigenen Geschlechtsidentität. Die Männer der Stichprobe beziehen jedoch stärker ihre eigene Position ein. Aufgrund der mangelnden Repräsentativität der Stichprobe kann dies jedoch nicht verallgemeinert werden. Darüber hinaus muss erneut der mediale Kontext des Formats Let's Play mitgedacht werden: Die Artikulationen erfolgen hier in einem öffentlichen Kontext, der mit gesellschaftlichen Erwartungshaltungen auf Äußerungen bspw. zu gleichgeschlechtlichen Beziehungen einhergeht.

6.4 KÖRPERKONSTELLATIONEN: SCHWANGERSCHAFT UND GEBURT

In Kapitel 6.3 klangen bereits Aspekte von Körperlichkeit an. Zuspitzung erfährt dies im Spiel WHAT REMAINS OF EDITH FINCH: Hier kommt es zu einer geschlechtsspezifischen Körperkonstellation: Die 17-jährige Edith, Avatar der Spieler*innen, ist zum Zeitpunkt der Spielhandlung in der 22. Woche schwanger. Auffällig ist, dass die meisten der analysierten Let's Player*innen in der Reflexion der Schwangerschaft ein inkludierendes „wir“ verwenden, ggf. nach einem anfänglichen *sie*, wie bspw. beim Let's Player Schlachtenwüter: „Sie ist schwanger? Ach du scheiße ne, wir sind schwanger“ (Schlachtenwüter #03 2017, [00:19:14 – 00:19:19]). Dieser Umstand findet sich sowohl bei den weiblichen, verstärkt hier aber auch bei den männlichen Spieler*innen, obwohl sie den dargestellten körperlichen Zustand nicht teilen. So referieren auch die Let's Player Gronkh und Schauerland darauf mit „wir“, letzterer offensichtlich bei gleichzeitigem verbalisiertem Bewusstsein, dass er selbst nie schwanger war oder sein könnte (vgl. Schauerland 2020, [00:52:33 – 00:53:03]; Gronkh 2017, [00:08:36 – 00:08:38]). Der Let's Player Corrupted fällt darüber hinaus damit auf, dass er den Sachverhalt der Schwangerschaft in Verbindung mit Ediths Vergangenheit und Zukunft setzt, dabei aber nicht von der Verwendung des Pronomens „wir“ abweicht (vgl. Corrupted 2019, [01:02:50 – 01:02:59]). Als potentieller Erklärungsansatz für den Einbezug des körperlichen Status des

Avatars in die eigene Identität könnten die Theorien von Paul Federn zur Ich-Grenze bzw. zu „Körperich-Grenze" dienen. Im vorliegenden Zusammenhang erweist sich insbesondere die Hypothese als produktiv, dass das körperliche Ichgefühl nicht zwangsläufig mit den physischen Körpergrenzen konvergieren müsse, was Federn am Beispiel des Fahrers erläutert, dessen Ichgefühl sich im Moment der Steuerung auf das Fahrzeug erstrecken könne (vgl. Federn 1956, 44, zit. n. Jappe 2011, 330). In Anlehnung an diese Ideen wäre es denkbar, dass der gespielte Körper des Avatars in ähnlicher Weise als Extension des körperlichen Ichgefühls der Spieler*innen dienen könnte. Dies korrespondiert auch mit Mark Butlers Ausführungen zum Körperschema in medialen Zusammenhängen, welche er in Bezug auf Beck formuliert (vgl. Butler 2007, 106f.): So könne die „Räumlichkeit des eigenen Leibes" (Butler 2007, 106; Bezeichnung nach Maurice Merleau-Ponty) um die der virtuellen Verkörperung erweitert werden.

Entgegen erster Prognosen konnte ein einschlägiger Zusammenhang zwischen genderspezifischen Körperkonstellationen und entsprechenden Artikulationen in diesem Sample nicht bestätigt werden. WHAT REMAINS OF EDITH FINCH schließt mit einer abstrahierten Darstellung von Geburt bei zeitgleichem Avatar-Wechsel in das ungeborene Kind, welches sich in First-Person-Perspektive augenscheinlich durch den Geburtskanals in Richtung eines hellen Lichts bewegt (wobei der Körper des Kindes nicht dargestellt wird). Auf narrativer Ebene geht die Geburt mit dem Tod der Protagonistin Edith, der Mutter, einher. Die Let's Player Bruugar und Schlachtenwüter reagieren betroffen und weinen hörbar bzw. sichtbar am Ende der Geschichte (vgl. Bruugar 2017 [00:19:47 – 00:20:30]; Schlachtenwüter #05 2017, [00:11:41 – 00:12:24]). Während die meisten Let's Player*innen den Geburtskanal in dieser Ansicht klar benennen, sich teils mit Edith, zum größten Teil aber mit dem Ungeborenen identifizieren zu scheinen, ist die Spielerin Stefka die einzige, die scheinbar schambehaftet darauf referiert, welche Spielansicht hier vertreten ist (vgl. Stefka 2018, [00:16:25 – 00:16:28]).

6.5 KEINE FRAGE DES GENDERS, SONDERN DES ALTERS? („SIE“, „ER“, „DU“)

In Rückblick auf das analysierte Videomaterial stellt sich die Frage, ob Differenzierungen, Distanzierungen, Rollenreflexionen etc. (ersichtlich an der Verwendung von „sie“, „er“ oder „du“ für den Avatar) weniger durch Unterschiede im Gender motiviert waren als vielmehr durch die Altersdifferenz. So fiel auf, dass einige Artikulationen der Let's Player*innen scheinbar durch den Umstand beeinflusst waren, dass ihr Avatar jünger war als sie selbst. Diese Konstellation ließ sich – obwohl dies für die Untersuchung nicht intendiert war – in vielen Videospielen des Samples finden.[23] Vor allem im Intro von LAST OF US (2013), in welchem die 12-jährige Sarah gespielt wird, wird diese deutlich. So verhält sich die Let's Playerin tyraphine in Bezug zu Sarah wie eine Erwachsene, die ein verlorengegangenes Kind an die Hand nimmt, um ihr bei der Suche nach ihrem Vater zu helfen. Sie ist distanziert (trotz bestehender Interaktivität) und ihre Verwendung des „wir“ lässt im Kontext darauf schließen, dass sie damit nur auf sich und ihre Zuschauer*innen referiert und nicht auf Sarah, die sie i. d. R. nicht direkt anspricht, sondern über sie spricht.[24] In der anschließenden Sequenz im Auto wird Sarahs Infantilisierung durch die Spielperspektive nochmal forciert, da die Assoziation nahe liegt, Sarah auf dem eigenen Schoß sitzen zu haben. So fällt auf, dass tyraphine nach dem Avatar-Wechsel auf den Erwachsenen Joel mit Sarah weiterhin so spricht wie zuvor.[25] Die etablierte Fürsorge für jüngere Avatare und die damit implizierte eigene Haltung zum Avatar wird auch deutlich, wenn man in LAST OF US PART II (2020) erneut

23 LAST OF US: Sarah (Intro, 12), Ellie (14); LAST OF US PART II: Ellie (19); LIFE IS STRANGE: Max (17); LIFE IS STRANGE 2: Sean (16); WHAT REMAINS OF EDITH FINCH: Edith (17), Gregory (1), Molly (10), Gus (13) etc.

24 Bspw.: „Ja, mh, blöde Sache, aber ich denke, wir sollten uns jetzt erstmal ein wenig umgucken und nach ihrem Papa suchen […] und jetzt sollten wir uns wirklich beeilen und noch schneller ihren Daddy suchen. Boah, wäre das jetzt gruselig, wenn irgendwas jetzt im Spiegel auftauchen würde, Leute“ (tyraphine 2013, [00:04:44 – 00:04:50], [00:07:35 – 00:07:43]).

25 Bspw.: „Tommy, du läufst bitte vor! Sag uns, wo es lang geht. Ich hab die kleine Sarah im Arm.“ Joel: „Nicht hinsehen, Sarah“, „Genau, mach die Augen zu, Süße. Achte gar nicht auf die brennenden Leute da an der Seite“ (tyraphine 2013, [00:15:54 – 00:16:04]).

Ellie spielt, die im Kontrast zum ersten Spiel nach einem Time-Skip nun eine junge Erwachsene ist. Tyraphine nutzt die Möglichkeiten des Spiels, um Ellie von allen Seiten zu betrachten und kommentiert: „Oh mein Gott, sie ist groß! Oh mein Gott, sie ist erwachsen! Oh mein Gott, ich bin – ich bin nicht bereit dafür! Ich fühl mich wie so 'ne Mami, dessen dessen [sic] Mädchen groß geworden ist!" (tyraphine #01 2020, [00:19:12 – 00:19:23]). Diese Tendenz zeigt sich auch bei anderen Spieler*innen, unabhängig vom Gender und damit der stereotypen Vorstellung, dass hier ein Unterschied in der Fürsorge von Männern und Frauen (in Anlehnung an die gegenderten gesellschaftlichen Konzepte von Vater- und Mutterrolle) bestehen könnte. Das Praxismaterial bestätigt derartige Vorstellungen jedoch nicht.

7. SCHLUSSBEMERKUNG

Abschließend lässt sich festhalten, dass die Auseinandersetzung mit praktischen Spieler*innenerfahrungen im Kontext unterschiedlicher Avatare Hinweise auf verschiedene Identitätsprozesse, Selbst- und Fremdbezüge eröffnete. Im direkten Vergleich der Verbalisierungen selbst erstellter und determinierter Avatare fiel vor allem der Grad des Selbstbezugs und der Selbstrepräsentation auf: So schienen die Let's Player*innen bei ersteren primär bestrebt, sich selbst oder eine Form des idealisierten Ichs durch die Avatarerstellung zu repräsentieren. Die daraus resultierende erhöhte Identifikation mit dem Avatar zeigte sich u. a. in der Verwendung des Personalpronomens „ich" sowie in selbstreflexiven Äußerungen (z. B. zum eigenen Aussehen). Eine Ausnahme bildete der thematisierte Gender-Swap: In diesem Kontext kam es bei der Erstellung der Avatare zu einer distanzierteren Bezugnahme auf den Avatar, was sich ebenfalls in der Verwendung von Personalpronomen zeigte (hier wurde stärker zwischen „ich" als Bezeichnung für die spielende Person und „er" bzw. „sie" als Bezeichnung für den Avatar differenziert). Nach der Charaktererstellung mit Beginn der Interaktivität wechselten die untersuchten Let's Player*innen jedoch i. d. R. zu einem den Avatar inkludierenden „ich" oder „wir", unabhängig vom Gender des Avatars (Ausnahmen hiervon waren unterschiedlich motiviert und sind

individuell zu interpretieren). Trotz möglicher antizipierter Differenzen zum Verhältnis zwischen Spieler*in und determiniertem Avatar wurden auch hier in der gemeinsamen Handlung ähnliche Beobachtungen gemacht (so z. B. die primäre Verwendung von „ich“ oder „wir“ für den Avatar). Dabei spielte die Selbstrepräsentation aufgrund entsprechend fehlender Modifikationsmöglichkeiten eine untergeordnete Rolle. Eher standen Fragen der Selbstverortung (also wer bin ich als Avatar und in Relation zum Avatar) im Fokus erster Verbalisierungen. In diesem Zusammenhang schien der Gender-Swap weniger Einfluss zu haben als zuvor angenommen. Vielmehr scheinen distanzierte Formulierungen auf einer erschwerten Selbstverortung und/oder abweichenden Werte- und Moralvorstellungen zu beruhen. Im Kontext genderspezifischer Themen wie der Love Interests und Sex fiel in der Stichprobe eine Differenz zwischen männlichen und weiblichen Spieler*innen im Hinblick auf den stärkeren Einbezug der eigenen Position in die romantischen Interaktionen des Avatars bei den Männern auf. In Bezug auf die Darstellung von Schwangerschaft und Geburt konnte diese Differenz jedoch nicht festgestellt werden. Auch hier wurde überwiegend das Pronomen „wir“ verwendet, obwohl diese körperliche Konstellation in der Realität nicht geteilt wurde.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Analyse der Aussagen der Let’s Player*innen sowie die Interpretation der Personalpronomen zu verschiedenen interessanten Beobachtungen geführt haben, die aber (aufgrund der zahlenmäßig stark eingeschränkten Stichprobe und der Eigenschaften dieses Mediums) nicht als repräsentativ für die Spielerfahrung, sondern lediglich als Anstoß für weitere Auseinandersetzungen gesehen werden können. Perspektivisch sind weiterführende Forschungen anzustreben, die sich stärker auf Spieler*innenverhalten außerhalb des Let’s-Play-Kontextes fokussieren und gezielter offene Diskussionspunkte untersuchen, wie z. B. die Motivationen rund um die Erstellung gleichgeschlechtlicher oder vom eigenen Geschlecht abweichender Avatare sowie die bewusste Reflexion vermutlich unbewusster Personalpronomenwechsel.

QUELLEN

LITERATUR

Abels, Heinz (2001): Einführung in die Soziologie. Die Individuen in ihrer Gesellschaft, Band 2. Wiesbaden: VS Verlag.

Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (2018): Avatar. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer VS, S. 201-217.

Bolt, Elena/Ho, Jasmine T./Lesur, Marte Roel/ Soutschek, Alexander/Tobler, Philippe N./Lenggenhager, Bigna (2011): Effects of a virtual gender swap on social and temporal decision-making. In: Scientific Reports 11, S. 1-15. DOI: https://doi.org/10.1038/s41598-021-94869-z.

Butler, Mark (2007): Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin: Kadmos.

Conzen, Peter (2010): Erik H. Erikson. Pionier der psychoanalytischen Identitätstheorie. In: Forum der Psychoanalyse 26, S. 389-411.

Danzer, Gerhard (2017): Identität. Über die allmähliche Verfertigung unseres Ichs durch das Leben. Berlin u.a.: Springer.

Dunn, Robert Andrew/Guadagno, Rosanna E. (2012): My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. In: Computers in Human Behavior, 28(1), S. 97-106.

GameStar Redaktion (2023): Wieso wollen manche Hogwarts Legacy boykottieren? Wir fassen die Kontroverse zusammen. In: GameStar, [online] 31. Januar. Online: https://www.gamestar.de/artikel/hogwarts-legacy-kontroverse-jk-rowling-zusammenfassung,3389165.html [Zugriff: 12.01.2024].

Jappe, Lilith (2011): Selbstkonstitution bei Robert Musil und in der Psychoanalyse. Identität und Wirklichkeit im Mann ohne Eigenschaften. München: Fink.

Jörissen, Benjamin (2008): The Body ist the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure. In: Paragrana, 17(1), S. 277-295.

Mead, George Herbert (2013): Geist, Identität und Gesellschaft [Erstveröffentlichung: 1934]. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Münte-Goussar, Stephan (2010): Ich ist viele. Sherry Turkles Identitätstheorie. In: Benjamin Jörissen/Jörg Zirfas (Hrsg.): Schlüsselwerke der Identitätsforschung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 275-295.

Neitzel, Britta (2010): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hrsg.): „See? I'm real…“. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill'. 3. Auflage. Münster: Lit Verlag, S. 193-212.

Noack, Juliane (2010): Erik. H. Erikson. Identität und Lebenszyklus. In: Benjamin Jörissen/Jörg Zirfas (Hrsg.): Schlüsselwerke der Identitätsforschung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 37-53.

r/leagueoflegends (2022): According to Riot 97% of female players play almost exclusively female champions, [reddit]. Online: https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/v7tohs/according_to_riot_97_of_female_players_play/ [Zugriff: 21.03.2024].

Ratan, Rabindra A./Dawson, Michael (2016): When Mii Is Me. A Psychophysiological Examination of Avatar Self-Relevance. In: Communication Research, 43(8), S. 1065-1093.

Rowling, Joanne K. (1997-2007): Harry Potter [Buchreihe]. London: Bloomsbury Publishing.

Schößler, Franziska/Wille, Lisa (2022): Einführung in die Gender Studies (2., aktual., überarb. u. erw. Aufl.). Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.

Summer, Samara (2023): Baldur's Gate 3 bietet riesige Rollenspiel-Freiheit, aber eine Sache, die eigentlich längst Standard ist, fehlt mir. In: GamePro, [online] 09. September. Online: https://www.gamepro.de/artikel/baldurs-gate-charakter-editor-limitiert,3400302.html [Zugriff: 21.03.2024].

Trepte, Sabine/Reinecke, Leonard (2010): Avatar Creation and Video Game Enjoyment. Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar. In: Journal of Media Psychology, 22(4), S. 171-184.

Venus, Jochen (2017): Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos. In: Judith Ackermann (Hrsg): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer VS, S. 19-29.

Weidemann, Ronja (2023): Playing (Game-)Identities. Identitätsprozesse in der Beziehung zwischen Let's Player:in, Avatar und Community. Baden-Baden: Tectum Verlag.

Zimmermann, Daniel/Wehler, Anna/Kaspar, Kai (2022): Self-representation through avatars in digital environments. In: Current Psychology. DOI: https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6.

SPIELE

BALDUR'S GATE 3 (2023). [video game] (PC, PS5, Xbox Series) Larian Studios, Larian Studios.

HOGWARTS LEGACY (2023). [video game] (PC, PS5, Xbox Series) Avalanche Software, Warner Bros. Games.

POKÉMON SCHWARZE UND WEIßE EDITION (2011). [video game] (Nintendo DS) Game Freak, Nintendo/The Pokémon Company.

POKÉMON KARMESIN UND PURPUR (2022). [video game] (Nintendo Switch) Game Freak, Nintendo/The Pokémon Company.

SECOND LIFE (2003). [video game] (PC) Linden Lab, Linden Lab.

STARDEW VALLEY (2016). [video game] (plattformübergreifend) ConcernedApe, ConcernedApe/ Chucklefish.

THE LAST OF US (2013). [video game] (PS Series) Naughty Dog, Sony Computer Entertainment.

THE LAST OF US PART II (2020). [video game] (PS4) Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment.

LIFE IS STRANGE (2015). [video game] (plattformübergreifend) Dontnod Entertainment, Square Enix.

LIFE IS STRANGE 2 (2018-2019). [video game] (PC, PS4, Xbox One) Dontnod Entertainment, Square Enix.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017). [video game] (plattformübergreifend) Giant Sparrow, Annapurna Interactive.

REFERENZEN

AnGeLuS Gaming (2023): *Hogwarts Legacy 01 - Der Anfang - Let's Play Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/XfVaQcpCFe8?si=537esnMZJfjZUmOg [Zugriff: 19.03.2024].

Bruugar (2017): *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH #05 - Was verbleibt von Edith? | Finale (Let's Play Deutsch Gameplay),* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/nUQPfJskVo4?si=QuG0EMDA7lL6dKUw [Zugriff: 19.03.2024].

Bruugar (2020): *The Last of Us 2 - Wer ist Abby? #02 (Gameplay Deutsch Bruugar),* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/R4nV-qs5u7c?si=tQmRHkB9kodfvin7 [Zugriff: 19.03.2024].

Bruugar (2023): *Ein später Brief von der Schule für Hexerei und Zauberei - #01 Hogwarts Legacy (Gameplay Deutsch)*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/B_LTU7hyLyM?si=cFyn9LdTvzJ57GUN [Zugriff: 19.03.2024].

Corrupted (2019): *Eine perfekte 10/10, künstlerisches Meisterwerk| What remains of Edith Finch (Deutsch/German)*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/23kHY8T96xM?si=jxDZ_D8M8-lqwWn_ [Zugriff: 19.03.2024].

dagilp_lbh (2023): *MEIN GRÖßTES ABENTEUER BEGINNT… 🤩🔥 | HOGWARTS LEGACY #01*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/6MpA8kXKlto?si=G51P-B7FyGSgp2Fd [Zugriff: 19.03.2024].

ELoTRiX - Story Games (2023): *Lets Play Hogwarts Legacy (Deutsch) [2K] [Blind] #01 - Carsten Potter in Hogwarts*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/apibVTyUkqI?si=tRzr0S_DdnNoNEnw [Zugriff: 19.03.2024].

gamingmiri (2021): *Let's Play Stardew Valley [1.5] #01 – Neuanfang auf dem Chaoshof [deutsch]*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/geTWuwN-pau0?si=zDQywy4uyleWTS1A [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh (2016): *STARDEW VALLEY [001] - Vom Powertoy zum Bauernboy*, [Let' Play]. Online: https://youtu.be/-dE1xZsTbPc?si=li_VhEm-kDbzG65LO [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh (2017): *EDITH FINCH [01] Sie ist alles, was blieb*, [Let's Play]. Online: https://www.youtube.com/watch?v=FP9k7uOEYmg [Zugriff: 14.01.2024].

Gronkh (2020): *THE LAST OF US 2 01: Am Ende der Menschlichkeit*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/FP9k7uOEYmg?si=GYC0M-LKOLjy DwWJ [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber (2020): *Huebi spielt zum ersten Mal Life is Strange Life is Strange #1,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/dkFsntmVqs8?si=iM-ZIMKKwbpjlMXn6 [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber (2021): *Life is Strange 2 #01 Willkommen in Seattle!,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/33oP-d-JSsg?si=iNuc-wiiPWKiGS52 [Zugriff: 19.03.2024].

LETSPLAYmarkus (2022): *POKÉMON KARMESIN # 01 Die 9. Generation in der Paldea-Region!*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/QLglnmh3tOg?si=jFqRlhivNEz3GEew [Zugriff: 19.03.2024].

m00sicianLP (2022): *WILLKOMMEN in PALDEA! 01 • Pokemon Purpur,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/19HG71h3_E0?si=5OIB-KIRvBCwpGPOy [Zugriff: 19.03.2024].

MON (2023): *Verzaubert von Hogwarts Legacy: Mon und das beste Harry Potter Spiel EVER! - Part 1 - GAME MON*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/XWMssuXkw5A?si=x1xSxKIC7S8YvXF8 [Zugriff: 19.03.2024].

Playful Dodo (2023a): *Die magische REISE beginnt! | 001 | Hogwarts Legacy | Let's Play | Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/x3ctV9TFGIk?si=ei3rDhyEJWnUennp [Zugriff: 19.03.2024].

Playful Dodo (2023b): *Ich bin das VORBILD von LORD VOLDEMORT! | 001 | Hogwarts Legacy | Let's Play Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/7GfCgwXXWdE?si=nXv91DJKydn8e2Gr [Zugriff: 19.03.2024].

Schauerland (2020): *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (Full Game) - Das komplette Horror Game Let's Play,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Ei_wWDjXWZk?si=h2zeOTEodDn8ipQU [Zugriff: 19.03.2024].

Schlachtenwüter #03 (2017): *What Remains Of Edith Finch - #03 ★ 🔫 Jagdunfall! ☠ ★ [Deutsch / Lets Play],* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/qAWyVlTFgAM?si=h1l409ispZDJ9U48 [Zugriff: 19.03.2024].

Schlachtenwüter #05 (2017): *What Remains Of Edith Finch - #01 ★ Den Tränen nahe! ★ [Deutsch / Lets Play],* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/AwenMjEYJ30?si=-s3ppdsMF0mqHBHO [Zugriff: 19.03.2024].

Sephiron (2022): *POKEMON KARMESIN NUZLOCKE - Willkommen in der Paldea-Region! - Part 1*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/tMyDBWzwYhU?si=pzfXV5vJ6DnmrPjL [Zugriff: 19.03.2024].

Stefka (2018): *What Remains of Edith Finch 💀 #08 Du bleibst in Erinnerung [german/deutsch] | Let's Play,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/X6w34SnbUeo?si=TezJBeHLj2twuLlF [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI (2015): *Let's Play Life is Strange #18 - Sterbende Vögel*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/BK-4MnSNylc?si=ZwH0tbdu4EpA_vRU [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine (2013): *The Last of Us #01 Ein tödliches Virus [PS3] - The Last of Us Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/35XCgJkLk4M?si=KZLgFGEYr3ByPnQh [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine (2015): *Die Blackwell Academy #01 Life is Strange Episode 1 [deutsche Untertitel/Episode 1] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/lZhvX_DCLlM?si=Flcs_k6XgfcTgmLy [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #01 (2020): *Neuanfang #01 The Last of Us Part II [ger/Facecam] - Gameplay Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/SYKmCOJPYZA?si=sie55CKUKpQBXrAj [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #02 (2020): *Auf geheimer Mission #02 The Last of Us Part II [ger/Facecam] - Gameplay Let's Play,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/UNrVjgyD3_c?si=ewsoCnL5M_K2S75o [Zugriff: 19.03.2024].

Verspieltes Gnu (2021): *Selten hat ein Spiel mich so berührt! What Remains of Edith Finch full Game,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/BqE_wKs-SsnM?si=DaHDKtdKS7al8Rvz [Zugriff: 19.03.2024].

Zombey #01 (2016): *Meine eigene kleine Farm! | #01 | STARDEW VALLEY*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/4SIfkl9p9YY?si=hp-90UdWvr26tqWn [Zugriff: 19.03.2024].

Zombey #03 (2016): *Wir suchen unseren Senpai ! | #03 | STARDEW VALLEY*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/IWDPBn6zcMg?si=FRrJM4OT60FjjvoD [Zugriff: 19.03.2024].

REFERENZEN DER TABELLE (ABB. 2, ABB. 3)

Gronkh #0304 (2015): *LIFE IS STRANGE [S03E04] - Tote Vögel träumen von Freiheit ★ Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/bdSV2v-QLJU?si=8Vb6MWj_PO_8qbbH [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh #0505 (2015): *LIFE IS STRANGE [S05E05] - Maxines persönliche HÖLLE ★ Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Ue8lITC3eng?si=Oj1nuCdWYK72tkiC [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh (2019): *LIFE IS STRANGE 2 💜 025: Eines Nachts im See*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Erf1EWmUJ5o?si=Fht3nq6FX4XLO-9X [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber #11 (2020): *Zuhause bei Chloe 📷 Life is Strange #11*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/oNbsGey-BVw?si=uzut2Bckgt210ODf [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber #22 (2020): *Jetzt dreht alles durch 📷 Life is Strange #22*, [Let' Play]. Online: https://youtu.be/zgp3nD1ca44?si=Wbv8jW0-7fX8aQDG [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber #16 (2021): *Life is Strange 2 #16 🐱 Liebe oder Kriminalität?*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/3pBGSii8ggU?si=RndWdRGhMhJhHocI [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #18 (2015): *Let's Play Life is Strange #18 - Sterbende Vögel*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/BK-4MnSNylc?si=OiyTfdSMLL-cnQjUw [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #36 (2015): *LIFE IS STRANGE • #36 - Ein Sturm zieht auf | Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/loi0z0VRSHA?si=TilhidyWOQv72le7 [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #19 (2019): *LIFE IS STRANGE 2 • #19 - Das Richtige tun... | Let's Play • Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/fOFpCc3WNSk?si=UV2JCf_ZIcHGs0u3 [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #20 (2019): *LIFE IS STRANGE 2 • #20 - Außer Kontrolle | Let's Play • Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/NtIGW1C2KTE?si=idcsP9muUVSc_tRL [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #06 (2015): *Gewagte Mutprobe #06 Life is Strange - Episode 3 [deutsche Untertitel] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/jKXuAuDQUu0?si=8NlgwhkgvlxYwcDn [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #0506 (2015): *Schicksal #06 Life is Strange Episode 5 [deutsche Untertitel] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/i7PGpSn_U8c?si=jIhCxavRNV30_jF_ [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine (2019): *Eine ungezähmte Kraft #23 Life is Strange 2 - Episode 3 [Finale/deutsch] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Emu6eez7_48?si=bZao_w90Eneqs4Ki
[Zugriff: 19.03.2024].

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Ronja Weidemann ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt C02 „Virtuelle Körper“ des Sonderforschungsbereichs 1567 „Virtuelle Lebenswelten“ an der Ruhr-Universität Bochum. Sie forscht primär zur Relation von Virtual Reality, Psychotherapie und Körpern. Ihre weiteren Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Game Studies, Avatartheorien und Identitätsprozesse.

GAMING REGIONAL UND FAIR

Praktische Einblicke in lokale Initiativen als diverse Potenzialträger

Jana Möglich

ABSTRACT

Der Einstieg in Online-Gaming und E-Sport ist zumeist durch toxische Kommunikation und damit negative Spielerfahrungen geprägt – ein Umstand, den insbesondere marginalisierte Gruppen stark zu spüren bekommen und der damit dauerhaft exklusiv wirken kann. Der aktuelle Trend hin zu regionalen Angeboten bietet hier alternative Berührungspunkte zu Gaming bis hin zum wettbewerbsorientierten *Competitive Gaming* beziehungsweise *E-Sport* (Abkürzung für „elektronischer Sport"). So entstehen immer mehr gemeinwohlorientierte Spielgemeinschaften etwa in Form von Vereinen, die eine willkommen heißende, werteorientierte Kultur und faires (Spiel-)Verhalten anstreben. Es verbreitet sich der Anspruch, Gaming und E-Sport auch über die Szene hinaus sichtbar und erlebbar zu machen – zum Beispiel über Kooperationen mit Institutionen aus den Bereichen Bildung, Digitales, (Jugend-)Kultur, Sport und vielen mehr. Verantwortungsbewusste Angebote sind das Ziel, sodass an vielen Stellen Kompetenzaufbau in Richtung E-Sport und Medienpädagogik angestrebt wird. Damit wächst der Bedarf an regional orientierten Strukturen wie etwa explizite E-Sport-Kompetenzstätten und betreute Trainingsangebote. Gesellschaftliche Potenziale von Gaming wie etwa Inklusion werden so zunehmend erschlossen und Synergien von Szene und Gesellschaft sukzessive ausgeschöpft, wie die nachfolgenden praktischen Einblicke illustrieren.

Keywords: Competitive Gaming, E-Sport, Gaming, Gesellschaft

1. E-SPORT – VON LOKAL ZU GLOBAL UND WIEDER ZURÜCK

Das (wettbewerbsorientierte) Gaming rückte in den letzten Jahren immer mehr in die Mitte der Gesellschaft und das Bewusstsein der (nicht nur jungen) Menschen (vgl. FH Westküste 2021; game 2022), was sich auch in Wirtschaft, Politik und der Medienberichterstattung widerspiegelt.

Die Anfänge des E-Sports lassen sich bis in die 1970er-Jahre zurückverfolgen, in denen erste kompetitive Titel in Arcade-Spielehallen und später in sogenannten LAN-Partys gespielt wurden (vgl. Game 2021, 14). Ende der 90er-Jahre wurden mit STARCRAFT (1998) und COUNTER STRIKE (2000) noch heute gespielte populäre E-Sport-Titel veröffentlicht. Im Jahr 2000 folgte ein struktureller Fortschritt der E-Sport-Szene in Form der Verbandsgründung der Korean e-Sports Association (KeSPA) in Südkorea, welches als Geburtsort des modernen E-Sports gilt (vgl. game 2021, 18; Schmidt et al. 2019, 2).

Heute zählt E-Sport weltweit etwa 1,5 Mrd. US Dollar Umsatz (vgl. Wccftech 2022), Zuschauerzahlen der „League of Legends Championships" 2022 von 5,1 Mio. Menschen (vgl. EarlyGame 2022) und Preisgelder von bis zu 40 Mio. US-Dollar pro Turnier wie beim „The International" in dem Echtzeitstrategiespiel DOTA 2 (2013) im Jahr 2021 (vgl. e-Sports Earnings 2023).

Mit steigender gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Relevanz professionalisieren sich die Szene und deren Akteur*innen zunehmend und formieren sich zu Vereinen und Verbänden – in Deutschland etwa sichtbar über die Mitglieder des Bundesverbandes eSport-Bund Deutschland e. V. Dies führt nicht nur zur Anreicherung des Ökosystems und dessen Strukturen, sondern bringt auf Amateurebene über das wachsende Vereinswesen auch eine erhöhte Werteorientierung mit sich. Gleichzeitig wird der Wunsch nach mehr persönlicher Begegnung mit Gleichgesinnten wie Team-Mitgliedern größer, was eine neue Entwicklung im modernen E-Sport darstellt. So kommt das wettbewerbsorientierte Gaming zwar ursprünglich aus einer Zeit persönlicher Begegnungen – zunächst in Arcade-Hallen und später auf LAN-Parties –, mit dem Aufkommen des Internets

richteten sich die Praktiken jedoch zunehmend auf online- und internationale Wettbewerbe aus.

Bei der Betrachtung des Trends hin zu regionalen Gaming- und E-Sport-Angeboten – und damit wieder hin zu mehr Begegnung und respektvollem, fairem Umgang miteinander – sind unter anderem die nachfolgenden vier Aspekte besonders ausschlaggebend: die *Regionalität* an sich, *Kooperation* verschiedener Interessensgruppen, *Kompetenzen* und deren Aufbau sowie zuletzt flächendeckende *Strukturen*.

2. REGIONALITÄT – IN VERBINDUNG ZUM ONLINE-GESCHEHEN

Regionale Gaming- und E-Sport-Aktivitäten sind aufgrund der zuvor erläuterten Entwicklung des E-Sports von dessen Vorstufe in Arcade-Hallen hin zur heutigen reichweitenstarken Ausgestaltung immer in Verbindung mit dem globalen Online-Geschehen rund um den E-Sport zu betrachten:

> „The eSports ecosystem evolved from the concept that people were able to play video games against anybody in the world through the Internet. The phenomenon started as a global and online phenomenon and conquered the local and offline markets as well.“ (Scholz 2020, 2)

Die folgende Gegenüberstellung beider Spielmodi – online und offline beziehungsweise digitale und physische Begegnung– zeigt auf, welche zentralen Charakteristiken diese mit sich bringen.

2.1 VON ANONYM ZU PERSÖNLICH

Wenn die Spieler*innen online Games spielen, sind sie im Spiel potenziell anonym. Zwar benötigen sie in der Regel ein Spielprofil, um den jeweiligen Titel spielen zu können, dieses wird jedoch zumeist mit einem Spitznamen (*Nickname*) oder auch *Gamertag* versehen und lässt demnach keine Rückschlüsse auf die entsprechende reale Person zu. Zusatzinformationen sind im Profil hinzufügbar, doch auch hierbei halten sich die Spieler*innen ähnlich den Nutzer*innen in vielen sozialen Netzwerken zumeist recht bedeckt. Sie sind somit weitestgehend anonym, sodass etwa auch die

Hemmschwelle zu toxischem Verhalten recht gering ist, was sich insbesondere gegenüber marginalisierten Menschen in dem Umfeld stark niederschlägt (vgl. Kiel 2019).

Regional ausgerichtete Angebote hingegen leben von dem persönlichen Beisammensein. Das kann ein gemeinsames Team-Training in einem Trainingsraum sein oder das gemeinsame Anschauen von E-Sport-Übertragungen, das Public Viewing ähnelt. Da oftmals von gemeinwohlorientierten Vereinsstrukturen angeregt, werden dem Vereinswesen entsprechend eine willkommene, werteorientierte Kultur und faires (Spiel-)Verhalten angestrebt. Alternative Einstiegs- und Begegnungsmöglichkeiten entstehen und bieten somit Potenzial zur Integration neuer und/oder unterrepräsentierter Interessensgruppen in die Gaming- und E-Sport-Gemeinschaft, Potenzial, das wie zuvor beschrieben online zumeist nur begrenzt ausgeschöpft wird.

2.2 VON ZUHAUSE ZU VOR ORT

Online-Gaming findet zumeist von zuhause aus statt – ganz konkret also aus den Kinder-, Jugend- und Wohnzimmern heraus. Der erste Kontakt zu Videospielen wird meist über die Familie, den Freundeskreis oder Partnerschaften geprägt – es wird also durchaus auch gemeinsam zuhause in vielfältigen Settings und mit qualitativ stark variierendem Equipment gespielt.

Generell werden E-Sport-Titel meist in Teams von mindestens zwei Spieler*innen, häufig drei bis fünf, gespielt. Einzelspiele stellen eher eine Seltenheit dar. E-Sport geschieht demnach zum fast immer in einem sozialen Umfeld – selbst wenn die Spieler*innen von zuhause aus miteinander spielen und/oder gegeneinander antreten.

Bei regionalen E-Sport-Angeboten und -strukturen wird das Hobby schließlich in weitestgehend öffentlich zugängliche Räume gebracht, sodass soziale Begegnungsstätten für Gaming- und E-Sport-begeisterte Menschen geschaffen werden. Die Ausstattung, die für Gaming und E-Sport nötig ist, wie Spielgeräte (PC, Spielkonsolen, Smartphones etc.), ergänzende Peripherie (Maus, Tastatur, Bildschirm, Controller, Headset etc.) und das jeweilige Spiel, kann in gemeinwohlorientierten Einrichtungen

kostenfrei zur Verfügung gestellt werden, ebenso wie Betreuung durch geschulte Trainer*innen. So können auch Spieler*innen aus finanziell schwachen Haushalten einen Zugang erhalten, womit sich soziale Teilhabe und Inklusion als Nebeneffekte ergeben.

2.3 VON ALLEIN ZU BETREUT

Wie beschrieben, sind E-Sportler*innen auch beim Online-Spielen zumeist in (digitaler) Gesellschaft und damit nicht allein. Allein sind sie im Amateurbereich oftmals nur in Bezug auf Betreuung. Zur Veranschaulichung ein kleiner Einblick in den Amateur-E-Sport: Amateur-Teams und -Spieler*innen agieren im E-Sport meist entweder allein oder sind in kleinen E-Sport-Organisationen verortet. Demnach bestehen die Teams meist lediglich aus den Spieler*innen und gegebenenfalls aus eine*m Team-Manager*in, die sich etwa um verwaltungstechnische Themen rund um das Team kümmert (beispielsweise Organisation von Trainingsspielen, Anmeldung bei Turnieren etc.). Nur in wenigen Fällen bieten die Organisationen auf Breitensportebene – da in der Regel von Ehrenamtlichen betrieben und wenig strukturiert – Trainer*innen beziehungsweise Coaches, deren Aufgabe die leistungstechnische Betreuung des Teams oder der einzelnen Spieler*innen darstellt. Zudem handelt es sich bei Amateur-Coaches meist nicht um geschulte (Fach-)Kräfte – Fach-, Methoden- und Sozialkompetenz sind demnach nicht erlernt, sondern wenn dann eher basierend auf geringfügigem Praxiswissen vorhanden. Themen wie Konfliktmanagement, Suchtprävention oder Umgang mit unfairem (Spiel-)Verhalten finden so keine bis wenig Berücksichtigung, was potenziell mit Gaming und E-Sport einhergehende kritische Aspekte verstärken kann.

Über gemeinwohlorientierte Organisationen, beispielhaft genannt seien hier (E-)Sportvereine und Jugendzentren, kann diese Betreuungssituation verbessert werden. Idealerweise werden die Spieler*innen so während des Spielens von (medien-)pädagogisch geschultem Personal betreut, was auch die Spielerfahrung nachhaltig positiv beeinflussen kann. Zudem kann die betreuende Person auf die Spielaktivität einwirken und

etwa bei unfairem Spielverhalten oder diskriminierenden Kommentaren moderieren und so positiv auf die Spielenden einwirken.

2.4 VON UNSTRUKTURIERT ZU LEISTUNGSORIENTIERT

Neben oft gar nicht bis wenig geschulten Trainer*innen weist der Amateur-E-Sport weitestgehend unstrukturierte Trainings auf. Demnach ist es vielerorts gelebte Praxis, neben der reinen Spielpraxis in entsprechenden Begegnungen auch taktische Besprechungen – etwa zur Spielanalyse von anstehenden Gegnern, zur Fehleranalyse vergangener Matches oder zu Spielzügen – mit einzubinden. Ohne fundierten Trainingsplan basierend auf ausformulierten Trainingszielen für das Team und die einzelnen Spieler*innen ist dies jedoch nicht als „durchdachtes Training" zu bezeichnen. Die Konsequenz sind uneffektive Trainingseinheiten, die höchstens zufällig zu den angestrebten Ergebnissen führen.

Auch dabei könnte explizit geschultes Personal in entsprechenden Einrichtungen Abhilfe schaffen und eine umfassende Leistungsorientierung erreichen. Von „viel hilft viel" zu zielgerichtetem Training wäre Nachwuchs nachhaltig gefördert, was Strukturen von Amateur*in bis Profi zuließe – das Fundament im E-Sport-Ökosystem, das bisher nur im Ansatz vorhanden ist. Die *esports player foundation* hat hier einen ersten Schritt hin zu fundierter, ganzheitlicher Talentförderung getan mit Programminhalten wie Ernährungsberatung, Sportpsychologie oder auch dualer Karrierebildung (vgl. esports player foundation).

> Die ***esports player foundation*** ist eine Förderinstitution mit Fokus auf Eliteförderung im E-Sport und ist damit vergleichbar mit der *Deutschen Sporthilfe* im traditionellen Sport.

3. KOOPERATION – AUCH UND INSBESONDERE FACHÜBERGREIFEND

Zusammenarbeit auch über Szene- oder Fachgrenzen hinaus bietet für die Szene und die breite Gesellschaft weitreichende (Synergie-)Potenziale. Regional orientierter E-Sport weist dabei zahlreiche Interessensgruppen auf, deren Ziele sich über Kooperationen harmonisieren lassen.

Beispielhaft genannt seien hier die nachfolgenden Organisationen, die bereits Potenzial für vielfältige Kooperationen bieten:

- E-Sport-Hochschulgruppen (diese treten in der hochschulexklusiven *Uniliga* gegeneinander an), E-Sport-Vereine, Jugendzentren (vgl. *KJR Stormarn* o. J.), Jugendverbände, Sportvereine (vgl. *Möllner* o. J.)
- Rundfunkmedien (vgl. *NDR* o. J.)
- Museen, Bibliotheken, Kunstgalerien
- Schulen, Hochschulen, Ministerien (vgl. *MIK Brandenburg* 2023)
- Jugendschutzorganisationen (vgl. *AKJS SH* o. J.), Medien(kompetenz-)stätten (vgl. *OKSH* o. J.), Suchtpräventionsstellen, Wohlfahrtsverbände

„Die **Uniliga**, ursprünglich als University eSports Germany gegründet, ist ein von Studierenden initiiertes Startup. Sie organisiert eSport-Wettbewerbe für Studierende vornehmlich deutscher Hochschulen und berät in allen Spielweisen des universitären eSports.“ (*UNI eSports GmbH* o. J.)

Heutzutage finden sich auch in Deutschland vielfältige Praxisbeispiele von fach- und szeneübergreifenden Kooperationen etwa in Form von gemeinsamen Veranstaltungen oder Projekten – so zum Beispiel in Schleswig-Holstein.

Titel	Eckdaten
Offene Gaming-Erlebniswelt *GAMES, ESPORTS & MORE*	• Ziel: Games und E-Sport niedrigschwellig erlebbar machen • Zielgruppe: breite Gesellschaft bis Games- und E-Sport-Fans • Rahmen: Eintägige Veranstaltung im Rahmen des Kieler Digitalfestivals *Digitale Woche Kiel*, öffentlich zugänglich, kostenfrei • Programm: Spiel-, Lern- und Diskussionsangebote in Form von Spielstationen, Vorträgen, Workshops etc. • Kooperationspartner: *E-Sport-Verband SH e.V.*, *XR Ocean* (*holoNative* und *FLEET7*) • Webseite: https://e-sport.sh/diwokiel/
E-Sport-Netzwerktreffen *E-SPORT SH – LET'S MEET*	• Ziel: Vernetzung von E-Sport-Interessierten aus Schleswig-Holstein • Hauptzielgruppe: eher E-Sport-Szene, aber auch entfernt Interessierte • Rahmen: halbtägige Veranstaltung • Programm: Vernetzungsübungen, themenbezogene Gruppenarbeiten, Raum zum Kennenlernen und Austauschen • Kooperationspartner: *eSport-Bund Deutschland e.V.*, *E-Sport-Verband SH e.V.*, *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* • Webseite: https://e-sport.sh/e-sport-sh-lets-meet/
Berufsbildungskurs *E-SPORT JOB SESSIONS*	• Ziel: Über Berufsbilder im E-Sport und ihre Eigenschaften aufklären, Studierenden erste Businesskontakte vermitteln • Hauptzielgruppe: Berufseinsteiger*innen oder Quereinsteiger*innen • Rahmen: kostenfreier, auf Praxiswissen beruhender Online-Kurs mit wöchentlichen Veranstaltungen über drei Monate • Programm: Vorstellung verschiedener Berufsbilder durch entsprechende Expert*innen, Bewerbungstipps • Kooperationspartner: *Campusbusinessbox e.V.*, *IFgameSH e.V.* • Webseite: https://edu.opencampus.sh/
Deutsch-dänisches Vernetzungsprojekt *BREAKING BORDERS*	• Ziel: deutsche und dänische E-Sport-Interessierte (nachhaltig) miteinander vernetzen und so interkulturellen Austausch fördern • Hauptzielgruppe: deutsche und dänische E-Sport-

	Interessierte • Rahmen: kostenfreies, deutsch-dänisches Netzwerk, fortlaufendes Projekt • Programm: gemeinsamer Online-Chat-Server mit vereinzelten Netzwerkevents, Offline-E-Sport-Turnier • Kooperationspartner: *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH*, *Næstved Bibliothek*, *Næstved Esport*, *Interreg*, *kultKIT* • Webseite: https://lez.sh/vernetzung-d-dk/breaking-borders/
„**Inklusionslan**“ der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel	• Ziel: Zu Inklusionsthemen in Verbindung mit Gaming und E-Sport aufklären, inklusiv orientierte Offline-Turniere abbilden • Hauptzielgruppe: Games- und E-Sport-interessierte Studierende der *Christian-Albrechts-Universität zu Kiel* Rahmen: von der *Christian-Albrechts-Universität zu Kiel* im *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* veranstaltetes Programm • Kooperationspartner: *Christian-Albrechts-Universität zu Kiel*, *Gaming ohne Grenzen*, *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* • Webseite: https://asta.uni-kiel.de/inklusionswoche/

Tabelle 1: Praxisbeispiele zu regionalen, kooperativen, E-Sport-bezogenen Veranstaltungen und Projekten (in und aus Schleswig-Holstein). Eigene Darstellung, 2023.

Die aufgeführten Beispiele - insbesondere die Inklusionslan - demonstrieren: Gaming und E-Sport haben ein inhärentes Inklusionspotenzial, dass durch entsprechende Angebote über das Online-Gaming hinaus ausgeschöpft werden kann.

Weitere positive Effekte von Kooperationen dieser Art lassen sich erreichen durch Maßnahmen wie Verhaltenskodizes (auch „Code of Conduct“ genannt) für die entsprechende Organisation oder konkrete Veranstaltung, Einladung über diverse auch fachübergreifende (E-Mail-)Verteiler, konkrete programmatische Einbindung von „Randzielgruppen“ wie Eltern oder Lehrkräfte durch entsprechende zielgruppenspezifische Rundgänge und vieles mehr.

4. KOMPETENZEN – AUF „BEIDEN SEITEN“ WEITERBILDEN

Fehlende Kompetenzen kamen bereits unter dem Aspekt der Regionalität in Bezug zu E-Sport-Trainings zur Sprache. Daneben fehlt es jedoch an Medienwissen an anderen Stellen wie etwa in Elternhäusern, Bildungsstätten oder auch in der Jugendarbeit – insbesondere hinsichtlich Videospielen, sodass diese und verwandte Themen pädagogisch nicht adäquat aufgegriffen werden.

Kompetenzaufbau ist von Nöten, wofür es zunächst zielgruppenorientierte Weiterbildungsangebote mit Fokus auf die jeweiligen Multiplikator*innen braucht. Exemplarisch wären dies etwa (E-)Sport-Trainer*innen, Eltern, Lehrkräfte und Jugendarbeiter*innen.

Drei bereits bestehende Seminare beziehungsweise Lehrgänge werden von *eSport-Bund Deutschland* (auf Landesebene von dem *E-Sport-Verband SH)* und von der *Aktion Kinder- und Jugendschutz SH* angeboten.

Titel	Veranstalter	Inhalte	Förderung
Grundlagen des E-Sports	*eSport-Bund Deutschland e.V., E-Sport-Verband SH e.V.*	• Grundlagen des eSports • Grundlegende Trainer*innenfähigkeiten • Fähigkeitsschulung (Koordinative Fähigkeiten, Bewegungsabläufe/ Ausgleichsbewegungen) • Methoden- und Vermittlungskompetenz • Sportpsychologie – Sozial-Kommunikative Kompetenz • Persönlichkeitsentwicklung/ Sozialkompetenz • Diagnostik und Dokumentation von Trainingsfortschritten • Trainingsplanung/Struktur • Jugendschutz • Verletzungsprävention/Erste Hilfe Suchtprävention	In SH: *Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein*

C-Lizenz	*eSport-Bund Deutschland e.V., E-Sport-Verband SH e.V.*	• Grundlagen des E-Sport-Trainings • Arbeitsfeld E-Sport-Trainer*in und Trainingslehre • Psychologie und Kommunikation • Ausgleichssport • Pädagogik im E-Sport Vermittlungskompetenz	In SH: *Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein*
Jugendschutz im E-Sport	*Aktion Kinder- und Jugendschutz SH e.V.*	• Gesetzliche Grundlagen des Jugendschutzes • Jugendschutz in der eSport-Praxis • Grundlagen der Entwicklungspsychologie • eSport und Games als Sozialisationsinstanz • Hatespeech und Rechtsextremismus • Gesundheit im eSport • Kulturphänomene in eSport und Gaming • Gruppenleitungs-Persönlichkeit	In SH: *Ministerium für Soziales, Jugend, Familie, Senioren, Integration und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein*

Tabelle 2: Auswahl an E-Sport-bezogenen Lehrgängen. Eigene Darstellung, basierend auf den Quellen EVSH, ESBD und AKJS SH

Um derlei grundlegende Lehrgänge kostengünstig und damit für junge, meist finanziell eingeschränkte Multiplikator*innen wie Schüler*innen, Auszubildende oder Student*innen erschwinglich anbieten zu können – um nicht privaten Anbietern das Feld zu überlassen –, bedarf es öffentlicher Fördermittel. E-Sport-Förderungen sind in Deutschland jedoch generell noch eine Seltenheit: Nur in vereinzelten Bundesländern wie Nordrhein-Westfalen (NRW), Sachsen-Anhalt und Schleswig-Holstein (SH) sind sie vorhanden – in NRW und SH werden E-Sport-bezogene Weiterbildungsmaßnahmen wie die oben beschriebenen bereits gefördert (vgl. Esports Academy NRW o. J.; Esports Hub Sachsen-Anhalt o. J.; MIKWS SH 2023, 1). Weitere Förderschwerpunkte der genannten drei Bundesländer im Bereich des E-Sports sind:

- Soziale Potenziale: Förderung von Medienkompetenz, Maßnahmen zur Suchtprävention und Prävention von sexualisierter Gewalt, Förderung von ganzheitlichen, betreuten Spielangeboten unter Einbindung von Ausgleichsport (vgl. MIKWS SH 2023, 1) und Talentförderung (vgl. Esports Academy NRW 2023)
- Ökonomische Potenziale: Gewinnung und Bindung von Fachkräften und positive Imageeffekte für die entsprechende Region (vgl. Esports Hub Sachsen-Anhalt 2023; McCauley et al. 2020)

5. STRUKTUREN – GEMEINWOHLORIENTIERT UND LANGFRISTIG

Von Fachkräften betreute Spielangebote mit verantwortungsbewusstem E-Sport als Ziel benötigen entsprechende Strukturen, die gemeinwohlorientiert aufgebaut und langfristig etabliert werden. Flächendeckende Angebote sind nur mit einem entsprechenden stabilen Fundament, einer durchdachten Konstruktion und einem zuverlässigen Dach realisierbar.

Ein Schritt in Richtung Professionalisierung und Strukturierung von Seiten der E-Sport-Szene stellt die Gründung von Verbänden und damit die Konzentrierung einer übergeordneten Interessensvertretung und Stimme gen Gesellschaft und Politik dar. Auf Bundesebene ist dies der 2017 von 22 Organisationen gegründete eSport-Bund Deutschland e. V.

> „Der **ESBD** – eSport-Bund Deutschland e.V. – repräsentiert bundesweit den organisierten eSport und seine Sportlerinnen und Sportler in Deutschland.“ (ESBD o. J.)

Vier Jahre später – im Jahr 2021 – folgte die Gründung der ersten beiden E-Sport-Landesverbände in Nordrhein-Westfalen und Schleswig-Holstein, die im jeweiligen Bundesland die Interessen ihrer jeweiligen Mitgliedsorganisationen vertreten. Weitere Landesverbände, wie etwa der E-Sport-Verband Bayern, befinden sich noch in Gründung.

Der **E-Sport-Verband SH** (EVSH) fungiert als Landesverband für E-Sport in Schleswig-Holstein. Als Fachverband agiert der EVSH in den Feldern der politischen Arbeit, der Vernetzung, der Schnittstelle zum traditionellen Sport, der Unterstützung wissenschaftlicher Arbeit und der Aufklärung des gesamten Themenkomplexes E-Sport im Land. Der Verband hat seinen Sitz im Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung SH (LEZ SH) in Kiel und ist Träger desselben.

Langfristiges Ziel ist es, möglichst in jedem Bundesland einen entsprechenden Verband (gegebenenfalls auch teilweise gelöst über Zusammenschlüsse wie Regionalverbände) aufzubauen, um den elektronischen Sport auch auf Landesebene effektiv voranzubringen.

Neben den szeneseitig entstehenden Interessensverbänden finden sich vereinzelte öffentliche Einrichtungen mit explizitem E-Sport-Bezug. Auch hier lässt sich erneut nach Schleswig-Holstein blicken. So starteten eSport-Bund Deutschland und das Innenministerium SH 2019 in den Aufbau des ersten offiziellen landesweiten Kompetenz- und Trainingszentrums in Kiel. Auftrag des vom Land SH und der Stadt Kiel geförderte *Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH* ist es, „Orientierung, Förderung und Infrastruktur für die Themenbereiche E-Sport und Digitalisierung" zu bieten (LEZ SH o. J.). Gemäß den immer weiter ausdifferenzierten E-Sport-Strukturen ging die Trägerschaft des Landeszentrums 2023 schließlich an den E-Sport-Landesverband in SH über.

Das **Landeszentrum für eSport und Digitalisierung Schleswig-Holstein** (LEZ SH) ist ein Wissens- und Vernetzungs-Hub mit eigenen E-Sport-Trainingsräumen. Es ist vom Land Schleswig-Holstein und der Landeshauptstadt Kiel gefördert und versteht sich — in Trägerschaft des E-Sport-Verband SH

— nicht nur als Kristallisationspunkt der schleswig-holsteinischen E-Sport-Szene, sondern auch als Bindeglied zwischen der Szene und der breiten Gesellschaft.

Eine Erweiterung beziehungsweise regionale Vertiefung bieten die 2022 ebenfalls in Schleswig-Holstein angekündigten E-Sport-Regionalzentren. Mit Fokus auf Digitalisierung im ländlichen Raum sollen diese in Ergänzung zum Landeszentrum als Kompetenz- und Trainingsstätten in den jeweiligen Landkreisen dienen.

Über E-Sport-Verbände und -Zentren hinaus bieten Meisterschaften auf Stadt-, Kreis- oder Landesebene die Möglichkeit, den Weg vom Breiten- zum Leistungssport weiter zu stärken. Den E-Sportler*innen werden so gestaffelte Turniere und Ligen in ihrer Nähe angeboten, die ihrem jeweiligen Leistungslevel entsprechen und Aufstiegsmöglichkeiten bieten. Im Jahr 2022 fanden etwa die ersten offiziellen E-Sport-Landesmeisterschaften in Schleswig-Holstein statt, die seither jährlich in verschiedenen E-Sport-Titeln ausgetragen und mit einem professionellen Livestream begleitet werden. Sie bieten so Nachwuchstalenten die Chance, erste Eventerfahrungen zu sammeln sowie E-Sport-Organisationen und Sponsoren auf sich aufmerksam zu machen.

Perspektivisch wären flächendeckende, turnierbezogene Strukturen inklusive betreuter Spielangebote in Deutschland wünschenswert, um die wachsende Begeisterung für digitale Spiele und den sportlichen Umgang mit ihnen positiv zu begleiten. Werte des E-Sports wie Fair Play, Inklusion und Respekt könnten in dem Zuge befördert und kritischen Aspekten wie toxischem Verhalten strukturell begegnet werden. Hier könnte sich unter anderem mit der dynamischen Entwicklung der E-Sport-Landesverbände als Interessens- und Stellvertretungen in den jeweiligen Bundesländern einiges in den nächsten Jahren bewegen.

6. FAZIT

Vieles ist im E-Sport bezüglich Regionalität, Kooperation, Kompetenzen und Strukturen bereits in Bewegung, sodass etwa soziale Potenziale des E-Sports vermehrt ausgeschöpft werden. Unterschiedlich ausgerichtete betreute Spielangebote und -stätten entstehen, die persönliche Begegnungen mit Gleichgesinnten in der Region möglich machen und so Safe Spaces für alle Interessierten schaffen. Dabei finden auch zahlreiche und vielfältige Kooperationen in Form von Veranstaltungen und Projekten statt, sodass gemeinsam szene- und fachübergreifend bis in die breite Gesellschaft hineingewirkt wird.

Es zeigen sich jedoch auch offene Handlungsfelder wie zum Beispiel im Bereich des Kompetenzaufbaus auf Seiten von Multiplikator*innen, die noch zu bearbeiten sind. Aufgrund der hohen wirtschaftlichen Relevanz von E-Sport ist strukturelle öffentliche Förderung seitens des Staates von Nöten, damit nachhaltiger, gemeinnützig orientierter E-Sport möglich und sinnvoll im bestehenden Ökosystem angeschlossen wird. Hier bleibt abzuwarten, ob weitere Bundesländer den Vorreitern Schleswig-Holstein, Nordrhein-Westfalen und Sachsen-Anhalt folgen und der Rolle des E-Sports als sozialer und ökonomischer Potenzialträger mit entsprechender Förderung begegnen.

Generell bieten Gaming und E-Sport, regional und fair ausgestaltet, wie mithilfe des Praxiseinblicks dargestellt, jedoch gesellschaftliche Potenziale, die es weiter mit kreativen, neuen, mutigen Lösungen auszuschöpfen gilt. Gleichzeitig können verschiedenartige Herausforderungen der mediengeprägten Gegenwart über die Themen Gaming und E-Sport effektiv bearbeitet werden, sofern diesen mit Offenheit begegnet wird.

QUELLEN

LITERATUR

AKJS SH – Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. (o.D. a). ESport. https://akjs-sh.de/unsere-themen/medien/esport/ [Zugriff: 27.10.2023].

AKJS SH – Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. (o.D. b). Jugendschutz im eSport. https://akjs-sh.de/unsere-themen/medien/jugendschutz-im-esport/ [Zugriff: 27.10.2023].

EarlyGame (08. November, 2022). LoL : Worlds mit Zuschauerrekord. https://www.sport1.de/news/esports/league-of-legends/2022/11/lol-worlds-finale-2022-stellt-rekord-auf [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. a). ESBD Mitglieder. https://esportbund.de/mitglieder/ [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. b). Grundlagen des E-Sport-Trainings. https://akademie.esportbund.de/?page_id=580 [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. c). C-Lizenz. https://akademie.esportbund.de/?page_id=587 [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. d). Über den ESBD. https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/ [Zugriff: 27.10.2023].

ESBD – eSport Bund Deutschland e.V. (o.D. e). Verband des deutschen e-Sports. https://esportbund.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

Esports Academy NRW (o.D.). Förderung der Esports Academy NRW. https://esports-academy-nrw.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

E-Sports Earnings (9. Februar, 2023). Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports Turniere weltweit bis Februar 2023 (in Millionen US Dollar) [Graph]. In Statista. https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoechstdotierten-esports-turniere/ [Zugriff: 27.10.2023].

Esports Hub Sachsen-Anhalt (o.A.). Esports Hub Sachsen-Anhalt. https://e-sport-hub.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

Esports player foundation (o.D.). Esports player foundation [Startseite]. https://esportsplayerfoundation.org/ [Zugriff: 27.10.2023].

E-Sport-Verband SH (o.D.). Trainer:innen-Ausbildung. https://e-sport.sh/trainer_innenausbildung/ [Zugriff: 27.10.2023].

E-Sport-Verband SH (o.D. b.). Vorstand. https://e-sport.sh/team/ [Zugriff: 27.10.2023].

Fachhochschule Westküste/Nielsen Sports Deutschland GmbH (2021). Marktanalyse ESports und Gaming. FH Westküste. https://www.fh-westkueste.de/fileadmin/Dateien/Forschung/Projekte_FBW/Markt-analyse_eSports_und_Gaming.pdf [Zugriff: 27.10.2023].

Game – Verband der deutschen Games Branche e. V. (2021). Game Fokus Esport. Game. https://www.game.de/guides/game-fokus-esport/die geschichte des esports/ [Zugriff: 27.10.2023].

Game – Verband der deutschen Games Branche e.V. (2022). Deutschland zum besten Esport Standort machen. Game. https://www.game.de/guides/game-fokus-esport/deutschland zum besten esport standort machen/ [Zugriff: 27.10.2023].

Kiel, N. (26.06.2019). Frauen im E-Sport: Wo stehen wir?. Grimme Game. https://www.grimme-game.de/2019/06/26/frauen-im-e-sport-wo-stehen-wir/ [Zugriff: 27.10.2023].

Kreisjugendring (KJR) Stormarn (o.D.). Stormarn League. https://www.stormarnleague.de/ [Zugriff: 27.10.2023].

LEZ SH – Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (o.D.). Das LEZ SH. https://lez.sh/das-lez-sh/ [Zugriff: 27.10.2023].

OKSH – Offener Kanal Schleswig-Holstein (o.D.). Stichwortsuche „esport“. https://www.oksh.de/?s=esport [Zugriff: 27.10.2023].

McCauley, B., Tierney, K. & Tokbaeva, D. (2020). Shaping a Regional Offline eSports Market: Understanding How Jönköping, the ‘City of DreamHack’, Takes URL to IRL. *International Journal on*

Media Management, Jg. 22, Heft 1, S. 30-48, https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14241277.2020.1731513.

MIK Brandenburg – Ministerium des Innern und für Kommunales des Landes Brandenburg (2023). E-Sport-Team des MIK startet in der Prime League. Facebook. https://www.facebook.com/brandenburg.mik/posts/pfbid0usQjnah4HWRFRB2MqjYas6RomjihSE358J4ZbWNQwY3geSXrzZEHSXPsAMa8M5kBl [Zugriff: 27.10.2023].

MIKWS SH – Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein (2023). Richtlinie über die Förderung des E-Sport in Schleswig-Holstein. https://www.schleswig-holstein.de/DE/fachinhalte/S/sport/Downloads/rili_e-Sport.pdf?_blob=publicationFile&v=5 [Zugriff: 27.10.2023].

Möllner SV – Möllner Sportvereinigung von 1862 e.V. (o.D.). Das Regionalzentrum für E-Sport u. Digitalisierung im ländlichen Raum. https://moellnersv.de/regionalzentrum [Zugriff: 27.10.2023].

NRD – Norddeutscher Rundfunk (o.D.). Stichwortsuche „esport". https://www.ndr.de/suche10.html?query=esport [Zugriff: 27.10.2023].

Schmidt, S., Heil, R., Fleischer, T., Woll , A. (2019). Positionspapier zum e-Sport in Deutschland: Herausforderungen und Forschungsdesiderate. DOI 10.5445/IR/1000098638.

Wccftech (19. April, 2022). Umsatz im eSports Markt weltweit in den Jahren 2018 bis 2021 und Prognose für 2022 und 2025 (in Millionen US Dollar) [Graph]. In Statista. https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose zum umsatz im esports markt weltweit/ [27.10.2023].

Scholz, Tobias M. (2020): Deciphering the World of eSports, *International Journal on Media Management*, Jg. 22, Nr. 1, S. 1-12, DOI: 10.1080/14241277.2020.1757808

UNI eSports GmbH (o.D.): Über uns. Online: https://www.uniliga.gg/about/ [Zugriff: 27.10.2023].

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Jana Möglich promoviert kooperativ an der Europa-Universität Flensburg als Stipendiatin der Fachhochschule Kiel im Themenbereich „Gesellschaftliche Potenziale von E-Sport". Zudem ist sie als Lehrbeauftragte am Fachbereich Medien und ehemalig auch am Fachbereich Soziale Arbeit und Gesundheit der Fachhochschule Kiel aktiv. Nebenbei wirkt sie vielfältig ehrenamtlich zur Förderung verantwortungsbewusster, regionaler E-Sport-Angebote, vorrangig im Vorstand des schleswig-holsteinischen E-Sport-Landesverbandes sowie im Leitungsteam des Landeszentrums für E-Sport und Digitalisierung SH in Kiel.

Ihr medienwissenschaftlicher Fokus liegt auf regional orientierten E-Sport-Strukturen und -Angeboten inklusive deren gesellschaftlichen Potenzialen und Herausforderungen. In der Lehre sind ihre inhaltlichen Schwerpunkte bisher in der Medienpädagogik, im Marketing-Management und in der Berufsbildung.

„FÜR MANCHE FRAUEN IST EIN VATER MEHR ALS GENUG."

Ein Beitrag zum Erzählen von Geschlecht in GHOST OF TSUSHIMA

Phillip Brandes

ABSTRACT

Der Beitrag fragt danach, wie Geschlecht in GHOST OF TSUSHIMA (Sucker Punch 2020) erzählt wird, wie die Figuren dargestellt sind und welche produktions- und rezeptionsästhetischen sowie erzähllogischen Gründe es für die gewählte Darstellungsform gibt. Der Fokus liegt dabei auf den früh eingeführten Figuren Jin, Yuna, Fürstin Adachi, Tomoe und deren Lehrer Sensei Ishikawa sowie schließlich auf Ankhsar Khatun, die erst im Zusatzinhalt IKI ISLAND (gemeinsam mit dem Director's Cut veröffentlicht) relevant wird. Ziel ist es dabei, nicht nur einen Beitrag zur Figurenanalyse hinsichtlich der Kategorie *gender* zu leisten, sondern diese auch spielgeschichtlich einzuordnen und auf seine Funktionen hin zu befragen.

Keywords: Ghost of Tsushima, Gender Studies, Erzähltheorie

1. FRAGESTELLUNG UND VORGEHEN

„Das Mongolenreich überfällt unsere Heimat. Sie sind brutal, unerbittlich, unaufhaltbar. Wir sind 80 Samurai gegen eine Armee. Wir kämpfen, um die Invasion zu verlangsamen. Heute sterbe ich für mein Volk. [...] Wir stellen uns dem Tod und verteidigen die Heimat. Tradition ... Mut ... Ehre ... Das

ist, was uns ausmacht. Wir sind die Krieger von Tsushima. Wir sind Samurai!"[1]

Mit dieser via Cutscene dargestellten Ansprache von Fürst Shimura beginnt GHOST OF TSUSHIMA (Sucker Punch 2020). Fürst Adachi reitet daraufhin, von Shimura geschickt, allein an den Strand, an dem die mongolischen Invasoren warten. Er fordert den Anführer der Mongolen zu einem Einzelkampf heraus. Fürst Adachi wird von seinem Widersacher gänzlich wortlos zunächst mit Öl beschüttet, angezündet und unmittelbar danach enthauptet. Die geschockten Gesichter der Samurai werden gezeigt, Fürst Shimura bläst zum Angriff: „Samurai! Wollt ihr aufgeben? – Ehrlose Feiglinge verdienen keine Gnade. Keine Gnade!"[2] Die Samurai reiten los, der Übergang von Cutscene zu Spiel erfolgt nahtlos und man übernimmt den Protagonisten des Spiels Jin Sakai, Neffe von Fürst Shimura. Das Spiel beginnt hier ohne Tutorial in medias res, der einzig ausführbare Befehl ist allerdings ‚Angriff'. Die Schlacht ist kurz und das angekündigte Himmelfahrtskommando lässt nicht lange auf sich warten. Bei dem Versuch, den Anführer der Mongolen, Khotun Khan, zu besiegen, wird Jin durch Explosionen und Pfeile verwundet. Für ihn nur noch zu erahnen und für die Spieler*innen zu sehen, ist, wie Fürst Shimura bezwungen und – wie kurz darauf erfahren wird – gefangen genommen wird.

Mit Jins Erwachen beginnt das Spiel ein zweites Mal. Die Schlacht ist vorbei, Jin kommt noch geschwächt und ohne Waffen in einem kleinen Lager in der Nähe des Geschehens zu sich. Mit seiner Retterin, Yuna, schleicht er sich durch eine bereits von den Mongolen eingenommene Siedlung, um zunächst seine Waffen zurückzuerlangen und im Anschluss seinen Onkel zu retten. Dabei begegnen beide – unbewaffnet – einem der Invasoren, den Yuna unter Tränen ablenkt und schließlich hinterrücks ersticht. In der Folge ist man gezwungen, sich, ohne gesehen zu werden, durch den Ort zu bewegen und zu überleben. Dazu klettert man auf Dächer, kriecht unter Häusern hindurch und bedient sich an der in den Häusern gelagerten Habe

1 Der Beginn des Spiels kann in Let's Plays nachvollzogen werden, vgl. bspw. Zajitez 2020. Im Folgenden gebe ich an, aus welcher Quest (analog zum Spieltitel in Kapitälchen angegeben) der behauptete Inhalt stammt.

2 Ebd.

von (früheren) Bewohner*innen. Obwohl diese Vorgehensweise die einzig mögliche ist, um am Leben zu bleiben und eine Chance auf Befreiung von Jins Onkel zu haben, wird Yuna von Jin (also figural explizit) wie folgt charakterisiert: „Du kletterst auf Dächer, plünderst Schlachtfelder… Du bist eine Diebin." Wiederholt wird auf die Notwendigkeit verwiesen, dass sie tut, was in einer exzeptionellen Situation wie dieser eben getan werden muss, dennoch zeigt Jin sich ebenso wiederholt unzufrieden, wie an folgendem kurzen Gesprächsauszug erkennbar: „Yuna: Nimm alle Vorräte, die du tragen kannst. – Jin: Das Haus gehört jemandem. – Yuna: Und sie kommen nicht zurück."[3] Es gelingt Jin in der Folge, mit Yunas Hilfe die Burg zu erreichen, auf der sein Onkel gefangen gehalten wird. Doch der faire, für einen Samurai angemessene Zweikampf, führt erneut nicht zum Erfolg. Jin verliert den Kampf gegen Khotun Khan, wird von einer Brücke geworfen und erneut von Yuna gerettet. Nach einem kurzen Gespräch, das die nächsten Spielziele offenlegt, werden die Spieler*innen nun in die offen gehaltene Welt des Spiels entlassen.

Der geschilderte, doppelte Beginn des Spiels umreißt bereits dessen zentrales Thema und auch die Problemstellung des vorliegenden Beitrags. Verhandelt wird – zwischen den Polen, die beide Anfänge gezeigt haben – was es heißt, ein Samurai zu sein und damit für Jin unmittelbar verbunden: was es heißt, ein *richtiger* Mann zu sein. Immer wieder in Konflikt gerät die vermeintlich richtige Vorstellung eines Samurai mit den Vorgehensweisen, die der zweite Beginn angedeutet hat und die später detaillierter ausgeführt werden. Diese Vorgehensweisen umfassen Heimlichkeit, Lüge, Betrug, Unehrenhaftigkeit – es zählt hier nicht *wie*, sondern *dass* Ziele erreicht werden. Auffällig ist nun, dass die Alternative zum Weg des Samurai von einer weiblichen Figur in das Spiel eingeführt wird. Das Spiel beginnt also mit der Darstellung zwar ehrenhaft kämpfender, aber letztlich unterliegender Männer und unehrenhafter, betrügender, aber obsiegender Frauen und Invasoren. Und so fragt der vorliegende Beitrag danach, wie Geschlecht in

3 Ebd.

GHOST OF TSUSHIMA erzählt wird,[4] wie die Figuren dargestellt sind und welche Funktion(en) die gewählten Darstellungen erfüllen.[5] Ich lege dabei den Fokus auf die früh eingeführten Figuren Jin, Yuna, Fürstin Adachi, Ishikawa und dessen Schülerin Tomoe sowie schließlich auf Ankhsar Khatun, die erst im Zusatzinhalt IKI ISLAND (gemeinsam mit dem Director's Cut veröffentlicht) relevant wird. Es wird dabei zweierlei gezeigt: einerseits, dass die Darstellung weiblicher, mit agency[6] ausgestatteter Figuren nicht ohne Rückgriff auf pejorative Topoi gelingt und anderseits, dass die Darstellung der (Neben-)Figuren allein auf Jins Geschichte und dessen Verhandlung, was denn nun einen Samurai, einen Sohn (IKI ISLAND), einen Mann ausmache, abzielt.[7]

2. YUNA

Die Handlung des Spiels ist in drei Akte unterteilt. Diese enthalten jeweils, im Menü *Geschichten* genannte, Handlungsteile, welche wiederum aus

4 Eng damit verbunden – das hat der vorliegende Einstieg gezeigt – sind auch andere Kategorien wie class (Diebin) und race (mongolische Invasoren).

5 Grundsätzlich muss hier eingeschoben werden, dass im Spiel durchgehend mit Selbst- und Fremdcharakterisierungen innerhalb des binären Systems (weiblich-männlich) auf die hier relevanten Figuren Bezug genommen wird.

6 Agency wird hier doppelseitig verstanden, einerseits in der für die Game Studies typischen Verwendung, die an Erfahrung und Erleben (i. d. R. von Rezipierenden) anknüpft und deren Einfluss auf das Spiel geltend macht (vgl. Murray 2017, S. 159 f.). Anderseits wird hier an objektbezogenere Verwendungen, wie sie etwa in dingtheoretischen Arbeiten üblich sind (vgl. Mühlherr 2016, S. 7–10), angeknüpft. Figuren sind aus interner Perspektive (vgl. Köppe; Kindt 2011, S. 116 f.) durchaus in der Lage, zu erfahren. In diesem Sinne meint agency das Gestaltungspotential für sich oder die Handlung. Aus externer Perspektive sind Figuren aber eben keine lebendigen Menschen, sondern Konstrukte, Figuren (vgl. ebd.). In diesem Sinne meint agency eine Form der Wirkmächtigkeit, die außerhalb des dargestellten Willens der Figuren liegt (vgl. zur Verwendung des Begriffes agency in unterschiedlichen Disziplinen auch Ascher 2021, S. 87).

7 Ganz im Sinne einer Geschlechter- und Mediengeschichte des Spiels soll der Beitrag, auch wenn er vordergründig Figurendarstellung zum Thema hat, dazu beitragen, Entwicklungen zu skizzieren, die (digitale) Spiele und Spielkulturen hinsichtlich Darstellungen, Thematisierungen und Rezeptionen von Geschlecht und Geschlechtern genommen haben. Zur Idee und Notwendigkeit einer Medien- und Geschlechtergeschichte des Spiels vgl. Unterhuber 2021, insb. S. 1 f., 6 sowie Unterhuber in diesem Band.

mehreren Quests bestehen können. Der Handlungsstrang um Yuna ist dabei der erste, auf den Spieler*innen hingewiesen werden. Theoretisch ließen sich die Nebenhandlungen innerhalb eines Aktes in beliebiger Reihenfolge ausführen, Yunas auf der Karte gekennzeichnete Mission ist allerdings in unmittelbarer Nähe zum Ort, an dem man in die offenere Welt entlassen wird.

Wie alle Missionen im übrigen ersten Akt hat auch diese Mission das übergeordnete Ziel, Verbündete für die Befreiung von Jins Onkel zu rekrutieren. Im Falle Yunas geht es darum, ihren Bruder aus mongolischer Gefangenschaft zu befreien, damit dieser ein Werkzeug schmieden kann, das bei der Rettung von Jins Onkel helfen kann.[8]

In Bezug auf die Spielmechaniken und weitere in der Handlung später relevante Punkte dient die Mission dazu, die zu Beginn nur angedeutete unehrenhafte Spielart auszubauen und die Struktur, in der das Spiel funktioniert, zu etablieren. Die gesamte Karte des Spiels ist von mongolischen Lagern durchzogen, was narrativ durch die Besatzung der Insel begründet wird. Banditenlager sind durchaus üblich in aktuelleren Open-World-Titeln. Oftmals dienen sie dazu, die Welt spielerisch interessant zu halten und mit spielmechanisch relevanten Inhalten zu füllen, in GHOST OF TSUSHIMA sind sie qua Setting auch Teil der Erzählung.

Die Lager sind dabei aus verschiedenen Elementen zusammengesetzt: Es gibt Aussichtstürme, hohes Gras, Zelte, stellenweise Hütten mit begehbaren Dächern, Türen, Fenster und durch Shōji[9] geteilte Räume und Ähnliches. Im überwiegenden Teil des Spiels können diese Lager durchgespielt werden[10], wie man es als Spieler*in für sinnvoll erachtet. Man könnte also davon ausgehen, der Widerspruch aus Samurai-Handeln und Nicht-Samurai-Handeln sei ein optionaler. Doch es gibt Teile der Handlung, die Letzteres obligatorisch machen. Begründet wird dies auf Handlungsebene mit der Übermacht der Mongolen: Da Samurai aufgrund ihres Kodex' be-

8 Vgl. DER KRIEGERKODEX.

9 Shōji sind semitransparente, reispapierne Raumtrenner, Schiebetüren und -fenster.

10 Durchspielen meint hier das Töten aller Mongolen oder des Lageranführers, wodurch das Lager von der Karte verschwindet bzw. die von den Mongolen zu einem Lager umfunktionierte Siedlung neu aufgebaut wird.

rechenbar und somit für die mongolischen Invasoren keine Herausforderung seien, könne nur ein überraschendes, von üblichem Handeln eines Samurai abweichendes Element Möglichkeiten zum Sieg bieten. Und diese Überraschungen werden mithilfe der Figur Yuna in das Spiel implementiert – Schleichen, Täuschen, Verstecken, Meucheln werden in dieser Mission erklärt und müssen (egal wie sehr es Jin widerstrebt) ausgeführt werden.

In Bezug auf Yuna sind mehrere Dinge beobachtbar. Zunächst entspricht sie als weibliche Figur durchaus nicht dem Klischee einer *damsel in distress* – sondern kämpft, schmiedet Pläne, gibt Anweisungen. Anderseits ist sie es aber auch, die das, was als unehrenhaft bezeichnet wird und womit Jin den Rest des Spieles über konfrontiert wird und was letztlich auch zum Bruch mit seinem Onkel führt, in die Welt bringt. Man hat auf der einen Seite also eine weibliche Figur, die in ihrem Set an Fähigkeiten hinter keine der übrigen Figuren zurücktreten muss. Auf der anderen Seite entschied sich Sucker Punch, diese aber nur über Topoi wie die Gift, Lug und Trug anwendende Frau zu etablieren. Spielmechanisch bringt sie Schleichen in Gras oder unter Häusern, das Schießen mit Gift- und Halluzinationspfeilen oder Ablenkungen mit Windglocken oder Böllern sowie das Attentat aus der Deckung heraus in das Kampfsystem.

Den Gegenpart dazu bildet das sog. *Stellen* – indem Jin aus seinem Versteck hervortritt und die Gegner zu offenem Kampf herausfordert. Letzteres kennzeichnet sich durch eine Ästhetik und Spannung, die an Samurai-Filme der 70er und 80er-Jahre angelehnt ist.[11] Doch egal, wie sehr versucht wird, diesem Samurai-Bild zu entsprechen, drängt das Spiel regelmäßig dazu, von diesem Pfad abzuweichen. Teilweise auch wie in der eben angesprochenen Mission mit Zwang zum Attentat. Das implizite Drängen zum Abweichen vom Weg des Samurai läuft spielmechanisch etwa über den Aufbau der Räume – so gibt es Gras zum Verstecken, die oben genannten Häuser und Mongolen, die etwa unaufmerksam um ein Lagerfeuer versammelt sind. Hinzu kommt, dass Jin stets zahlenmäßig stark unterlegen ist. Das Spiel verführt also zum Schleichen, durchaus auch explizit,

11 Zur vornehmlich an Kurosawa-Filmen orientierten Ästhetik vgl. Bumsue 2021.

indem Missionsbelohnungen üppiger ausfallen, wenn man beispielsweise mit Halluzinationspfeilen dafür gesorgt hat, dass sich die Gegner selbst dezimieren. Kurzum: Das Spiel wird bewältigbarer und belohnender, wenn von den vielen verfügbaren Fähig- und Fertigkeiten neben dem offenen Nahkampf Gebrauch gemacht wird.

Mit jeder Mission steigt Jins Ruf als Samurai, der ggf. vom Weg abweicht. Figuren in der Spielwelt tuscheln, wenn er vorbeikommt; kämpft man gemeinsam mit Nebenfiguren, fallen in den Missionen durchaus Kommentare – man würde Kämpfen, als würde man es genießen, oder man solle aufpassen, an der Gewalt nicht zu viel Freude zu haben, da dies nicht dem Wesen eines Samurai entspreche.[12] Jins Zweifel werden oftmals in analeptischer Form präsentiert. So gibt es zahlreiche Rückblenden, in denen Jins Onkel ihm das Wesen eines Samurai näherbringen will. Die eingangs dargelegte Mission und die darauffolgenden Zweifel versucht Jin mit den Worten „Ich tat, was ich musste“[13] abzuschütteln.

Yuna schert sich um Jins Zweifel wenig. In einer späteren Mission wird nach einem Kampf gegen die Mongolen erneut auf Jins unkonventionelle Art des Kampfes verwiesen, was Yuna dazu veranlasst, zu verkünden „Du bist mehr als ein Samurai… Er ist ein rachgieriger Geist … dem Grab entstiegen, um die Mongolen zu töten.“[14] Fortan vermehrt sich Jins Ruf als der titelgebende *Geist von Tsushima*.

Geist ist dabei mehrfach kodiert, einerseits als alternatives Framing zur Heimlichkeit – fortan schleicht Jin nicht wie ein Dieb, er ist nur leise wie ein Geist. Anderseits zeigt der Begriff auch an, dass das Konzept Samurai ausgehöhlt wird. Yuna nennt es „mehr als ein Samurai“, doch in den Augen von Jins Onkel und einiger anderer gilt wohl eher *weniger als ein Samurai*, für sie ist Jin *nur noch ein Geist*. Zuletzt ist die Bezeichnung eine Drohung an

12 Das Spiel etabliert, ob gewollt oder ungewollt, Bilder davon wie Männer kämpfen (sollten). Diese Soll-Kampfart scheitert allein zwar (was gegen sie spricht), aber die vielen dem gegenüber positiv eingestellten Figuren-Kommentare prägen ein Bild idealer Männlichkeit (dazu passt etwa, dass man sich mit sog. *Entschlossenheit* heilt: Männer müssen sich nur zusammenreißen, um zu genesen), das von weiblichen oder mongolischen (ge-otherten) Figuren unterlaufen wird.

13 Vgl. Der Kriegerkodex.

14 Hammer und Schmiedefeuer.

die Mongolen. Sie sind gewarnt vor etwas, das man weder hören noch verletzen kann und das sie heimsucht, sollte es nötig werden.

3. MASAKO ADACHI

Eine weitere potentielle Verbündete ist die Fürstin Masako Adachi, bei deren Mann, Fürst Adachi, es sich um den zu Beginn des Spiels von Khotun Khan getöteten Samurai handelt. Auch der übrige Adachi-Klan wurde umgebracht und das Missionsziel ist es nun, die Täter ausfindig zu machen und den Adachi-Klan gemeinsam mit Masako zu rächen. Dem Fokus auf Rache entsprechend ist Masako eine der wenigen Figuren, die Jins Kampfstil weder kommentiert noch verurteilt.

Im Gegensatz zu den Missionen mit Yuna dient Heimlichkeit hier nur dem Beschaffen von Informationen, bei Konfrontationen wird der offene Kampf gewählt. Masako zeichnet sich dabei auch durch eine gewisse Gnadenlosigkeit aus, wenn sie Informanten tötet, die für das Geschehene letztlich aber nicht verantwortlich sind. Die Art, wie eine weibliche Figur erzählt wird, ähnelt dem bisher Gezeigten: Ähnlich wie bei Yuna handelt es sich bei Masako Adachi um eine in ihren Fähigkeiten zwar durchaus exponierte weibliche Figur, die aber ebenfalls einen negativ konnotierten Topos ausfüllt: den der rachsüchtigen und skrupellosen Witwe.

Dabei gibt es keine neutrale, erzählende Instanz, die ihr Verhalten als negativ bewertet – im Gegenteil: Handlungen stehen im Einklang mit den in der Spielwelt gültigen Gesetzen und als Spielende*r ist man tatkräftig unterstützend tätig. Aber letztlich steht sie in einer Tradition weiblicher Figuren, die zwar mehr sind als tatenlose Nebenfiguren, aber dann eben allein in der Rache aufgehen.

Am Ende der Quest-Reihe erfährt man, dass die Person, die hinter dem Angriff auf Masakos Familie steckt, deren eigene Schwester, Hana, war. Masako habe Hana gezwungen, mit ihrem missbräuchlichen Mann, Ikedi, zusammenzuleben. Aus Rache hat Hana Masakos verbliebene Angehörige töten lassen.[15] Masako weigert sich schließlich, Hana umzubringen, und

15 Vgl. Die betrogene Schwester.

gibt ihr die Möglichkeit, sich selbst zu töten. Nun ziellos beschließt Masako, Tsushima zu verlassen.

Wie im übrigen Spiel kann auch hier Geschlecht nicht ohne Klasse erzählt werden. In diesem Fall sind es familiäre Hierarchien, die eine Figur über eine andere bestimmen lassen. Die Folge ist (wieder einmal) männliche Gewalt.

4. TOMOE UND ISHIKAWA

Der letzte hier zu behandelnde Verbündete, der in Akt 1 des Spiels als Mitstreiter zu gewinnen ist, ist Sensei Ishikawa, Lehrmeister der Bogenkampfkunst. Wie für ältere Männer in Jins Leben üblich hat auch Ishikawa elaborierte Ansichten dazu, wie ein Samurai zu sein habe – beziehungsweise dazu, wie er vor allem nicht zu sein habe: „Ein Samurai ist ein Wächter. Kein Mörder, der herumspringt wie ein Dieb“[16] ist nur eine der zahlreichen, ähnlichen Bemerkungen, die Jin während der Missionen mit Ishikawa zu hören bekommt. Er hilft Ishikawa auf der Suche nach und im Kampf gegen dessen ehemalige Schülerin Tomoe. Tomoe wird von Ishikawa selbst als noch nie dagewesenes Talent bezeichnet, woraufhin Jin ihr den „Geist einer Kriegerin“ attestiert, aber Ishikawa korrigiert: „Nein. Der Geist einer Mörderin.“[17]

Entzweit hat Tomoe und ihren Sensei, dass Erstere Teile seines *Weg des Bogens* an Außenstehende weiterzugeben begann. Die von Ichikawa angedachte Strafe war Tomoes Hinrichtung. Sie entkam und wurde später von Mongolen entführt, denen sie sich in der Folge anschloss. Von diesen erhält sie, so Ishikawa, was die übliche Ordnung auf Tsushima ihr verwehrt hat, nämlich Einfluss und Möglichkeiten. Im Gegenzug lehrt sie den Invasoren Ishikawas *Weg des Bogens*. Tomoe hat im Verlauf der Quest-Reihe die Möglichkeit, Jin zu töten, tut es jedoch nicht und will letztlich von ihm gefunden werden. Der Grund dafür ist Verrat der Mongolen an Tomoe. Diese will die Pläne der Mongolen nun verraten und vereiteln helfen. Erst

16 DER SENSEI UND DIE SCHÜLERIN.
17 Ebd.

später erfährt man, dass dies zu Tomoes Plan gehörte, um Tsushima Richtung Kyoto verlassen zu können. Ishikawa nutzt die Möglichkeit zur Rache an Tomoe letztlich nicht, sondern lässt sie entkommen.

Die Darstellung Tomoes weicht insofern von den bisherigen Figuren ab, als dass der überwiegende Teil der Informationen, die man über sie erhält, von einer anderen Figur, Ishikawa, der alles andere als unvoreingenommen ist, stammt. Entsprechend simpel fällt sein Urteil aus: Sie ist eine Verräterin (dass es andere Gründe geben kann, sich als Frau, deren Lehrmeister und letzte nahestehende Person sie umbringen will, den eigenen Entführern anzuschließen, ist für Ishikawa wohl undenkbar) und gehört entsprechend bestraft. Tomoe selbst kommt nur bei zwei Gelegenheiten selbst zu Wort: in der vorletzten Quest der Questreihe, wenn sie Jin über ihre Identität täuscht und sich als gewöhnliche Bäuerin mit Namen Matsu[18] ausgibt sowie schließlich in der letzten Quest, in der sie bis zu ihrem mit einem Brief unterlegten Abschied damit beschäftigt ist, Ishikawas Vorwürfe zu kontern. Erst diese letzten Momente, der gemeinsame Kampf gegen die Mongolen und der Brief sorgen dafür, dass Ishikawa von seiner geplanten Strafe absieht. Dies geschieht nicht ohne einen Hinweis für Jin. Dieser solle Ishikawas Fehler nicht wiederholen und sich von einem vermeintlich einzig richtigen Weg leiten lassen, um letztlich vor nichts als Rachewünschen zu stehen.[19]

In Summe folgt das Spiel bei der Darstellung Tomoes jedoch seinem Paradigma – während männliche Figuren Jins inneren Zwiespalt bearbeiten und dabei oftmals selbst in Tendenzen heuchlerisch agieren,[20] verfügen die weiblichen Figuren zwar durchweg über agency und sind alles andere als passive Figuren, referenzieren dabei aber immer an schon bekannte,

18 Vgl. Vorübergehende Freundschaft.

19 Vgl. Die letzte Ruhe.

20 Weder Ishikawa noch Shimura halten sich an den Weg des Samurai so, wie sie es von Jin verlangen (s. bspw. Der Geist und der Dämonensensei). Diese Dissonanz wird auch im Kampfsystem vorgeführt. Denn welche Form des Kampfes nun ehrenvoll ist und wo ein ehrenvoller Kampf aufhört, ist nicht ganz klar. Einerseits tadelt Ishikawa, er würde nicht noch ein Monster trainieren, anderseits plant man mit ihm einen Angriff aus dem Hinterhalt, der Bienennester und explodierende Fässer beinhaltet.

eben misogyne Topoi wie die rachsüchtige Mutter, die ehrenlose Giftmischerin oder, wie im Falle Tomoes, die Verräterin.

5. IKI – ANKHSAR KHATUN

Von Interesse ist nun, ob und inwiefern die später veröffentlichte Erweiterung IKI ISLAND sich zu dem hier herausgearbeiteten Paradigma verhält. Erweiterungen sind in ihrer Anlage oftmals nicht nur als mehr vom selben gedacht, sondern sollten, damit sie als gut gelten dürfen, auch mit kleineren spielerischen und/oder erzählerischen Besonderheiten einhergehen.

Der Schauplatz Iki hängt insofern mit Jins Vergangenheit zusammen, als dass er der Ort ist, an dem sein Vater starb. Diesen führte eine Mission nach Iki – dort für Ordnung zu sorgen und die Herrschaft der Samurai einzuführen, war sein Ziel. Die Ansässigen lehnten die neue Herrschaftsform ab und es kam zu offenen Kämpfen, bei denen Jins Vater ums Leben kam. Vor den Augen seines Sohnes, der sich versteckte, flehte er um Hilfe. Jin hielt sich aus Furcht um sein eigenes Leben versteckt. Schon damals – noch jung – tat er also nicht, was ein *richtiger* Samurai tut, er entschied sich gegen die Ehre und für das Leben.

Jin reist nun nach Iki, um zu verhindern, dass die Insel den Mongolen als Sammelpunkt dienen kann, um von dort Tsushima und darauffolgend das japanische Festland angreifen zu können. Da niemand auf Iki Samurai sonderlich schätzt, sind Jins Kampfstil oder seine vermeintliche Ehre uninteressant. Wenn Samurai-Sein hier diskutiert wird, dann nicht als erstrebenswerte Form ehrhaften, männlichen Verhaltens, sondern als problematische Herrschaftsform einer sich als elitär verstehenden Klasse. Die Form von Männlichkeit, die hier diskutiert wird, ist daher eine andere: die zwischen Vater und Sohn.

Dies ist in die Handlung des DLCs eingebunden wie auch die letzte weibliche relevante Figur, über die im Rahmen dieses Beitrags geschrieben werden soll: Ankhsar Khatun, die Anführerin der Mongolen auf Iki, die von allen nur *der Adler* genannt wird. Sie ist in der Lage, mittels Zauberei bzw. Schamanismus – das Spiel ist hier uneinig in der Terminologie – ihre Feinde

in den Wahnsinn zu treiben und ihre Untergebenen in Schamanen zu verwandeln, die in den Kämpfen dafür sorgen, dass alle übrigen Kämpfer wesentlich schwerer zu bezwingen sind. Handlung und Spielmechanik (samt Überbietungsanspruch der Erweiterung gegenüber dem Hauptspiel) werden also eng zusammengeführt.

Jin wird zu Beginn gefangen genommen und ihm wird ein Trank eingeflößt, der ihn – so er es zulässt – ebenfalls zu einem von Ankhsar Khatuns Schamanen machen kann. Er lehnt ab und wird fortan von Visionen geplagt.[21] Die Ausgestaltung von Ankhsar Khatun begründet also die spielerisch neue Herausforderung einerseits und die Handlung anderseits. Sie ist somit tragendes Element der Motivation der Erweiterung. Aber auch hier gilt: Als Antagonistin, als negativ gerahmte Hexe, ist sie erneut eine weibliche Figur mit agency, aber eben erneut eine, die nicht positiv erzählt werden kann.

Der Fortschritt der Iki-Handlung mit dem Ziel, Ankhsar zu besiegen, ist dabei eng mit dem Überwinden von Jins Kindheitstraumata verbunden. Je näher er dem Ziel kommt, Iki zu befreien, desto drängender und plagender werden Visionen, die ihm den Tod seines Vaters zum Vorwurf machen. Erst am Ende ist er in der Lage einzusehen, dass er nicht falsch gehandelt hat und dass seinem Vater in allen Belangen nachzueifern und in blindem Gehorsam das Gegenteil vom Erstrebten zu erreichen, womöglich nicht das beste Ziel ist. So wird Sohn-Sein schließlich mit Samurai-Sein verknüpft und – hier geht die Erweiterung über das Hauptspiel hinaus – von Jins Seite aus akzeptiert und gutgeheißen, dass es neben dem als ehrenhaft behaupteten Weg des Samurai andere Wege gibt, männlich zu sein – Wege, die ihm weibliche (und ‚anderssklassige') Figuren gezeigt haben.[22]

---

21 Erneut ist es Yuna bzw. eine von Jin imaginierte Yuna, die die Einführung in die neue Umgebung übernimmt. In Verbindung mit dem Beginn des Hauptspiels kann als eine ihrer Funktionen die *Helfende* (eine durch und durch weiblich konnotierte Rolle) gelten (vgl. DER SCHREI DES ADLERS).

22 Dies erkennt er an anderer Stelle, in einer rein optionalen Dialogoption – konsequenzlos – selbst: „Von der Fürstin des Adachi-Klans bis hin zu einer Diebin [...] ohne sie wäre ich nicht hier" (vgl. VORÜBERGEHENDE FREUNDSCHAFT). In ihrer Konsequenzlosigkeit kann die Äußerung auch als Entwickler*innenkommentar verstanden werden.

6. EINE GESCHICHTE ÜBER JIN SAKAI

Nach den hier erfolgten, kurzen Analysen stellt sich die eingangs angekündigte Frage nach dem Warum. Weshalb sind die Figuren so ausgestaltet, wie sie es sind? Ich möchte dabei auf zwei Punkte eingehen. Auf 1) die Produktionsbedingungen sowie mediengeschichtliche Aspekte und 2) die erzähllogische Motivation.

Mit Blick auf die agency der Figuren sowie den Erfolg des Nicht-Samurai-Handelns kann man aus produktionstechnischer Sicht zu dem Schluss kommen, dass die Entwickler*innen den Anspruch hatten, weibliche Figuren außerhalb von Klischees wie etwa Support-Figuren zu erzählen. Gestützt wird das auch durch die Tatsache, dass die Figuren zu keinem Zeitpunkt (vom optionalen, quellenbadenden Jin abgesehen) sexualisiert werden oder es einen Sexuelles versprechenden male gaze gibt. Diese Bemühungen gehen aber (partiell) fehl. Sie gehen fehl, weil es – scheinbar – schwer ist, in pseudohistorischen Settings die zwangsläufig realweltliche patriarchale Struktur widerspiegeln, Frauen nicht scheitern zu lassen.

Erzählt man eine Kriegswitwe in einem Samuraispiel, bleiben nur die trauernde passive Witwe und die rachsüchtige Witwe als Optionen. Man würde, wenn man so argumentiert, dem Stoff die Schuld geben und das Entwicklungsstudio aus der Pflicht nehmen. Beachtet man jedoch die Diskurse, die in der (AAA-)Gamesbranche immer noch strukturbildend sind,[23] kommt man nicht umhin, strukturelle Unfähigkeit festzustellen, weibliche Figuren zu erzählen, die an der erzählten Welt nicht scheitern oder nicht viel eher von ihr abgestoßen werden.[24] GHOST OF TSUSHIMA mag ein im Verhältnis zu „Your Princess is in another castle!" deutlicher Entwicklungsschritt sein, lässt aber die letzte Konsequenz vermissen und verhindert sie

23 Zur männlichen Prägung von (digitalen) Spielen vgl. Unterhuber 2021, McDivitt 2020, Condis 2018 und Dyer-Witheford; de Peuter 2009.

24 Zeugnis davon liefern – vor allem im AAA-Sektor, wie er auch für diesen Beitrag relevant ist – die Darstellungen weiblicher (und auch generell nicht-männlicher) Figuren in zahlreichen Spielen (vgl. Friedberg 2015, genannt werden etwa ASSASSIN'S CREED 2, BIOSHOCK, RED DEAD REDEMPTION und THE LEGEND OF ZELDA. SKYWARD SWORD).

auch ganz bewusst.[25] So verstecken sich intersektional verwobene Formen der Diskriminierung hinter historischen Settings und einer vermeintlichen Realitätstreue.[26] Das Spiel performiert durch die Handlung zwar den Erfolg weiblicher und anderer Vorgehensweisen, diese Performanz wird durch Figuren wie Shimura, Ishikawa und auch Jin selbst jedoch unterlaufen, wenn diese permanent auf die Gefahr verweisen, vom männlich-japanisch-herrschaftlichem Weg abzukommen. Andersherum gelesen, zeigen die Spielmechaniken auf, dass die behauptete Idealität des Kriegeradels keine ist. Der Weg des Samurai ist als Problemlösungsweg hochgradig dysfunktional und man könnte zu dem Schluss kommen, dass gerade dies die Romantisierung des Samurai dekonstruieren soll. In letzter Konsequenz bleibt dies jedoch aus. Negativ konnotiertes weibliches Handeln wird, indem Jin dieses Handeln übernimmt, in ein neues Männlichkeitsbild überführt. Diese neue Männlichkeit führt letztlich zwar zum Erlangen des Spielziels, aber auch zum Status von Jin als gesuchtem Verbrecher. Jin ist also nicht die Personifikation einer Systemänderung. Viel eher dient sein (nur widerwillig) hingenommenes Ausbrechen aus den herrschenden Regeln letztlich dazu, diese wieder zu stabilisieren. Auch die durch den Geist-Modus behauptete Synthese beider Wege ändert daran wenig: Im Geist-Modus kommen Ästhetik des Samurai-Kampfes und *weibliche* Vorgehensweise schließlich zusammen. Man kämpft mit den bereits etablierten Tricks, visuell wird aber erneut durch Schwarz-Weiß-Farben (nur das Blut bleibt farbig) auf Kurosawa

25 Dies ist etwa bei Tomoe der Fall. Ihre Figur rekurriert auf Tomoe Gozen – eine Figur der japanischen Geschichte und Literatur, die sowohl in den Fähigkeiten als auch in ihrem Gehorsam und ihrer Disziplin als herausragende Persönlichkeit gilt (vgl. Brown 1998). In GHOST OF TSUSHIMA wird dieser Name nun als intertextueller Verweis verwendet und die Figur, die (bei aller Ambiguität der Handlung) verrät und mordet, so zu benennen, ist eine bewusste Umdeutung einer eigentlich positiv rezipierten, weiblichen Figur.

26 Das Spiel kann an keiner Stelle ernsthaft als realistisch im Sinne einer Darstellung tatsächlich geschehener Ereignisse gelten und der Artikel vermeidet, diese Fragen zu stellen. Nur so viel: Die Handlung des Spiels rekurriert auf das Jahr 1274, als es den Begriff Samurai noch nicht gab. Kampfdarstellungen weiblicher Figuren wie etwa Masako Adachi oder Tomoe sind prinzipiell denkbar und keine progressive Idee der Entwickler*innen (vgl. Seinsch 2020). Nichtsdestotrotz vermittelt das Spiel ein Bild des mittelalterlichen Japans, wie es als glaubhaft oder authentisch angenommen werden kann (Paratexte, die Gegenstände des Spiels mit lexikonartigen Einträgen bedenken, tun ihr Übriges). Zum Authentizitätsdiskurs um (insbesondere mittelalterliche) Spiele vgl. Elliot; Horsewell 2020.

rekurriert. Die in diesem Modus behauptete Synthese bleibt in den Figurenhandlungen und -äußerungen sowie am Ende des Spiels aber aus.

Fragt man nach den erzähllogischen Gründen für die Ausgestaltung der weiblichen Figuren, kann man zu dem Schluss kommen, dass es letztlich nie um sie ging. Es ist in erster Linie die Geschichte von Jin Sakai. Jin ist der, der zweifelt, der reflektiert, der unsicher ist.[27] Er ist die komplexe Figur, die am Ende eine andere ist als zu Beginn. Alle anderen Figuren sind von Beginn an *fertig*. Ihr Fertigsein rückt Jins Entwicklung mit in den Vordergrund, er ist der Kontrast zur übrigen erzählten Welt.

Diese erzählte Welt ist eine, die zwar zeigt, dass das ehrenhafte Samurai-Sein scheitert, dem Samurai-Sein daran jedoch nie die Schuld gibt, es sogar ästhetisiert und romantisiert. Während das, was den Erfolg ermöglicht – nämlich *anderes* Handeln, und hier auch als *weibliches* Handeln Bezeichnetes – zwar spielmechanisch in den Flow des Spiels einzahlt, aber dennoch stets negativ gerahmt wird.

QUELLEN

LITERATUR

Ascher, F., 2021. Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen, Populäres Mittelalter. transcript, Bielefeld. https://doi.org/10.14361/9783839458112.

Brown, S.T., 1998. From Woman Warrior to Peripatetic Entertainer: The Multiple Histories of Tomoe. Harvard Journal of Asiatic Studies 58, S. 183–199. https://doi.org/10.2307/2652649.

27 In eine ähnliche Richtung zeigen auch besondere Orte, die Jin allein besucht und in denen er als nachdenklich, sinnierend und tiefsinnig dargestellt wird, wie etwa heiße Quellen, (Inari-)Schreine und idyllische, inszenierte Orte, an denen Haiku verfasst werden (zur Wirkung dieser „inszenierten Atmosphären" vgl. Nguyen 2022, insb. S. 155–158). Der einsame, nachdenklich-melancholische Mann mag als subversiv gelten oder gegolten haben (vgl. Patri 1998), ist aber ebenso Topos wie die oben genannten. Er zweifelt und leidet unter diesem Zweifel auch deshalb sichtbar, damit sich (von weiblicher Seite aus) um ihn gekümmert wird.

Chun, B., 2021. A Study on Ludo-narrative Harmony in the Video Game "Ghost of Tsushima." JKGS 21, 87–103. https://doi.org/10.7583/JKGS.2021.21.5.87.

Condis, M., 2018. Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture, Fandom & cuture. University of Iowa Press, Iowa City.

Dyer-Witheford, N., De Peuter, G., 2009. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games, Electronic mediations. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Elliott, A.B.R., Horswell, M., 2020. Crusading Icons: Medievalism and Authenticity in Historical Digital Games, in: Lorber, M., Zimmermann, F. (Hrsg.), History in Games. transcript Verlag, S. 137–156. https://doi.org/10.1515/9783839454206-008.

Friedberg, J., n.d. Gender Games: A Content Analysis of Gender Portrayals in Modern, Narrative Video Games. Georgia State University.

Köppe, T., Kindt, T., 2014. Erzähltheorie. Eine Einführung, Reclams Universal-Bibliothek. Reclam, Stuttgart.

McDivitt, A.L., 2020. Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s). De Gruyter, Berlin/Boston. https://doi.org/10.1515/9783110668575.

Mühlherr, A., 2016. Einleitung, in: Sahm, H., Schausten, M., Quast, B., Mühlherr, A. (Hrsg.), Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft Der Vormoderne, Literatur | Theorie | Geschichte. Beiträge zu einer Kulturwissenschaftlichen Mediävistik. De Gruyter, Berlin/Boston.

Murray, J.H., 2017. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Updated edition. The MIT Press, Cambridge London.

Nguyen, A.-T., 2022. Cool Games, Cool Japan: Staged Atmospheres in CYBERPUNK 2077 and GHOST OF TSUSHIMA, in: Aguilar Rodríguez, J., Alvarez Igarzábal, F., Debus, M.S., Maughan, C.L., Song, S.-J., Vozaru,

M., Zimmermann, F. (Hrsg.), Bild Und Bit. Studien Zur Digitalen Medienkultur. transcript Verlag, Bielefeld, S. 147–160. https://doi.org/10.14361/9783839462645-013.

Patri, K.H., 1998. Die subversiven Helden werden müde? Hermann Hesses "Steppenwolf" in der freien Wildbahn des Textes und im Zoo der Rezeption, in: Sauerland, K. (Hrsg.), Das Subversive in der Literatur, die Literatur als das Subversive. Wydawn. Toruń, S. 69–86.

Seinsch, M., (Hrsg.), 2020. Hagakure: Der Weg des Samurai. Reclam, Ditzingen.

Unterhuber, T., 2021. Männlich codiert?: Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels., in: Prell, G., Marzell, P. (Hrsg.), Digital Humanities and Gender History.

SPIELE

GHOST OF TSUSHIMA. DIRECTOR'S CUT (2021), Sucker Punch Productions.

VIDEOS

Zajitez 2020. Ghost of Tsushima Gameplay German Part 1. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=GIkjBCVS4V8 [zuletzt abgerufen am 20. Januar 2024].

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Phillip Brandes ist gegenwärtig wissenschaftlicher Mitarbeiter/Koordinator in der Exzellenzinitiative ‚Critical Proximities' an der Universität Tübinge. Sein Promotionsprojekt widmet sich dem Thema *›Wiedererzählen‹ & Digitales Spiel*. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen Literaturtheorie, Digital Game Studies, Computational Literary Studies.

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 medienspezifischen 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 Fehltritte 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 Videospiels kriteriengeleitet untersucht werden kann. Gleichzeitig bietet das Analysegerüst genug Freiheiten, um auf verschiedenste Videospieltypen 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 Zuschauers[4] 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 Bick 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.I 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-Options[7] *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.

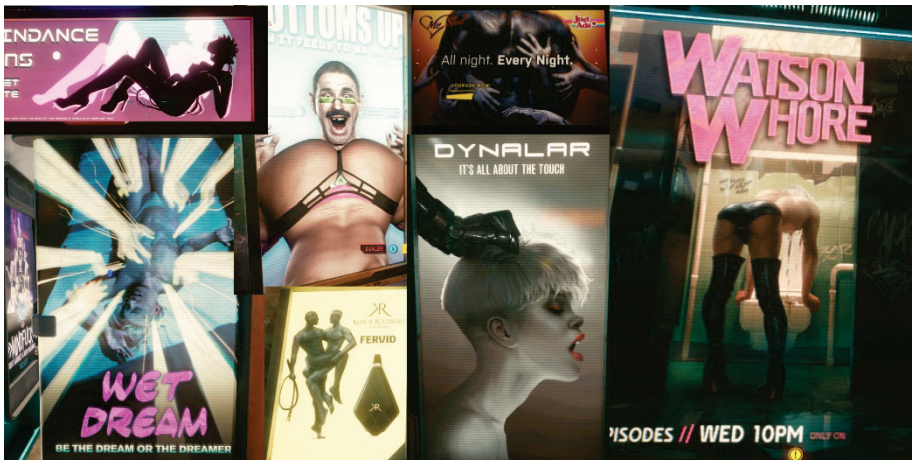


Abbildung 3: Werbung in Night City. Eigene Screenshots. (CD Projekt RED 2020).

CYBERPUNK 2077s Spielwelt Night City ist insgesamt von einer Vielzahl erotisierter Blickobjekte durchzogen und somit ein stark sexualisierter Ort, der Spieler*innen vielfach zum *Gazen* einlädt. 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 ab[8] – 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: Yennefer 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 • Homodiegetisch • An Spielfigur gebunden • Auf allen Achsen bewegbar	Freie Kamera • 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 • 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 • Heterodiegetisch • Große Distanz zur Spielfigur • An Spielfigur gebunden	Freie Kamera (s.o.)

	• Auf allen Achsen bewegbar, ohne Input automatische Ausrichtung hinter der Spielfigur	
Interaktiver Dialog mit höherer narrativer Priorität	Fixierte Kamera • Homodiegetisch • An Spielfigur gebunden • Auf allen Achsen in vordefiniertem, kleinen Sichtbereich bewegbar	Filmische Kamera • Heterodiegetisch • Nicht bewegbar[10]
Nicht-interaktive Szenen (Szenen mit höchster narrativer Priorität – bspw. Prolog, Epilog, Sexszenen, Bewegungsabläufe etc.)	Filmische Kamera • Homodiegetisch • Nicht bewegbar	Filmische Kamera • Heterodiegetisch • Nicht bewegbar
Inventarbildschirm	Statische Kamera • Heterodiegetisch • Mittlere Distanz zur Spielfigur • Nicht bewegbar	Statische Kamera • Heterodiegetisch • Mittlere Distanz zur Spielfigur • Nicht bewegbar
Charakterer-stellung	Statische Kamera (s.o.)	N/A
Fotomodus	Gott-Kamera • Heterodiegetisch • Nicht an Spielfigur gebunden • Distanz frei wählbar • Auf allen Achsen bewegbar	Gott-Kamera • 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 Krebstier 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 gazen 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 Gazen 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 Kameratypen 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 Videospiel bzw. in einzelnen Videospielen untersucht werden. Das Analyseraster des Critical Gazing ermöglicht dabei die Berücksichtigung der Interaktivität als zentrales Merkmal des Mediums Videospiel. 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 ambigue Spielfigur V dient als Rahmen für die Wahrnehmung eines ebenso ambiguen 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 Harawy (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.

(*UN*-)SICHT- UND SPIELBARKEITEN DER GAME CULTURE

Zum kritischen Umgang mit Repräsentation(en) in digitalen Spielen

René Lang

ABSTRACT

Die ungleichen Macht- und Herrschaftsverhältnisse der Game Culture befördern einen hegemonialen Status quo, der die Dominanz einer normativen Spieleridentität (re-)produziert: die des jungen, weißen, cis-männlichen, heterosexuellen Spielers. Derweil wird die Repräsentation von non-hegemonialen Subjektpositionen vermehrt als *ready-made solution* eingestuft, um diese Ungleichheiten aufzulösen. Dabei wird argumentiert, dass sich gesellschaftliche Anerkennung durch gesteigerte Sicht- bzw. Spielbarkeiten von non-hegemonialen Subjektpositionen herleiten lässt. Um diese Logik aufzulösen, untersuche ich in meinem Beitrag die Repräsentation von trans Identität in den Titeln DRAGON AGE: INQUISITION, CELESTE und DELTARUNE. Dabei zeige ich auf, dass ein umfassendes Verständnis von der Genese und Wirkung von Repräsentation notwendig ist, um den hegemonialen Status quo der Game Culture effektiv herauszufordern.

Keywords: Game Culture; Repräsentation; Hegemonie; Sicht- und Spielbarkeit; trans Identität

1. EINLEITUNG: PROBLEMATISIERUNG VON SICHT- UND SPIELBARKEIT IM DIGITALEN SPIEL

In den Game Studies besteht weitgehend Konsens darüber, dass die Spielkultur von ungleichen Macht- und Herrschaftsverhältnissen bestimmt wird. So identifizieren etwa Bryce/Rutter (2002), Fron et al. (2007) und Shaw (2010; 2011) Prozesse und Praktiken, welche die hegemoniale Dominanz einer normativen Spieleridentität (re-)produzieren. Consalvo (2012), Soderman (2017) und Gray (2020) zeigen zudem auf, dass solche Positionen devaluiert werden, die von diesem Status quo abweichen. Diese Ungleichbehandlung wird marktstrategisch gerechtfertigt, indem der junge, weiße, cis-heterosexuelle Spieler – oder auch (Hardcore-)Gamer – als Garant für den ökonomischen Erfolg von Computerspielen verhandelt wird (vgl. Fron et al. 2007, 315). Derweil bilden solche Spieler*innen die numerische Mehrheit, die diese Identitätsmerkmale nicht teilen.[1]

Um dieser Ungleichbehandlung entgegenzuwirken, greift die Spielindustrie vermehrt auf die (vermeintliche) *ready-made solution* der verstärkten Repräsentation von Diversität zurück. Indem minorisierte Subjektpositionen der Game Culture sichtbar (gemacht) werden, wird angestrebt, die Teilhabe sowie Anerkennung derselben diskursiv zu fundieren.[2] Dieses Verständnis erinnert jedoch an eine zweifelhafte Kausalrelation, die bereits von Schaffer im politischen Feld diskutiert wird: ein Mehr an Sichtbarkeit führt *nicht* kausal zu einem Mehr an Anerkennung (vgl. 2008, 11f.). Die unkritische Nutzung von Darstellungsformen verleitet vielmehr dazu, die Gemachtheit von Repräsentation auszublenden, worin bestimmte Sichtweisen reproduziert, selektiert und kontrolliert werden.

1 Hahn (2017, 69) verweist auf Statistiken, die nahelegen, dass die (binäre) Geschlechterverteilung unter den Spieler*innen international nahezu ausgeglichen ist. In Deutschland rezipieren laut dem Verband der deutschen Games-Branche im Jahr 2022 59 Prozent der Menschen Computerspiele, wobei davon 48 Prozent als weiblich erfasst werden (Angelova 2022).

2 In Anlehnung an Schaffer werden solche Positionen als ‚Subjektpositionen' erfasst, „[...] die diskursiv in unterschiedlichen Kontexten unterschiedlich und widersprüchlich bereitgehalten sind und durch Identifikationen eingenommen werden" (2008, 143).

Nachfolgend möchte ich daher die Problematisierung von Sichtbarkeit auf Computerspiele ausweiten, indem ich argumentiere, dass die audiovisuellen, narrativen und ludischen Ästhetiken des Computerspiels Repräsentationen befördern, die sowohl auf (Un-)Sichtbarkeiten als auch (Un-)Spielbarkeiten beruhen. Dabei werde ich aufzeigen, dass ein umfassendes Verständnis von der Genese und Wirkung von Repräsentation notwendig ist, um den hegemonialen Status quo der Game Culture effektiv herauszufordern.

Die Grundlage meiner Überlegungen bildet die Untersuchung der trans Repräsentation der Figuren *Krem* in DRAGON AGE: INQUISITION (BioWare 2014), *Madeline* in CELESTE (EXOK 2018) und *Kris* in DELTARUNE: CHAPTER 1&2 (Toby Fox 2018-2021).[3] Die Spiele werden dazu diskurs- und textanalytisch aufbereitet: Einerseits analysiere ich Paratexte (vgl. Genette 2021 [1989]), die ich den jeweiligen Produktions- und Distributionsdiskursen der Titel entnehme.[4] Andererseits betrachte ich die ästhetische Darstellung der Figuren im Gameplay. Dabei interessieren mich insb. solche Vorgänge, die den hegemonialen Status quo der Game Culture herausfordern – oder affirmieren.

2. *WER SPIELT WEN?* – UNGLEICHE MACHTRELATIONEN DER GAME CULTURE

Unter Game Culture verstehe ich die umfangreichen Diskurse, die digitale Spiele umgeben, also Akteur*innen der Spielindustrie und (autonome) Entwickler*innen, individuelle Spieler*innen, Gaming Communities und spielerische Praktiken, Journalist*innen, Blogger*innen und Wissenschaftler*innen sowie Ereignisse und Veranstaltungen, wie Online-Events,

3 Der vorliegende Beitrag basiert auf den Erkenntnissen meiner Masterthesis *(Un-) Sicht- und Spielbarkeiten der Game Culture* – entsprechend handelt es sich um eine komprimierte Version der Thesis.

4 Der jeweilige Rezeptionsdiskurs der Computerspiele wird nur bedingt berücksichtigt.

Gaming Conventions, Wettbewerbe usw.[5] Trotz der Heterogenität an Akteur*innen, Zielgruppen und Formaten reproduziert die Spielindustrie einen hegemonialen Status quo, der vornehmlich von einer „[...] predominantly white, and secondarily Asian, male-dominated corporate and creative elite [...]" (Fron et al. 2007, 309) bestimmt wird. Williams et al. zeigen auf, inwieweit sich dieser Status quo auf die Darstellung von Avataren und Non-Player Characters (kurz: NPC) in Spielen auswirkt: In ihrer Studie untersuchen sie bis zu 133 Titel, die sich als ökonomische Erfolge einstufen lassen, hinsichtlich der Repräsentation von Gender, Race und Alter. Im Vergleich zur US-amerikanischen Bevölkerung werden hierin insb. solche Subjektpositionen unterrepräsentiert, die nicht männlich, weiß bzw. asiatisch und erwachsen sind (vgl. Williams et al. 2009, 831).[6]

Allgemein werden (digitale) Spiele zumeist als Unterhaltungsmedien verstanden, deren Rezeption neben der spielerischen Herausforderung insb. Vergnügen verspricht. So etwa bei Aarseth, der „enjoyment" (2007, 130) als eine Primärfunktion von (digitalen) Spielen erkennt. Ruberg problematisiert, dass der Spaßfaktor vonseiten der Industrie zum „guiding consumer principle" (Ruberg 2015, 111) erhoben wird. Damit wird eine Erwartungshaltung geformt, die sich maßgeblich auf den Unterhaltungswert von Spielen ausrichtet. Infolgedessen werden solche Titel diskursiv abgelehnt, die vom Spaßfaktor abweichen, etwa indem sie Angst, Trauer oder Wut hervorrufen (vgl. ebd., 110). Darüber hinaus trägt diese Wahrnehmung dazu bei, dass stereotype, sexualisierte oder rassistische Repräsentationen im Gameplay ausgeblendet, diffamierende oder belästigende Handlungen unter Spieler*innen verharmlost und fundierte Kritiken devaluiert werden, da sie sich letztlich auf ein nicht ‚ernstzunehmendes' Spiel beziehen.

---

5 Ich orientiere mich dabei am Diskursbegriff nach Foucault. Demnach werden Diskurse als epistemische Systeme erfasst, deren inhärentes Wissen durch institutionalisierte Praktiken und Prozesse generiert wird. So benennt Foucault diverse Kontrollmechanismen von Diskursen, die letzthin das Wissen des Subjekts formen und infolge spezifische Macht(-relationen) etablieren (Foucault 2014 [1970], 10f.).

6 Für eine detaillierte Übersicht der prozentualen Verteilung vgl. Williams et al. 2009, 824ff. In ihrem Folgebericht knüpfen Harrisson et al. an die Ergebnisse an, wenn sie betonen, dass die Repräsentationen hinsichtlich Gender, Race und Alter weiterhin unausgeglichen sind, wenngleich positive Tendenzen innerhalb der Spielindustrie wahrzunehmen sind (Harrisson et al. 2020).

Diese (und weitere) Problemfelder befördern eine normative Spieleridentität, die sich in der Bezeichnung *Gamer* widerspiegelt. Nach Bogost erfassen Gamer die Rezeption von Computerspielen als integralen Bestandteil ihrer Identität (vgl. Bogost 2011, 152f.). Da Spiele jedoch zunehmend im Alltag rezipiert werden, aktualisiert sich ebenso das diskursive Verständnis von Gaming. Dieses verliere als Kategorie der identitären Selbstwahrnehmung an Bedeutung, insofern (potenziell) alle zu Spieler*innen werden können (vgl. ebd., 154). In Konsequenz verstehen sich Gamer vermehrt als *Underdogs* einer medialen Subkultur, die sich (vermeintlich) gegen die Domestizierung ihres Mediums behaupten. Dies trägt u.a. dazu bei, dass sie eine defensive Haltung einnehmen, wobei sie sich selbst als Opfer wahrnehmen und/oder radikalisieren. Auf diese Weise entstehen toxische Subdiskurse, in denen non-hegemoniale Akteur*innen anvisiert werden.[7] So verweist #GamerGate etwa auf die Normalisierung von antifeministischen, sexistischen, homophoben und rassistischen Handlungen gegenüber Subjektpositionen, die von der normativen Spieleridentität abweichen.

3. *WIR BRAUCHEN DIVERSE HELD*INNEN, ABER...* – SPIELBARKEITEN IM KONDITIONAL

Um den problematischen Artikulationen und Praktiken der Game Culture zu begegnen, wird die Repräsentation von Diversität vonseiten der Spielindustrie vermehrt als produktives Werkzeug eingesetzt. Dies wird etwa deutlich, indem sich Entwicklungsstudios und Publisher online als diverse und inklusive Unternehmen vermarkten.[8] Auch queere Entwickler*innen wie Anthropy, Porpentine und Ryerson betonen, dass aus dem Sichtbar-Werden von minorisierten Akteur*innen und Figuren ein Bewusstsein und Empathie für non-hegemoniale Subjektpositionen entsteht (vgl. Keogh 2013). Wird Repräsentation jedoch als Resultat der Genese, Vergabe und

7 Ich möchte anmerken, dass sich die Genese von toxischen Subdiskursen der Game Culture nicht monokausal erklären lässt.

8 Auf den Internetseiten von Ubisoft (2024), Nintendo (2024), Sony Interactive Entertainment (2024), Microsoft Xbox (2024) und Electronic Arts (2024) werden Konzepte und Strategien vorgestellt, wie die Unternehmen eine emanzipative Ansprache und einen inklusiven Zugang für Spieler*innen sicherstellen wollen.

des Austauschs von Bedeutung(en) erkannt, offenbart sich deren prinzipielle Gemachtheit.[9] Somit wird es erforderlich, deren Darstellungsformen, Ästhetiken und (latent) wirksame Machtrelationen (selbst-)kritisch zu untersuchen, um marginalisierende Bedeutungsstrukturen effektiv herauszufordern.

In ihrer Dissertation beschreibt Schaffer (2008, 85) Repräsentationskritik als „[...] Kritik an einem Verständnis von Repräsentationen als Ab- und Ausdruck der Realität." Hierin schwingt ein Verständnis von Macht- und Herrschaftsverhältnissen mit, welches an Gramscis Konzeption von Hegemonie anknüpft. In seinem Hegemonie-Konzept untersucht Gramsci Prozesse und Praktiken, die dazu beitragen, die Dominanzposition einer herrschenden Klasse gegenüber der übrigen Gesellschaft zu stabilisieren. Deren Vormachtstellung beruht auf ideologischen Prinzipien, die konstant auf Ebene der Zivilgesellschaft ausgehandelt werden, um neben der *politischen* Führerschaft ebenso eine *kulturelle* Hegemonie durchzusetzen (vgl. Langemeyer 2009, 74f.). Wenn diskursive Wissensordnungen also vonseiten dominanter sozialer Klassen koordiniert werden, besteht die zentrale Leistung der Repräsentationskritik maßgeblich in der kritischen „[...] Reflexion hegemonialer Darstellungs- und Wahrnehmungsformen" (Schaffer 2008, 91f.). So ist ein bewusster und (selbst-)reflexiver Umgang mit Repräsentationen nötig, um deren Bedeutungsstrukturen angemessen zu durchdringen. Denn ein Mehr an Sichtbarkeit bewirkt nicht zwangsläufig ein Mehr an gesellschaftlicher Teilhabe und Akzeptanz.

Während Schaffer insb. Bild- und Filmmedien untersucht, um diese Kausalrelation aufzulösen, beschreibt Ruberg für digitale Spiele eine vergleichbare Problematik:

> Such tactics are predicated on the logic that, if gamers *see* more queer characters in the games they play, they will become more accepting of LGBTQ people. (Ruberg 2018, 4.2; Herv. R.L.)

9 Nach Hall kann Repräsentation als Ausdruck eines komplexen Bedeutungsgefüges erkannt werden, wobei der materiellen Umwelt mittels kognitiver Konzepte Bedeutung verliehen wird, bevor ebendiese via zeichenhafter Sprache kodiert und infolgedessen kommuniziert, d. h. repräsentiert, werden (vgl. Hall 1997, 17f.).

Am Fallbeispiel UNDERTALE (Toby Fox 2015) wird versucht, dieses Verständnis zur Wirkung von Repräsentation aufzulösen. Obwohl das Spiel eine Vielzahl queerer Figuren und Themen aufweist, beobachtet Ruberg im Rezeptionsdiskurs eine (radikale) Umkehr dieser Elemente, deren intendierte Bedeutung durch sogenanntes *Straightwashing* transformiert wird (vgl. Ruberg 2018, 1.5).[10] Hierzu betrachten sie diverse Rezensionen und Beiträge, in denen die queeren Repräsentationen des Titels so (um-)gedeutet werden, dass sie einem „heteronormative gamer status quo" (vgl. ebd., 4.2) entsprechen.[11] Zuletzt verdeutlichen sie, dass die Steigerung von Sichtbarkeit nicht ausreicht, um Marginalisierungen von queeren Inhalten entgegenzuwirken. Im Sinne Schaffers lässt sich hierin eine limitierte Form der Anerkennung identifizieren, die sie als „*Anerkennung im Konditional*" (Schaffer 2008, 21; Herv. i. O.) bezeichnet. Bedingt ist eine solche Anerkennung, insofern sie nur dann gewährt wird, wenn Repräsentationen von non-hegemonialen Subjektpositionen die hegemoniale Ordnung bestätigen, aber keinesfalls herausfordern (vgl. ebd., 21). Deren Sicht- und Spielbarkeit ist somit an ästhetische Formen gebunden, die marginalisierende Funktionen erfüllen.

Inwieweit die Repräsentation von Diversität in digitalen Spielen bedingte Formen der Anerkennung hervorbringen kann, wird etwa in THE SIMS (Maxis Software Inc. 2000) deutlich. Nach Consalvo wird es Spieler*innen bereits im ersten Teil der Reihe durchaus erlaubt, eine „gay Sim neighborhood" (2003, 187f.) zu erstellen. So können gleichgeschlechtliche Sims zusammenwohnen, sich ein Ehebett teilen und Kinder adoptieren –

10 Ähnlich wie beim *Whitewashing* handle es sich dabei um prozesshafte Vorgänge von kultureller Aneignung, wobei queere Inhalte bzw. Elemente *peu à peu* vom heteronormativen Status quo transformiert und vereinnahmt werden (vgl. Ruberg 2018, 3.2).

11 Ruberg führt u. a. an, dass UNDERTALEs Queerness in diversen Foren als humoristisch abgetan wird. Non-hegemoniale Lesarten, die sich z. B. auf sexuelle Identität und/oder queere Körperlichkeit beziehen, werden dabei als ‚irrelevant' eingestuft: „Humor is used to justify a refusal to look beneath the most surface-level interpretation of a video game (‚Undertale is just…a good game')" (Ruberg 2018, 3.12).

eine Heirat wird vonseiten des Regelsystems jedoch nicht ermöglicht.[12] Consalvo vergleicht diese spielmechanische Regulation mit *gay window advertising*, das insb. dafür kritisiert wird, ausschließlich das zu repräsentieren, „[...] what heterosexual readers can ‚accept' in ‚their' media" (ebd., 187). Die Repräsentation von Queerness in THE SIMS kann somit nur als bedingt anerkennend bezeichnet werden, da queere Lesarten von Sims lediglich eine Potenzialität darstellen: Sie werden erst les- und spielbar, insofern bestimmte Vorgaben der Spielmechanik überprüft, ausgereizt und notfalls umgedeutet werden.[13] Derweil können cis-heteronormative Spieler*innen die Existenz queerer Lesarten leichthin ignorieren und/oder leugnen.

Wenn es um die Objektifizierung sowie Sexualisierung von Frauen in Spielen geht, ist *Lara Croft* wohl das prominenteste Objekt (spiel-)analytischer Untersuchungen.[14] Lara kehrt seit Jahrzehnten als Avatar und Protagonistin der Spielreihe TOMB RAIDER (Crystal Dynamics Inc. 2013) wieder. Dabei fordert die Figur geschlechtsspezifische Rollenbilder effektiv heraus, indem sie sich „[...] auf untypische Weise auf männlich dominiertem Terrain bewegt" (Kiel 2014, 91). Seit die Reihe neu aufgerollt wird, wandelt sich auch die körperliche Repräsentation Laras, deren Physiognomie fortan fotorealistischen Standards (und heteronormativen Schönheitsidealen) entspricht. Obwohl auf hypersexualisierte Ansichten verzichtet wird, ermöglichen die 3D-Raumgestaltung, die Third-Person Perspektive und der Bewegungsradius der Kamera ein *In-Szene-Setzen* des Avatars als „[...] ‚visual spectacle' for the masculine gaze" (Salter/Blodgett 2012, 402). Da sich Laras Sicht- und Spielbarkeit (weiterhin) daran orientiert, heteronormativ-männliche Fantasien zu bestätigen, kann ihre Repräsentation nur als bedingte Form der Anerkennung gedeutet werden.

---

12 Zudem lasse sich die sexuelle Orientierung eines Sim nicht festlegen, wenn dieser im Charakter-Editor erstellt werde. Das Spiel lege somit nahe, dass Sexualität vielmehr als Aktivität zu verstehen sei – und nicht als „unchangeable aspect of identity" (Consalvo 2003, 186).

13 In ihrem Artikel verweist Walsdorff (2022) bzgl. der Folgetitel der THE-SIMS-Reihe zudem auf subversive Verfahren zur technischen Implementierung von queeren Inhalten auf der Darstellungsebene, die durch Modding ermöglicht werden.

14 Um nur einige Publikationen zu nennen, in denen Lara Croft (transmedial) verhandelt wird: Deuber-Mankowsky 2001; Newman 2002; Jansz/Martis 2007; Kiel 2014.

Dass es durchaus möglich ist, solche Ansichten auszublenden, beweist etwa das 2D-Jump-and-Run METROID (Nintendo R&D1 1986). *Samus Aran* wird hierin als Avatar eingeführt, die im Verlauf der Spielreihe das „Ideal der starken Heldin" (Kiel 2014, 40) teilt. Da Samus im Gameplay konstant in einem Raumanzug dargestellt wird, kann sie anfangs keinem binären Geschlecht zugeordnet werden. Nach Kiel führt dies dazu, dass sie „[...], ausschließlich durch ihre Fähigkeiten sowie ihre handlungstragende Rolle in der Geschichte charakterisiert" (ebd.) wird. Auf diese Weise wird mit der Erwartungshaltung der Rezipient*innen gespielt, die einen männlichen Avatar unter dem Raumanzug vermuten (sollen). Durch die Darstellungsformen des Avatars wird eine sexualisierte Ansicht vermieden – zumindest im Gameplay. Denn das Spiel verfügt über ein spielmechanisches Belohnungssystem, welches fortan zum Markenzeichen der Reihe wird: In einer finalen Cut-Scene präsentiert sich Samus in pinker Unterwäsche, insofern die Spieler*innen METROID schnellstmöglich abschließen. Auf diese Weise wird die vermeintlich anerkennende Repräsentation des Avatars aufgehoben – und fungiert letztlich als Anerkennung im Konditional.

4. ANALYSE DER FALLSTUDIEN I – III

4.1 *NOW WE CAN ALL TALK ABOUT IT* – KREM IN DRAGON AGE: INQUISITION

Cremisius ‚Krem' Aclassi ist ein trans NPC im Fantasy-RPG DRAGON AGE: INQUISITION (BioWare 2014). Akzeptieren die Spieler*innen Iron Bull – eine spielbare Figur des Titels – als Begleiter, können sie innerhalb der Spielwelt ebenso mit Krem interagieren, etwa durch Cut-Scenes, Dialogoptionen und Kampfsimulationen. Im Gameplay wird Krem als weißer Mann mit Kurzhaarfrisur visualisiert, dessen körperliche Merkmale konstant durch eine Rüstung verdeckt werden. In seinem Artikel vertritt Kosciesza jüngst die These, dass trans NPCs wie Krem in Triple-A Produktionen vermehrt als „moral service" (Kosciesza 2023, 190) fungieren, indem sie die tolerante Haltung anderer NPCs und/oder des Avatars narrativ untermauern. Daran

anknüpfend argumentiere ich, dass die transgender Repräsentation von Krem dazu dient, die Rezeption des Iron Bull zu intensivieren.

DRAGON AGE: INQUISITION wird auf diversen Distributionsplattformen angeboten, wobei die Repräsentation von Queerness nirgends beworben wird. Im Interview signalisiert Lead Writer David Gaider, dass dieses Vorgehen der vereinbarten Marktstrategie entspricht: „[...] they were marketed more directly as ‚action' or ‚action-adventure' games" (Cole 2017). Es werde vielmehr darauf spekuliert, dass Spieler*innen, die an queeren Inhalten interessiert seien, die Titel eigenständig finden – etwa indem sie sich über Paratexte informieren. Queere Repräsentation wird also für „queer folks" (ebd.) potenziell abrufbar, fließt jedoch – zugunsten des hegemonialen Status quo – nicht in die Vermarktung ein.

Im Produktionsdiskurs zirkulieren zudem Aussagen von Writer Patrick Weekes, der angibt, dass Krem eine Reaktion auf Anfragen sei, die bei einer Panel-Diskussion formuliert wurden (Weekes 2014). Dabei verdeutlicht Weekes, dass Krem maßgeblich dazu diene, die Spielnarrative auszubauen:

> [...], the character [Krem; R.L.] had to serve a purpose beyond „being there to be a genderqueer person." Every character in our game serves a purpose – reinforcing the theme of a plot, character, or area – and we do not have the budget for someone who is just there to tick off a box. (ebd.)

Hierin wird deutlich, dass die Repräsentation einer trans Figur nur realisier- bzw. finanzierbar ist, insofern diese spezifische, übergeordnete Funktionen erfüllt. Im weiteren Entwicklungsprozess werden diese Aspekte mit Iron Bull verknüpft. Dessen Söldner*innentruppe, der auch Krem angehört, zeichnet sich durch die Andersheit der involvierten Figuren aus, die sich im Gameplay allesamt als Außenseiter*innen beschreiben.[15] Die zitierten Aussagen legen nahe, dass die Repräsentation von Krem bereits im Produktionsdiskurs als bedingte Form der Anerkennung verhandelt wird.

15 Die einzigen Merkmale der Söldner*innen, die im Gameplay explizit werden, bestehen darin, dass sie u. a. als Kriminelle, Ausgestoßene sowie politisch Verfolgte beschrieben werden. Daher erscheint es problematisch, dass Krem einzig aufgrund seiner trans Identität als ‚anders' markiert wird und somit als ‚angemessenes' Mitglied der Truppe auftritt.

Im Spielverlauf können die Spieler*innen eine spielbare Cut-Scene auslösen, indem sie mit Iron Bull interagieren. Hierin gesellt sich der Avatar zu den Söldner*innen. Das Gameplay besteht aus Videosequenzen, die mit Dialogoptionen verknüpft sind. Die Optionen werden präsentiert, nachdem Krem scherzhaft anbietet, Iron Bull beim ‚Abbinden seiner Brüste' zu unterstützen. Infolgedessen können sie erstmals über die Geschlechtsidentität des NPCs sprechen, wobei Krems Reaktion je nach Input variiert.[16] Nach Weekes handelt es sich dabei um einen kritischen Moment, den er in Rücksprache mit seinen genderqueeren Lektor*innen redigiert hat:

> [...] I rewrote the scene so that Krem is the one who brings it up first. This makes it clear that Krem is comfortable discussing being trans, and the player will not be offending Krem by asking questions about it. (ebd.)

Derweil erscheint fraglich, inwieweit Krem seine trans Identität thematisiert, wenn er Iron Bull verspottet. Krems Geschlechtsidentität können die Spieler*innen zudem durch die Dialogoption *Are you a woman?* explizit hinterfragen, womit sie ihn potenziell zu einem Bekenntnis nötigen. Insofern sich die Spieler*innen hierzu entscheiden, werden sie durch Krems zynische Reaktion als unwissend bzw. ignorant markiert:

> Avatar: Wait, are you... I didn't realize...
> Krem: You didn't? Well great. Now we can all talk about it.

Im weiteren Spielverlauf ist es sogar möglich, die trans Identität des NPCs auszublenden, indem Spieler*innen Krem infolge einer Nebenquest vollends aus dem Spiel entfernen. Zu Beginn der Quest *Demands of the Qun* wird den Spieler*innen ein politisches Bündnis mit den Qunari – dem Volk des Iron Bull – in Aussicht gestellt. Dieses können sie nur erzielen, wenn sie die Söldner*innen des Iron Bull opfern, was mit Einfluss belohnt wird. Alternativ können sie einen Rückzug der Söldner*innentruppe anordnen, woraufhin das Bündnis nicht zustande kommt. Unabhängig vom Input der Spieler*innen wird hierin die übergeordnete Funktion von Krem deutlich,

16 Krem wird von Jennifer Hale, einer cisgender Synchronsprecherin, vokalisiert. Auf diese Weise deuten die Entwickler*innen die trans Identität der Figur bereits vorher an.

die seine Repräsentation als trans Mann in DRAGON AGE: INQUISITION erst ermöglicht: Insofern Krem stirbt, durchläuft Iron Bull eine Identitätskrise, die via Cut-Scenes kommuniziert wird. Falls er überlebt, wird Iron Bull als Anführer seiner Truppe re-etabliert. Beide Optionen dienen der narrativen Erweiterung des Iron Bull, der sich *entweder* mit den moralischen Konsequenzen seines Versagens als Anführer auseinandersetzt *oder* als Beschützer von marginalisierten Subjektpositionen dargestellt wird.

Ähnlich wie bei THE SIMS zeichnet sich die trans Repräsentation von DRAGON AGE: INQUISITION damit durch eine Potenzialität von Queerness aus. Auf diese Weise präsentiert sich BioWare als (vermeintlich) tolerantes Studio, ohne den hegemonialen Status quo der Game Culture herauszufordern. Zudem wird deutlich, dass die Repräsentation von trans Identitäten nur realisier- und finanzierbar ist, insofern diese übergeordnete Funktionen erfüllt – in diesem Fall die ludonarrative Erweiterung des Iron Bull.

4.2 *WELL, YEAH, OF COURSE SHE IS* – MADELINE IN CELESTE

Unter der Leitung von Maddy Thorson veröffentlichte EXOK den Titel CELESTE im Januar 2018. Ziel der Handlung ist es, den Avatar Madeline zum Gipfel von *Celeste Mountain* zu führen. Im Spielverlauf wird deutlich, dass der Berg als Analogie für innere Aushandlungsprozesse dient. Denn Madeline leidet – je nach Lesart – an Depression, Entfremdung, Trauer, Alkoholismus und/oder Drogensucht, was sich ebenso im Leveldesign und in der Spielmechanik äußert (vgl. Simon 2020, 196). Durch die komplexe Konzeption der Figur werden diverse Identifikationsangebote generiert, die eine individualisierte Rezeption des Titels begünstigen.

Durch die Erweiterung FAREWELL (EXOK 2019) etablierte das Studio nachträglich eine weitere Lesart. Hierin navigieren die Spieler*innen ihren Avatar durch eine Traumsequenz, die an die Ereignisse des Hauptspiels anschließt. Die Lesart offenbart sich am Ende des DLC in Form einer animierten Cut-Scene, die Madeline in ihrem Zimmer zeigt: Darin befinden sich

Miniaturversionen einer Regenbogen- und Transgenderfahne, eine Medikamentendose und eine Fotografie. Die verschiedenen Gegenstände implizieren, dass es sich bei der Protagonistin um eine trans Frau handelt.[17]

In ihrem Artikel *Is Madeline Canonically Trans?* verifiziert Thorson die Lesart der Protagonistin als trans Frau, wenn sie eröffnet: „Well, yeah, of course she is" (Thorson 2020). Weiter berichtet Thorson, dass sie aufgrund von Unklarheiten über ihre eigene Genderidentität im Entstehungsprozess von CELESTE noch kein Bewusstsein für die trans Identität der Protagonistin hatte. Ein solches habe sich erstmals in der Entwicklung des DLC eingestellt, bis sie in dessen Postproduktion letztlich Gewissheit erlangt habe (vgl. ebd.). CELESTE beschreibt sie deshalb retrospektiv als „a game written and designed by a closeted trans person who was struggling with their gender identity, […]" (ebd.). Durch ihre (explizite) Positionierung wirkt Thorson auf Debatten ein, die im Rezeptionsdiskurs der Game Culture ausgetragen werden.[18] Obwohl der DLC eine queere Lesart des Titels untermauert, beklagen Kritiker*innen einen Mangel an Informationen, die Madelines trans Identität belegen. Thorson merkt derweil an, dass sie mit FAREWELL versucht habe, auf ihre Deutungshoheit als Entwicklerin zu verzichten: „[…] we wanted to afford Madeline privacy. That yes, maybe she was trans, but that it really wasn't any of ours or the player's business" (Thorson 2020).

Während in FAREWELL Hinweise platziert werden, die Madelines Genderidentität belegen (sollen), enthält CELESTE längst Darstellungsformen, die die Repräsentation von trans Identitäten befördern. Bereits in *Chapter 1: Forsaken City* werden heteronormative Körper- und Rollenverständnisse der binären Geschlechterordnung durch (ironisierende) Botschaften hin-

17 Zudem werden auf dem Instagram-Account *Theounderstars*, der als digitaler Paratext auf der Social-Media-Plattform eingebettet wird, Bilder hinterlegt, die die Figuren des Titels über die spielerischen Ereignisse hinaus narrativ erweitern. In einem der Beiträge wird Madeline abgebildet, die Socken in den Farben eines Regenbogens trägt, was im Rezeptionsdiskurs als weiteres Indiz für die Queerness der Protagonistin verhandelt wird (vgl. Martinez 2019).

18 Später berichtet Thorson, dass sie ihre persönliche trans Identität sowie die der Protagonistin u.a. aufgrund der Brisanz der Online-Debatten expliziert habe: „If the discourse around Celeste hadn't become so focused on its queer undertones, I don't think I would have come out publicly for a long time" (Thorson 2022).

terfragt. Im Hintergrund des Levels werden statische Werbeanzeigen visualisiert, die sich kaum vom Grauton der Umgebung abheben: Hier zeigt sich eine Frau im Bikini neben dem Schriftzug *Are You Beach Ready?*, bevor ein muskulöser Mann nebst *Man Up! Energy Drink* erscheint (s. Abb. 1). In Anlehnung an Ruberg können diese als „in-game representations of queerness" (2018, 2.5) bezeichnet werden, die dazu dienen, die Sehgewohnheiten, Körper- und Rollenverständnisse der Spieler*innen infrage zu stellen.

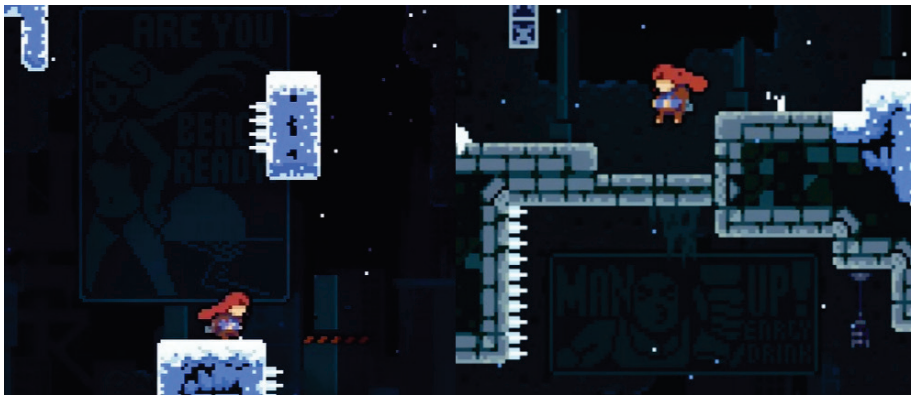


Abbildung 1: Werbeanzeigen als (ironisierende) Botschaften im Hintergrund (EXOK 2018; Screenshot, eigene Aufnahme).

In Anlehnung an Thorson (2020) lässt sich das Gameplay anhand der Begriffe *struggle* und *closeted* charakterisieren. Hinsichtlich des *struggle* kann die hohe Schwierigkeit des Regelsystems angeführt werden, welche die Spieler*innen konstant herausfordert. Es besteht die Möglichkeit, die Schwierigkeit via *Assist Mode* anzupassen – dabei kann der Avatar z. B. unverwundbar gemacht werden. Zudem kann der *struggle* sogar gesteigert werden, z. B. indem Madeline unsichtbar wird. Neben weiteren Aspekten generiert die Schwierigkeit des Titels ein *Trial-and-Error* Prinzip, worin ich einen Queergaming-Modus erkenne.[19] Denn das Scheitern fungiert mithin als Form

19 Queergaming wird u. a. von Chang (2017, 242) wie folgt beschrieben: „[...] queergaming [...] embraces the meshes and messes, the possibilities and improbabilities, the gaps and glitches, the overlaps and undertexts, and the dissonances and resonances of play, player, and program." Auf diese Weise können nach Ruberg (2017, 199) auch „queer-free games", die als heteronormativ erfasst werden, dekonstruiert und umgedeutet werden.

queerer (Selbst-)Ermächtigung, die Ruberg (2017, 198) auch als „masochistic mode of resistance that disassembles normative expectations in and out of the game world“ beschreibt. Den Spieler*innen wird via Ladebildschirm etwa mitgeteilt: „Be proud of your Death Count! The more you die, the more you're learning. Keep going!" Somit werden Scheitern und *Pride* zu einem wesentlichen Aspekt des Gameplay erhoben – womit ebenso normative Erfolgserwartungen unterlaufen werden.

Indes wird der Begriff *closeted* durch die Raumkonzeption, körperlichen Be- und Entgrenzungen des Avatars und durch metareferenzielle Analogien realisiert. Die ludischen Räume werden ‚ausschnitthaft' präsentiert, sodass deren Grenzen exakt entlang des Monitors verlaufen. Der nächste Raum offenbart sich den Spieler*innen erst, wenn sie ihren Avatar über eine solche Grenze manövrieren. Zudem zeichnen sich die Räume durch einen minimalistischen Bewegungs- sowie Operationsradius aus. Dieser wird durch Objekte (z. B. Spitzen, Flammen, Monster) eingeschränkt, die – bei Kontakt – zum Tod des Avatars führen. Das ‚Innere' der ludischen Räume markiert somit die Körperlichkeit des Avatars als zusätzliche Grenze.

Darüber hinaus wird Madelines Körperlichkeit im Gameplay ebenso *ent*grenzt, insb. in Gestalt von *Part of You*. Im zweiten Kapitel navigieren die Spieler*innen Madeline vor einen Spiegel, woraufhin eine Cut-Scene ausgelöst wird. Hierin bricht deren Abbild aus dem Spiegel aus, um Madeline danach erstmals zu konfrontieren:

Madeline:	Are you… me?
Part of You:	I'm Part of You.
Madeline:	Why would Part of Me look so creepy?
Part of You:	This is just what I look like, okay?

Während Simon (2020, 201) Part of You als „externalisierte Form von Madelines Erkrankung“ beschreibt, erfasse ich diese vielmehr als metareferenziellen Hinweis, der an Madelines Körperlichkeit als trans Frau anknüpft. Madeline bestätigt diese Figur als Reflexion ihrer selbst, wenn sie ihren Namen zu *Part of Me* aktualisiert. Infolgedessen hinterfragt sie ihre eigene

Körperwahrnehmung und bezeichnet sie als *creepy*.[20] Im Gameplay tritt die Figur Part of You zunächst antagonistisch auf, bevor die Verschmelzung der Figuren das finale Kapitel des Titels einleitet. Damit regt die trans Repräsentation in CELESTE dazu an, sich der eigenen Subjektposition bewusst zu werden, um diese (infolge) zu hinterfragen.

4.3 *NO ONE CAN CHOOSE WHO THEY ARE* – KRIS IN DELTARUNE

DELTARUNE (2018) ist nach UNDERTALE (2015) der zweite Titel des US-amerikanischen Entwicklers Toby Fox und soll insgesamt fünf Kapitel umfassen, von denen bisher zwei veröffentlicht wurden. Der Titel wird durch 2D-Pixelgrafik bestimmt, deren isometrische Perspektive eine Dreidimensionalität der Spielräume vortäuscht. Im ersten Kapitel wird Kris als Avatar und Protagonist*in vorgestellt, auf deren non-binäre trans Identität durch die pronominale Ansprache via *they/them* verwiesen wird. Die Handlung kontextualisiert Kris als Jugendliche*n, deren Augen stets von herauswachsenden Haaren überschattet werden. Wie bereits in UNDERTALE wird die Spielwelt von DELTARUNE von monsterhaften Mischwesen bevölkert, deren Körperlichkeiten und Genderidentitäten dazu beitragen, Queerness zu einem integralen Aspekt des Gameplay zu machen.[21] Diese werden im Gameplay (selbst-)reflexiv erfahrbar, ohne im Produktions- und Distributionsdiskurs sowie der Spielästhetik expliziert zu werden.

In einem seiner *Status Updates* beschreibt Toby Fox (2021) DELTARUNE als „[...] filled with an enormous volume of stupid garbage. Please have fun experiencing it all." Hierin spiegelt sich die (selbst-)ironische Perspektive des Entwicklers auf seine eigenen Produktionen in Relation zur Spielin-

20 Dies wird im Gameplay erneut durch Selfies aufgegriffen, die von Theo, dem Madeline im Handlungsverlauf begegnet, aufgenommen werden. Auf das erste Selfie in *Chapter 2: Old Site* reagiert Madeline verhalten, wobei sie sich selbst als *just not... photogenic* beschreibt.

21 Ruberg (2018, 2.4) hält solche Überlegungen bereits für UNDERTALE fest, wenn sie schreibt: „Oftentimes, the bodies of these monsters both reflect and disrupt expectations around gender and sexuality – suggesting an implicit link between monstrousness and queerness. [...]. Such elements are part of the game's humor, but they also represent a genuine fascination with questioning and indeed queering bodies".

dustrie sowie Game Culture per se. Abgesehen von seinen jährlichen Updates und einem FAQ, die auf der spieleigenen Website eingebunden sind, werden im Produktionsdiskurs keine weiteren Paratexte lokalisiert. Es mangelt zudem an Interviews, in denen Toby Fox als Gesprächspartner auftritt. Dabei wird die Repräsentation von trans Identitäten nirgends verhandelt.

Im Gameplay von DELTARUNE vollzieht sich die trans Repräsentation (zumeist) implizit. Ähnlich zu CELESTE werden hierzu die Motive des *closet* sowie *struggle* aufgegriffen. So fungiert ein Wandschrank als räumliche Verbindung zwischen der *Light* und *Dark World*, die konträre Handlungsfelder im Gameplay eröffnen. Während sich die Lichtwelt auf die Heimatstadt von Kris unter (vergleichsweise) real-existenten Lebensbedingungen beschränkt, wird die Dunkelwelt als phantastischer Dungeon entworfen. Bevor Kris und Susie, die als gewaltbereite Schulhofschlägerin vorgestellt wird, erstmals den Wandschrank betreten, werden deren Ängste in einer Cut-Scene kommuniziert: *Hey Kris, is it me, or... Is it REALLY dark in there?* Im Inneren versuchen sie einen *lightswitch* zu finden, bevor sich der Boden unter ihnen auflöst und sie in die Schwärze hinabstürzen. Kris erwacht danach in der Dunkelwelt, wobei sich auch ihre körperliche Darstellung wandelt. Der Übergang in die Dunkelwelt via Wandschrank wird folglich als Analogie für die trans Identität der Protagonist*in lesbar.

Weder in der Licht- noch in der Dunkelwelt wird die Protagonist*in aufgrund ihrer trans Identität ausgegrenzt. Die Figuren erkennen die Non-Binarität von Kris an, indem sie korrekte Pronomen (*they/them*) verwenden, womit DELTARUNE auf transphobe Kommentare im Gameplay verzichtet.[22] Als einziger Mensch bildet Kris dennoch die Ausnahme in einer Stadt voller Hybridwesen. Die Körperlichkeit der Protagonist*in wird im Gameplay vermehrt thematisiert und als ‚anders' markiert, bspw. wenn Kris als *Freak* be-

22 Diese Darstellungsformen werden bereits in UNDERTALE realisiert. Obwohl sich die normalisierte Repräsentation von Queerness als erstrebenswertes Ideal erweist, merkt Ruberg an, dass diese ein Straightwashing des Titels durch hegemoniale Subjektpositionen der Game Culture begünstigt habe (vgl. Ruberg 2018, 4.4).

zeichnet wird. Zudem können die Spieler*innen zum Ende des ersten Kapitels erfahren, dass Kris bereits versucht habe, als Monster (an-)erkannt zu werden:

> Toriel: Remember when you were little... You asked when your horns were going to grow in? So we bought that headband with the little red horns on it. Oh, you wore it for months!

Wenngleich diese Aussage im Gameplay beiläufig erscheint, knüpft sie an die trans Repräsentation des Titels an: Kris nutzt die Hörner als Prothesen, um sich der körperlichen Normativität ihres sozialen Umfelds anzugleichen. Sobald die Protagonist*in die Dunkelwelt betritt, transformiert sich deren physische Darstellungsform (s. Abb. 2). Dies kann als latenter Wunsch der Protagonist*in nach einer der Selbstwahrnehmung entsprechenden Körperlichkeit aufgefasst werden.

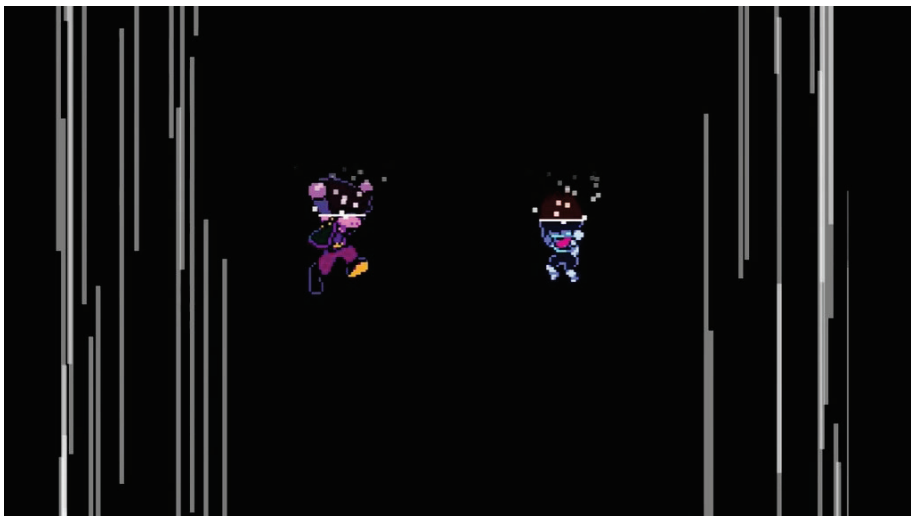


Abbildung 2: Körperliche Transformation von Kris in der Dunkelwelt (Toby Fox 2021 [2018]; Screenshot, eigene Aufnahme).

Der *struggle* manifestiert sich derweil in der Beziehung der Spieler*innen zu Kris. Deren Doppelfunktion als Avatar sowie *Player Character* wird in DELTARUNE durch metareferenzielle Kommentare verhandelt.[23] Zu Beginn

23 Nach Backe und Thon kann zwischen Avatar und Player Character unterschieden werden. So stellt der Avatar eine vom Spiel generierte Entität dar, die von den Spieler*innen navigiert wird und deren spielerischen Input realisiert. Der Player Charac-

des ersten Kapitels werden die Spieler*innen aufgefordert, ihrem Avatar eine körperliche Gestalt zu verleihen, die als *vessel* bezeichnet wird. Im Stil eines Charakter-Editors entscheiden sie über dessen Kopf, Torso sowie Beine und weitere Aspekte. Daraufhin wird der finalisierte Avatar unter dem Schriftzug *This Is Your Body* visualisiert. Der Avatar wird dabei als virtuelles Werkzeug bestimmt, das (einseitig) von den Spieler*innen genutzt wird, um Objekte innerhalb der Spielräume zu manipulieren. Diese Dominanzposition wird ihnen jedoch (teils) entzogen, wenn nach Abschluss des Editors eingeblendet wird: *No one can choose who they are in this world*. Erst danach erfahren die Spieler*innen, dass Kris als Avatar fungieren wird. Während die pronominale Ansprache (*they*) eine queere Lesart des Titels suggeriert und/oder die Non-Binarität der Protagonist*in voranstellt, werden die Spieler*innen unvermittelt der Körperlichkeit eines (fremden) Avatars überlassen. Dies kann wiederum dazu beitragen, Kris – in Abgrenzung zur eigenen Kreation – zunächst als ‚anders' wahrzunehmen.

Die Enden der Kapitel werden jeweils mit Cut-Scenes versehen, deren Inhalte ähnlich sind: Kris entnimmt ihrem Körper ein rotes Herz-Ikon, das sie wegsperren bzw. verstecken. Die Cut-Scenes bestärken den Eindruck, dass Kris hierin *unabhängig* vom Input der Spieler*innen agiert und ihr Bewusstsein über diese Interventionen signalisiert. Damit macht DELTARUNE den *struggle* um die Körperlichkeit des Avatars sicht- und spielbar. Auf diese Weise wird deren trans Identität im Gameplay sowohl auf Ebene des Player Character wie auch Avatars konstant ausgehandelt und reflektiert, ohne dabei – zumindest in den veröffentlichten Kapiteln – explizit zu werden.

ter beschreibt die Spielfigur als narrative*n Akteur*in, dessen*deren Handlungen innerhalb der Spielwelt unabhängig vom spielerischen Input erfolgen können (vgl. Backe/Thon 2019, 6).

5. „MEHR-SPIELEN" ALS SPIELERISCHE (SELBST-)REFLEXIONSPRAXIS

In diesem Artikel wurde davon ausgegangen, dass die Steigerung der Sicht- und Spielbarkeit von non-hegemonialen Subjektpositionen kein ausreichendes Mittel darstellt, um marginalisierende Prozesse und Praktiken der Game Culture herauszufordern. Im Sinne Schaffers ist es vielmehr notwendig, anerkennende Darstellungsformen auszuwählen, die dem subjektspezifischen Selbstbild derselben entsprechen und von einem gesellschaftlichen Wertzuspruch begleitet werden (vgl. 2008, 20). Um dies zu erreichen, entwirft sie eine Reflexionspraxis des „Mehr-Sehens" (ebd., 162), die sie politischen Forderungen nach Mehr-Sichtbarkeit entgegenhält.

Diese beschreibt ein Bewusstsein für „ein Sehen, das an herrschenden Idealen orientiert ist, [...]" (ebd., 142). Hierzu ist es notwendig, die eigene (intersektionale) Subjektposition anzunehmen, um ‚blickfremde' – bzw. im Fall digitaler Spiele ‚spielfremde' – Perspektiven einnehmen zu können. Insofern diese Reflexionspraxis (selbst-)kritisch umgesetzt wird, können anerkennende Formen der Sichtbarkeit entstehen, wobei Darstellungsformen der Repräsentation, die einem hegemonialen Selbst- sowie Fremdverständnis der herrschenden Klasse entsprechen, „durch die Produktion anderer Bedeutungen" (ebd., 156) begegnet wird.

Wenn sich demnach anerkennende Formen von Sichtbarkeit aus einer Praxis des Mehr-Sehens ergeben, kann argumentiert werden, dass sich *vice versa* anerkennende Formen von Sicht- und Spielbarkeit durch (selbst-)reflexive Praktiken des Mehr-Spielens herleiten lassen. Daher schlage ich vor, dass »Mehr-Spielen« – neben repräsentationskritischen Untersuchungen des Mediums Computerspiel – an eine Spielpraxis anknüpft, die alternative, ambivalente und anerkennende Formen des Sehens und Spielens hervorbringt.[24] Auf diese Weise lassen sich dominante Bedeutungsstrukturen auflösen, die die ungleichen Machtrelationen der Game Culture (re-

24 In meinem Promotionsprojekt knüpfe ich hieran an, indem ich eine spielerische (Selbst-) Reflexionspraxis des „Mehr-Spielens" entwerfe, die auf (un-)bewussten, (inter-) subjektiven sowie kritischen Aushandlungsprozessen des Sehens, Spielens und Repräsentierens basiert.

)produzieren. Eine solche Praxis manifestiert sich mithin in den Aushandlungsprozessen des Queergaming, wobei die Ästhetiken von Computerspielen derart ausgereizt werden, dass deren Bedeutungen *spielerisch* aufgelöst, entfremdet und/oder *ad absurdum* geführt werden. Damit werden Spielbarkeiten generiert, die das Selbst- und Fremdverständnis des hegemonialen Status quo der Game Culture effektiv herausfordern. Mehr noch als in CELESTE wird dies in DELTARUNE deutlich, worin ambivalente Sicht- und Spielbarkeiten von Queerness befördert werden, die die Spieler*innen dazu einladen, produktiv zu *blicken* und zu *spielen*.

QUELLEN

LITERATUR

Aarseth, Espen (2007): I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Situated Play*, Jg. 4, S. 130–133.

Angelova, Velyana (2022): Zahl der Gamerinnen und Gamer in Deutschland wächst weiter. In: *game – Verband der deutschen Games Branche* v. 16.06.2022. Online: https://www.game.de/zahl-der-gamerinnen-und-gamer-in-deutschland-waechst-weiter/ [Zugriff: 24.03.2024].

Backe, Hans-Joachim und Jan-Noël Thon (2019). Playing with Identity: Authors, Narrators, Avatars, and Players in *The Stanley Parable* and *The Beginner's Guide*. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung*, Jg. 8, Nr. 2, S. 1–25.

Bogost, Ian (2011): *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Bryce, Jo und Jason Rutter (2002): Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. In: Frans Mäyrä (Hrsg.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, S. 243–255.

Chang, Edmond Y. (2017): A Game Chooses, a Player Obeys. BioShock, Posthumanism, and the Limits of Queerness. In: Jennifer Malkowski/ TreaAndrea M. Russworm (Hrsg.): *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington: Indiana University Press, S. 227–244.

Cole, Alayna (2017): Ex-Bioware writer David Gaider on representation in games. In: *GamesRadar* v. 07.12.2017. Online: https://www.gamesradar.com/ex-bioware-writer-david-gaider-on-representation-in-games/ [Zugriff: 24.03.2024].

Consalvo, Mia (2003): Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 171–194.

Consalvo, Mia (2012): Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. In: *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, Nr. 1. DOI: 10.7264/N33X84KH.

Deuber-Mankowsky, Astrid (2001): *Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Electronic Arts (2024): Diversity, Equity and Inclusion at Electronic Arts. Online: https://www.ea.com/en-ca/commitments/inclusion-and-diversity [Zugriff: 24.03.2024].

Foucault, Michel (2014 [1970]): *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.

Fox, Toby (2021): Deltarune Status Update. Sept 2021. Online: https://deltarune.com/update-092021/ [Zugriff: 24.03.2024].

Fron, Janine, Tracy Fullerton, Jacqueline Ford Morie und Pearce Celia (2007): The Hegemony of Play. In: *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, Jg. 4, S. 309–318.

Genette, Gérard (2021 [1987]): *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Berlin: Suhrkamp.

Gray, Kishonna L. (2020): *Intersectional tech. Black users in digital gaming*. Baton Rouge, LA: Louisiana State University Press.

Hahn, Sabine (2017): *Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript Verlag.

Hall, Stuart (1997): The Work of Representation. In: Stuart Hall (Hrsg.): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications, S. 13–74.

Harrisson, Annie et al. (2020): The Virtual Census 2.0: A Continued Investigation on the Representation of Gender, Race and Age in Videogames. In: *AoIR Selected Papers of Internet Research*, Nr. 2020, S. 1–4. DOI: https://doi.org/10.5210/spir.v2020i0.11229.

Jansz, Jeroen und Raynel G. Martis (2007): The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. In: *Sex Roles*, Jg. 56, Nr. 3–4, S. 141–148. DOI: https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0.

Keogh, Brendan (2013): Just making things and being alive about it: The queer games scene. In: *Polygon* v. 24.05.2013. Online: https://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene [Zugriff: 24.03.2024].

Kiel, Nina (2014): *Gender in Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač.

Kosciesza, Aiden J. (2023): The Moral Service of Trans NPCs: Examining the Roles of Transgender Non-Player Characters in Role-Playing Video Games. In: *Games and Culture*, Jg. 18, Nr. 2, S. 189–208. DOI: 10.1177/15554120221088118.

Langemeyer, Ines (2009): Antonio Gramsci: Hegemonie, Politik des Kulturellen, geschichtlicher Block. In: Andreas Hepp/Friedrich Krotz/Tanja Thomas (Hrsg.): *Schlüsselwerke der Cultural Studies*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 72–82.

Martinez, Ignacio (2019): Final chapter of indie hit Celeste signals toward a possibly transgender protagonist. In: *Daily Dot* v. 11.10.2019. Online: https://www.dailydot.com/parsec/celeste-protagonist-possibly-transgender/ [Zugriff: 24.03.2024].

Microsoft Xbox (2024): Welcome to Xbox. Online: https://www.xbox.com/en-US/community/for-everyone [Zugriff: 24.03.2024].

Newman, James (2002): The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. In: *Game Studies*, Jg. 2, Nr. 1.

Nintendo (2024): Diversity & Inclusion. Nintendo is for everyone. Online: https://careers.nintendo.com/diversity-and-inclusion/ [Zugriff: 24.03.2024].

Ruberg, Bo [Bonnie] (2015): No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. In: *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, Jg. 2, Nr. 2, S. 108–124. DOI: 10.14321/qed.2.2.0108.

Ruberg, Bo [Bonnie] (2017): Playing to Lose. The Queer Art of Failing at Video Games. In: Jennifer Malkowski/TreaAndrea M. Russworm (Hrsg.): *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington: Indiana University Press, S. 197–211.

Ruberg, Bo [Bonnie] (2018): Straight-washing Undertale: Video games and the limits of LGBTQ representation. In: *‚The Future of Fandom' special 10th anniversary issue*, *Transformative Works and Cultures special 10th anniversary issue*, Nr. 28.

Salter, Anastasia und Bridget Blodgett (2012): Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Jg. 56, Nr. 3, S. 401–416. DOI: 10.1080/08838151.2012.705199.

Schaffer, Johanna (2008): *Ambivalenzen der Sichtbarkeit. Über die visuellen Strukturen der Anerkennung*. Bielefeld: transcript Verlag.

Shaw, Adrienne (2010): What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In: *Games and Culture*, Jg. 5, Nr. 4, S. 403–424. DOI: 10.1177/1555412009360414.

Shaw, Adrienne (2011): Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *New Media & Society*, Jg. 14, Nr. 1, S. 28–44. DOI: 10.1177/1461444811410394.

Simon, Annika (2020): The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste. In: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hrsg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. Bielefeld: Transcript, S. 189–210.

Soderman, Braxton (2017): ‚No Time to Dream.' Killing Time, Casual Games, and Gender. In: Jennifer Malkowski/TreaAndrea M. Russworm (Hrsg.): *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington, IN: Indiana University Press, S. 38–56.

Sony Interactive Entertainment (2024): Diversity & Beyond. Our Diversity, Equity, Inclusion, & Belonging Vision. Online: https://sonyinteractive.com/en/impact/diversity-and-beyond/ [Zugriff: 24.03.2024].

Thorson, Maddy (2020). Is Madeline Canonically Trans? In: *Medium* v. 06.11.2020. Online: https://maddythorson.medium.com/is-madeline-canonically-trans-4277ece02e40 [Zugriff: 24.03.2024].

Thorson, Maddy (2022): Four Years of Celeste. In: *Medium* v. 25.01.2022. Online: https://maddythorson.medium.com/four-years-of-celeste-7dccdcc3f7f4 [Zugriff: 24.03.2024].

Ubisoft (2024): Diversity & Inclusion. Celebrating diversity and putting belonging at the heart of what we do. Online: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/diversity-inclusion-accessibility [Zugriff: 24.03.2024].

Walsdorff, Finja (2022): Mods, Gender & Empowerment: Modding als Diversitätsstrategie. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* v. 28.11.2022.

Weekes, Patrick (2014): Building a Character: Cremisius ‚Krem' Aclassi. In: *BioWare Blog* v. 04.12.2014. Online: https://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aclassi/ [Zugriff: 24.03.2024].

Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo und James D. Ivory (2009): The virtual census: representations of gender, race and age in video games. In: *New Media & Society*, Jg. 11, Nr. 5, S. 815–834. DOI: 10.1177/1461444809105354.

SPIELE

CELESTE (2018), EXOK [Extermely OK Games], Maddy Makes Games Inc.

DELTARUNE: CHAPTER 1&2 (2018-2021), Toby Fox.

DRAGON AGE: INQUISITION (2014), BioWare, Electronic Arts Inc.

FAREWELL DLC (2019), EXOK [Extremely OK Games], Maddy Makes Games Inc.

METROID (1986), Nintendo R&D1, Nintendo Co. Ltd.

THE SIMS (2000), Maxis Software Inc., Electronic Arts Inc.

TOMB RAIDER (2013), Crystal Dynamics Inc., Square Enix Inc.

UNDERTALE (2015), Toby Fox.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

René Lang ist Master of Arts der Medienkulturwissenschaft. Sein Grundstudium absolvierte er im Fach Kulturwissenschaft an der Universität Koblenz. Sein Masterstudium schloss er an der Universität zu Köln ab, wobei er zusätzlich als Research Master an der a.r.t.e.s. Graduate School sowie am DFG-Graduiertenkolleg 2661 „anschließen – ausschließen" aktiv war. Seit April 2024 ist er Promotionsstipendiat im Integrated Track der a.r.t.e.s. Graduate School Cologne. In seinem Dissertationsvorhaben entwirft er eine (Selbst-)Reflexionspraxis des »Mehr-Spielens«. Diese soll die Genese von ambivalenten Sicht- und Spielbarkeiten fördern, die die Spieler*innen dazu einladen, produktiv zu *blicken* und zu *spielen*. Letzte Veröffentlichung: Lang, René. 2022. „*Experiencing his-story through her body* – Ambivalenzen der Repräsentation im Computerspiel." In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung.

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[1] 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), sodass 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)[2]
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.[3] 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 Gnompaare 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.[4] 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[5], wobei Nocturne ihre eigene Identität nicht thematisiert.

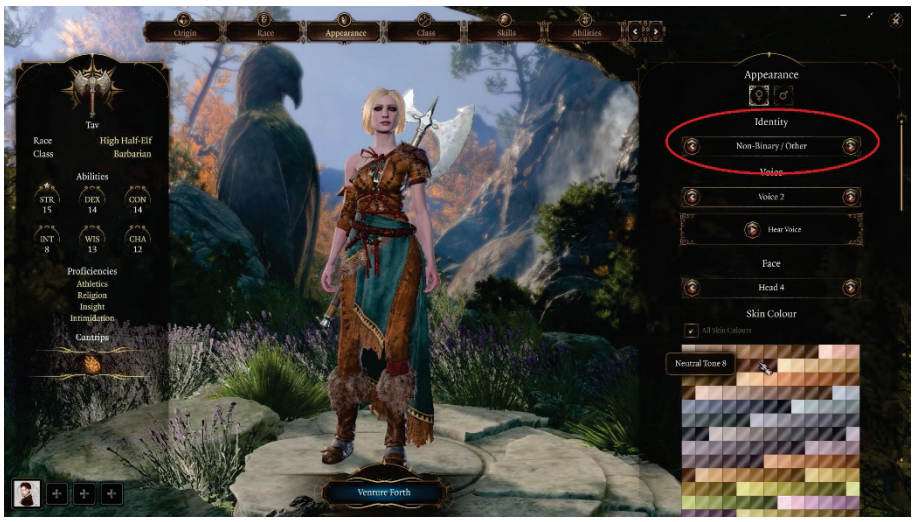


Abbildung 3: Non-Binary als Option bei der Charaktererstellung. Quelle: eigener Screenshot.

Im Early-Access-Stadium des Spiels wiesen einige Spieler*innen in den Feedbackforen darauf hin, dass NPCs ihre nicht-binären Charaktere *misgenderten* 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.nexusmods.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 Astarion 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.[6] 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 [Zugriff: 02.02.2024].

Glaad Gaming (2024): The State of LGTBQ 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 [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/0/6006138415301308979/ [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.

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.

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

Eine Spielanleitung zur Genese der Ausstellung

Stefanie D. Kuschill / Peter Podrez

ABSTRACT

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

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

CREDITS

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

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

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

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

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

1 Zur Aufarbeitung vgl. Trattner 2023.

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

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

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

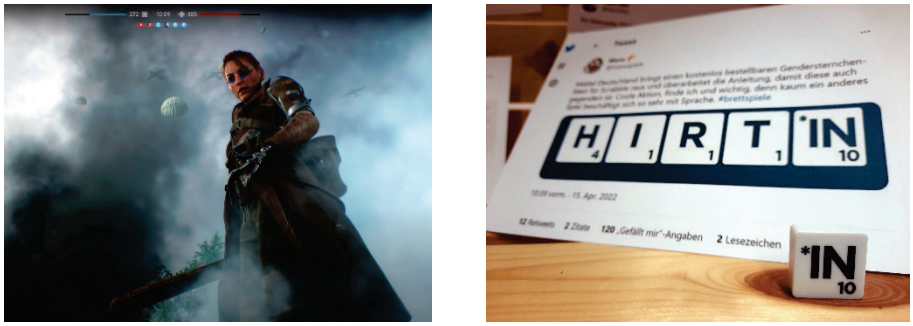
2 Vgl. https://x.com/manuspielt/status/1514886069480796162 [25.06.2024].
3 Vgl. https://x.com/Sprachwelt/status/1514596275118878720?lang=de [25.06.2024].

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. SPIELMATERIALIEN – HISTORISCHE SPURENSUCHE IM ARCHIV

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

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

1. VORBEREITUNG DER EXKURSION INNERHALB DES SEMINARS

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

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

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

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

2. BREITE RECHERCHE UND REKONSTRUKTION HISTORISCHER TRADITIONSLINIEN

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

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

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

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

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

3. KONKRETE OBJEKTAUSWAHL ANHAND DER GEWÄHLTEN THEMENBEREICHE

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

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

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

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

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

4. SPIELABLAUF – THEMENBEREICHE VON A WIE ANSPRACHEFORMEN BIS Z WIE ZUKUNFTSVISIONEN VON GESCHLECHTERN

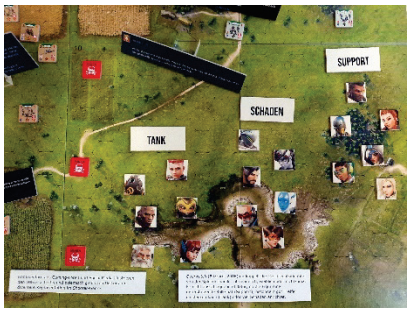
Das Ausstellungsprojekt durchlief bis zur Findung der finalen Themenbereiche mehrere Phasen. Im dazugehörigen Seminar wurden zunächst theoretische Grundlagen der Gender Studies und der Spieleforschung diskutiert. Im Rahmen des Seminars bestand außerdem ein Termin aus einer Exkursion ins Deutsche Spielearchiv,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

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

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

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

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



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

QUEER MODDING UND GESCHLECHTER IN CHARAKTEREDITOREN

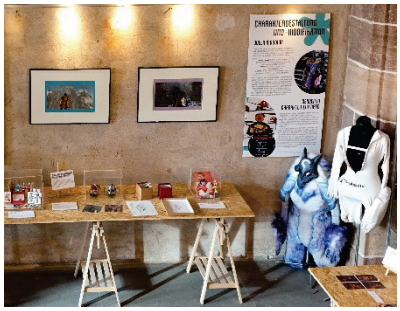
Dieser Bereich vereinte zwei Projekte zum Thema Charaktergestaltung und -modifikation.

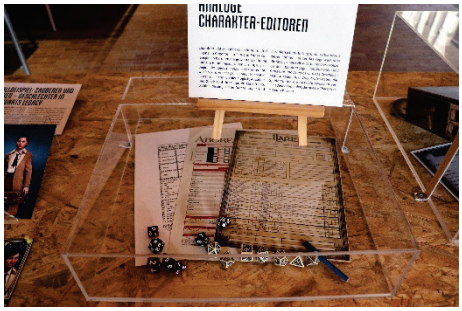
Das erste widmete sich, ausgehend von der Annahme, dass Spiele noch immer stark heteronormativ geprägt sind und auf einer binären Geschlechterstruktur aufbauen, die Diversität in marginalisierte Rollen (ver-) drängt oder gleich ganz vermissen lässt, queeren Aneignungspraktiken (vgl. Abb. 05). Dabei sollte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

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

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

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





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

ANSPRACHEFORMEN IN SPIELEN: EINER BENANNT, ALLE GEMEINT?

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

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

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

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

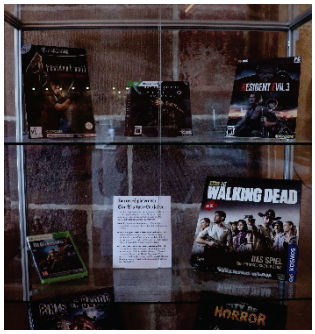
Der zweigeteilte Themenbereich beschäftigte sich mit Phänomenen des ludischen Horrors in analogen und digitalen Spielen, in denen immer auch verschiedene Geschlechterrollen – ggf. in Verbindung zu Menschlichkeit und Monstrosität – aufeinanderprallen.

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

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

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

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



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

GESCHLECHTERBILDER IN KINDERSPIELEN

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

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

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

GESCHLECHT UND ALTER

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

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

GESCHLECHT UND TIERE

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

GESCHLECHT UND ZUKUNFT

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

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

GESCHLECHT UND ‚KOMPETENZ'

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

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

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

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

Abbildung 17: Wandtafel *Spieleforschung trifft Geschlechterforschung*.

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

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

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

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

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

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

5. SPIELAUFBAU – MEHR ALS TRAURIGE GAMES HINTER GLAS

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

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

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

Abbildung 22: Teilansicht des räumlichen Aufbaus der Ausstellung.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

QUELLEN

LITERATUR

Beil, Benjamin (2020): Computerspiele(n) ausstellen. In: Geipel, Andrea/Sauter, Johannes/Hohmann, Georg (Hrsg.): *Das digitale Objekt – Zwischen Depot und Internet*. München: Deutsches Museum Verlag, S. 87-98.

Beil, Benjamin (2023): Computerspiele im Museum. In: Biermann, Ralf/Fromme, Johannes/Kiefer, Florian (Hrsg.): Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung. Opladen: Barbara Budrich, S. 349-370.

Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.) (2018): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS.

Benjamin, Walter (1974): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Ders.: *Gesammelte Schriften, Bd. I.2.*, hrsg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 471-508.

Boch, Lukas/Falke, Anna-Klara/Krause, Toni Janosch (2022) (Hrsg.): *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele. Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021*. Münster: WWU Münster.

Creed, Barbara (1993): *The Monstrous-Feminine Film, Feminism, Psychoanalysis*. London/New York: Routledge.

Falke, Anna-Klara (2023): Moderne analoge Spiele ausstellen – ein reflektierter Erfahrungsbericht. In: Boch, Lukas et al. (Hrsg.): Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen. Klöster und Klerus in analogen und digitalen Spielen. Stuttgart: Kohlhammer, S. 41-53.

GamesCoop (Hrsg.) (2012): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius.

Hahn, Sabine (2017): *Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript.

Gansel, Carsten (2013): Zu Aspekten einer Bestimmung der Kategorie ‚Störung' – Möglichkeiten der Anwendung für Analysen des Handlungs-

und Symbolsystems Literatur. In: Gansel, Carsten/Ächtler, Norman (Hrsg.): *Das ‚Prinzip Störung' in den Geistes- und Sozialwissenschaften*. Berlin: De Gruyter, S. 31-56.

Harper, Todd/Adams, Meghan Blythe/Taylor, Nicholas (Hrsg.) (2018): *Queerness in Play*. Cham: Palgrave Macmillan.

Jones, Shelly/Pobuda, Tanya (2020): An Analysis of Gender-Inclusive Language and

Imagery in Top-Ranked Board Game Rulebooks. In: *Analog Game Studies, Volume XI, Issue I*. Online: https://analoggamestudies.org/2020/12/an-analysis-of-gender-inclusive-language-and-imagery-in-top-ranked-board-game-rulebooks/

[20.02.2024].

Krause, Toni Janosch/Sterzenbach, Barbara (2021): Queere Repräsentation in Brettspielen - Ein Beitrag anlässlich des Pride Month. In*: Boardgame Historian*. Online: https://bghistorian.hypotheses.org/839 [20.02.2024].

Kristeva, Julia (1982): *Powers of Horror: An Essay on Abjection.* New York: Columbia University Press.

Lepp, Nicola (2012): Ungewissheiten – Wissens(v)ermittlung im Medium Ausstellung. In: Staupe, Gisela (Hrsg.): *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele*. Wien: Böhlau, S. 60-65.

Lotzow, Stephanie (2018): *Form und Funktion von Störungen in Horror Games*. Unveröffentlichtes Vortragsskript vom GameCamp an der Mediadesign Hochschule in München.

Luhmann, Niklas (2017): *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: Springer VS.

Mäyrä, Frans (2008): *An Introduction to Game Studies*. Los Angeles u.a.: Sage.

McDivitt, Anne Ladyem (2020): *Hot Tubs and Pac-Man. Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s-1980s)*. München/Wien: De Gruyter Oldenbourg.

Nae, Andrei (2024): *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*. London: Routledge.

Niewerth, Dennis (2018): *Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*. Bielefeld: transcript.

Paech, Joachim (1991): Nähe durch Distanz. Anmerkungen zur dispositiven Struktur technischer Bilder. In: *ZDF Schriftenreihe*, Heft 41: HDTV – Ein neues Medium, S. 43-53.

Podrez, Peter/Lumme, Christin/Pfaller, Sebastian (2023): Vom Bildschirm auf's Spielbrett. Historische Überlegungen zu analogen Remediatisierungen digitaler Spiele. In: Schwer, Thilo/Kurz, Melanie (Hrsg.): *Design für Spiel, Spaß, Spannung – Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*. Stuttgart: avedition, S. 122-136.

Riemi (2021): Rezension/Gesellschaftsspiel-Kritik: Zauberberg (Amigo Spiele). In: *Reich der Spiele*. Online: https://www.reich-der-spiele.de/kritiken/zauberberg-amigo [02.03.2024].

Rohde-Enslin, Stefan (2020): Das Innere nach außen kehren? Inventarisieren mit Publikationsanspruch. In: Geipel, Andrea/Sauter, Johannes/Hohmann, Georg (Hrsg.): *Das digitale Objekt – Zwischen Depot und Internet*. München: Deutsches Museum Verlag, S. 25-37.

Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.) (2015): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem.

Shaw, Adrienne (2020): *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minnesota: University Press.

Thiemeyer, Thomas (2014): Die Sprache der Dinge. Museumsobjekte zwischen Zeichen und Erscheinung. In: Staupe, Gisela (Hrsg.): *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele*. Wien: Böhlau, S. 52-59.

Trattner, Kathrin (2023): #NotMyBattlefield. Deutungskämpfe um ‚historische Authentizität' in Gamerdiskussionen. In: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, Heft 3+4: Geschichte in digitalen Spielen, S. 152-164.

Unterhuber, Tobias (2023): Wer spielt, wer forscht, wer spricht? Die Rolle von Frauen in der Fachgeschichte der Game Studies. In: Medien & Zeit. Kommunikation in Vergangenheit und Gegenwart, Jg. 38, Heft 2, S. 25-36.

Wilhelm, Claudia (2015): Game Studies und Geschlechterforschung. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, S. 316-340.

Williams, Linda (1999): Film Bodies. Gender, Genre, and Excess. In: Grant, Barry Keith (Hrsg.): *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press, S. 140-158.

SPIELE

ANDROID NETRUNNER – DAS KARTENSPIEL (Fantasy Flight Games/Heidelberger Spieleverlag, 2013)

AUSSCHNEIDE- UND KLEBE-ARBEITEN – EIN REIZVOLLES BESCHÄFTIGUNGSSPIEL (J.W. Spear & Söhne, um 1922)

BARBIE™ FASHION CLOSET (Mattel, 2017)

BATTLEFIELD V (Dice, 2018)

BEASTY BAR (Zoch, 2014)

BLACKS & WHITES 50TH ANNIVERSARY EDITION (Never Sad Games, 2021)

BLUMENFLIRT (J.W. Spear & Söhne, um 1930)

BUBE, DAME, KÖNIGIN (Spielköpfe, 2021)

CITY OF HORROR (Repos Production, 2012)

CLUEDO (Diverse, seit 1949)

CONFLICT OF HEROES – KURSK '43 (Giant Roc, 2019)

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (Valve, 2012)

CUBIRDS (Catch Up Games, 2019)

DAS „BÖSE BUBEN" SPIEL (J.W. Spear & Söhne, um 1926)

DAS GROßE BARBIE-SPIEL (Mattel, 1965)

DAS SCHWARZE AUGE – AVENTURIA (Ulisses, 2015)

DAS SCHWARZE AUGE – GÖTTER, MAGIER UND GEWEIHTE (Schmidt, 1994)

DOLCE VITA. EIN SPIEL FÜR PLAYBOYS (Wiener Spielkartenfabrik Piatnik & Söhne, 1969)

DUKE NUKEM FOREVER (2K Games, 2011)

ELDRITCH HORROR (Fantasy Flight Games/Heidelberger Spieleverlag 2014)

ELECTRONIC TRAUMTELEFON (Milton Bradley, 1993)

EXIT – DAS SPIEL – KIDS: RÄTSELSPAß IM DSCHUNGEL (Kosmos 2022)

FLIRT (Spielspaß, 2011)

GESCHLECHTERKAMPF (Spielspaß, 2005)

HILDES WILDE WÄSCHESPINNE (Megableu, 2022)

HOGWARTS LEGACY (Warner Bros. Games, 2023)

IDENTITÄTENLOTTO (spielecht, 2019)

LIFE IS STRANGE (Square Enix, 2015)

MÄRCHENBALL – TANZ MIT DEINEM MÄRCHENPRINZEN (Megableu/Hutter Trade, 2013)

OVERWATCH (Blizzard, 2016)

PAPER TALES (Catch Up Games, 2017)

POKÉMON BLAU (Nintendo, 1996)

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (Beam Software, 1996)

QUEER ALLYSHIP (Spielköpfe, 2020)

REBEL GIRLS – DAS SPIEL (Kosmos, 2022)

RED BERETS (Welt der Spiele, 1993)

RESIDENT EVIL 2: THE BOARD GAME (Steamforged Games, 2022)

ROOM-25 ULTIMATE (Matagot Studio, 2018)

SCRABBLE (Diverse, seit 1949)

SCHLEICH: DINOSAURS – DIE RASANTE DINO-RALLYE (Schmidt, 2021)

SINGSTAR PARTY (SIE London, 2004)

SPIEL DES LEBENS (Hasbro, 2016)

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

SUPERHIRN PROFESSIONAL (Parker, 1976)

TEKKEN 7 (Bandai Namco, 2015)

TERRAFORMING MARS (Schwerkraft, 2017)

THE CALLISTO PROTOCOL (Striking Distance Studios, 2022)

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (Bethesda, 2016)

THE EVIL WITHIN (Bethesda, 2014)

WOLFQUEST (Minnesota Zoo/Eduweb, seit 2007)

ZAUBERBERG (Amigo, 2021)

BILDQUELLEN

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

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

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

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

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

LARA CROFT

Modell, Medium, Cyberheldin

Astrid Deuber-Mankowsky

ABSTRACT

Was macht die Computerspielfigur Lara Croft zu einem allgegenwärtigen »Cultural Icon«, zu einem »universalen Medium« unserer Zeit? Welche Rolle spielt ihre Weiblichkeit in diesem Zusammenhang? Indem die Autorin die »Biographie« und die Vermarktungsstrategien von Lara Croft vor dem Hintergrund der explodierenden technischen Möglichkeiten nachzeichnet, gelingt ihr die längst fällige Verknüpfung der Genderforschung mit medientheoretischen Ansätzen.

Keywords: Gender Studies, Medientheorie

1. DAS PHÄNOMEN LARA CROFT

»Lara, Dein Name sagt tausend Worte.«
So beginnt einer der vielen im Internet veröffentlichten Lara-Croft-Fanbriefe. Von den tausend Worten habe er, fährt der Autor fort, fünfundneunzig gefunden.[1] Er hat aus ihnen ein Liebesgedicht komponiert, dessen erste Zeilen bereits einen lebhaften Eindruck von dem Phänomen Lara Croft vermitteln:

---

1 Bei dem vorliegenden Text handelt es sich um eine Zusammenstellung von Auszügen aus Astrid Deuber-Mankowskys Buch »Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin«, das 2001 im Suhrkamp Verlag erschienen ist. Vom sonstigen Stil der *Spiel|Formen* abweichende Zitationen und Formatierung verdanken sich unserer Entscheidung, den Text so nah an der ursprünglichen Fassung zu belassen wie möglich. Bearbeitung und Abdruck des Textes erfolgen mit freundlicher Genehmigung der Autorin (Anm. d. Herausgeber*innen).

»Köstliche, Liebliche, Liebende und Geliebte. Einsame manchmal.
Ein Grenzstein in der Geschichte der Computerspiele.
Du sprichst jedermanns Sprache, größter Schatz.
Du springst. Beugst Dich und schaust, nichts hinter Dir lassend als leere Gräber.
Tochter von Lord Henshingly Croft.
Abenteurerin, in jede Umgebung Dich einpassend und anatomisch perfekt.
Eine Siegerin, treffsicher (Du schießt nicht daneben) und von allen mit höchster Anerkennung bedacht ...«[2]

Lara Croft steht für tausend Namen, für ebenso viele Wünsche und Versprechen. Sie wurde und wird von ihren Fans geliebt wie ein Star; ja mehr noch, denn sie ermöglicht im Spielerlebnis eine Intimität, wie sie ein nur in der Öffentlichkeit auftretender Musik-, Film- oder Fernsehstar nicht bieten kann. Sie ist Liebende und Geliebte.

Doch wie konnte aus einem »Pixelbrei«, um meinen 14-jährigen Sohn zu zitieren, eine Liebende hervorgehen?[3] Ursprünglich war Lara Croft eine Computerspielfigur wie viele andere. Was die Heldin des Videogames TOMB RAIDER von den anderen unterschied, war ihr Geschlecht und eine bessere Grafik. Die erste Folge von TOMB RAIDER – auf Deutsch »Grabräuber« – erschien 1996. Das Spiel war schnell eines der meistverkauften und Lara Croft weltberühmt. Sie war die erste virtuelle Gestalt, die den Schritt

2 »Letters to Lara«: http://www.laracroft.eo.uk/letters/letter1.html,download (18.10.2000). Im Original handelt es sich um Stabreime, die alle mit L bzw. mit A beginnen: *»Lara, your name says a thousand words..... (I found 95 of them!!!!) Luscious, Likable, Lovely, Loving and Loved. Lonely sometimes? A Landmark in computer game history. You speak everyone's Language, a top Lass. You Leap, Lean, and Look, Leaving nothing but empty Tombs. Daughter of Lord Henshingly Croft. Adventurous, Adaptable to any surroundings, and Anatomically perfect. An Achiever, Accurate (You never miss!) and heavily Acclaimed by all.«* (Alle Übersetzungen stammen, wo nicht anders angegeben, von der Verfasserin.)

3 Ich möchte Roman an dieser Stelle für die Unterstützung in vielen Fragen und die Geduld danken, mit der er mich in die Spielwelt eingeführt hat. Mein Dank geht außerdem an Ursula Konnertz, Gabreiele Dietze, Giaco Schiesser und Wolf-Dieter Besche für ihre Motivation und kritische Lektüre.

aus der Spielewelt in die universale Medienrealität schaffte. Schon wenige Monate nach der Lancierung des Computerspiels begegnete man ihr auf Plakatsäulen, im Fernsehen, auf den Titelseiten von Magazinen wie *Playboy*, *Spiegel* und *Stern*, in einschlägigen Game-Zeitschriften und in den Feuilletons diverser Tages- und Wochenzeitungen. Junge Frauen liehen der Kunstfrau ihren Körper, um sie als »offizielle Lara-Croft-Models« in der realen Welt zu vertreten. Sie gaben im Namen von Lara Croft Interviews und Autogramme und ließen sich in Lara-Kostüm fotografieren. Lara Croft ist auf Konzerten bekannter Rockgruppen aufgetreten und hat Modedesignern Modell gestanden. Sie diente als Werbefigur für Uhren, Autos, Softdrinks, für Zeitungen wie die *Welt* und Magazine wie *Brigitte*. Ebenso präsent wie in den herkömmlichen Medien war sie schon nach kurzer Zeit im Internet. Gibt man ihren Namen in eine der Suchmaschinen ein, erhält man als Antwort über 100.000 Web-Adressen. Darunter die Adresse der „Croft Times", einer digitalen Zeitung, in der seit 1997 regelmäßig und in verschiedenen Sprachen über den Lara-Kosmos berichtet wird. Diese medienübergreifende Präsenz brachte ihr schließlich das Prädikat eines „Cultural Icon" der neuen Mediengesellschaft ein.

Zum Phänomen Lara Croft gehört neben der medienübergreifenden Präsenz die medienvermittelnde Potenz. Gerüchte über einen geplanten Hollywoodfilm kursierten bereits 1997. Im Winter 1998 wurde bekannt, dass Paramount Pictures die Filmrechte an „Tomb Raider" gekauft habe. Im Frühling 2000 ging schließlich die Nachricht durch Presse und Internet, dass die Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie Lara Croft spielen wird, der Star also von einem Star verkörpert würde. Paramount plante, mit einem dreistelligen Millionen-Budget aus TOMB RAIDER eine Trilogie zu machen, die jener von STAR TREK ähnlich sein sollte. Seitdem wurde die Entstehung des Films im Internet minutiös dokumentiert. Die ersten Bilder der Drehaufnahmen konnte man bereits im Herbst vom Netz laden. Was hält diesen medialen Tanz in Gang? Welche Gesetzmäßigkeiten oder Zufälle, welche Kräfte haben zusammengespielt, um aus der mehr oder weniger hölzern agierenden Computerfigur mit rudimentärster Mimik eine Traumfrau und ein „Cultural icon" zu machen? Meine Beschäftigung mit Lara Croft begann im Sommer 1999 anlässlich eines Seminars zum Thema

„Weiblichkeit, Repräsentation und Geschlecht" am Kulturwissenschaftlichen Institut der Humboldt-Universität Berlin. Lara Croft bildete einen der Gegenstände, an denen wir die verschiedenen Theorien zu Repräsentation und Repräsentationskritik diskutierten. TOMB RAIDER III schlug in jener Zeit weltweit die Verkaufsrekorde auf dem Computerspielmarkt.

Das deutschsprachige Lara-Croft-Magazin war erschienen und zeigte die Figur u. a. in einem Bikini, den *Gucci* für sie entworfen hatte.[4] Ein halbes Jahr vorher hatte der britische Wissenschaftsminister Lord Sainsbury of Turville vorgeschlagen, Lara Croft als Botschafterin für die herausragende Bedeutung der britischen Wissenschaft einzusetzen. Sainsbury präsentierte seine Idee, Lara Croft wissenschaftsökonomisch zu verwerten, anlässlich einer Rede über „Science and the Knowledge Economy" an der „Social Market Foundation" im Dezember 1998. Lara Croft sei der lebendige Beweis dafür, dass Großbritannien an der Spitze neuer Entwicklungen stehe.[5] In einem Chat hatte eine Tomb-Raider-Spielerin und Croft-Anhängerin den Aufruf „Lara Croft for president"[6] gestartet, der von da aus die Runde durch die Medien machte. Im August 1999 brachte schließlich *Playboy* das Aktbild eines ehemaligen Lara-Croft-Models ohne vorherige Absprache mit der Herstellerfirma *Core Design* auf der Titelseite und wurde dafür mit einem Gerichtsverfahren belangt.[7] Die Anklage lautete auf Rufschädigung des fiktionalen Stars. Das Gericht gab *Core Design* recht und untersagte *Playboy*, den Namen Lara Croft auf der Titelseite zu erwähnen. Des Weiteren dürfe das Logo von TOMB RAIDER nicht in der Nähe des ehemaligen Lara-Croft-Models erscheinen. Die ersten Versuche, das Phänomen zu erklären, erbrachten statt befriedigender Antworten immer mehr Fragen. Die Suche führte vorerst zu den ökonomischen und marktpolitischen Bedingungen des Computerspielmarkts. Ich begann, die Bedeutung zu untersuchen, die technische Innovationen, insbesondere im Bereich der

4 Lara Croft Magazin 1/99, S. 27.
5 Florian Rötzer: „Lara Croft als britisches Wissenschaftsmaskottchen": http://ftp.ix.fe/tp/deutsch/inhalt/te/1693/1.html (02.12.1998).
6 "Rightgrrl": http:www.rightgrrl.com/laracroft.html (30.10.1998).
7 Lindsey Arent: Game Maker: Lara's no Playmate. Wired News: https://www.wired.com/1999/07/game-maker-laras-no-playmate/ [07.06.2024].

Grafik, und das Verhältnis von Spielesoftware und Hardware, PC und Konsole für den Erfolg und die Entwicklung der Spiele haben. Sie bilden in ihrem Zusammenspiel eine Eigengesetzlichkeit, die nicht nur die Geschichten, sondern auch die darin agierenden Figuren bestimmt. Dabei spielen die Verbindungen zu anderen Medien, insbesondere zum Hollywoodfilm und der dazugehörigen Medienstarindustrie, eine ganz besondere Rolle. All dies zusammen erklärte jedoch nicht den besonderen Erfolg von Lara Croft. Stattdessen zeichnete sich immer deutlicher ab, dass das vermutete „Mehr" auf die Veränderungen zielt, denen nicht nur unsere Körperwahrnehmung, sondern auch unser Begehren mit der Durchsetzung der neuen Medienwelt unterworfen ist. Die Frage nach diesen Veränderungen führten zurück zum Begriff des Geschlechtlichen bzw. der Geschlechterdifferenz. Daraus ergaben sich schließlich die Fragen, die mich bei meinem Nachdenken über Lara Croft leiteten:

Was lässt sich aus der Analyse des Phänomens Lara Croft für ein besseres Verständnis der Bedeutungsverschiebung gewinnen, die der Begriff des Geschlechtlichen zurzeit in großer Geschwindigkeit durchläuft?

Hat die Figur, die zugleich als Pin-up und als aufmüpfiges, männervergrätzendes Grrl auftritt, die Grenzen der Geschlechter ebenso überschritten wie jene zwischen Virtualität und Realität?

2. EIN „GIFT" IN DOPPELTEM SINNE

Das Problem, vor das Lara Croft die feministische Theorie stellt, resultiert just aus jener Vieldeutigkeit, die ihr Verehrer in der Eingangszeile seines Gedichts als herausragende Eigenschaft seines Stars besingt. Sie ist es, die den Spagat ermöglicht hat, die Wünsche weiblicher Spielerinnen nach überirdischer Leichtigkeit ebenso zu erfüllen wie die Phantasien ihrer männlichen Anhänger. So wurde Lara Croft nicht nur das Objekt männlichen Begehrens, sondern auch zu der ersten positiven weiblichen Identifikationsfigur auf dem Computerspielmarkt. Sie eröffnete den Mädchen die virtuelle Spielewelt. Die Medienwissenschaftlerin Randi Gunzenhäuser gab sogar der Vermutung Ausdruck, dass Frauen „Lara als Ermächtigungsfanta-

sie persönlicher nehmen als Männer".[8] Daraus zog eine Emma-Redakteurin die Konsequenz: Das Geschenk einer weiblichen Heldin sei in unserer visuellen Wachstumswelt so groß, dass man Laras überdimensionierte weibliche Attribute als Tribut an die Männerwelt eben in Kauf nehmen müsse.[9] Gemeint ist Laras „übernatürlich" großer Busen, zu dessen Entstehungsgeschichte und Korrektur es einen eigenen Erzählstrang im Croft-Universum gibt. Tatsächlich befriedigte die weibliche Heldin nicht nur die Fantasien ihrer männlichen Anhänger, sondern auch jene vieler weiblichen Spielerinnen. Mädchen genießen es, der toughen Abenteurerin zu folgen. Sie fühlen sich, so sagen sie selbst, als Frau repräsentiert – als eine Frau, die unabhängig ist, lebenshungrig, die sich den Männern überlegen fühlt, die emanzipiert ist.

Dies wurde unterstützt durch die Biographie, mit der das multinationale Unternehmen Eidos, zuständig für die Vermarktung von TOMB RAIDER, im Einvernehmen mit der seit 1996 in seinem Besitz befindlichen Softwarefirma Core Design, der Geburtsstätte von Lara Croft , die Heldin ausstattete: Sie erhielt neben einer eigenen Blutgruppe (AB) Hobbys (Schießen, Freeclimbing), einen Geburtstag (14.02.1968), Eltern, Schulausbildung (Privatschulen in England und in der Schweiz), eine Nationalität (britisch), auch eine eigene Kindheit. So hat man sich Lara als Tochter des britischen Lords Henshingly Croft vorzustellen. Sie hat eine erstklassige schulische und sportliche Ausbildung genossen und ist in der sicheren Welt der Aristokratie aufgewachsen. Wäre es nach dem Wunsch der Eltern gegangen, hätte sie im heiratsfähigen Alter eine standesgemäße Familie gegründet. Es kommt jedoch ein Flugzeugunglück im Himalaja dazwischen, das die junge Lara als einzige überlebt und das ihrer Lebensgeschichte die entscheidende Wendung gibt. Sie schlägt sich zwei Wochen alleine durch das Gebirge – eine Erfahrung, die sie zu jener Abenteurerin und Grabräuberin werden lässt, als die sie aus dem Computerspiel bekannt

8 „Womb Raider". Interview mit Randi Gunzenhäuser. In: Manuela Barth (Hg.): Lara Croftism. Kunstraum München e.V. 1999, S. 50.

9 Zit. nach Marc Vorsatz: „Bitte bleiben sie dran. Cyber-Heldin Lara Croft bringt die Werbung in die PC-Spiele". In: Tagesspiegel, 14.04.1999.

ist: lebenshungrig, freiheitsdurstig, reiselustig, unabhängig, selbstbewusst, schön und auf der Suche nach immer neuen Risikos.[10]

Nun erweist die genauere Betrachtung das vermeintliche Geschenk dieser weiblichen Heldin jedoch als ein „Gift" in doppeltem Sinne. Denn sie ist nicht nur das Objekt männlichen und weiblichen Begehrens, sie ist zugleich die Statthalterin der hierarchischen Geschlechterordnung mit all jenen Geschlechterbildern im Schlepptau, die von der feministischen Theorie seit mehr als dreißig Jahren entziffert und dekonstruiert werden. Anstatt diese überkommenen Geschlechtervorurteile zu überwinden, befördert das Idol einen Prozess, der als „Entgeschlechtlichung" und „Medialisierung" der Körper beschrieben werden kann. Mit diesem Prozess der Entgeschlechtlichung geht seinerseits ein Rekurs auf die heterosexuelle Geschlechtermetaphysik einher. Wir sehen uns in der Folge vor die paradoxe Tatsache gestellt, dass sich die Nivellierung der sexuellen Differenz und die Befestigung der dualistischen Geschlechterordnung nicht ausschließen, sondern in einer verwirrenden und doch gesetzmäßigen Weise gegenseitig stützen. Insgesamt macht das Problem, mit dem das Phänomen Lara Croft die feministische Theorie konfrontiert, deutlich, dass diese selbst einer methodenkritischen Reflexion bedarf, um den Tücken gewachsen zu sein, die aus dem Zusammenschluss der neuen mit den alten Medien in einer universalen Mediengesellschaft entstanden sind. Die Gender Studies sind aufgefordert, in einen disziplinenübergreifenden Austausch mit medientheoretischen Ansätzen zu treten.

Lara Croft bedient nicht nur männliche und weibliche Ermächtigungsphantasien, sondern verwandelt im gleichen Zug Spieler gleichermaßen wie Spielerinnen in sogenannte „User", in geschlechtsneutrale Benutzer.[11]

---

10 Angela McRobbie bemerkt in diesem Zusammenhang, dass die Geschichte Lara Crofts „näher als wir wohl denken an den Internatsgeschichten" dran sei („Codierung von Weiblichkeit in den 90ern". In: *Lara Croftism*, S. 12).

11 Sherry Turkle hat darauf hingewiesen, dass der Begriff User erst Ende der siebziger Jahre aufkam, und zwar in Verbindung mit dem Personalcomputer, der sich mit Hilfe von Anwenderprogrammen bedienen ließ, ohne dass man sich mit dem „Innern" der Maschine befassen musste (Sherry Turkle: *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Aus dem Englischen von Thorsten Schmidt. Reinbek b. Hamburg 1998, S. 49 ff.). Während Turkle das Verschwinden der Hardware aus der Wahrnehmung der Benutzer als Eroberung neuer Spielräume begrüßt, warnt Friedrich Kittler zu Recht davor, die Bedingungen aus den Augen zu verlieren, die durch die Entwicklung auf

Sie macht sie zu Usern, heißt: sie bindet sie an die Hardware, indem sie die jungen Frauen ebenso wie die Männer bei ihren Wünschen und Phantasien abholt. Dabei spielt das Geschlecht der User nur insofern eine Rolle, als es gilt, das Begehren auf das Medium zu richten, und ist in dem Moment gleichgültig, in dem die Maschine, sei es der PC oder die Spielkonsole, bedient wird. Die Attraktion, die Lara Croft auf weibliche wie männliche User ausübt, genügt der profanen Anforderung, nach der es gilt, den Kreis der Benutzerinnen und Benutzer zu vergrößern. In der Befolgung dieser Anforderung erweist sich Lara Croft freilich als Künstlerin. Das Geheimnis ihrer geschlechterübergreifenden Attraktivität liegt in ihrer Fähigkeit, um ihren Verehrer zu zitieren, „jedermanns Sprache zu sprechen". Lara Crofts Botschaft erreicht das Begehren der Spielerinnen wie auch der Spieler.

Unter Medien sollen im Folgenden zum einen „alle jene materialen Techniken und gesellschaftlich verbreiteten Formen ihrer Verwendung gemeint sein, welche die kollektive Gestaltung von Wahrnehmung und Erfahrungsbildung in der Lebenswelt bestimmen".[12] Wichtig ist bei dieser Definition, die der neueren Medientheorie folgt, der Verweis auf den Einfluss, den die technische und die materiale Seite der Medien auf die Wahrnehmung und die Kommunikation ausüben. Der Computer ist dementsprechend nicht nur als Maschine oder Werkzeug zu sehen, sondern als ein Medium, das die kollektive Gestaltung unserer Wahrnehmung ebenso bestimmt wie das, *was* wir wahrnehmen.[13] Nun reicht ein Medienbegriff, der sich auf die Orientierung an der technischen Seite der Medien beschränkt, jedoch nicht aus, um verständlich zu machen, wie sich die Interaktion zwischen den sogenannten neuen Medien und ihren Benutzerinnen

---

dem Markt der Hardware gesetzt werden. Diese könnten die „Kontingenz oder Unberechenbarkeit einiger, nicht aller Zukünfte um endliche Grade vermindern" (Friedrich Kittler: „Hardware, das unbekannte Wesen". In: Sybille Krämer [Hg.]: *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt/M. 1998, S. 131).

12 Monika Elsner/Hans Ulrich Gumbrecht/Thomas Müller/Peter M. Spangenberg: „Zur Kulturgeschichte der Medien". In: Klaus Merten/Siegfried J. Schmidt/Siegfried Wischenberg (Hg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Opladen 1994, S. 163 f.

13 Zum Verhältnis von Maschine und Medium und dessen Geschichte vgl. Heidi Schelhowe: *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*. Frankfurt/M. 1997.

und Benutzern gestaltet. Man muss sich dazu dem Begriff des Mediums zugleich von der anderen Seite, der Seite der Benutzerinnen und Benutzer nähern. Von hier aus sieht man sich zunächst mit der Erkenntnis konfrontiert, dass jedes Medium Bestandteil eines Zeichenereignisses ist. Slavoj Žižek hat das damit einhergehende Problem einmal treffend als „*Genese des Anscheins selbst*“[14] bezeichnet. Es zielt auf die Frage, wie die Realität der Körper aus sich heraus das „unkörperliche“ Sinn-Ereignis generiere. Dass selbst die fachinterne Definition des Computers nicht mehr ohne Rekurs auf das „unkörperliche“ Sinn-Ereignis auskommt, zeigt sich in dem neuen Begriff einer „virtuellen Maschine“. Als „virtuelle Maschine“ umfasst der Computer die Einheit von Hardware und Betriebssystem. Die Informatiker berücksichtigen mit dieser Begriffsfindung eine Entwicklung, bei der die Benutzerinnen und Benutzer die Maschine nur noch durch das Programm des Betriebssystems wahrnehmen, während das, was sich auf der Hardwareebene abspielt, allein die Entwicklungsingenieure selbst erkennen können.[15] Das Betriebssystem vermittelt zwischen Benutzerprogramm und Maschine und legt als Programm die möglichen Operationen einer Maschine fest.[16] Wir haben also mit dem Computer ein Medium in Form einer „virtuellen Maschine“ vor uns, einer Maschine, die uns nur vermittelt über die sogenannte Software, also Zeichensymbole, zugänglich ist. Es ist ein Medium ohne Geschlecht, für das auch die Geschlechtszugehörigkeit seiner Benutzer vollkommen bedeutungslos ist.

Eine andere Art Medium ist die Gestalt Lara Croft. Sie spricht jedermanns Sprache und sagt, wie ihr Fan so schön formulierte, tausend Worte. Das macht sie zu einem universalen Zirkulationsmedium, dem, anders als den Medien der ersten Art, ein Geschlecht zukommt. Das Medium, das Lara Croft repräsentiert, ist universal und weiblich. Es ist seinerseits der Effekt eines Zeichenereignisses und lädt die User zu einer Interaktion mit

14 Slavoj Žižek: *Die Pest der Phantasmen. Die Effizienz des Phantasmatischen in den neuen Medien*. Aus dem Englischen von Leopold Andreas Hofbauer. Wien 1997, S. 86.

15 Zu den Konsequenzen dieser Entwicklung und ihrer Kritik vgl. Kittler, „Hardware, das unbekannte Wesen“, S. 124 ff.

16 Vgl. Klaus Mainzer: *Computernetze und virtuelle Realität. Leben in der Wissensgesellschaft*. Berlin/Heidelberg 1999, S. 22.

dem Computer ein, welche die Maschinenrealität vollends vergessen lässt, deren Virtualisierung durch die zwischen den User und die Hardware geschaltete Software bereits vorbereitet ist. Das Medium Lara Croft wird, wie ich genauer ausführen werde, nicht zufällig als weiblich imaginiert; die Konnotation von Medialität, Repräsentation und Weiblichkeit folgt einer weit zurückreichenden Tradition, auf die im Prozess der Etablierung neuer Medien zurückgegriffen wird. Um das Phänomen Lara Croft zu analysieren, werden wir der Frage nachgehen müssen, wie die Verbindung dieser zwei Medien, der „virtuellen Maschine" Computer einerseits und dem Medium Lara Croft andererseits, zustande kommt und welche Wirkung von dieser Verbindung ausgeht.

Als universales Zirkulationsmedium löscht das Medium Lara Croft gemäß einer Logik, die bereits Karl Marx in seinem Kapitel über den Warenfetisch beschrieben hat, ähnlich wie das Geld allen qualitativen Unterschied.[17] Dabei macht es auch vor der sexuellen Differenz nicht halt. Um den Prozess der Medialisierung der Körper besser beschreiben zu können, möchte ich die sexuelle Differenz von der identitätsfixierten Heterosexualität unterscheiden und gegen den Begriff der Geschlechterdifferenz absetzen. Unter sexueller Differenz verstehe ich in Anknüpfung an Judith Butler eine „unabschließbare Frage". Als Frage ist die sexuelle Differenz nicht ein wissenschaftlicher oder philosophischer Gegenstand unter anderen, sondern ein unruhestiftender Ort, der die Grenze des wissenschaftlichen Geltungsbereiches offenlegt. In diesem Sinne zielt die Frage der sexuellen Differenz nach der Befragung der historischen Grundlagen unseres Wissens.[18] Hierzu gehört die unbefragt vorausgesetzte Geschlechtermetaphysik, der zufolge das Weibliche mit dem Körper, der Natur, der Materie, dem Heteronomen, der Passivität und dem Bild verbunden ist, während das Denken bzw. Kopf, Kultur, Form, Autonomie, Aktivität und der Blick mit

17 Marx, Karl: *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*. Nach der 4., von Friedrich Engels durchgesehenen und herausgegebenen Auflage, Hamburg 1880. Erster Band. Berlin 1971, 146. Marx verweist dabei auf Shakespeares Timon of Athens, der das Geld ob seiner Kunst, alles gleichzumachen, als „verdammt Metall, Gemeine Hure du der Menschheit" bezeichnet. Auch in dieser Metaphorik ist, wie Walter Benjamin deutlich gemacht hat, die Anlehnung an die Geschlechterdifferenz nicht zufällig.

18 Vgl. Astrid Deuber-Mankowsky: „Die Frau: Das kostbarste Beutestück im ‚Triumph der Allegorie'". In: *Concordia* 21, 1992, S. 2-20.

Männlichkeit assoziiert werden. Die Frage der sexuellen Differenz steht also nicht nur konträr zu einer dualistisch verstandenen und an der Frage nach möglichen Geschlechteridentitäten ausgerichteten Geschlechterdifferenz, sondern ist zugleich interessiert an den Verbindungen, die zwischen dieser und dem Spiel mit der Wahrheit und den Grundlagen des Wissens bestehen. Dabei ist das Ziel nicht, die sexuelle Differenz besser oder genauer zu definieren als es bisher der Fall ist, sondern sie als unruhestiftenden Ort zu erhalten, als „Kluft", wie Butler es ausdrückt, oder, um mit der französischen Philosophin Geneviève Fraisse zu reden, als Einfall der Geschichtlichkeit in das Denken wahrzunehmen. Die sexuelle Differenz ist demnach nicht nur selbst eine „unabschließbare Frage", sondern konfrontiert das Denken selbst mit seiner Unabschließbarkeit. Sie lässt sich auch nicht in die bekannte und oft kritisierte Unterscheidung von Sex und Gender einordnen, sondern steht zu dieser ebenso quer wie zu der Unterscheidung von Natur und Kultur oder von Körper und Denken.[19] Die Implikationen, die das Verständnis der sexuellen Differenz als einer „unabschließbaren Frage" für die Analyse des Phänomens Lara Croft hat, werden im Verlauf dieses Essays deutlich werden. Festhalten möchte ich jedoch schon an dieser Stelle, dass die Medialisierung und Entgeschlechtlichung der Körper just diese Offenheit der sexuellen Differenz überschreibt. An ihrer Stelle reetabliert das Phänomen Lara Croft den hierarchischen Geschlechterdualismus auf dem abstrakten Niveau des binären Codes. Die Verknüpfung dieser scheinbar gegenstrebigen Bewegungen kennzeichnet den schwer durchschaubaren Prozess, mit dem uns das Phänomen Lara Croft konfrontiert.

Dabei trifft der Prozess der Entgeschlechtlichung, der mit der Virtualisierung der Realität und deren Kehrseite, der Realwerdung der Virtualität, einhergeht, wie Allucquère Rosanne Stone bemerkt hat, nicht nur Frauen, sondern alle User. Er ist, was sie ebenfalls deutlich macht, auch nicht begrüßenswert. In ihren Überlegungen zu der Frage, was mit den Körpern durch die globale Vernetzung der Phantasieräume im Internet geschieht,

19 Zu Butlers Kritik an der Unterscheidung Sex/Gender vgl. *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt/M. 1991, S. 15 ff. Ferner: Astrid Deuber-Mankowsky: „Geschlecht als philosophische Kategorie". In: *Die Philosophin* 23/2001, S. 11-30.

weist sie darauf hin, dass „ein großer Teil der Arbeiten von Cyberspaceforschern davon ausgeht, dass der menschliche Körper nur noch ‚Fleisch' (‚*meat*') – und damit überholt – sei, sobald das Bewusstsein ins Netz geladen" werden könne.[20] Meat bedeutet Fleisch, im Sinne einer Wurst oder eines kalten Bratens. Getrennt von den Wünschen, der intellektuellen Phantasie, ja selbst von seinem Begehren, wird der Körper als ein Stück totes Fleisch imaginiert und von der Realität des Cyberspace ausgeschlossen. Im Gegenzug dazu betont Stone, dass auch die virtuelle Gemeinschaft einen sehr verletzlichen Ursprung hat, nämlich sterbliche und geschlechtliche Körper, die verwundbar sind und durchaus einer anderen Art von Fleisch zugehören als das unter ‚*meat*' subsumierte. In diesem Sinne schreibt sie: „Kein vorgestellter virtueller Körper, ganz egal wie schön er ist, wird den Tod eines Cyberpunk mit AIDS verlangsamen."[21]

3. DER MARKT UND DIE HARDWARE

Das Software-Entwicklungshaus Core Design wurde 1988 in Derby unter anderen von Jeremy Smith gegründet, der zusammen mit seinem Bruder Adrian bis heute das Unternehmen verantwortlich leitet. Am Anfang waren es nur eine Handvoll Leute. Ende des Jahres 2000 arbeiteten bereits 90 Angestellte in der Firma. Core ist auf die Konzeption und die Entwicklung von technisch sehr aufwendigen Computer- und Videospielen spezialisiert. Das Marketing und der Vertrieb der Spiele – auch von TOMB RAIDER – liegt in den Händen der multinationalen Unternehmergruppe Eidos. Das war nicht immer so. In den Gründungsjahren war Jeremy Smith selbst für den Vertrieb verantwortlich. Es war die Zeit, als sich der Spielemarkt durch die Einführung der konsolenbasierten Videospiele der konkurrierenden japanischen Firmen Sega und Nintendo sehr verändert hatte. Smith pflegte enge Kontakte zu Sega. 1993 entwickelte Core in der Folge für die legendäre Mega-CD von Sega, die erste CD-Konsole überhaupt, das Spiel THUNDERHAWK. Während das Spiel durchaus erfolgreich war, erwies sich die

20 Rosanne Allucquère Stone: „Will the real bodies please stand up? Boundary stories about Virtual Cultures". In: Jenny Wolmark (Hg.): *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edinburgh 1999, S. 94.

21 Ebd.

Mega-CD jedoch als „Desaster“: Die Hardware war, wie sich Smith in einem Interview ausdrückte, nur wenige Monate nach ihrem Erscheinen bereits „tot“.[22] Damit war das Rennen für Nintendo und seinen Helden Super Mario entschieden. Die lakonische Antwort von Smith auf die Frage, wie sein und das Leben von Core vor Lara ausgesehen habe, unterstreicht die Bedeutung marktökonomischer Gründe sowohl für das Leben von Core als auch für den Ursprung des Phänomens Lara Croft:

> „Vor Lara? Da hatte die Spielindustrie noch mit viel zu vielen Computer- und Konsolenvarianten zu kämpfen. Wir mussten dadurch auch mehr Spiele programmieren. Core entwickelte gleichzeitig auf Amiga, Atari ST, PC und Mega Drive.“[23]

Das Erscheinen von Lara fiel mit dem Durchbruch der 32-Bit-Plattformen zusammen. Die sehr viel – fünfhundertmal – höhere Leistungsfähigkeit der Hardware revolutionierte die Spiele und entschied den Wettbewerb unter den Hardwareanbietern. Anstelle der vielen Konsolenvarianten setzte sich die 1994 lancierte legendäre Playstation der Firma Sony durch. Sie erhielt erst 1996 durch die N64 von Nintendo Konkurrenz. Um eine Vorstellung von der ökonomischen Bedeutung zu geben, sei erwähnt, dass die Playstation und ihr Folgemodell, die Playstation 2, die zurzeit meistverkauften Produkte des Mega-Konzerns Sony sind. Die Playstation wurde bis Ende 2000 über 80 Millionen Mal verkauft.

Die Spiele selbst näherten sich dank der besseren Grafik dem Film an. Diese Entwicklung wurde durch ein weiteres entscheidendes Ereignis geprägt: Zeitgleich mit den 32-Bit-Plattformen kamen die 3D-Grafikkarten für den PC auf. Mit der Möglichkeit, dreidimensionale Räume auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen und mittels Tastatur begehbar zu machen, wurde der PC zu einer idealen Hardwareplattform für grafisch hochwertige Spiele. Die Qualität der Grafik blieb von den Konsolen lange unerreicht und erhielt erst durch Playstation 2 ernsthafte Konkurrenz. Damit wurde der PC trotz der leichteren Bedienbarkeit der Konsolen zu einer realen Alternative im Bereich der Entertainmentindustrie. Auf dem PC waren nun Spiele

22 „Sie kämpft mit Wölfen“. Interview mit Jeremy Smith. In: *Lara Croft Magazin* 1/99, S. 23.

23 Ebd.

möglich, die, wie es Toby Gard, dem Produzent von TOMB RAIDER vorschwebte, wie ein Film wirken sollten.[24] Diese „Einverleibung" des Mediums Film weist freilich bereits auf die medialen Gründe von Laras Entstehungsgeschichte hin.

1995 entwickelte Core Design mit THUNDERHAWK 2 das erste Spiel für die Playstation. Anfang 1996 übernahm Eidos das Entwicklungshaus, und Ende des Jahres kam TOMB RAIDER auf den Markt.

Als Lara Croft auf der Bildfläche erscheint, waren also folgende zwei entscheidende Weichen bereits gestellt:

1. Der Wettbewerb auf dem Markt der Hardwareanbieter war in seiner ersten Runde entschieden: Nach dem Durchbruch der 32-Bit-Plattformen zeichnete sich ab, dass die Playstation von Sony als Sieger hervorgehen würde. Des Weiteren hatte die 3D-Grafikkarte den PC in eine ideale Computerspielhardware verwandelt und war damit zur eigentlichen Konkurrenz der Playstation geworden.
2. Mit dem Verkauf von Core an Eidos war die Vermarktung der von dem Softwarehaus entwickelten Spiele an das multinationale Unternehmen übergegangen. Das hatte erstens eine Trennung von Entwicklung und Vermarktung zur Folge. Anders als für die Leute von Core war Lara Croft keine in der Tradition von Indiana Jones und Rick Dangerous stehende Spielfigur, sondern eine Werbefigur – was, wie noch näher ausgeführt werden soll, ein gravierender Unterschied ist. Des Weiteren gewährleistete die Multinationalität des Unternehmens eine an verschiedenen Orten der Welt gleichzeitig stattfindende werbeunterstützte Lancierung der Spiele.

   In einem äußerst geschickten Schachzug entwickelte Core Design zeitgleich drei verschiedene Versionen von TOMB RAIDER, so dass das Spiel zugleich für PC, Playstation und Sega Saturn erhältlich war. Dadurch überwand die Software den Graben, der sich in der Hardware zwischen PC und Konsole aufgetan hatte. In dieser Weise erschloss

24 Vgl. „Lara's Homepage": http://www.nant.de/larashome/thegame/index.html (11.05.1999)

sich Core sowohl die Käuferschaft der PC- als auch der Konsolen-Anhänger und wirkte im gleichen Zug als Medium zwischen den Gemeinden der PC- und der Videospielfans.

Lara Croft war also von Beginn an in mehreren Hinsichten global präsent. Geografisch durch die Multinationalität von Eidos und medial durch die Kompatibilität mit den zwei Hardwaresystemen, die den Markt der Computerspiele bestimmten: auf dem Bildschirm des PC und konsolengesteuert auf dem Fernsehschirm, wobei die Playstation von Sony mit ihrer technischen Leistungsfähigkeit schnell weltweit verbreitet war. Hinzu kommt als wichtiges drittes Element das Medium der Werbung. So tauchte gleichzeitig mit der über die Bildschirme der mehr oder weniger jugendlichen Spieler hüpfenden und schießenden Nachfahrin von Indiana Jones auf den Plakatwänden und den Inseratenseiten der einschlägigen Magazine eine ganz andere Lara Croft auf, die schon bald ein Eigenleben zu führen begann: jene sexy Werbefigur, die von den anderen Medien aufgenommen wurde und die, wie die Spielfreaks unwillig einwandten, mit dem Spiel selbst so gar nichts zu tun hatte.[25]

4. DAS UNIVERSALE MEDIUM

Die Lara, zu der sich selbst Popstars als Fans bekennen, ist zu einem *universalen Medium* geworden. Sein Inhalt ist potentiell jedes Medium: Das Internet ebenso wie die Presse, der Hörfunk, der Tanz, das Fernsehen, der Roman, die Werbung, der Film. Die virtuelle Lara hat sich in ein universal kompatibles Label verwandelt. Science-Fiction-Fortsetzungsgeschichten leben von Lara ebenso wie Comicserien, Chats oder das multinationale Unternehmen Eidos.

Dabei fehlen in den Medienberichten mit dem Aufhänger Lara Croft seriöse Hintergrundberichte über die Spielszene fast vollständig. Dies mag nach all den Ausführungen vielleicht nicht mehr erstaunen und bleibt dennoch erklärungsbedürftig. Immerhin stellt die Spielwelt einen wichtigen Bereich der Welt dar, in der unsere Kinder leben und aufwachsen. Und

25 Jörg Langer: „Mythos Lara Croft". In: *Game Star* 1/1999, S. 91.

doch ist diese Welt den meisten Erwachsenen, selbst den Eltern weitgehend verschlossen und unbekannt.

Den Medien diente Lara Croft, um sich gegenseitig in ihr zu spiegeln. Als Icon einte die virtuelle Gestalt die unterschiedlichen Medien und gab den an ihnen hängenden Teilöffentlichkeiten das Stichwort, das alle verstanden: Lara. Damit wurde Lara Croft zu jenem universalen Medium, das die Mediengesellschaft zusammenfasste und der sie als Spiegelbild diente. Nun ist ein solch vielseitiges Icon nicht ein Bild im herkömmlichen Sinn. Im Kontext der Computersprache ist es vielmehr als ein symbolisches Element in einer Bilderschrift zu verstehen. Es ist verbildlichte Schrift und verfügt über den Zauber magischer Zeichen. Lara Croft funktioniert wie ein Signifikant des „electronic writing". Sie ist ein Icon, wie Mike Sandbothe es in Bezug auf Zeichen oder als Zeichen fungierende Buchstabenfolgen beschreibt, die in Hypertexten Links zu anderen Texten anzeigen:

> „Im Web werden Schrift- und Bildzeichen als Icons, d. h. als Signifikanten programmierbar, die auf der pragmatischen Ebene via Mausklick eine nicht mehr nur symbolische, sondern reale Verbindung zu dem herstellen, was sie bezeichnen."

Er veranschaulicht das anhand folgenden Beispiels:

> „So führt mich beispielsweise in einem philosophischen Hypertext ein Mausklick auf die als Link programmierte Wortsequenz unmittelbar in Nietzsches Text, oder das als Link programmierte Bild von Friedrich Nietzsche bringt mich via Mausklick unmittelbar auf eine Webseite mit Informationen zur Biografie des Philosophen."[26]

Das Beispiel zeigt: Was sich in Sandbothes Definition hinter dem Begriff „real" verbirgt, ist nicht, wie es eigentlich korrekt wäre, der programmierte Maschinenbefehl, sondern eine an der Oberfläche bleibende Verbindung zu einem anderen Symbol. Diese nachlässige Verwendung des Begriffes „real" ist symptomatisch für die zunehmende Gleichsetzung von Oberfläche und Realität.

Lara Croft funktioniert als Icon der von Sandbothe beschriebenen Art. Sie steht nicht für eine einzelne abstrakte Bedeutung, sondern für ein Verwei-

26 Sandbothe, „Transversale Medienwelten", S. 73.

sungssystem. Und nur ein Icon dieser Art kann als Icon der neuen Medienkultur fungieren. Sie ist ein aus digitalen Datenstrukturen generiertes Bild, hinter dem sich ein universales Verweisungssystem verbirgt. Ihr eignet die Zauberkraft, eine in Sandbothes Verwendung des Begriffs „reale" Verbindung zu dem herzustellen, was sie bezeichnet. Da sie aus Gegensätzen gut geknüpft ist, bezeichnet sie alles und nichts und stellt die Verbindung zu allem und nichts her. In dieser Weise erfüllt sie die in sie gesetzten Wunschfantasien. Es ist der Grund für ihre Vielgesichtigkeit und macht den Kern ihrer medialen Botschaft aus. Eben deswegen bedarf ihre Analyse einer entsprechenden medientheoretischen Fundierung.[27]

Dass auch die Medientheoretiker gut beraten sind, sich mit den Gender Studies in einen transdisziplinären Kontakt zu begeben, möchte ich an folgendem kleinen Beispiel zeigen. Sie könnten sich sonst allzu leicht und unfreiwillig dem Gelächter der virtuellen Gestalten aussetzen. Es bezieht sich auf McLuhans Unterscheidung von heißen und kalten Medien.[28] Demnach sind „heiße Medien" solche Medien, die nur einen Sinn ansprechen und wenig persönliche Aktivität des Benutzers erfordern. Heiße Medien sind aktive Medien, sie füllen den Benutzer aus, wie etwa das Radio. Dagegen stellen „kühle Medien" wenig Informationsmaterial zur Verfügung und sprechen viele Sinne an, sind also selbst eher passiv und erfordern die persönliche Aktivität des Benutzers, wie etwa das Telefon. Nun lässt McLuhan seine Ausführungen in einem Vergleich gipfeln, den er einer alten, so der Autor, „Volksweisheit" entnimmt. Diese Volksweisheit lautet: „Mein letzter Wille, eine Frau mit Brille." In diesem Satz komme, wie McLuhan uns versichert, der Grundsatz genau zum Ausdruck, nach dem sich heiße von kühlen Medien unterscheiden lassen: So repräsentiere eine Frau mit Brille das Paradebeispiel für ein heißes, während eine Frau mit Sonnenbrille das Paradebeispiel für ein kühles Medium darstelle. McLuhan O-Ton:

27 Vgl. MissKris, „Lara Croft. Feminist Media Critique and Audience Response". Die Autorin macht deutlich, dass weder die Inhaltsanalyse noch die semiotische noch die psychoanalytisch orientierte Herangehensweise in die Lage versetzt, ein „multi-faced, multy-reality and multi-identity pop icon" wie Lara Croft ausreichend zu analysieren.

28 McLuhan, *Die magischen Kanäle*, S. 44.

> „Gläser verstärken das nach außen gerichtete Sehen und zeichnen das weibliche Image überdeutlich, wenn ‚sie' auch Marion heißt und Bibliothekarin ist. Sonnenbrillen andererseits erzeugen das undurchschaubare und unnahbare Vorstellungsbild, das sehr stark zu aktiver Teilnahme und Vervollständigung einlädt."[29]

McLuhan hat seine Rechnung ohne Lara gemacht. Denn sie stellt just jenes Medium dar, das nicht nur die sexuelle, sondern auch die mediale Differenz zwischen kühlen und heißen Medien nivelliert. Wofür sie denn auch öffentlich ausgezeichnet wurde: Der so überaus geschickte Einsatz ihrer Sonnenbrille, vor allem aber die neckische Art, über sie hinaus dem mit ihr Interagierenden direkt in die Augen zu schauen, die Sonnenbrille somit als Verstärkung „des nach außen gerichteten Sehens" zu benutzen, hat ihr im „Spectacle and Sunglass Wearer of the Year Awards 2000" den Titel „Female Sunglasses Wearer of the Year"[30] eingetragen. Wir sehen, auch die Medientheoretiker sind gut beraten, sich mit den Gender Studies zusammenzutun.

29 Ebd., S. 59.

30 Female Sunglasses Wearer of the Year. The Croft Times: http://www.cubeit.com/ctimes/news/2000/04/news0586.html (09.04.2000).

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Astrid Deuber-Mankowsky ist emeritierte Professorin für Medienwissenschaft und Gender Studies an der Ruhr-Universität Bochum. Sie studierte Philosophie und Germanistik an der Universität Zürich und an der Freien Universität zu Berlin. Bevor sie an die Ruhr-Universität Bochum kam, lehrte sie von 1996 bis 2004 am Institut für Kulturwissenschaft der Humboldt-Universität Berlin. Sie ist Mitbegründerin und war von 1990 bis 2004 Herausgeberin der Zeitschrift *Die Philosophin. Forum für feministische Theorie und Philosophie*. Sie war Gastwissenschaftlerin an der UC Berkeley (2007), Gastprofessorin am Centre d'études du vivant, Université Paris VII - Diderot (2010), Senior Fellow am Internationalen Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie (IKKM) Weimar (2013) und Max Kade Professor an der Columbia University (2012 und 2017). Außerdem ist sie externes Mitglied des Centre for Philosophy and Critical Thought an der Goldsmiths, University of London. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen kritische, feministische und Queer-Theorie, Medienphilosophie und Epistemologie, Zeitlichkeit und Medienästhetik, Medienanthropologie, Theorien des Spiel(en)s, sowie jüdische Philosophie.