Reicht uns Sichtbarkeit?

Wie Gaming meinen Blick auf queere Lebensrealitäten geprägt hat

Sara Grzybek

Meine erste Begegnung mit Videospielen hatte ich mit etwa zehn Jahren, damals noch in der Grundschule, als ich einen türkisfarbenen *Gameboy Color* und das Spiel *Pokémon Kristall* (Game Freak, Creatures Inc. 2000) in den Händen hielt. Meine damalige Spielerfahrung konzentrierte sich darauf, möglichst viele Pokémon zu fangen und zu trainieren. Und die schwerste Entscheidung meines Lebens bestand darin, mit welchem der drei Starter-Pokémon ich anfangen sollte.

Vor etwa zwölf Jahren habe ich mich als queer geoutet. Seit ungefähr zwei Jahren bin ich nonbinär, *assigned female at birth*. Dieser persönliche Beitrag handelt von meinen Gamingerfahrungen, die mich als queere Person begleitet, herausgefordert und bestärkt haben. Und dennoch weiß ich heute, dass vieles, was auf den ersten Blick als queere Repräsentation in Videospielen gelten könnte, einen kritischen Blick erfordert.

In diesem Text werde ich einzelne Titel aus meiner persönlichen Gamingerfahrung als Beispiele heranziehen, darüber hinaus auch Spiele, die medial für ihre Repräsentation von Queerness aufgefallen sind. Des Weiteren werde ich mich fragen, wann Charaktere tatsächlich als queer gelten können und ob sich dahingehend ein ›Trend‹ ausmachen lässt. Zuletzt werfe ich einen Blick auf die Repräsentation von queeren Menschen in der Gamingindustrie.

Ich schaue zu

Die Vorstellung von Videospielcharakteren als Projektionsfläche für meine eigene Identität oder gar als Möglichkeit, andere Lebensrealitäten kennenzu-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

lernen, war mir lange fremd. Im Rückblick führe ich das auf das Fehlen einer wertschätzenden Repräsentation nicht-heteronormativer Lebensrealitäten in der damaligen Zeit zurück. Egal ob in Videospielen, im Fernsehen oder in meinem privaten Umfeld – in den frühen 1990ern bis in die 2000er-Jahre wurden queere Menschen in der Popkultur nahezu ausschließlich als ›bunte Vögel‹ dargestellt. Diese Exotisierung dominiert heutzutage immer noch popkulturelle Repräsentationen, von Social Media bis RTL, zum Teil verbunden mit rassistischen und anders diskriminierenden Stereotypisierungen. Sei es die Teilnahme von Lana Kaiser, damals noch vor ihrer Transition, in der ersten Staffel von *Deutschland sucht den Superstar* 2002 und das mediale Ausschlachten ihrer nicht-heteronormativen Verhaltensweisen, die verbreiteten Karikaturen von feminin wirkenden Männern oder das Vorführen von Frauenkleidung durch Dirk Bach in der *Dirk Bach Show*.

Abgesehen von meinem *Gameboy Color* sammelte ich Spielerfahrung in meiner Jugend größtenteils passiv. Meine Familie hatte weder die finanziellen Mittel noch großes Interesse daran, mir den Zugang zu Videospielen als Hobby zu ermöglichen. Ich interessierte mich deswegen damals für *Let's Plays* und *Walkthroughs*[1] auf YouTube, wobei *Walkthroughs* mir von Anfang an erträglicher schienen als die mit ständigen Kommentaren unterbrochenen *Let's Plays*. Manchmal durfte ich als Kind mit zu Freundinnen meiner Mutter, wurde in das Kinderzimmer bugsiert und durfte den Kindern der Freundinnen beim Videospielen zuschauen. Meistens genügte mir das, zumal mir auch die *Social Skills* fehlten, um mit den mir fremden Kindern zu interagieren. Meistens war ich das jüngste Kind in der Runde. Die anderen hatten kaum Lust, Babysitter zu spielen und waren fein damit, wenn ich ihnen stillschweigend beim Zocken zuschaute. So lernte ich *Super Mario* auf dem Nintendo kennen, *Doom* oder auch *Diablo*. Von den Hintergrundstories zu den Spielen habe ich vieles damals nicht verstanden, trotzdem war ich froh, aus dem Haus zu kommen.

Selbst damals fiel mir auf, dass Gaming eher ein männlich konnotiertes Hobby war. Jungs spielten Videospiele. Mädchen oder Frauen (oder als solche kategorisierte) sollten – wenn überhaupt – zuschauen. Die Hauptcharaktere in den Videospielen waren größtenteils männlich geschrieben, wie etwa Mario

1 *Let's Plays* sind kommentierte Videoaufnahmen von anderen Spieler*innen beim Spielen von Videospielen. Diese werden auf YouTube oder auch andere Plattformen hochgeladen. Ein *Walkthrough* dagegen soll Betrachter*innen dabei helfen, durch bestimmte Level eines Spiels zu kommen. Diese können kommentiert oder unkommentiert sein.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

und Luigi, Ezio Auditore da Firenze und die restlichen Protagonisten aus den frühen *Assassin's-Creed*-Games. Die Liste könnte ewig weitergehen. Der einzige im Mainstream bekannte weibliche Charakter meiner Jugend war Lara Croft aus *Tomb Raider* (Core Design 1996), damals noch mit den großen dreieckigen Polygon-Brüsten. Mehr ein Mannequin als ein Mensch.

Ich spiele

Mit meinem Coming-out als queer bzw. lesbisch in meinen frühen Zwanzigern und dem Beginn meines Studiums fühlte ich mich ermutigt, mein Interesse an Videospielen weiter zu vertiefen und auszubauen. Ich gehöre leider zu den queeren Menschen, die mit ihrem ersten Coming Out eine sehr traumatische und einschneidende Erfahrung gemacht haben. Andere queere Personen kannte ich damals nicht, ich war deutlich introvertierter als heute und hatte es schwer, mit anderen Menschen über meine sexuelle Orientierung zu sprechen. Somit zog es mich automatisch zu Videospielen, wo keine verbale Kommunikation erforderlich war, und niemand meine Identität hinterfragen konnte. Sie waren ein wohltuender Rückzugsort. Während meines Studilebens wollte ich mir auch einen lang ersehnten Traum erfüllen, eine *Xbox 360*. Im Gamestop in Köln-Kalk konnte ich mir solch eine Konsole besorgen. Die Spielauswahl wurde maßgeblich von meiner (fehlenden) Geduld vorgegeben, davon, wie lange ich bereit war, bestimmte Spielmechaniken zu erlernen. Ich spielte etwa *Lego Indiana Jones* (Traveller's Tales, TT Fusion 2008), was damals einen relevanten Bezug zu mir hatte, weil ich selbst zu dem Zeitpunkt noch Archäologie und Geschichte im Bachelor studierte. Zwar ist die Darstellung des Archäologen in *Indiana Jones* alles andere als realistisch, wie er mit Peitsche und Pistole Nazis bekämpft und Schätzen hinterherjagt. Aber neben Lara Croft, die witzigerweise auch Archäologin war, war Indy das einzig mir bekannte Beispiel von Archäolog*innen im damaligen Mainstream. Zusätzlich interessierten mich auch Spiele mit historischem Kontext, wie die *Assassin's-Creed*-Reihe. Zwar versuchte ich mich auch an Shootern wie *Call of Duty*, brauchte aber mehr Interaktionen zwischen mir als Hauptcharakter und den NPCs als nur zu schießen.

Auch Jahre später hatte sich in meiner Wahrnehmung nicht viel getan: Zwar suchte ich nicht explizit nach Spielen mit weiblichen Hauptcharakteren, aber die meisten Spiele, vor allem die der großen Studios, waren meist mit männlichen Protagonisten in der Hauptrolle besetzt. Die Darstellung der wenigen weiblichen Charaktere war weiterhin sehr eindimensional, dem he-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

teronormativen, männlichen Blick entsprechend sexualisiert und irgendwie plump. Was sich bis in die heutige Zeit nicht flächendeckend gebessert hat. Doch irgendwann bin ich auf *Role-Playing-Games* (RPGs) gestoßen. Und somit auch auf erste queere Charaktere in meiner Gaminghistorie.

Ich finde

2013 stieß ich durch ein *Walkthrough* erstmals auf den ersten Teil der Serie *Mass Effect* (BioWare 2007), ein Militär-Science-Fiction-RPG. Ich betrat per Zufall eine für mich neue Welt von queeren oder queer lesbaren Videospielcharakteren. Wie häufig habe ich danach die *Mass-Effect*-Trilogie durchgespielt! Es war in meinen Augen eine sehr spannende Reihe mit komplex geschriebener Storyline und witzigen Dialogen. Und wie es der Zufall wollte, war der erste weiblich gelesene Charakter, mit dem mein weiblicher Commander Shephard in *Mass Effect* eine romantische Beziehung eingehen konnte, Liara T'Soni. Ihres Zeichens Archäologin.

Die nächsten Teile der Serie spielend, stellte ich überrascht fest, dass es eine Vielzahl an Charakteren[2] im Universum von *Mass Effect* gab, die lesbisch, schwul, bisexuell oder pansexuell waren. Mit diesen konnte eine romantische oder sogar rein sexuelle Beziehung eingegangen werden. Gleichzeitig konnten bestimmte Beziehungen nicht eingegangen werden, wenn Shephard als männlich oder weiblich kategorisiert war. Bestimmte NPCs wollten eine Beziehung nur mit einem der Geschlechter[3] und ließen Shepard abblitzen, sobald es zu romantischen Annäherungsversuchen kam. Ernüchternd war hierbei die Tatsache, dass sich die Dialoge im Spiel mit dem männlichen oder weiblichen Avatar nicht veränderten. Klar, es gab NPCs, die nur mit dem männlichen oder weiblichen Shephard eine Beziehung eingehen wollten. Aber die Beziehungsgeschichten wirkten alle damals noch recht einfach und wiesen erzählerisch keine Unterschiede auf, ob es nun eine heterosexuelle oder homosexuelle Beziehung war.

Mit *Mass Effect Andromeda* (BioWare 2017) wurde der erste trans* Charakter der Spielereihe eingeführt, wenn auch nur als NPC: Hainly Abrams. Hainly gab

2 Insgesamt 15, wenn wir *Mass Effect Andromeda* dazuzählen.

3 In *Mass Effect* wird, in Bezug auf den Avatar, nur zwischen zwei Geschlechtern unterschieden.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

in einem Dialog preis, trans* zu sein, nannte jedoch dabei gleich ihren *Deadname*, was untypisch unter trans* Personen ist. Viele Gamer*innen kritisierten den Dialog deswegen als schlecht durchdacht und deplatziert. In der Folge wurde mit einem Update die Passage von Hainlys trans*-Outing entfernt. Sicherlich hätte es auch eine andere Lösung geben können als eine queere Lebensrealität gleich aus der Story herauszustreichen. Etwa durch den Einbau einer Nebenmission, in deren Dialogen das trans*sein sinnhaft hätte eingeflochten werden können.

Durch die Tatsache, dass *Mass Effect* und *Dragon Age* aus dem gleichen Entwicklungsstudio kommen, bin ich auf letzteres gestoßen. Und kam damit zum Fantasy-RPG. Es gab bei den Spieleserien große Ähnlichkeiten in der Spielmechanik, was die Beziehungen von Protagonist*innen mit NPCs betrifft. 2014 wurde, drei Jahre vor *Mass Effect Andromeda*, in *Dragon Age Inquisition* mit Krem bereits ein trans* NPC bzw. gender-nonconforming[4] NPC eingeführt. Positiv ist diese Einführung aus unterschiedlichen Gründen: Zum einen fiel es Gamer*innen nicht sofort auf, dass es sich bei Krem um eine trans* Person handelt. Erst durch mehrere, freiwillige Konversationen unter den NPCs wird klar, dass es sich hierbei um eine Person handelt, die in der Videospielwelt als trans* gecodet werden könnte. Gleichermaßen wird aber auch die Geschichte von Krem in einer respektvollen und vielschichtigen Weise erzählt. Auch in Artikeln aus der Gamingbranche wird dieser Umgang positiv aufgenommen, in einem Artikel von *Game Rant* beschreibt Jessica Barnes das wie folgt: »Krem alludes to it [trans*-sein] a few times, but the fact that it's not immediately apparent or frequently mentioned, feels authentic and unforced. […] It's not presented as a big deal or even a defining characteristic for Krem – it is simply a part of his identity.«[5]

4 Da es hier eine Fremdbezeichnung ist und es auch weder *ingame* noch seitens Entwickler*innen eine eindeutige Aussage gibt, werden an dieser Stelle trans* wie auch gender-nonconforming als zwei mögliche Selbstbezeichnungen präsentiert. Da medial die Bezeichnung trans* durchgehend benutzt worden ist, wird hier auch der Einfachheit halber der Begriff trans* verwendet, auch wenn er nicht hundertprozentig richtig sein mag.

5 https://gamerant.com/dragon-age-inquisition-transgender-character-inclusion-representation-important/.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Ich steige (nicht) auf

Andere große Development-Häuser haben nachgezogen. Und auch bei der *Assassin's-Creed*-Reihe sind allmählich NPCs aufgetaucht, die nicht dem heteronormativen Standard entsprechen: Neben historischen und queeren Persönlichkeiten wie Leonardo Da Vinci in der *Brotherhood*-Trilogie gab es bei *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft Quebec 2015) einen ersten NPC, der den hetero- und geschlechtsnormativen historischen Kontext sprengte. In *Assassin's Creed Syndicate* erklimmen die Spielenden reihentypisch als Assassin*e Gebäude und springt über Dächer. Die Handlung spielt im 19. Jahrhundert im viktorianisch geprägten London, eine Epoche, in der die Geschlechter in starren gesellschaftlichen Korsetten stecken. Das nicht-regelkonforme Tragen von Kleidung des ›anderen Geschlechts‹ bedeutete für Frauen wie auch Männer Gefahr zu laufen, von der Obrigkeit bestraft oder sozial geächtet zu werden. Im viktorianischen England herrschten strikte soziale Codes, wie Männer und vor allem Frauen sich in der Öffentlichkeit zu verhalten hatten.[6] Umso mehr fallen im Spiel Figuren auf, die sich diesen Vorgaben widersetzen und deren geschlechtliches Passing nicht nahtlos ist.

Ein NPC, der in diesem Spieluniversum nun auffällt, ist Ned Wynert. Ein Charakter mit zarten, weiblich kategorisierbaren Gesichtszügen und in viktorianischem Sakko und mit Hut. Zwar wird auf einem *Assassin's-Creed*-Fanwiki[7] Ned Wyndert als trans* aufgeführt. Doch das Tragen von männlich konnotierter Kleidung mit trans*sein gleichzusetzen, ist irreführend und binär gedacht. Erstens hat das Development-Team die Geschlechtsidentität des Charakters bis dato nicht bestätigt. Zweitens gibt es seit jeher unter anderem viele lesbische Frauen, die männlich konnotierte Kleidung tragen und sich etwa als ›Butch‹ oder ›Dyke‹ bezeichnen. Kleidung ist weder ein Indikator für die sexuelle Orientierung noch für die geschlechtliche Identität von Menschen.

Die Identität und das Auftreten Ned Wynerts erfährt im Spiel keine weitere Einordnung. Gleichzeitig lässt sich der Charakter und die mit ihm verknüpften Missionen im Spielverlauf einfach ignorieren, da sie für die Hauptstory irrelevant sind. Zwar ist es in *Assassin's Creed Syndicate* möglich – und für den Spielerfolg erforderlich – zwischen den spielbaren Geschwistern, Jacob und Evie Frye, zu wechseln. Jedoch sind die Missionen jeweils sehr eindeutig mit gegenderten

6 http://arts.brighton.ac.uk/projects/brightonline/issue-number-two/the-fetishization-and-objectification-of-the-female-body-in-victorian-culture.

7 https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ned_Wynert.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Stereotypen behaftet, sodass die mit Assassinin Evie Frye deutlich analytischer und gewaltarmer sind, während die Missionen mit dem männlichen Protagonisten Jacob deutlich brutaler ausfallen. Auch die Tatsache, dass Ubisoft die Bisexualität des Protagonisten Jacob über einen tumblr-Post[8] bestätigt hat, ist nahezu bedeutungslos, wenn diese Information in einem Forum mit geringer Reichweite veröffentlicht wird und somit eher Background-Interessierten vorbehalten bleibt.

Mit *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec 2018) wurde die Möglichkeit, einen männlichen oder weiblichen Charakter zu spielen, weitergeführt. Es war auch das erste Mal möglich, romantische beziehungsweise sexuelle Beziehungen einzugehen – sowohl heterosexuelle als auch homosexuelle. Auf diese Tatsache wurde jedoch innerhalb des Spiels nicht weiter eingegangen, sprich, es hatte überhaupt keine Bedeutung, ob Spieler*innen Cassandra oder Alexios spielen. Die Beziehungen verlaufen – wieder mal – alle identisch ab.

Dann kam *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal 2020). Und es war wieder möglich, das äußere Erscheinen des spielbaren Charakters, Eivor, mit einer männlichen oder weiblichen Vorgabe anzupassen. Interessant ist dabei, dass Eivor ein Name ist, der landläufig als weiblich verstanden wird.[9] Leider ist unbekannt, was sich die Developer*innen bei der Namenswahl gedacht haben. Eine Vermutung wäre, dass hier auf eines der Attribute Odins Bezug genommen wurde. Denn im Spielverlauf stellt sich heraus, dass Eivor eine Reinkarnation des Gottes Odin ist. Eine von Odins Eigenschaften soll das Gestaltwandeln sein.[10] Derweil spielt es keinerlei Rolle, welches ›äußerliche‹ Geschlecht für Eivor gewählt wird. Auch in der Wahl und der Entscheidung zu romantischen/sexuellen Beziehungen ist dieses unrelevant, denn es ändert an den Gesprächen oder am Spielverlauf rein gar nichts.

Meine Erfahrungen mit den *Assassin's-Creed*- und *Mass-Effect*-Spielen führten mich zu einer zentralen Frage: Sind Protagonist*innen tatsächlich queer, wenn doch die Geschichten, die ihnen auf den virtuellen Leib geschrieben sind, immer dieselben bleiben – wenn es doch für ihre Charakterentwicklung gar keinen Unterschied macht? Denn die Tatsache, dass ›queer‹ ein *umbrella term* ist, der übergreifend alles Nicht-Hetero- sowie Geschlechtsnormative

8 https://www.thegamer.com/assassins-creed-syndicate-bisexual-jacob-frye/.

9 Anhand der Daten der schwedischen Statistikbehörde, die auf das Bürgerregister zurückzuführen ist, sind dort 9412 Frauen aufgeführt, die Eivor als Namen haben.

10 https://historiska.se/norse-mythology/odin-en/.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

meinen kann, kann dazu verführen, dass der Begriff einfach sämtlichen Beziehungskonstellationen übergestülpt wird, die in ihrer Dynamik und ihrem Wesen nach aber eigentlich nur heteronormative Beziehungsmodelle kopieren. Meine Frage machte mich neugierig auf Titel anderer Development-Studios.

Ich suche

Cyberpunk 2077, 2020 erschienen, wurde in vielen Foren und Kritiken als visionär in Sachen queerer Repräsentation gefeiert. Zwar gehört *Cyberpunk 2077* von der Spielerfahrung her zu meinen Favoriten – zumal das Studio CD Projekt Red aus Polen kommt, ein Land, das in der Mehrheit politisch wie gesellschaftlich gemeinhin queere Lebensrealitäten ablehnt. Und ja, zwar können Avatare zugleich große Brüste und einen Penis haben, was binärgeschlechtliche Körperdarstellungen durchkreuzt. Jedoch sind die Pronomen an die jeweils dunkle oder helle Stimme des Avatars namens V gebunden, womit die Stimmen offenkundig als männlich oder weiblich markiert sind und somit nur binär kategorisierbar. Darüber hinaus hat es keinerlei Auswirkung auf die Spielhandlung, welche Körperform der kreierte Avatar hat. Lediglich die Beziehungen variieren in *Cyberpunk 2077* zum Teil je nach ausgewählter Stimme und der zugeschriebenen Geschlechtsidentität. Jedoch ist in den romantischen Cutscenes des Spiels eindeutig zu erkennen, welche Art von Körperteilen, sprich Penis oder Vagina, bei der Erstellung der einheitlichen Cutscenes mitgedacht wurden – ganz gleich, ob die Spielenden sich für einen Penis oder eine Vagina für V in der Charaktererstellung entschieden haben.

Für eine breitere Diskussion innerhalb der queeren Gaming-Community sorgte das Erscheinen des Spiels *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software) im Jahre 2023, angesiedelt im von J.K. Rowling kreierten Harry-Potter-Universum. Die Autorin fällt seit geraumer Zeit mit transfeindlichen Aussagen auf. Laut offiziellen Angaben des Development Studios hatte Rowling selbst weder Einfluss auf die Spiel- noch auf die die Charakterentwicklung. Doch gibt es von einigen Seiten Äußerungen, dass der Name des trans* Charakters Sirona Ryan (der sich im Spielverlauf indirekt outet) ein transphober Name sei, der entwe-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

der ›Sir Ryan‹ darstellen oder das Wort ›a ryan‹, also ›arisch‹ beinhalten soll.[11] Auch, wenn der Nachname Ryan ein recht geläufiger Nachname in Irland wie auch in Großbritannien ist: Die Sorgen innerhalb queerer Communities in Bezug auf die Kontinuität von Stereotypisierungen und Diskriminierungen sind ernst zu nehmen.

Kurz nach dem Release gab es konkrete Antisemitismus-Vorwürfe, denn: Innerhalb *Hogwarts Legacy* wurden die Kobolde nach den Vorbildern aus den Büchern und Filmen der Harry-Potter-Reihe kreiert. Die Kobolde in der Harry-Potter-Welt werden als kleine, oft haarlose Wesen dargestellt, mit langen Nasen und feingliedrigen Händen mit langen Fingernägeln. Im Spiel selbst will der Hauptantagonist ein Kind entführen. Diese Beispiele entsprechen antisemitischen Stereotypisierungen, die noch dadurch verstärkt werden, dass die Kobolde im Spiel auch größtenteils auf der Seite der Antagonist*innen stehen.[12]

Aus einem Interview ist bekannt, dass es ein Wunsch der Developer*innen war, auch die Gamer*innen der LGBTQIA*-Community anzusprechen.[13] Dass dies gelungen ist, kann ich persönlich nicht bestätigen. Laut einem Artikel des US-amerikanischen Online-Magazins *Pink News* nahmen viele trans* Gamer*innen den trans* Charakter Sirona Ryan eher als »aufgezwungen« und »unecht« wahr.[14] Der Artikel geht so weit, dass Developer*innen, die um 2021 an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren, zugegeben haben, dass der trans* NPC nur als Token eingeführt worden ist, um von von J.K. Rowlings transfeindlichen Aussagen abzulenken. Im gleichen Jahr trennte sich Avalanche, das Studio hinter *Hogwarts Legacy*, von Lead Designer Troy Levitt, der auf seinem YouTube-Channel mit *Gamergate*[15] sympathisiert hatte, und in vielen

11 https://www.thepinknews.com/2023/02/09/hogwarts-legacy-sirona-ryan-included-to-shut-trans-people-up/. https://www.thegamer.com/hogwarts-legacy-sirona-ryan-trans-character-name/.

12 https://www.hessenschau.de/kultur/debatte-um-videospiel-was-ist-an-der-antisemitismus-kritik-an-hogwarts-legacy-dran-v2,hogwarts-legacy-100.html.

13 https://www.ign.com/articles/avalanche-software-addresses-hogwarts-legacys-transgender-character.

14 https://www.thepinknews.com/2023/02/09/hogwarts-legacy-sirona-ryan-included-to-shut-trans-people-up/.

15 *Gamergate* war eine Belästigungskampagne um die nichtbinäre, in der Spieleentwicklung tätige Person Zoë Quinn, die im Jahre 2014 stattgefunden hat. Die Kampagne war von misogynen und queerfeindlichen Journalisten als auch dem Schauspieler Adam Baldwin befeuert worden und traf bald auch viele weitere queere und weibliche Spie-

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

weiteren Videos rechte und antifeministische Aussagen tätigte. Eine unveränderte Problematik der Historie von queeren Charakteren ist, dass es keinerlei Eigenidentifikation gibt. In den seltensten Fällen ist es ein Teil der Charakterbeschreibungen, Spieler*innen tiefergehende Hintergrundgeschichten zu den romantischen und sexuellen Interessen von Protagonist*innen zu präsentieren. Der Fokus liegt eher auf anderen Aspekten der Charaktergestaltung, um vermeintlich möglichst realistische und tiefgründige Personas zu gestalten. Tiefgehende, spielmechanisch ausgefeilte romantische und sexuelle Beziehungen bleiben dabei eher *Sidequests*.

Ich hinterfrage

Wer schreibt nun eigentlich diese Charaktere, Beziehungen und Geschichten? Wer bestimmt die sexuelle oder romantische Orientierung der Personen? Wie bei allen fiktiven Werken sind es die Autor*innen und Entwickler*innen, die entscheiden, welche Charaktere nicht-heteronormativ sind und wie diese nach außen hin sichtbar werden sollen. Die *Developer Satisfactory Survey*[16] von 2021 der *International Game Developers Association* belegt eine Veränderung in der Verteilung von Männern und Frauen, die in der Gamingindustrie tätig sind: Seit 2014 ist der Anteil an Frauen von 22% auf bis zu 30% gestiegen. Die Statistik führt Personen als eine dritte zusammengefasste Gruppe auf, die sich als nonbinär, genderfluid bzw. genderqueer, Two-Spirit oder trans* sehen.[17] Wobei hier nicht klar ist, ob trans*männliche und trans*weibliche

leentwickler*innen, Wissenschaftler*innen und Journalist*innen. Siehe hierzu: https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign.

16 https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2021/07/31184838/IGDA-DSS-2021-COVID-Report_July-18-2021-1.pdf.

17 In der Umfrage wurden die Umfrageteilnehmenden auf folgende Weise aufgeteilt: »With respect to gender, 61% of respondents identified as men, 30% as women, and 8% as nonbinary, gender fluid, genderqueer or two-spirited. In an additional question, 7% identified as transgender. Throughout this report respondents who identified as non-binary and/or transgender are grouped together into one category when data is presented by gender.« Es ist nicht eindeutig klar, ob nur den 8% oder ob allen diese zusätzliche Frage gestellt worden ist. Da der Abschnitt aber der Aussage folgt, dass alle nonbinären und trans* Personen in eine Gruppe zusammengeführt werden, liegt die Vermutung nahe, dass diese Frage nur den übrigen 8% gestellt worden ist.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Personen in dieser dritten Kategorie Platz nehmen, oder ob sie sich in den beiden anderen Kategorien wiederfinden. Aber auch in dieser dritten Kategorie ist ein kleiner Anstieg seit 2014 von 2% auf 8% im Jahre 2021 feststellbar. Die Studie beantwortet allerdings nicht die Frage, in welchen Positionen Frauen und nichtbinäre/trans* Personen arbeiten, folglich, welchen aktiven Einfluss sie in der Spieleentwicklung in entscheidenden Momenten haben können. Gleichzeitig fehlen mehr Informationen darüber, ob queere Lebensrealitäten, die immer häufiger Teil von Videospielen werden, auch aus der Perspektive von Betroffenen miterschaffen werden. Bei vielen Spielen gibt es zu Beginn mittlerweile einen Hinweis, dass diese Spiele von einem ›diversen‹ Team geschaffen worden sind. Genaue Hinweise oder Zahlen hierzu gibt es bei den einzelnen Studios nicht. Damit bleibt dies nicht mehr als eine Behauptung.

Ob sich tatsächlich ein ›Trend‹ von queeren Charakteren in Videospielen feststellen lassen kann, ist schwierig zu beantworten. Definitiv tauchen queere Charaktere in den letzten Jahren häufiger in Videospielen auf. Sicherlich wird es einen Einfluss haben, dass sich die allgemeine politische und gesellschaftliche Akzeptanz von queeren Menschen in den meisten Produktionsländern der Studios in den letzten Jahrzehnten deutlich verbessert hat. Auch die Arbeitsbedingungen von vielen queeren Menschen innerhalb der Gaming-Branche können sich, je nach Land, verbessert haben.

Nichtsdestotrotz wirken queere Charaktere für mich häufig so, als könnten sie unglaublich leicht übergangen, ignoriert oder aus dem Spiel rausgeschnitten werden. Für Spieleentwickler*innen kann es einfach und sicher sein, potenziell provokante Beziehungen oder Inhalte so einzubauen, dass sie im Fall der Fälle einfach entfernt werden können. Ohne gravierende Sinnlücken oder Verschlechterung des allgemeinen Spielerlebnisses. Denn wenn ein Produkt international verkauft wird, werden immer die jeweiligen Gesetze berücksichtigt, beispielsweise in Ländern, wo Homosexualität unter Strafe steht. Deshalb werden viele *Canon Stories*[18] so heteronormativ gehalten, dass queere Parts relativ einfach übersprungen werden können und nicht den Spieler*innen aufgezwungen werden.

18 Mit *Canon* oder *Canon Story* wird der Verlauf einer Geschichte mit verschiedenen Handlungsmöglichkeiten genannt, welche von Spieleentwickler*innen für eine Figur angedacht ist.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Wie kommt es also zur fehlenden Repräsentation an körperlicher und geschlechtlicher Vielfalt in Videospielen?[19] Die Vermutung liegt nahe, dass sich gerade die großen Spielefirmen in erster Linie auf die kaufkräftigste Zielgruppe fokussieren: *weiße* cis-Männer. Dass dieser Fokus auf eine bestimmte Gruppe nicht auf ewig funktionieren wird, ist den Firmen sicherlich schon aufgefallen; denn in vielen anderen Branchen wurden queere Menschen als wichtige Konsument*innen in Marketing- und Produktstrategien entdeckt. Auch ihre Kaufkraft ist infolge von staatlicher Entdiskriminierung und Integration in den Arbeitsmarkt gestiegen. Geht es hier lediglich um *Rainbow Washing*?[20] Das kann ich nicht eindeutig beantworten. Die Tatsache, dass Videospiele teilweise über Jahre hinweg entwickelt werden, machen sie zu keiner Ware, die wie Hautcremes mit Regenbogenverpackung jährlich in den Läden zum *Pride Month* herausgeholt und verkauft werden können. Der einzige mir bisher bekannte Fall, in dem eine Firma explizit transinklusive und behindertenfreundliche Inhalte veröffentlicht hat, war jedoch EA mit dem 2023 veröffentlichten, kostenlosen Update zu *The Sims 4*. Mit dem Update sind beispielsweise Mastektomie-Narben zu sehen, gleichermaßen können Hörgeräte und Glukosemonitore für die Sims verwendet werden.[21]

Natürlich freue ich mich darüber, wenn nicht-heteronormative Orientierungen oder nicht-binäre Geschlechtsidentitäten auch in meinem Hobby immer mehr Sichtbarkeit finden, ohne stereotypisierend oder entmenschlichend zu sein. Meine bisherigen Spieleerfahrungen zeigen allerdings, dass queere Lebensrealitäten wie folgenlose Add-ons Spielen hinzugefügt werden, die im

19 Auch Behinderung findet keinerlei Repräsentation in den bisher genannten Videospielen und bleibt weiterhin oft als Lebensrealität unsichtbar.

20 Mit *Rainbow Washing* ist der Missbrauch von Symbolen und Darstellungen aus den queeren/LGBTQIA*-Communities zu PR- oder Marketingzwecken gemeint – obwohl zeitgleich queerfeindliche Praktiken in den Unternehmen bestehen bleiben.

21 Gleichermaßen muss erwähnt werden, dass *The Sims 4* bereits 2014 erschienen und seit Oktober 2022 in seiner Grundbasis kostenlos für alle frei verfügbar ist. Zwar kommuniziert EA, dass sie 70 Millionen Spieler*innen weltweit haben, die *The Sims 4* spielen, jedoch sagt diese Zahl nichts über die tatsächlich aktiven Spieler*innen aus. Laut dem öffentlich zugänglichen Steam-Charts lassen sich die Spieler*innenstatistiken der letzten drei Jahre verfolgen. Tatsächlich gab es einen Peak zum *Free-to-Play*-Release des Spiels im Oktober 2022, jedoch sank die Anzahl der aktiven Spieler*innen langsam wieder auf durchschnittlich 25.000 im Monat. Wie viele von ihnen tatsächlich die neuen Updates aktiv nutzen, lässt sich nicht anhand von Daten feststellen.
Siehe: https://www.gamedeveloper.com/business/-i-the-sims-4-i-reaches-franchise-milestone-with-70-million-players und https://steamcharts.com/app/1222670.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Falle eines Shitstorms einfach gestrichen werden können. Dadurch werden queeren Gamer*innen Möglichkeiten von queeren Lebensrealitäten vorgegaukelt, wahrhaftige Repräsentation bleibt jedoch auf der Strecke.

Sollten auch Charaktere, über deren sexuelle und romantische Interessen bisher nichts bekannt war, nachträglich als queer gecodet werden? Würde denn die häufigere Platzierung von queeren Charakteren wirklich die Repräsentation von diesen nachhaltig verbessern? Wäre nicht ein Zusammenspiel von einem guten Gameplay und gut durchdachten, tief verzweigten *Canon Stories* viel wichtiger als das plakative *Placement* von Queerness? Es ist ähnlich wie bei Filmen und Serien: Queere Charaktere sollten keine Stereotype und Vorurteile präsentieren. Queere Charaktere sollten auch einen wichtigen Part in einer Story spielen können, ohne dass sie auf ihre sexuelle Orientierung oder sonstige Merkmale reduziert werden. Bisher lassen sich nur plumpe oder gar problematische Repräsentationsversuche finden. Inwieweit diese in zukünftigen Videospielen vielschichtiger sein werden, bleibt ungewiss. Neben der Repräsentation von queeren Lebensrealitäten innerhalb von Videospielen, brauchen wir diese aber auch in der Industrie selbst. Gerade in Positionen mit Macht (das gleiche gilt für Personen of Colour, behinderte Menschen und andere Gruppen, die nicht als Teil der sogenannten Mehrheitsgesellschaft gelten). Denn sobald Menschen der bisherigen Minderheiten Entscheidungen bei der Produktion von Videospielen treffen können, können sie theoretisch dafür sorgen, dass diese Menschen die Repräsentation erhalten, die sie verdient haben. Es könnte dazu führen, dass diesen Menschen zugehört wird, wenn sie Kritik an Videospielen äußern, und die Entwicklungsstudios entsprechend aus ihren Fehlern lernen und tatsächlich Spiele entwickeln, die respektvolle und vielschichtige Repräsentationen ermöglichen. Es bleibt zu hoffen, dass dieser Anspruch dann die Profitgier in der Industrie überwiegt.

https://doi.org/10.14361/9783839467978-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA