

Waiting for the ›Momification of Games‹?

Repräsentation von Mutterschaft im Videospiel

Natalie Berner

In diesem Beitrag wird die Darstellung von Mutterschaft in Videospielen qualitativ untersucht. Ziel ist es, bestehende Forschung zur Mutterschaftsrepräsentation im Gaming zusammenzuführen, die Produktionsbedingungen der Spiele mit den sichtbaren oder abwesenden Mutterfiguren in Kontakt zu bringen und so eine kritische Bestandsaufnahme der Konstruktion von Mutterschaft im Videospiel zu ermöglichen. Während in der Spielforschung die zunehmende Präsenz von Vaterfiguren und Vater-Tochter-Beziehungen bereits kritisch reflektiert werden, scheint es auf Ebene der Mutterschaftsrepräsentanz eine Leerstelle zu geben, wenn es um spielbare und komplexere Figurenkonstellationen geht. Die systematische Erfassung von Repräsentation von Mutterschaft ist daher Gegenstand der qualitativen Inhaltsanalyse. Das Untersuchungsmaterial setzt sich aus 15 Spielen zusammen (theoretische Auswahlkriterien: Relevanz, Reichweite, Zeitraum), die kategoriengeleitet unter anderem nach der narrativen Funktion von Mutterschaft, der Spielmechanik sowie dem Produktionskontext ausgewertet werden. Es zeigt sich, dass die Mutter vor allem im Modus der Abwesenheit konzeptualisiert wird und als emotionaler Trigger fungiert. Ein normatives Ideal von der guten und vor allem anwesenden Mutter aus dem Alltagsdiskurs wird gerade in seiner Umkehrung bestätigt und zeigt, wie Videospiele als Orte der Gegenerfahrung dienen können.

1 Ausgangslage: Forschungsperspektive und Erkenntnisinteresse

Kritische Spielstudien beschäftigen sich mit einer prüfenden Perspektive mit Spielen und ihren Produktionsbedingungen sowie deren Einfluss auf Gesellschaft und Kultur. Ein wichtiger Ansatzpunkt ist dabei die Analyse der

Repräsentationen von beispielsweise Geschlecht, Ethnie, Klasse und anderen Identitätskategorien (Murray 2018, Malkowski und Russworm 2017, Hahn 2017). Die Forschung zeigt, dass Computerspiele (wie andere Populärmedien auch) einseitige oder problematische Darstellungen enthalten können, die dazu beitragen, gesellschaftliche Vorurteile und Machtverhältnisse aufrechtzuerhalten (Cassell und Jenkins 2000). Videospiele können aber auch dazu genutzt werden, Utopien bzw. Dystopien zu entwerfen oder Verteilungsfragen kritisch zu reflektieren (Schulzke 2014a, b). Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung ist ein weiterer Bestandteil kritischer Videospieelforschung die Analyse der Arbeitsbedingungen in der Spieleindustrie (Teipen 2006). Dieses Umfeld ist oft geprägt von prekären Arbeitsverhältnissen und Ausbeutung, insbesondere für Personen in Entwicklungsländern (De Peuter und Young 2019, Bulut 2020, Harvey 2019, Cole und Zammit 2021, Ozimek 2019). Das Verhältnis von Produktion und Inhalt in Videospielen ist eng miteinander verwoben. Es kann davon ausgegangen werden, dass die Produktionsbedingungen die sichtbaren Deutungsstrukturen entscheidend prägen. So legt das Entwicklungsteam beispielsweise die Spielmechanik fest, die bestimmt, wie die Spielenden interagieren können, es bestimmt die Struktur der Spielwelt, die Charaktere und ihre Eigenschaften sowie die gesamte Erzähl- und Storyarchitektur. Erwartungen von Konsumentengruppen und Profitabsichten prägen auch in der Computerspielindustrie die Produktionshintergründe. Die Marktlogik kann dazu führen, dass kritische oder subversive Perspektiven marginalisiert werden (Alford 2015, Hammar 2019, 2020, Hammar et al. 2021).

Das Erkenntnisinteresse dieses Beitrags richtet sich nun vor diesem Hintergrund auf einen spezifischen Gegenstand: Wie wird Mutterschaft in Computerspielen repräsentiert und welche Produktionskontexte sind dabei festzustellen? Der Fokus liegt auf der Frage, in welchen Formen, Rollen oder Narrativen ›Mutterschaft‹ in den untersuchten Spielen vorkommt. Um diese Frage zu beantworten, wird eine empirische und kategoriengeleitete, qualitative Analyse von theoretisch ausgewählten Videospielen durchgeführt und ausgewertet. Warum gerade das Thema Mutterschaft im Videospiel besonders von einer kritischen Perspektive profitiert, legt der nächste Abschnitt dar.

2 »Why do we refuse to feature mothers in games?« – Die Suche nach den Müttern in der Videospielkritik

In der Videospielkritik wird in Bezug auf die Darstellung von Mutterschaft immer wieder die Frage aufgeworfen: »Why do we refuse to feature mothers in games?« (Smith 2014) oder »Where are all the video game moms?« (Campell 2016). Warum sind das berechnete Fragen? Was steckt hinter dem »Gaming's Mom problem« (Smith 2014)? Carly Smith legt zum einen dar, dass das Thema Mutterschaft in Computerspielen vor allem eine untergeordnete und simplifizierte narrative Rolle spielt (ebd.). Es gibt wenige tatsächlich spielbare Charaktere und Mütter sind selten tatsächlich handlungsfähige Protagonist:innen (ebd.). Wenn sie denn auftauchen, werden sie laut Smith oft als »signifying tie to home« dargestellt. Oder aber sie sind schlicht und ergreifend abwesend. Das bedeutet konkret: Sie sind entweder bereits verstorben oder sterben früh in der Storyline. »Where are the heroic moms?«, fragt deshalb auch Colin Campell (2016). In der auf *Polygon* erschienenen Analyse kommt er dabei zu dem Schluss:

»We found that gaming generally treats moms as background narrative props for protagonists, very often dead or absent. Sometimes, older women with children are presented as anti-moms, whose quest for power concludes with sentiments of regret generally absent from games in which male villains are vanquished.« (ebd.)

Laut Campells Auswertung ist die üblichste Form, in der Mütter in Videospielen in Erscheinung treten, die verstorbene/tote Mutter.¹ Dazu kommt, dass Mutterfiguren in vielen Fällen für einen bestimmten erzählerischen Nutzen eingesetzt werden.

»These stories of mothers demonstrate that gaming generally treats moms as cardboard cut-outs whose only function is to create narrative space for protagonists.« (ebd.)

1 Darüber hinaus treten Mütter u.a. im Kontext von Eheproblemen, als Katalysator für den Weg des:der Held:in oder als Kindsmörderin in Erscheinung (Campell 2016, Batti 2017).

Das Thema ›Absent Mothers‹ beschäftigt auch Natalie Flores in Bezug auf *The Last of Us Part II* (2020).² Flores schreibt:

»[Y]ou're left to presume she's [the mother] dead because the story doesn't care about her enough to allude to her existence at all. Where no mention of a father would very likely feel like a noticeable missing piece of her story, given how much videogames prioritize fatherhood-centric stories, the absence of her mother – and the lack of an acknowledgement of said absence – is normalized.« (ebd.)

Flores wirft in ihrem Beitrag die Frage nach der Wertigkeit von Mutterschaft im Videospiel auf und kommt dabei zu dem klaren Schluss: »Motherhood isn't valued.« (ebd.)

Wichtige wissenschaftliche Beiträge im ansonsten wenig bearbeiteten Forschungsgebiet Mutterschaft im Computerspiel kommen von Sarah Stang. Die Autorin hat in »*The Broodmother as Monstrous-Feminine – Abject Maternity in Video Games*« (2019) anhand zweier *Dragon Age*-Spiele die wiederkehrende Erscheinung der Mutter als Monster herausgearbeitet. Mutterschaft und der weibliche Körper (insbesondere während des Geburtsprozesses) werden laut Stang als etwas Erschreckendes, Abstoßendes oder Monströses – »the monstrous-femine« – konstruiert. Die Autorin kritisiert dabei die geschlechtsspezifische Darstellung von Monstrosität sowie reproduzierte misogyne Normen, die Spielende dazu zwingen, symbolische Gewalt gegen entgrenzte und vermeintlich abnormale weibliche Körper anzuwenden (siehe die Monster-Mutter auch bei Harkin 2018). Stang sieht diese Darstellungsweise als problematisches Beispiel für die Konstruktion einer monströsen Weiblichkeit, die sich in eine lange Tradition von Horror-Medien einreicht.

In der Auseinandersetzung mit kritischen Texten zu der Darstellung von Mutterschaft im Videospiel lässt sich konstatieren, dass sich die Vielfalt möglicher Deutungsrahmen von Mutterschaft auf wenige, oft leicht durchschaubare Funktionen reduzieren lässt. Gleichzeitig gibt es hingegen eine wachsende Vielfalt an spielbaren Vaterfiguren. Dies wird in der Spieleforschung bereits kritisch reflektiert und teilweise mit dem Ausdruck »*Dadification of Games*« versehen (u. a. Stang 2017, Voorhees 2016, Flores 2020). So haben sich bereits einige Studien mit der zunehmenden Präsenz von Vaterfiguren und Vater-Toch-

2 In der Streamingserie *The Last of Us* wird Ellies Mutter in Rückblicken mehr Raum gegeben. Hier unterscheiden sich Spiel und Serie.

ter-Beziehungen in Spielnarrativen beschäftigt (u.a. Stang 2017, Pötzsch 2021, Lawlor 2018).³ Auf der Ebene der Mutterschaftsdarstellung scheint es im Gegensatz dazu eine Leerstelle zu geben, wenn es darum geht, ambivalente und komplexere Charaktere, Biografien und Beziehungskonstellationen sichtbar und vor allem spielbar zu machen.

Das Ziel dieser Studie ist es nun, mithilfe eines qualitativen und systematischen Ansatzes der Frage nachzugehen, wie es um den Stand der Mutter im Videospiel tatsächlich bestellt ist und ob die oben genannten Kritikpunkte auch einer empirischen Analyse standhalten. Daher wird, im Gegensatz zu anderen Fallstudien der Videospieelforschung, der Fokus nicht auf die Tiefenanalyse eines Spiels oder einiger weniger Spiele gesetzt, sondern das Untersuchungsmaterial breit aufgestellt. Dies hat den Zweck, Regelmäßigkeiten und strukturelle Muster in der Darstellung von Mutterschaft aufzeigen zu können. Ziel ist es dabei, den Status der Mutter auf der Ebene der Videospiele empirisch exakter zu verorten und gleichzeitig Gesetzmäßigkeiten und Logiken in Bezug auf den Gegenstand, aber auch in Bezug auf das Medium Computerspiel besser zu verstehen. Die forschungsleitenden Fragen lauten daher:

- Wie wird Mutterschaft im Videospiel konstruiert? Welche narrative Funktion nimmt das Thema Mutterschaft ein oder nicht ein? Welche Leerstellen und Machtverhältnisse zeigen sich dabei?
- Welchen Einfluss haben die Produktionshintergründe auf die Darstellungsweisen von Mutterschaft?⁴

3 Untersuchungsdesign und methodische Umsetzung

3.1 Die Methode der kategoriengeleiteten Spielanalyse

Die Methode der Spielanalyse ist ein eigenes differenziertes Forschungsgebiet mit unterschiedlichen Ansätzen (Fernández-Vara 2015, Bogost 2006, 2008a, 2008b, Schröter und Thon 2014, Carr 2017). Sie kann Einflüsse aus

3 Spiele, die dabei auf ihre Vater-Tochter-Beziehungen untersucht wurden, sind etwa *BioShock 2* (2010), *The Walking Dead* (2012), *BioShock Infinite* (2013) oder *The Last of Us* (2013) und *The Last of Us Part II* (2020).

4 Ziel ist es nicht, Kausalzusammenhänge aufzustellen, sondern strukturelle Regelmäßigkeiten zu beschreiben.

der Filmwissenschaft, Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft oder auch der Kommunikationswissenschaft vorweisen. Im vorliegenden Beitrag wird die kategoriengeleitete qualitative Inhaltsanalyse, wie sie insbesondere in der Kommunikationswissenschaft für die Analyse massenmedialer Inhalte verwendet wird (Meyen et al. 2019), um Kategorien der Spielanalyse erweitert und so auf das Medium Videospiel angewandt.

3.2 Das Kategoriensystem

Das Kategoriensystem vereint die Analysekategorien, die für die Untersuchung und die Beantwortung der Forschungsfragen notwendig sind. Kategorien dienen als Raster, um die wesentlichen Aspekte des Materials systematisch erfassen und auswerten zu können. Diese Methode und das Kategoriensystem als effizientes Werkzeug in qualitativer kommunikationswissenschaftlicher Forschung wurde bereits zahlreich angewandt und auf verschiedene Untersuchungsgegenstände adaptiert (u.a. Löblich 2016, Wiedemann 2018, Kellner-Zotz 2018, Schamberger 2022, Berner 2022). Der große Mehrwert besteht darin, den wissenschaftlichen Kriterien nach Systematik, Transparenz und intersubjektiver Nachvollziehbarkeit im Forschungsprozess Rechnung zu tragen und gleichzeitig dem Material mit einem auf die Fragestellung fokussierten und iterativ justierbaren Forschungsinstrument begegnen zu können. Dabei steht jede Kategorie für eine Merkmalsausprägung der Analyseeinheit. Es wird so möglich, auch vielschichtiges und heterogenes Material auf relevante Aspekte zu reduzieren und die Materialmenge handhabbar zu machen. Erkenntnisfördernde Aspekte lassen sich analytisch aus der Fülle der Phänomene »bergen«.⁵ Für diese Untersuchung wurde das folgende Kategoriensystem aus theoretischer Perspektive, Forschungsstand und Fragestellung entwickelt (Tabelle 1).

Der *Produktionskontext* deckt die Kategorien ab, die sich mit dem Videospiel als Gesamtprodukt beschäftigen (Genre, Popularität bzw. kommerzieller Erfolg, Herausgeberschaft, Zielgruppe, Finanzierung, Entwicklungsstudio und Entwicklungsteams). Die Kategorien des Bereichs *Repräsentationslogik* adressieren die Darstellungsweisen von Mutterschaft in den konkreten Analyseeinheiten der Materialbasis (also den einzelnen Videospielen). Zunächst wird ausgewertet, ob und in welcher narrativen Funktion Mutterschaft im Spiel vor-

5 Für tiefergehende Ausführungen zur Anwendung von Kategoriensystemen in der Computerspielforschung siehe den Beitrag von Daria Gordeeva in diesem Band.

kommt. Es wird auf die Spielmechanik der Mutterfigur sowie die audiovisuelle Konzeptualisierung eingegangen: Welche Handlungsoptionen oder Interaktionen hat eine Mutterfigur im Spiel? Ist sie generell spielbar oder nicht? Welche Symboliken und grafischen Gestaltungsmittel werden bei der Konzeptualisierung eingesetzt? In welchen narrativen Kontexten und Beziehungskonstellationen tritt sie auf? Welche Botschaften werden über die Figur vermittelt? Wie ist das Thema Mutterschaft in die gesamte prozessuale Rhetorik eingebunden? Aber auch: Inwiefern bleibt das Thema oder die Rolle unerzählt oder unsichtbar?

Tabelle 1: Kategoriensystem

Produktionskontext: Videospiel	Genre/Zielgruppe Popularität/Reichweite/Verkaufszahlen Publisher/Entwicklungsstudio/Finanzierung
Repräsentationslogik: Mutterschaft	<i>Narrative Funktion:</i> Rollenkonzeption, Sichtbarkeit, Konflikte, Beziehungen <i>Spielmechanik:</i> Spielbarkeit, Regeln, Interaktionsmöglichkeiten, prozessuale Rhetorik <i>Audiovisuelle Konzeptualisierung:</i> Symbolik, Sprache, grafische Gestaltung <i>Themen/Botschaften:</i> Welche Werte werden transportiert? Ideologische Positionierung?

3.3 Untersuchungsmaterial

Das Untersuchungsmaterial umfasst für die Grobanalyse 15 Videospiele, die über einen theoretischen Auswahlprozess selektiert wurden. Unter theoretischen Auswahlprozessen versteht man eine Selektion nach Kriterien, die vom Forschungsstand, der Theorie und des Erkenntnisinteresses abgeleitet werden und die nicht etwa repräsentativen Kriterien folgen. Da keine Vollerhebung möglich ist, wurden zunächst Videospiele vorausgewählt, die seit 2010 eine große Reichweite aufweisen konnten. Hier zählte zum einen der kommerzielle Erfolg des Spiels, aber auch die Resonanz bzw. Aufmerksamkeit (in

Form von Berichterstattung und Blogbeiträgen), die das Spiel ausgelöst hat. Gleichzeitig musste das Videospiel auch relevant für das Thema Mutterschaft sein, sodass inhaltliche Anknüpfungspunkte möglich waren. Zudem musste das Spiel zwischen 2010 und 2023 veröffentlicht worden sein. Die breite Zeitspanne wurde bewusst gewählt, um gegebenenfalls Veränderungen oder Resistenzen im Zeitverlauf darstellen zu können. Auf Basis der Kriterien Relevanz, Reichweite und Zeitraum wurde dann eine Vorauswahl von 25 Spielen getroffen. Diese wurde im Laufe der weiteren Analyse auf 15 reduziert. Die finale Materialauswahl wird in Abbildung 2 aufgelistet. Es ist zu betonen, dass in diesem Auswahlverfahren auch subjektive Faktoren eine Rolle gespielt haben. So wurden insbesondere auch Hinweise zur Materialbasis aufgegriffen, die im Rahmen einer internationalen Fachtagung gegeben wurden. In diesem Zusammenhang wurden beispielsweise die Spiele *Bloodborne* (2015) oder *What remains of Edith Finch* (2017) auf Basis des Kriteriums Relevanz in die Materialbasis integriert. Es handelt sich somit um eine Materialbasis, die mitnichten Vollständigkeit oder Repräsentativität darstellt. Sie legt aber eine Basis für eine qualitative Analyse, die Tendenzen in den Darstellungsmechanismen aufzeigen kann. Diese Arbeit ist ausdrücklich als Anstoß gedacht, durch weitere Forschung die hier aufgestellten Thesen zu differenzieren oder durch erweiterndes Untersuchungsmaterial die dargelegte Argumentation herauszufordern.

Bei dem Untersuchungsmaterial ist zudem die Kontingenz von Videospielen zu beachten. Das bedeutet, dass die Spielenden an verschiedenen Stellen Entscheidungen treffen, die den gesamten Verlauf und insbesondere auch das Ende des Spiels beeinflussen können. Auch die Hauptcharaktere können in manchen Fällen bereits zu Beginn unterschiedlich gewählt werden (z.B. Bei *Fallout 4*). Das hat für diese Studie die Konsequenz, dass manche Aussagen über die Handlung oder Spielfiguren nur dann zutreffen, wenn auch eine bestimmte Charakterauswahl oder bestimmte Entscheidungen im Spiel getroffen wurden.

In den unten genannten Computerspielen wurde der Analysefokus jeweils auf eine zentrale Figur gelegt, die mit dem Thema Mutterschaft verbunden ist. Daraus ergaben sich folgende Schlüsselfiguren für die Analyse: Grace Mars (*Heavy Rain*), Leandra (*Dragon Age II*), Diana (*The Walking Dead*), Norah Gray (*Beyond: Two Souls*), Anna (*The Last of Us*), Ellen Ripley (*Alien: Isolation*), Viola/Aria-

nna/Yharnam the Pthumerian Queen (*Bloodborne*), Nora⁶ (*Fallout 4*), Joyce Price (*Life Is Strange*), Ana Amari (*Overwatch*), Elisabeth Sobeck (*Horizon Zero Dawn*), Dawn Finch (*What remains of Edith Finch*), Kara (*Detroit: Become Human*), Rosta (*Assassin's Creed Valhalla*) und Mary-Ann Ronan (*Tell Me Why*).

Tabelle 2: Überblick Materialbasis und Auswahlkriterien

Videospiele in der Materialbasis	Heavy Rain 2010, Dragon Age II 2011, The Walking Dead 2012, Beyond: Two Souls 2013, The Last of Us 2013, Alien: Isolation 2014, Bloodborne 2015, Fallout 4 2015, Life is Strange 2015, Overwatch 2016, Horizon Zero Dawn 2017, What Remains of Edith Finch 2017, Detroit: Become Human 2018, Assassin's Creed Valhalla 2020, Tell Me Why 2020
Auswahlkriterien	– Relevanz Thema Mutterschaft/Mutter – Reichweite (Verkaufszahlen, Rezensionen und Bewertungen in Fachmagazinen, Gaming-Webseiten und Medienberichten) – Veröffentlichungsdatum 2010–2023

3.4 Ablauf der Untersuchung

Es gab verschiedene Stufen im Auswertungsprozess: Zunächst wurde die Materialbasis nach den oben genannten Kriterien ausgewählt. In einem nächsten Schritt wurden die Schlüsselfiguren festgelegt, auf denen der Hauptfokus der inhaltlichen Analyse liegen sollte. Dies war bereits zu einem frühen Zeitpunkt nötig, um die große Materialmenge und die vielen potenziell möglichen Spielstunden zu reduzieren. Es folgte die Auswertung entlang des Kategoriensystems. Hier wurde zunächst der Produktions- und Handlungskontext des gesamten Spiels erfasst, um dann die konkreten Schlüsselfiguren fokussiert auszuwerten. Basis für die Auswertung waren Charakter-Datenbanken auf Gaming-Webseiten, Walkthrough-Videos und eigene Spielerfahrungen. Jede Schlüsselfigur bekam zudem eine Ankerszene zugeordnet. Auch dies diente dazu, die systematische Auswertung im Rahmen der verfügbaren Ressourcen zu ermöglichen. Es ist zu betonen, dass die Kategorien des Produktionskontextes mit öffentlich zugänglichen Informationen gefüllt werden mussten.

6 Bei der Wahl eines männlichen Protagonisten zu Beginn des Spiels als *sole survivor* kommt eine Mutterfigur in dieser Form nicht vor.

Es gab bei dieser Kategorie teilweise einen Informationsmangel in Bezug auf Zusammensetzung und Arbeitsbedingungen des Entwicklungsteams. Hier können andere Studien ansetzen.

4 Ergebnisse

Die Ergebnisse der Analyse werden in thematischen Abschnitten dargestellt und basieren auf dem untersuchten Material. Es können im Folgenden nur ausgewählte Ergebnisse dargelegt werden.

4.1 Repräsentation von Mutterschaft: Modus der Abwesenheit

Bei der Darstellung von Mutterschaft in den untersuchten Videospielen zeigt sich ein dominantes Muster: Die Mutter wird im Modus der Abwesenheit oder der Fehlenden konzipiert und verkörpert auf verschiedene Weisen Trennung und Verlust. Das Thema Mutterschaft nimmt hier eine klar umrissene narrative und vor allem emotionale Funktion für die Handlung und die Hauptcharaktere ein. Dabei lassen sich zwei Varianten unterscheiden: zum einen die tote oder sterbende Mutter (1) und zum anderen das Motiv der Suche nach der Mutter, die sich oft durch die gesamte Spielhandlung zieht (2). Im ersten Fall taucht die Mutter oft als Teil der Vergangenheit jener Figur auf, deren Perspektive die spielende Person einnimmt. Beispiele sind hier etwa Diana als Mutter von Clementine in *The Walking Dead* (2012), die bereits zu Beginn der Zombie-Apokalypse stirbt, Anna als Mutter von Ellie in *The Last of Us* (2013), die nach der Geburt gestorben ist, Mary-Ann Ronan in *Tell Me Why* (2020), die ebenfalls zu Beginn bereits tot ist und deren Tod im Verlauf der Geschichte eine zentrale Rolle spielt, oder Rosta in *Assassins Creed Valhalla* (2020), die vor den Augen ihrer Tochter Eivor durch eine Axt im Rücken getötet wird.

In zweiten Fall taucht die Mutter auf als Suchende oder als Objekt der Suche, wenn das Kind entführt wurde, gestorben ist oder die Mutter selbst von ihrem Kind gesucht wird. Das ist etwa der Fall in *Alien Isolation* (2014), wenn Amanda Ripley dem Verschwinden ihrer Mutter Ellen Ripley auf der Spur ist (Kind-Mutter-Suche) oder in *Fallout 4* (2015), wenn Nora als »einzige Überlebende«⁷ den entführten Sohn Shaun sucht (Mutter-Kind-Suche). In *Heavy Rain*

7 Sofern man den weiblichen Charakter gewählt hat. Möglich ist auch die Wahl eines männlichen Charakters und somit einer Vaterfigur.

(2010) tritt Grace Mars ebenfalls als Mutter in Erscheinung, deren Sohn bei einem Unfall ums Leben kommt und deren zweiter Sohn entführt und gesucht wird. Das Motiv der Trennung und der Suche kristallisiert sich auch eindrücklich in *Beyond: Two Souls* (2013) und der Mutterfigur Norah Grey heraus. Aufgrund ihrer übernatürlichen Fähigkeiten wird Norah das Kind Jodie im Kreißsaal abgenommen, weil das Department of Paranormal Activities (DPA) davon ausgeht, dass das Kind ebenfalls übernatürliche Kräfte entwickeln wird. Die Mutter wird anschließend durch die DPA in ein Wachkoma gesetzt, um ruhiggestellt zu werden. Am Ende der Geschichte findet Tochter Jodie ihre Mutter wieder und es kommt zu einer letzten Verbindung, die es ermöglicht, dass Norah schließlich sterben kann und von ihrem komatösen Wachzustand erlöst wird. Nach emotionalen letzten Worten der Mutter nimmt Jodie deren Halskette an sich (*Savage Slayer* 2020). In *Horizon Zero Dawn* (2017) wird die Heldin Aloy als Baby in die Obhut ihres männlichen Begleiters Rost gegeben, der sie in der Folge aufzieht. Die eigentliche Mutter, so stellt sich im Verlauf des Spiels heraus, ist die bereits lange verstorbene Wissenschaftlerin Elisabeth Sobeck.⁸ Auch in *Horizon Zero Dawn* gibt es ein Ende des ›Findens‹, indem die Heldin mit ihrer toten Mutter wiedervereint wird und die Tochter symbolisch einen Gegenstand der verstorbenen Mutter an sich nimmt. Im Hintergrund dieser Szene ist die Stimme der Mutter zu hören, die erzählt, welche Eigenschaften sie sich für ihr potenzielles Kind gewünscht hätte (»curious [...] willful [...] unstoppable even [...] with compassion to heal the world«, Klone Studios 2017). Auch hier gibt es also eine Suche, eine Wiederverbindung, ja, Heilung der Trennung, indem symbolisch ein Gegenstand der Mutter an das Kind übergeht.

Das wiederkehrende Motiv ist nun also eine fehlende, verloren gegangene oder gestörte Verbindung. Die Mutter im Videospiel wird so vor allem über die Abwesenheit oder die Störung zum Bezugsobjekt Kind definiert (welches in vielen Fällen der Hauptcharakter ist). Die Mutter ist dabei keine spielbare Figur, sondern ein symbolischer Platzhalter und emotionaler Katalysator. Um die narrative Bedeutung in einen größeren symbolischen Kontext einzuordnen, wird die Definition des mütterlichen Archetyps nach C.G. Jung herangezogen. Dort heißt es:

»Das ›Mütterliche‹: [...] das Gütige, Hegende, Tragende, Wachstum-, Fruchtbarkeit und Nahrungsspendende; die Stätte der magischen Verwandlung,

8 Aloy ist, genau genommen, ihr genetischer Klon.

der Widergeburt; der hilfreiche Instinkt oder Impuls; das Geheime, Verborgene, das Finstere, der Abgrund, die Totenwelt, das Verschlingende, Verführende, und Vergiftende, das Angsterregende und Unentrinnbare.« (Jung 1990, 80–81)

Ausgehend von diesem Bedeutungsraum muss scheinbar besonders »das Gütige, Hegende, Tragende, Wachstum-, Fruchtbarkeit und Nahrungsspendende« zunächst für die Hauptcharaktere symbolisch gekappt werden, um die Handlung anzutreiben und mit emotionaler Tiefe zu versehen. Campell schreibt zum Motiv des Waisen:

»[O]rphans are a staple of fiction, allowing characters the space to define themselves separately from parental expectation. It's something of a cliché, most especially in children's fiction in which the protagonist becomes powerful. [...] In games, control, power and individuality are especially important.« (Campell 2016)

Dies lässt den Rückschluss zu, dass die Mutter im Videospiel immer noch als symbolische Figur für die Geborgenheit, aber auch die Begrenzung der subjektiven Entwicklung verstanden wird.

Vergleicht man das Motiv der Abwesenheit und Trennung mit dem Alltagsdiskurs (Berner 2022), also wie Menschen in Alltagsgesprächen ihre Vorstellung von Mutterschaft verbalisieren, dann besetzt die Mutterkonstruktion im Computerspiel hier genau die Antithese zur idealtypischen Vorstellung. Wenn Menschen Mutterschaft im Alltagsdiskurs bzw. in nicht medial vermittelten Umgebungen für sich definieren, sind die dominanten Zuschreibungen nach wie vor: »da sein«, »Zeit haben« (für das Kind), die Artikulation von »Liebe« und liebevolles Verhalten sowie »(emotionale) Fürsorge« (ebd.). Die Mutter im Videospiel ist nun meist genau das Gegenteil: Sie ist nicht da (tot, krank, koma-tös) und kann insbesondere das Kriterium der Präsenz in Bezug auf das »Versorgungsobjekt«, das Kind, nicht mehr ausfüllen. Die abwesende Mutter im Videospiel kann so als Antithese zum ideologisch aufgeladenen Konzept der »guten Mutter« im Alltagsdiskurs verstanden werden, sie ist genau die Umkehrung, die Negation der Idealvorstellung.

Was sagt dies nun über die Handlungslogik des Mediums Videospiel aus oder welche Rückschlüsse können hier induktiv getroffen werden? Paula-Irene Villa schreibt, dass Populärkultur (allgemein, nicht nur Videospiele) ein Ort der Gegenerfahrung von Alltagsroutinen sein kann (Villa et al. 2012, 13). Es ist also

die Gegenerfahrung, die Handlungslogiken in Computerspielen beeinflussen und die sie als medialisierte Erfahrungsräume für die Spielenden so attraktiv macht. Gerade die Umkehrung des Mutterideals im Videospiel (also die Mutter als Abwesende statt Anwesende) bestätigt, wie wirksam das Mutterideal im Alltagsdiskurs nach wie vor ist.

4.2 Die Mutter und ihre narrative Funktion als ›emotionaler Trigger‹

Darüber hinaus hat das Thema Mutterschaft die Funktion, Emotionalität zu transportieren oder zu generieren. Die Mutterrolle fungiert so als ›emotionaler Triggerpunkt‹, um der Handlung eine intensive emotionale Dimension hinzuzufügen oder um Verlust zu personifizieren. Dies wird oft über emotionale Textpassagen zwischen Mutter und Kind gelöst, auch Botschaften aus der Vergangenheit/Zukunft der Mutter an ihr Kind sind beliebte dramaturgische Mittel. In *The Walking Dead* (2012) hört man die Telefonanrufe der Mutter auf dem Anrufbeantworter, wie sie sich angesichts der Zombie-Apokalypse und des nahenden Todes an ihre Tochter wendet (Spottin Games 2020). Auch Susan Holmes (*Beyond: Two Souls*) und Leandrea (*Dragon Age II*) richten sich angesichts des eigenen Todes mit letzten emotionalen Worten an ihre Kinder (Savage Slayer 2020, Imouto Hunter 2015). Auch Ellen Ripley hinterlässt eine Nachricht an ihre Tochter Amanda (RabidRetrospectGames 2014). Dabei wird stets auf emotionale Botschaften und das Motiv der bedingungslosen Liebe für das Kind eingegangen. Im Vergleich mit dem Alltagsdiskurs ist das interessant, weil zwar die Mutter im Modus der Abwesenheit in die Narration eingebunden ist, allerdings dann in den Schlüsselszenen die idealtypische Vorstellung der selbstlosen und liebenden Mutter wieder aktiviert wird.

Eine der wenigen spielbaren Figuren in dieser Materialbasis ist Ana Amari aus *Overwatch*. In ihrer Hintergrundgeschichte wird insbesondere auf das Motiv der Beschützerin verwiesen. Auch sie wird eingeführt, indem sie sich direkt an ihre Tochter wendet: »Meine geliebte Pharah, jede Mutter hofft auf eine bessere Zukunft für ihre Tochter. Dafür war ich bereit zu kämpfen – und zu sterben.« (Overwatch DE 2016) Ana Amari ist als Protagonistin und handlungsfähige Figur hier eine Ausnahme in der Materialbasis, die aber dennoch über den emotionalen Bezug zum Kind eingeführt wird.

Der emotionale Trigger wird aber nicht nur via pathetischer Mutter-Kind-Liebe anvisiert, sondern dockt auch an die ›dunkle‹ Seite des Archetyps an. (In Anlehnung an den bereits zitierten C.G. Jung wäre das »das Finstere, der Abgrund, die Totenwelt, das Verschlingende, Verführende, und Vergiftende,

das Angsterregende und Unentrinnbare«.) So ist in *Tell Me Why* die Mutter die Quelle des Leids der beiden Kinder. Nachdem die Mutter zunächst versucht, eines ihrer Kinder zu ermorden, wird sie schließlich selbst umgebracht. In *Bloodborne* wird das Thema Mutterschaft auf dunkle und mystische Weise in die Narration eingebaut: Mehrere Frauen (Arianna, Iosefka, Yharnam the Pthumerian Queen) gebären ungewollt nicht-menschliche Kreaturen, die meist getötet werden müssen. Das Ziel des Spiels ist u.a. verschiedene Nabelschnüre zu finden, um das Rätsel des Spiels zu lösen. Insbesondere die Antagonistin Yharnam the Pthumerian Queen stellt eine blutende, schwangere Person dar, die besiegt werden muss (Surreal and Creepy 2018). Die Darstellung von Mutterschaft jenseits von Pathos und Mutterliebe ist also – wie Sarah Stang es beschrieben hat – oft im Monströsen, »Abartigen« angesiedelt. Auch das ist als Antithese zum Alltagsdiskurs einzuordnen.

4.3 Vielschichtigkeit doch möglich? – Der Fall Joyce Price und *Life is Strange*

Eine Sonderrolle im Untersuchungsmaterial nimmt das narrative Abenteuerspiel *Life is Strange* (2015) und die Figur von Joyce Price ein. Joyce Price ist die Mutter von Chloe, der wichtigsten Begleiterin und besten Freundin der Hauptperson Max. Zwar nimmt die Mutterfigur auch hier nur eine Nebenrolle ein, allerdings ist der Charakter von Joyce komplexer angelegt und nicht nur durch eine routinierte Emotionalisierung oder Abwesenheit eingeeengt.

Insbesondere die komplexe soziale Lage von Joyce Price, die vielschichtige Beziehung zu ihrer Tochter und ihr Ringen um Familie werden im Spiel immer wieder subtil reflektiert. Joyce hat ihren ersten Mann William bei einem Verkehrsunfall verloren, was die beiden zurückgebliebenen Familienmitglieder, Mutter und Tochter, stark belastet. Chloe wird in der Folge zu einer rebellischen Punkerin, die laut ihrer Mutter entschieden habe, wütend zu bleiben, während sie selbst sich Mühe gebe, über den Schicksalsschlag hinwegzukommen. Joyce wird als Figur gezeichnet, die den Wunsch hat, mit ihrem neuen Partner David, einem traumatisierten Kriegsveteranen, eine stabile Familiensituation herzustellen. David ist aufbrausend und, bedingt durch seine Erfahrungen im Militär, kontrollsüchtig. Sein Verhältnis zu Chloe ist schwierig. Diese wünscht sich immer wieder die Trennung der beiden. Joyce bemüht sich als Vermittlerin (»I just want us to be a family soon«, sagt sie zu Max) und wird als Mutter hier zum einen in dem Bemühen dargestellt, die komplexe Beziehung mit ihrer Tochter, den Verlust des verstorbenen Vaters und ersten Ehemanns

sowie die Integration des neuen Partners zu einem funktionierenden und ›heilen‹ System zusammenzufügen. Gleichzeitig ist sie nicht nur um ein funktionierendes Zuhause bemüht, sondern versucht auch durch ihren Job als Kellnerin und Köchin die Familie finanziell zu versorgen. Auch ihre berufliche Tätigkeit ist auf die Versorgung von anderen ausgelegt. So reflektieren die Spielnarration und die Konzeption der Figur die komplizierte soziale Lage von Joyce, in der sich auch der Zusammenhang von patriarchalen Strukturen und kapitalistischer Ausbeutung zeigt. Denn nachdem der Vater von Chloe gestorben ist, bleibt Joyce in prekärer Lage mit beschränkten Handlungsspielräumen zurück. Joyce als Mutterfigur wird nun als sich abmühende Person konzipiert, die trotz schwieriger Ausgangslage und Ressourcenengpässen den Widrigkeiten standzuhalten versucht, mit dem Aufbegehren ihrer heranwachsenden Tochter kämpft und an das Gute in ihrem neuen Partner glauben möchte. Dabei ist sie auf das Wohlergehen ihrer Bezugspersonen (Tochter Chloe, Partner David und auch Max als Freundin von Chloe) ausgerichtet, passt sich an ihre neue Situation an und funktioniert im Rahmen ihrer beschränkten Möglichkeiten. Ihr Schmerz und ihre eigenen Bedürfnisse werden dabei nicht explizit.

Die Beziehung zwischen Mutter und Tochter im Verlauf des Spiels hängt im Wesentlichen von vorhergegangenen Entscheidungen ab. Nähe oder Distanz in den Dialogen der beiden oder Textnachrichten können unterschiedliche Stimmungen und Verständnis transportieren, je nachdem, welche Entscheidungen und Antworten von Chloe zuvor ausgewählt wurden. Hier zeigt sich die Möglichkeit der Beziehungsgestaltung aufgrund des Verhaltens der Spielenden. Auch in dem Prequel *Life is Strange: Before the Storm* (2017) spielt Joyce als Mutter von Chloe eine zentrale Rolle. Allerdings konstatieren Pötzsch und Waszkiewicz (2019), dass in beiden Spielen das kritische Potenzial letztendlich untergraben wird, indem die vermeintlich starken und rebellischen Hauptfiguren letztlich doch vom Tod oder einem konservativen Status quo eingeholt werden. Nichtsdestotrotz ist die Rolle der Joyce Price eine Mutterfigur, die weniger eindimensional konstruiert ist und soziale Problemlagen aufzeigt – auch wenn die Rolle an sich einmal mehr keinem spielbaren Hauptcharakter zukommt. Die Mutterschaftskonstruktion von Joyce Price in *Life is Strange* ist auch insofern hervorzuheben, da dieser Themenkomplex in den Spielen von großen Entwicklungsstudios ansonsten selten verhandelt wird.

4.4 Der Produktionskontext

Aufgrund des Untersuchungsdesigns und vielen unbekannten Einflussfaktoren lassen sich keine Aussagen zu Kausalzusammenhängen treffen, wie sich der Produktionshintergrund und die Ressourcenlage auf die Darstellung und Spielmechanik unterschiedlicher Charaktere auswirken. Es können aber trotzdem die Ausgangsbedingungen untersucht werden, die Voraussetzung für das kreative Endprodukt sind. Der Videospiegel-Markt wird von global agierenden internationalen Unternehmen dominiert (u.a. Tencent, Sony, Nintendo, Activision Blizzard, EA, Ubisoft, vgl. Fortune Business Insights 2023). Insgesamt erwirtschaftete die Videospiegel-Branche 2021 global 180 Milliarden Dollar, in Deutschland lag der Umsatz bei 9,8 Milliarden Euro (iwd 30.08.2022). 37,5 Prozent der Deutschen ab 14 Jahren gaben 2022 an, dass sie mindestens einmal im Monat Videospiele in ihrer Freizeit spielen. Das entspricht etwa 26,5 Millionen Menschen. Mehrmals die Woche spielen etwa 19 Prozent der über 14-Jährigen Videospiele, was 14,41 Millionen Menschen in Deutschland zu regelmäßigen Spieler:innen macht (GIK 2022).⁹

Es herrscht sowohl auf Seite der Entwicklungsstudios als auch aufseiten der Publisher eine große Machtkonzentration (Dietrich und Bathge 2020). Dies zeigt sich auch in der Materialbasis. Obwohl der Produktionshintergrund kein Auswahlkriterium war, finden sich in der Materialbasis drei Spiele des Entwicklungsstudios Quantic Dreams (*Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*, *Detroit: Become Human*), Ubisoft und Activisions Blizzard haben jeweils ein Spiel in der Materialbasis (*Assassin's Creed Valhalla*, *Overwatch*), Dontnod Entertainment ist mit *Life is Strange* und *Tell Me Why* zweimal vertreten. Auf Publisherseite ist Sony Computer Entertainment direkt oder indirekt (via Naughty Dog bzw. Guerilla Games) insgesamt sechsmal beteiligt, Electronic Arts einmal (*Dragon Age II*), Sega und Microsoft ebenfalls je einmal (*Alien: Isolation*, *Fallout 4*). Indie-Spiele sind in der Materialbasis unterrepräsentiert, da ein Auswahlkriterium die Reichweite bzw. der kommerzielle Erfolg war. Hier müsste für einen soliden Vergleich die Materialauswahl entsprechend angepasst werden, um gezielt Spiele aus Indie-Kontexten in das Untersuchungsdesign mit einzubinden. Das Spiel *Thrall* (n.d.) als Universitätsprojekt ist ein Beispiel dafür, wie sich ein nicht-kommerzieller Ansatz auf die Storyline und die sichtbaren Charaktere auswirken kann. So kann angenommen werden, dass

9 Davon waren nach Eigenaussage zwei Drittel männlich (63,6 Prozent) und ein Drittel (36,4 Prozent) weiblich (GIK 2022).

in einem solchen Projekt die Orientierung an der Marktlogik und potenziellen Konsumgruppen weniger ausschlaggebend ist und kreative Ideen nicht nur in Bezug auf kommerziellen Erfolg evaluiert werden, sondern eben auch in Bezug auf alternative Storylines und Protagonist:innen. So wird in dem Spiel die Protagonistin als flüchtende Frau dargestellt, die mit ihrem Baby dem portugiesischen Sklavenmarkt zu entkommen versucht. Dabei ist es die Anwesenheit des Kindes im Spiel auf dem Arm der Hauptfigur, die eine gänzlich andere Präsenz von Mutterschaft transportiert als in den Beispielen in der Materialbasis.

Eine Konsequenz aus der starken Konzentration und Vernetzung innerhalb der Branche ist auch, dass die Entwicklungsleitung und damit auch die kreative Entscheidungsautorität oftmals bei den gleichen Individuen liegt (z.B. David Cage in *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* und *Detroit: Become Human*). Erschwerend kommt hinzu, dass die Orientierung an den Zielgruppen und der Profitlogik auch die inhaltlichen Erwägungen beeinflussen. Dies führt zu marktkonformen Entscheidungen, wie etwa, dass Mutter-Charaktere wenig oder nur undifferenziert vorkommen, weil sie für bestimmte große Zielgruppen (z.B. junge Männer) nicht interessant sind oder kein Identifikationspotenzial bieten.

Die Kapitalakkumulation auf unternehmerischer Ebene spiegelt sich also auch in einer ›kreativen Machtkonzentration‹ wider. Dies zeigt sich auch dann, wenn Spiele aus einem bestimmten Entwicklungsstudio eine wiedererkennbare Handschrift haben, was Farben, Stimmung sowie Machart der Spiele angeht. Die Entwicklung leiteten anscheinend bei allen Spielen Personen mit wenig variierenden sozioökonomischen Hintergründen. Das kann mit Qualifikation und Ausbildungswegen zu tun haben, heißt aber auch, dass Homogenität auf den Positionen besteht, die Ressourcenverfügung haben und strategische Entscheidungen treffen. Strukturelle Veränderungen in den Entwicklungsteams könnten auch eine Veränderung in den Konzeptualisierungen nach sich ziehen.

5 Fazit

In diesem Beitrag wurden 15 Videospiele hinsichtlich ihrer Repräsentation von Mutterschaft und ihrer Produktionskontexte untersucht. Die Ergebnisse zeigen, dass Mutterschaft in erster Linie im Modus der Abwesenheit vorkommt und als emotionaler Trigger fungiert. Die Produktionskontexte der Spiele in

der Materialbasis weisen in Bezug auf Besitzverhältnisse und in Bezug auf leitende Entwicklungspositionen wenig Heterogenität auf. Dies kann eine der Ursachen für die wiederkehrenden Muster in der Repräsentation von Mutterschaft sein. Da die empirische Datenlage dieser Studie hier allerdings eingeschränkt war (z.B. Zusammensetzung der Entwicklungsteams), kann dies lediglich als Vermutung geäußert werden.

Auf Basis dieser Studie kann allerdings im Vergleich zur Repräsentation von Vaterschaft nicht von einer ›Momification of Games‹ gesprochen werden. Mutterschaft kommt in stark typisierten und engen Mustern vor. Komplexe und vielschichtige Biografien sind zumindest in der Materialbasis überwiegend nicht zu finden. Eine Ausnahme ist hier Joyce Price in *Life is Strange*. Überwiegend bleibt die Mutter allerdings seltsam reduziert auf ihre Emotionalisierungsfunktion und scheint vor allem als Objekt der Leerstelle, des Schmerzes oder der Suche vorzukommen (statt als tatsächlich handlungsfähiges, ggf. auch ambivalentes Subjekt). Das Mutterleitbild des Alltagsdiskurses findet hier in seiner negativen Umkehrung seine Entsprechung. Während Mutterschaft im Alltagsdiskurs vor allem über Anwesenheit definiert wird, zeigt die Ebene der Videospiele (in dieser Materialbasis) genau das Gegenteil. Gemein ist allerdings beiden Diskursebenen, dass Mutterschaft mit starker emotionaler aufgeladenheit einhergeht, die wenig Platz für Subjektivität zu lassen scheint.

Bei allen Einschränkungen, die in Bezug auf die Aussagekraft des untersuchten Materials gemacht werden müssen, sind doch Tendenzen klar zu erkennen. Komplexere spielbare Mutterschaftsfiguren würden den Markt der Ideen im Bereich der Videospiele sicherlich bereichern. Die Mutter als komplexer Spielcharakter bleibt dabei eine Leerstelle, die auch daraufweist, wie die stark aufgeladenen normativen Zuschreibungen den Handlungsspielraum der Mutter (auch, aber nicht nur) im Videospiel einschränken. Die Gaming-Journalistin Carly Smith (2014) bringt es auf den Punkt, wenn sie bereits vor fast einem Jahrzehnt schrieb: »Mothers are people with their own journeys, too. What are we waiting for?«

Quellenverzeichnis

Alford, Matthew. 2015. How Useful Is a Propaganda Model for Screen Entertainment? In: *Noam Chomsky*, herausgegeben von Alison Edgley, 141–164. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Alien: Isolation. 2014. Entwicklung: Creative Assembly. Publisher: Sega.
- Assassin's Creed Valhalla. 2020. Entwicklung: Ubisoft Montreal. Publisher: Ubisoft.
- Batti, Bianca. 2017. Clone Club: Motherhood and Technology in Orphan Black and Horizon Zero Dawn. *feminist game studies*. <https://www.nymgamer.com/?p=16704>.
- Berner, Natalie. 2022. *Die Konstruktion der Mutter in Politik, Wirtschaft, Medien und Alltag: eine kommunikationswissenschaftliche Diskursanalyse am Beispiel Mutterschaft*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Beyond: Two Souls. 2013. Entwicklung: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- BioShock 2. 2010. Entwicklung: 2K Marin. Publisher: 2K Games.
- BioShock Infinite. 2013. Entwicklung: Irrational Games. Publisher: 2K Games.
- Bloodborne. 2015. Entwicklung: FromSoftware. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- Bogost, Ian. 2006. Comparative Video Game Criticism. *Games and Culture* 1(1): 41–46. <https://www.doi.org/10.1177/1555412005281775>.
- Bogost, Ian. 2008a. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, Massachusetts. London: MIT Press.
- Bogost, Ian. 2008b. The Rhetoric of Video Games. In: *The ecology of games: connecting youth, games, and learning*, herausgegeben von Katie Salen Tekinbaş, 117–140. Cambridge: MIT Press.
- Bulut, Ergin. 2020. *A precarious game: the illusion of dream jobs in the video game industry*. Ithaca: ILR Press, an imprint of Cornell University Press.
- Campell, Colin. 2016. Where are all the video game moms? *Polygon*. <https://www.polygon.com/features/2016/7/7/12025874/where-are-the-video-game-moms>.
- Carr, Diane. 2017. Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture* 14(7–8): 707–23. <https://www.doi.org/10.1177/1555412017728641>.
- Cassell, Justine und Henry Jenkins. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Cole, Alayna M. und Jessica Zammit. 2021. *Cooperative Gaming: Diversity in the Games Industry and How to Cultivate Inclusion*. Boca Raton, Florida: CRC Press.
- De Peuter, Greig und Chris J. Young. 2019. Contested Formations of Digital Game Labor. *Television & New Media* 20(8): 747–55. <https://www.doi.org/10.1177/1527476419851089>.

- Detroit: Become Human. 2018. Entwicklung: Quantic Dream. Publisher: Sony Interactive Entertainment.
- Dietrich, Martin und Peter Bathge. (2020). Die Endbosse: Microsoft, Electronic Arts & Co. werden zu mächtig. *GameStar*. <https://www.gamestar.de/artikel/microsoft-ea-co-werden-zu-maechtig-monopole,3363201.html>.
- Dragon Age II. 2011. Entwicklung: BioWare. Publisher: Electronic Arts.
- Fallout 4. 2015. Entwicklung: Bethesda Game Studios. Publisher: Bethesda Softworks.
- Fernández-Vara, Clara. 2015. *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.
- Flores, Natalie. 2020. Absent Mothers. *Bullet Points Monthly*. <https://bulletpointsmoonthly.com/2020/07/17/absent-mothers-the-last-of-us-part-ii>.
- Fortune Business Insights. 2023. *Retailing: Video Game Market*. <https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548>.
- Gesellschaft für integrierte Kommunikationsforschung (GiK). 2022. *Best for Planning 2022*. [Datensatz]. München: GIK.
- Hahn, Sabine. 2017. *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript.
- Hammar, Emil. 2019. The Political Economy of Cultural Memory in the Videogames Industry. *Digital Culture & Society* 5(1): 61–84. <https://www.doi.org/10.14361/dcs-2019-0105>.
- Hammar, Emil. 2020. Imperialism and Fascism Intertwined. A Materialist Analysis of the Games Industry and Reactionary Gamers. *Gamevironments* 13, 317–357. <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de>.
- Hammar, Emil; Lars De Wildt; Souvik Mukherjee und Caroline Pelletier. 2021. »Politics of Production: Videogames 10 Years after Games of Empire«. *Games and Culture* 16(3): 287–93. <https://www.doi.org/10.1177/1555412020954996>.
- Harkin, Stephanie. 2018. »The Only Thing You've Managed to Break So Far Is My Heart«: An Analysis of Portal's Monstrous Mother GLaDOS. *Games and Culture* 15(5): 529–543. <https://www.doi.org/10.1177/1555412018819663>.
- Harvey, Alison. 2019. Becoming Gamesworkers: Diversity, Higher Education, and the Future of the Game Industry. *Television & New Media* 20(8): 756–66. <https://www.doi.org/10.1177/1527476419851080>.
- Heavy Rain. 2010. Entwicklung: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- Horizon Zero Dawn. 2017. Entwicklung: Guerrilla Games. Publisher: Sony Interactive Entertainment.

- Imouto Hunter. 2015. Dragon Age 2 – Leandra Death. <https://www.youtube.com/watch?v=S1vsCdVSGoo>.
- Informationsdienst des Instituts der deutschen Wirtschaft (iwd). 30.08.2022. *Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe*. <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882>.
- Jung, Carl Gustav. 1990. Archetypen. München: dtv.
- Kellner-Zotz, Bianca. 2018. *Das Aufmerksamkeitsregime – wenn Liebe Zuschauer braucht: eine qualitative Untersuchung zur Medialisierung des Systems Familie*. Leipzig: Vistas.
- Klone Studios. 2017. Horizon Zero Dawn – Aloy finds Elisabet Sobeck! – Beautiful Ending Scene, 1:51. <https://www.youtube.com/watch?v=ip729J5ydhk>.
- Lawlor, Shannon. 2018. Your Daughter Is in Another Castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games. *The Velvet Light Trap* 81 (März): 29–42. <https://www.doi.org/10.7560/VLT8104>.
- Life is Strange. 2015. Entwicklung: Dontnod Entertainment. Publisher: Square Enix.
- Life is Strange: Before the Storm. 2017. Entwicklung: Deck Nine Games. Publisher: Square Enix.
- Löblich, Maria. 2016. Theoriegeleitete Forschung in der Kommunikationswissenschaft. In: *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*, herausgegeben von Stefanie Averbek-Lietz und Michael Meyen. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://www.doi.org/10.1007/978-3-658-01656-2>.
- Malkowski, Jennifer und Treaandrea M. Russworm (Hg.) 2017. *Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games*. Digital Game Studies. Bloomington: Indiana University Press.
- Meyen, Michael; Maria Löblich; Senta Pfaff-Rüdiger und Claudia Riesmeyer. 2019. *Qualitative Forschung in der Kommunikationswissenschaft. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Springer.
- Murray, Soraya. 2018. *On video games: the visual politics of race, gender and space*. International Library of Visual Culture 27. London: I.B. Tauris & Co. Ltd.
- Overwatch DE. 2016. Hintergrundgeschichte von Ana Overwatch (DE). <https://youtu.be/sorQZ6r3tvo>.
- Overwatch. 2016. Entwicklung: Blizzard Entertainment. Publisher: Blizzard Entertainment.
- Ozimek, Anna M. 2019. Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers. *Television & New Media* 20(8): 824–35. <https://www.doi.org/10.1177/1527476419851088>.

- Pöttsch, Holger und Agata Waszkiewicz. 2019. Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World): The Poetics and Politics of Life Is Strange. *Game Studies* 19(3). <https://gamestudies.org/1903/articles/waszkiewiczpottsch>.
- Pöttsch, Holger. 2021. Farsfigurer, skeive døtre og voldens egendynamikk i The Last of Us: Part II. *Tidsskrift for kjønnsforskning* 45(1): 39–55.
- RabidRetrospectGames. 2014. Alien Isolation Ellen Ripley's Message to Amanda Ripley. <https://www.youtube.com/watch?v=EXrAeQoSV4A>.
- Savage Slayer. 2020. Beyond: Two Souls – Jodie meets her Mother (Norah Grey). <https://www.youtube.com/watch?v=ZVpuQd-3Noo>.
- Schamberger, Kerem. 2022. *Vom System zum Netzwerk: Medien, Politik und Journalismus in Kurdistan*. Frankfurt: Westend.
- Schröter, Felix und Jan-Noël Thon. 2014. Video Game Characters: Theory and Analysis. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 3(1): 40–77.
- Schulzke, Marcus. 2014a. The Critical Power of Virtual Dystopias. *Games and Culture* 9(5): 315–34.
- Schulzke, Marcus. 2014b. The Virtual Culture Industry: Work and Play in Virtual Worlds. *The Information Society* 30(1): 20–30.
- Smith, Carly. 2014. Gaming's mom problem: Why do we refuse to feature mothers in games? *Polygon*. <https://www.polygon.com/2014/11/10/7173757/mothers-in-video-games>.
- Spottin Games. 2020. The Walking Dead Collection – All Diana and Ed (Clementine's Parents) Death Scenes. <https://www.youtube.com/watch?v=svXoZKC8dHo>.
- Stang, Sarah. 2017. Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 10(16): 162–74. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/180/212>.
- Stang, Sarah. 2019. The Broodmother as Monstrous-Feminine – Abject Maternity in Video Games. In: *Nordlit*, Bd. 42., herausgegeben von Christian Beyer, Juliane C. Bockwoldt, Emil Lundedal Hammer und Holger Pöttsch, 233–256. Tromsø: Septentrio.
- Surreal and Creepy. 2018. Bloodborne: the dark side of birth, maternity, infants and conception. <https://surrealandcreepy.wordpress.com/2018/11/15/bloodborne-the-dark-side-of-birth-maternity-infants-and-conception/>.
- Teipen, Christina. 2006. *Arbeit und Beschäftigung in kreativen Industrien: Entwicklungen in der Computerspielindustrie in Deutschland, Schweden und Po-*

- len. Discussion Papers/Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, Forschungsschwerpunkt Organisationen und Wissen, Forschungsgruppe Wissen, Produktionssysteme und Arbeit. Berlin: Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:oi168-ssoar-113830>.
- Tell Me Why. 2020. Entwicklung: Dontnod Entertainment. Publisher: Xbox Game Studios.
- The Last of Us Part II. 2020. Entwicklung: Naughty Dog. Publisher: Sony Interactive Entertainment.
- The Last of Us. 2013. Entwicklung: Naughty Dog. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- The Walking Dead: Season One. 2012. Entwicklung: Telltale Games. Publisher: Telltale Games.
- Thralled. n.d. <https://www.thralled.org/>.
- Villa, Paula-Irene; Julia Jäckel, Zara S. Pfeiffer, Nina Sanitter und Renate Steckert. 2012. Banale Kämpfe? Perspektiven auf Populärkultur und Geschlecht. Eine Einleitung. In: *Banale Kämpfe? Geschlecht und Gesellschaft, Band 51*, herausgegeben von Paula-Irene Villa, Julia Jäckel, Zara S. Pfeiffer, Nina Sanitter und Renate Steckert, 1–14. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-18982-6_1.
- Voorhees, Gerald. 2016. Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in The Last of Us and BioShock Infinite. *Ada – A Journal of Gender, New Media, and Technology* (9): 1–22. <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/26813>.
- What remains of Edith Finch. 2017. Entwicklung: Giant Sparrow. Publisher: Annapurna Interactive.
- Wiedemann, Thomas. 2018. Die Diskursanalyse als Verfahren einer sozialwissenschaftlichen Filmanalyse. In: *Auswertung qualitativer Daten*, herausgegeben von Andreas M. Scheu, 177–89. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

