

Digitales Journal für Philologie

Sonderausgabe # 2:

Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart

Hg. v. Maren Conrad, Theresa Schmidtke und Martin Stobbe

AUTOR

Tobias Unterhuber (München)

TITEL

Emanzipation und Agency. Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung

ERSCHIENEN IN

Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017) / www.textpraxis.net

URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/tobias-unterhuber-emanzipation-und-agency>

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269465719>

DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269464777>

URN und DOI dienen der langfristigen Auffindbarkeit des Dokuments.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Tobias Unterhuber: »Emanzipation und Agency. Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/tobias-unterhuber-emanzipation-und-agency>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269464777>.

IMPRESSUM

Textpraxis. Digitales Journal für Philologie
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Graduate School Practices of Literature
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster

Redaktion dieser Ausgabe:

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,
Elisabeth Zimmermann

textpraxis@uni-muenster.de

Digital Journal for Philology

Special Issue # 2:

Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart

Ed. by Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe

AUTHOR

Tobias Unterhuber (München)

TITLE

Emanzipation und Agency. Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung

PUBLISHED IN

Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis. Digital Journal for Philology* (2.2017) / www.textpraxis.net

URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/tobias-unterhuber-emanzipation-und-agency>

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269465719>

DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269464777>

URN und DOI serve the long-term searchability of the document.

RECOMMENDED CITATION

Tobias Unterhuber: »Emanzipation und Agency. Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis. Digital Journal for Philology* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/tobias-unterhuber-emanzipation-und-agency>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269464777>.

IMPRINT

Textpraxis. Digital Journal for Philology
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Graduate School Practices of Literature
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster
Germany

Editorial Team of this Issue:

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,
Elisabeth Zimmermann

textpraxis@uni-muenster.de



Emanzipation und Agency

Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung

Die Diskussionen der letzten Jahre in der Gaming-Kultur über die Frage nach der Darstellung und Behandlung von Gender(-Fragen) in gegenwärtigen Computerspielen aber auch in der Gamer-Community selbst sind nach mehreren Vorwehen im August 2014 in einer viralen und brutalen Auseinandersetzung diametraler Positionen explodiert. Dem Aufruf für eine größere und diversifiziertere Darstellung weiblicher Charaktere und die Gleichbehandlung von Spielerinnen und Entwicklerinnen wurde durch einen konservativen Backlash unter dem Hashtag #GamerGate mit Mord- und Vergewaltigungsdrohungen an sogenannte ›Social Justice Warriors‹ wie Anita Sarkeesian, Felicia Day, Zoey Quinn und Brianna Wu entgegnet. In diesem Zusammenhang überhaupt noch von einer Diskussion zu sprechen, wäre eine verharmlosende und unzutreffende Beschreibung der Abläufe. Kyle Wagner bringt es auf den Punkt, wenn er die Auseinandersetzung als Kulturkampf bezeichnet,¹ ein Kulturkampf, der sich zwar im Feld des Computerspiels ereignet, aber kein isoliertes oder von anderen Bereichen zu trennendes Phänomen darstellt, wie dies gerade im deutschen Games-Journalismus zum Beispiel von Petra Fröhlich gerne behauptet wird.² Auch René Walter geht in seinem WASD-Artikel *There will be blood* nicht weit genug, wenn er den Konflikt einerseits als einen internen der links-politischen Bewegungen sieht und andererseits auf die C64-Szene der 1980er und deren Umgangsformen zurückführt.³ Die spezifischen Strukturen der Nerd-Kultur sind nur eine Schicht des Komplexes und die Einstufung dieser Kultur als links oder progressiv mag in einer Zeit, in der Gaming noch als Subkultur verstanden werden konnte, vielleicht passend gewesen sein. Diese Zeiten sind aber wohl doch schon etwas länger vorüber⁴ und gerade das von #GamerGate verbreitete Verständnis einer ›Gamer‹-Identität und ihrem

1 | Vgl. Kyle Wagner: *The Future Of The Culture Wars Is Here, And It's Gamergate*, 14. Oktober 2014. <http://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamergate-1646145844> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).

2 | Vgl. z.B. Petra Fröhlich: *Fröhlich am Freitag: Ubisoft und die Sexismus-Debatte - Leute, kommt mal wieder runter!* / *Der Kommentar*, 13. Juni 2014. <http://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Unity-Spiel-54198/Specials/Froehlich-am-Freitag-Ubisoft-und-die-Seximus-Debatte-Leute-kommt-mal-wieder-runter-Der-Kommentar-1125148/> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).

3 | Vgl. René Walter: »There will be blood«. In: *WASD – Texte über Games* 7 (2014), S. 125–135.

4 | Vgl. Christian Schmidt: *Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester*, 06. September 2011. <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/videospiele-mehr-geist-bitte-liebe-games-tester-a-784531.html> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).

Verhalten erinnert, wie Jef Rouner feststellt, eher an das der religiösen Rechten.⁵ Dabei lässt sich gerade die Thematisierung von Frauenfiguren als Oberflächenphänomen der Auseinandersetzung verschiedener Auffassungen von Kultur begreifen, was diese Auseinandersetzung eigentlich zu einem Kampf um die Diskurs- und Deutungshoheit und damit sogar zu einem Anzeichen einer möglichen Veränderung oder zumindest Infragestellung unserer Ordnung des Denkens macht.⁶

Ich gehe davon aus, dass wir es bei diesem Konflikt eben mit einem Moment des Sichtbarwerdens einer möglichen Wende in unseren Formationen des Wissens und deren verbissen versuchter Abwendung zu tun haben.

Dabei dürfen wir den Diskurs des Computerspiels nicht als einen zufällig sich ergebenden Austragungsort größerer politischer und sozialer Debatten und Verhandlungen ansehen, da die Diskussionen um Gleichberechtigung und Emanzipation einerseits in Verbindung mit der spezifischen Medialität des Computerspiels stehen und andererseits das Spiel in der Kultur der Moderne bereits einen eigentümlichen Bezug zu Geschlechterrollen aufweist, wie ich im Folgenden ausführen möchte.

Aus dieser Herleitung ergibt sich, so mein Ziel, warum gerade das Spiel neuverhandelt wird und warum der Raum des Spiels und seine Strukturen für eine solche Aushandlung besonders geeignet erscheinen.

Frau und Natur

»Im Internet gibt es keine Mädchen.«⁷ Diese *4chan* zugeschriebene Aussage zitiert Laurie Penny, um die diskursiven Strategien des Zum-Schweigen-Bringens von Frauen in der Geek- und Netzkultur auf den Punkt zu bringen. Ihnen wird die Existenz abgesprochen. Ähnlich zugespitzt formuliert Friedrich Kittler die Positionierung der Frau in der Kultur um 1800. Er beginnt sein zweites Kapitel in *Aufschreibesysteme 1800/1900* nämlich mit folgender Behauptung: »Die Natur im Aufschreibesystem von 1800 ist Die Frau.«⁸

Kittler leitet dies von der Rolle der Mütter für das Erlernen von Sprechen, Schreiben und Lesen ab, also von der Rolle, die ihnen bei der Weitergabe von Kulturtechniken und damit bei der Hervorbringung von Kultur zugesprochen wurde. Ihre Aufgabe ist es in der bürgerlichen Gesellschaft des 19. Jahrhunderts, so Kittler, »Menschen, d.h. Männer zum Sprechen zu bringen«.⁹ So lässt sich in den zahlreichen Lesebibeln des frühen 19. Jahrhunderts ein gesellschaftlicher Auftrag an die Frauen finden, der immer und immer wiederholt wird. Sie sind verantwortlich, Kulturisationstechniken zu vermitteln, Jungen damit also in die Kultur einzuführen. Kittler fasst dies in der Gleichung »Frau = Natur

5 | Vgl. Jef Rouner: *Gamers have become the new religious right*, 14. Januar 2016. <http://www.houstonpress.com/arts/gamers-have-become-the-new-religious-right-8069235> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).

6 | Vgl. Tobias Unterhuber: *Von Form und Inhalt, Frau und Mann – Die Analogstelle von Frau und Spiel in der Moderne*, 15. Dezember 2014. <http://www.paidia.de/?p=4906> (zuletzt aufgerufen am 12. Januar 2016).

7 | Laurie Penny: *Unsagbare Dinge. Sex, Lügen und Revolution*, Übers. v. Anne Emmert. Hamburg 2015, S. 167.

8 | Friedrich Kittler: *Aufschreibesysteme 1800/1900*. 4. Auflage München 2003, S. 35. Kittler bezieht sich an selber Stelle auf Lacan: »Der großgeschrieben und gestrichene Artikel indiziert in der Schreibweise Lacans, daß die Frau als Eine nicht existiert, weil umgekehrt Frauen, so es sie gibt, im Plural stehen und damit der phallischen Funktion (Universalität) nicht einschreibbar sind.«

9 | Ebd., S. 35.

= Mutter«. ¹⁰ Dies wiederum bedeutet aber, dass die Frau nicht Teil der Kultur sein kann, sie bringt sie hervor, sie ist ihr Ursprung:

Die Gleichung Frau = Natur = Mutter [...] dagegen erlaubt es, Kulturation 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. ¹¹

Als Ursprung und als Hervorbringer ist ihr Platz im diskursiven Außen der Kultur verortet. Die Frau ist die Schwelle der Kultur, damit also das diskursive Außen *par excellence*, eben das Andere.

[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. ¹²

Frau und Spiel

Doch was hat diese Positionierung der Frau im Verhältnis zur Kultur mit dem Spiel zu tun? Eine Antwort können wir bei Johan Huizinga und in seinem Verständnis von Spiel finden, das seiner Meinung nach der Kultur vorausgeht und diese ebenso hervorbringt wie die Frau die Kultur bei Kittler. Diese Ähnlichkeit zwischen der Position von Frau und Spiel in Bezug auf Kultur bleibt aber wohl nicht bei einer reinen Ähnlichkeit. Sie bildet vielmehr eine Analogstelle des Liminalen. Deutlicher wird das, wenn Huizinga wie Kittler über Dichtung spricht:

Die großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens sind alle bereits vom Spiel durchwoben. Man nehme die Sprache, dieses erste und höchste Werkzeug, das der Mensch sich formt, um mitteilen, lehren, gebieten zu können, die Sprache mit der er unterscheidet, bestimmt, feststellt, kurzum nennt, d.h. die Dinge in das Gebiet des Geistes emporhebt. Spielend springt der sprachschöpfende Geist immer wieder vom Stofflichen zum Gedachten hinüber. Hinter einem jeden Ausdruck für etwas Abstraktes steht eine Metapher, und in jeder Metapher steckt ein Wortspiel. So schafft sich die Menschheit immer wieder ihren Ausdruck für das Dasein, eine zweite erdichtete Welt neben der Welt der Natur. ¹³

Genau wie die Frau bei Kittler bringt bei Huizinga das Spiel die Dichtung hervor. Huizinga benutzt in diesem Zusammenhang sogar ebenfalls das Bild des Gebärens: »Dichtung in ihrer ursprünglichen Funktion als Faktor früher Kultur [...] wird im Spiel und als Spiel geboren«. ¹⁴ Beide lehren uns Formen des Umgehens mit Welt, die sich in kulturellen Praktiken und Regeln niederschlagen. Sie beide sind Gebärende, sind Ursprung. Und damit sind sie Mittel der Kulturation und Subjekte von Kultur, aber nicht Subjekte in der Kultur. Ihre Aufgabe ist es, den Mann in die Kultur, ins Spiel zu bringen. Wir können

¹⁰ | Ebd., S. 38.

¹¹ | Ebd., S. 38.

¹² | Ebd., S. 45.

¹³ | Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Übers. v. H. Nachod. Reinbek 1994, S. 12f.

¹⁴ | Ebd., S. 133.

daraus folgern, dass das Spiel weiblich, der Spieler aber männlich codiert ist oder wie dies Ulla Foemer bereits 1988 formulierte: »Fortuna ist weiblich, der Spieler männlich.«¹⁵

Wenn wir uns Darstellungen von Spiel in anderen Medien, vor allem in der Literatur und dem Film ansehen, können wir weitere Belege für diese These finden. Besonders deutlich wird es an der Darstellung des Glücksspiels. Bis *Lola rennt* gab es so gut wie keine spielende Frau im Film.¹⁶ In der Literatur sieht dies seit 1800 nicht sehr viel anders aus. Egal, ob es Dostojewskij¹⁷ oder E.T.A. Hoffmann ist:¹⁸ Die Frau spielt im Normalfall nicht. Wenn überhaupt, lässt sie für sich spielen. Oder es wird um sie gespielt. Dies ließe sich auch mit anderen Aussagen zur kulturellen Positionierung von Frauen ergänzen, von denen ich nur eine wenigstens kurz erwähnen möchte: »Die mystische Vereinigung mit der göttlichen Weltkönigin bedeutet den umfassenden Lebenssieg des Heros: das Weib ist das Leben, der Held der, der es erkennt und meistert.«¹⁹ So Joseph Campbell. Auch im Modell der Heldenreise hat die Frau als Handelnde keinen Platz, sondern nur als Objekt oder gar als zu meisternde Herausforderung.

»Das Begehren am Spiel, die Spiel-Lust ist hier immer männlich codiert, weil sie auf Frau und Spiel gleichzeitig gerichtet ist. Somit kann der Frau auch kein Platz im Spiel eingeräumt werden, weil Sie es selbst ist.«²⁰ Eben weil sie identisch ist mit dem Spiel und das Spiel sich nicht selbst spielen kann, zumindest nicht in der Vorstellung des 19. Jahrhunderts. Aber vielleicht erklärt dies, wie die Frau zum Beispiel bei E.T.A. Hoffmann gleichzeitig Naturausdruck und Maschine, Puppe und Spielzeug sein kann. Das »Ach« der Olympia mag uns hier in den Ohren klingen.²¹ Dies gibt auch Schillers Diktum des spielenden Menschen eine etwas andere Wendung,²² genau wie Foucaults auftauchendem Menschen.²³ Der Mensch ist um 1800 Mann. Und das Spiel und die Frau bringen ihn hervor. In dieser Ordnung des Denkens befinden wir uns wohl weitgehend immer noch, denn auch wenn wir die Ordnung unseres Denkens als Postmoderne, Spätmoderne oder gar Post-Postmoderne bezeichnen, fußt sie zu weiten Teilen auf den kulturellen Formationen, die sich um 1800 in Europa ausgebildet haben.

Wenn wir dieser Beobachtung, der Gender-Codierung, folgen, wird aus der benannten Auseinandersetzung im Jahr 2014 in der Gamer-Kultur etwas viel Größeres. Die Aus- und Neuverhandlung der Frau im Spiel wird zur Aus- und Neuverhandlung der Frau in der Kultur und den Diskursen der Moderne – und damit von Geschlechterrollen an sich. Die Forderung nach einer diversifizierteren Repräsentation im Spiel steht als *pars pro toto* für immer noch nicht eingelöste gesamtgesellschaftliche Forderungen.

15 | Ulla Foemer: »Fortunas ist weiblich, der Spieler männlich«. In: Marlene Kück (Hg.): *Der unwiderstehliche Charme des Geldes – Vom Umgang mit Geld aus der Sicht von Frauen*. Reinbek 1998, S. 101.

16 | *Lola rennt*. R.: Tom Tykwer. D 1998.

17 | Vgl. Fjodor Dostojewskij: *Der Spieler. Aus den Aufzeichnungen eines jungen Mannes*. Übers. v. Elisabeth Markstein. Stuttgart 2000.

18 | Vgl. E.T.A. Hoffmann: »Spielerglück«. In: Ders.: *Die Serapions-Brüder*. Stuttgart, Hamburg 1963, S. 712–743.

19 | Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt / M. 1949, S. 16.

20 | Unterhuber: *Von Form und Inhalt, Frau und Mann* (Anm. 6).

21 | E.T.A. Hoffmann: »Der Sandmann.« In: Ders.: *Poetische Werke in sechs Bänden*, Band II. Berlin 1987-, S. 371–412, hier S. 401, 402, 403, 405.

22 | Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Stuttgart 2010.

23 | Michel Foucault: *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Übers. v. Ulrich Köppen. Frankfurt / M. 19. Auflage 2006, S. 372–377.

Wieso aber ist es im Speziellen das Computerspiel – neben der offensichtlichen Verbindung von Spiel und Computerspiel – das zu diesem Verhandlungsort wird? Gibt es mediale Strukturen, die dies bedingen? Dies mag auf zwei Spezifika des Mediums gegründet sein. Dem Verständnis von Computerspielen als regelgeleitete Systeme und der Bedeutung von Agency für das Computerspiel.

Regelgeleitete Systeme

Dem Spiel und im Speziellen dem Computerspiel ist eine Form von Handeln eingeschrieben, die streng den vorgegebenen Mechanismen und damit Regeln folgen muss, die es selbst festlegt. Gibt mir ein Spiel nicht die Möglichkeit, mit meiner Spielfigur zu springen, so kann ich mit ihr nicht springen. Spiele sind regelgeleitete Systeme und als solche sind sie in besonderem Maße fähig, andere regelgeleitete Systeme oder Systeme mit strukturellen Ähnlichkeiten abzubilden. So können sie auch latente Strukturen dieser Systeme offenlegen, indem sie diese nachzubildenden Systeme in sich selbst reproduzieren und damit sichtbar machen.²⁴

Als ein Beispiel wäre hierfür zum Beispiel *Papers, Please* zu nennen,²⁵ das uns in seinen Spielmechaniken und den vom Spiel geforderten Handlungen die Mechaniken eines inhumanen bürokratischen Systems vermittelt und uns dabei sogar noch eine Rolle in diesem System spielen lässt. Im Rezeptionsmodus des Spielens werden uns damit Strukturen vorgeführt und offengelegt, die sonst unter der Oberfläche wirken. Die Regeln des Spiels repräsentieren die Regeln des nachgebildeten Systems. »Computerspiele können also [...] Diskurse und ihre Disziplinen sichtbar machen.«²⁶

Damit wird aber auch das Problem der fehlenden oder einseitigen Repräsentation von Frauen in Computerspielen zu einer Regel der Gesellschaften, in denen diese Spiele produziert werden. Das Spiel ist eben nicht nur einfach Spiel (das Computerspiel wohl noch viel weniger). Es ist ein Repräsentationsobjekt von Kultur und darüber hinaus durch seinen besonderen Modus der Rezeption ein Ort des Hinterfragens des Repräsentierten, also ein »Ort der Theorie«,²⁷ im Sinne Jonathan Cullers.²⁸ Denn wie Theorie nach Cullen besitzt das Computerspiel sowohl analytische als auch spekulative Anteile. Es ist analytisch in seiner Struktur und in seiner Regelgeleitetheit und es ist spekulativ erstens durch seinen Status als primär fiktionales Medium und zweitens durch das Spielen selbst, das immer eine Form des Ausprobierens und Austestens ist.²⁹

24 | Vgl. Tobias Unterhuber: ›(Don't) go digging around‹ – *Gone Home, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er*, 06. Mai 2015. <http://www.paidia.de/?p=5779> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).

25 | *Papers, Please*. 3909 2013 (gespielt in der Version vom 15. Januar 2016).

26 | Unterhuber: ›(Don't) go digging around‹ (Anm. 24).

27 | Ebd.

28 | Vgl. Jonathan Culler: *Literaturtheorie. Eine kurze Einführung*. Übers. v. Andreas Mahler. 2. Auflage Stuttgart 2013, S. 28.

29 | Vgl. Unterhuber: ›(Don't) go digging around‹ (Anm. 24).

Ludische und politische Agency

Agency ist ein immer wieder aufgegriffenes Stichwort in der Computerspielforschung,³⁰ weil es helfen kann, die Besonderheit des Computerspiels zu beschreiben, den Spielenden eine aktive Beteiligung in ganz besonderer Weise zu erlauben. Unter dem Stichwort Agency fassen wir sowohl Handlungsmacht als auch Handlungsreichweite von Aktionen zusammen. Janet Murray beschreibt Agency in Bezug auf den Computer wie folgt:

Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices. We expect to feel agency on the computer when we doubleclick on a file and see it open before us or when we enter numbers in a spreadsheet and see the totals readjust. However, we do not usually expect to experience agency within a narrative environment.³¹

Das Computerspiel aber bietet eben auch in seiner Narrativität Entscheidungsmöglichkeiten und damit *Agency*.³² Dies gilt bereits für die Strukturen des analogen Spiels, denn »[d]as Spiel [...] basiert auch in seinen analogen Formen darauf, dass die Spielerin auf verschiedene Arten Handlungen von Bedeutung innerhalb des Systems Spiel ausführt«:³³

Agency, then, goes beyond both participation and activity. As an aesthetic pleasure, as an experience to be savored for its own sake, it is offered to a limited degree in traditional art forms but is more commonly available in the structured activities we call games. Therefore, when we move narrative to the computer, we move it to a realm already shaped by the structures of games.³⁴

Allerdings geht das Computerspiel über die *Agency* seiner Spielstrukturen hinaus. Wir können eben nicht nur verschiedene Lösungswege verfolgen oder einen Avatar auf verschiedene Arten steuern. Sobald wir unseren Charakter selbst erstellen können, sein Aussehen gestalten können, gibt uns dies bereits das Gefühl, Handlungsmacht zu besitzen. Wir gestalten, wir entwerfen uns unsere Spielfigur nach unseren Maßstäben und haben damit, mehr als dies realiter möglich ist, Einfluss auf Aussehen, Körper und Geschlecht.

Agency jedoch bezieht sich bei weitem nicht nur auf Spiele. Es gibt neben dem Konzept ludischer *Agency*, analog dazu im größeren Rahmen, das Konzept von gesellschaftlich-politischer *Agency*, das für den Feminismus seit langem zentral steht.³⁵ Über das Prinzip der *Self-determination* ist *Agency*, also vorhandene *Agency*, Anzeichen möglicher Emanzipation beziehungsweise ihrer Möglichkeit.

Ludische und politische *Agency* sind miteinander verschränkt. Bei verschiedener Rahmung weisen sie strukturelle Ähnlichkeiten auf. Sie spiegeln sich. Eine Frage nach ludischer *Agency* kann immer auch die Verhandlung politischer *Agency* beinhalten oder

30 | Für einen kurzen Überblick siehe Heidemarie Schumacher u. Leonhard Korbelt: »Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive«. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Gesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 55–78.

31 | Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge/MA 1998, S. 126.

32 | Vgl. Tobias Unterhuber: *What would you do? – Entscheidungsmöglichkeit als Spezifikum des Mediums Computerspiel*, 29. August 2014. <http://www.paidia.de/?p=3714> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).

33 | Tobias Unterhuber: *Walk a mile in her shoes – Die Erfahrung des Bleed im Computerspiel als Ausgangspunkt gendertheoretischer Überlegungen*, 21. Dezember 2015. <http://www.paidia.de/?p=6686> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).

34 | Murray: *Hamlet on the Holodeck* (Anm. 31), S. 129.

35 | Vgl. Sony Andermahr, Terry Lovell u. Carol Wolkowitz: *A Glossary of Feminist Theory*. London 1997, S. 13.

zumindest andeuten. Wieder kann hier *Papers, Please* als Beispiel gelten. Die möglichen Handlungen der Spielfigur als Teil eines totalitären Systems decken sich mit den beschränkten Optionen der Spielerin. Entweder ich und meine Spielfigur versuchen, meine Arbeit nach Vorschrift zu erledigen oder aber ich versuche anderen Menschen zu helfen, werde dafür aber von meinen Vorgesetzten bestraft. Ein Ausbruch aus den Regeln des Spiels wie des Systems scheint nicht möglich. »Wenn also Spiele nach dem Prinzip der strukturellen Ähnlichkeit gesellschaftliche Agency mithilfe von ludischer Agency verhandeln, gibt uns dies die Möglichkeit, das Gefühl beschränkter Handlungsmacht nachzuerleben.«³⁶

Handlungsmacht ist in unserer Gesellschaft ungleich verteilt. Die Kategorien *Race*, *Class* und *Gender* sind dabei immer noch die drei wirkmächtigsten Unterscheidungsmerkmale, nach denen Macht verteilt wird. Da aber Macht und die Disziplin der Diskurse meist durch latenten Strukturen wirken, die nicht immer auf den ersten Blick sichtbar sind, kann hier das Computerspiel mithilfe seiner simulativen Funktion der Nachbildung helfen, solche Strukturen aufzudecken und sichtbarzumachen. Damit ist eben allein schon die Repräsentation von Frauen in Computerspielen eine Aussage darüber, wie unsere Gesellschaft und Kultur die Rolle von Frauen sieht oder welche Rollenbilder uns vermittelt werden. Die beschränkte Handlungsmacht von weiblichen Spielfiguren wird, ob beabsichtigt oder unbeabsichtigt, zum Spiegel.

Ich möchte die Verschränktheit und das mögliche Verhältnis von ludischer und politischer Agency *ex negativo* an zwei kurzen Beispielen erläutern. In einer älteren Folge von *Hey Ash, Whatcha playin'?* unterhalten sich Anthony und Ashly Burch über *Empowerment* in Computerspielen.³⁷ Anthony Burch bringt hierfür das *MMO Star Wars: The Old Republic* vor,³⁸ das er als beispielhaft positive Verhandlung weiblicher Charaktere und der Auswahlmöglichkeiten der Spielenden beschreibt. Ashly Burch kontert mit einer kleinen Frage zur Gestaltung weiblicher Charaktere: »Does The Old Republic allow you to be fat?«³⁹ Die Antwort ist Nein. Zwar ist es möglich, dicke männliche Charaktere zu spielen, für weibliche Charaktere hingegen ist diese Option nicht möglich.

Gerade weil unser Entscheidungs- und Handlungsmacht hier eingeschränkt ist, wird etwas dahinter Stehendes sichtbar. Der Frauenkörper wird selbst im Computerspiel reguliert, die Biomacht greift selbst hier. Damit reiht sich das Computerspiel tragischerweise ein in die »Strategien [...], mit denen die Frauenkörper im Spätkapitalismus entmachtet und kontrolliert werden« oder zumindest in die Reproduktion dieser Strategien.⁴⁰

Ein weiteres Beispiel wäre das 2016 erschienene Spiel *Battlefield 1*⁴¹, der neueste Eintrag in der Kriegs-Ego-Shooter-Reihe *Battlefield*. Das Entwicklerstudio DICE entschied sich für das Setting des 1. Weltkriegs (daher auch der Name *Battlefield 1*) und verkündete den Anspruch, dieses Setting so realistisch wie möglich umzusetzen. Dieser angestrebte historische Realismus aber schließt Soldatinnen (zumindest im Multiplayer-Modus

36 | Unterhuber: *Walk a mile in her shoes* (Anm. 33).

37 | Anthony Burch u. Ashley Burch: *Best Games of 2011 - Hey Ash Whatcha Playin'?* 31. Oktober 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=egNGa41tRac> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).

38 | *Star Wars: The Old Republic*. Electronic Arts 2011 (gespielt in der Version vom 3. März 2013).

39 | Burch u. Burch: *Best Games of 2011* (Anm. 37), Timecode: 01.49.

40 | Laurie Penny: *Fleischmarkt. Weibliche Körper im Kapitalismus*. Übers. v. Susanne von Somme. 4. Auflage Hamburg 2013, S. 9.

41 | *Battlefield 1*. Electronic Arts 2016.

des Spiels) nicht ein.⁴² Denn obwohl es sehr wohl Soldatinnen im 1. Weltkrieg gab, zum Beispiel bei den russischen Truppen, entschied sich das Studio, die Möglichkeit, Soldatinnen zu spielen, nicht ins Spiel zu übernehmen. Amadine Coget, eine ehemalige Entwicklerin des Studios versuchte die Gründe dieser Entscheidung herauszufinden:

She went on to tweet that DICE eventually explained to her that the real reason for female soldiers being withdrawn from the game was that the core audience of boys could believe that the way tanks and parachutes in the game worked was accurate, but couldn't believe that women soldiers were.⁴³

Hier wird also nicht nur wie bei *Star Wars The Old Republic* der Frauenkörper im Spiel reguliert, sondern ihm wird seine Existenz verweigert. Da aber hierbei auch noch historische Fakten ignoriert werden, wird Frauen nicht nur der Platz im Spiel, sondern auch in der Geschichte genommen. Es ist also doch nicht historischer Realismus, der angestrebt werden soll, sondern ein imaginiertes Realismus, der sich mit den Vorstellungen eines möglichen Zielpublikums deckt. Das Spiel bestätigt damit eine vorherrschend Sicht auf Welt und Geschichte: eine patriarchale. Doch dass das Fehlen von Soldatinnen überhaupt auffällt und diskutiert wird, dass sich Publisher und Entwicklerstudio dazu gezwungen sehen, auf die Vorwürfe überhaupt zu reagieren und sich zu rechtfertigen, hat mit den beschriebenen Eigenheiten des Computerspiels zu tun.

Warum aber muss der idealtypisch ›freie‹ Raum des Spiels sich solchen Mustern unterwerfen?⁴⁴ Warum werden immer noch sexistische Erzählmuster bemüht, wie die *Women in Refrigerators*-Tropen?⁴⁵ Auch oder gerade im Computerspiel wirken eben patriarchale und sexistische Strukturen weiter, aber weil uns das Computerspiel die Möglichkeit gibt, zu handeln und uns zu entscheiden, Aktionen mit Reichweite und von Gewicht zu tätigen, fallen uns solche Beschränkungen umso mehr ins Auge und sie stoßen uns auch umso mehr auf. Gerade dadurch werden wir immer wieder auf solche beschränkenden Strukturen aufmerksam. Das Computerspiel ist sowohl kulturgeschichtlich als auch medial prädestiniert Fragen von Agency und vor allem Fragen von Geschlechterverhältnissen zu verhandeln. Und gerade weil unser Blick nicht auf das Spiel selbst beschränkt ist, können sich diese Beobachtungen und Verhandlungen auch auf Phänomene der Welt beziehen. Allein schon in diesem Offenlegen liegt meiner Meinung nach ein großes Potential für die Neuverhandlung gesellschaftlicher Gegebenheiten, die das Computerspiel auslösen kann. Dabei ist es vielleicht sogar zuerst einmal irrelevant, ob es uns Versionen unserer Welt präsentiert, wie sie ist oder wie wir sie uns vorstellen können, solange wir das Spiel eben nicht als ›nur ein Spiel‹ ansehen, sondern sowohl seine kulturelle und gesellschaftliche Verortung in den Blick nehmen als es auch als eine Aussageformation und damit als Teil der Diskurse anerkennen. So ist das Computerspiel eben nicht nur mehr als ›nur ein Spiel‹, sondern das genaue Gegenteil davon.

42 | Matt Purslow: *Battlefield 1 scrapped female soldiers because boys don't believe in them, says ex-DICE coder*, 13. Juni 2016. <https://www.pcgamesn.com/battlefield-1/battlefield-1-scrapped-female-soldiers-because-boys-don-t-believe-in-them-says-ex-dice-coder> (zuletzt eingesehen 9. August 2016).

43 | Ebd.

44 | Vgl. Huizinga: *Homo Ludens* (Anm. 13), S. 15–20.

45 | Vgl. Anita Sarkeesian: *Women in Refrigerators (Tropes vs. Women)*, 6. April 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=DInYaHVSLr8> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).

Literatur- und Medienverzeichnis

- ANDERMAHR, Sony, Terry Lovell u. Carol Wolko-witz: *A Glossary of Feminist Theory*. London 1997.
- Battlefield 1*. Electronic Arts 2016.
- BURCH, Anthony u. Ashley Burch: *Best Games of 2011 - Hey Ash Whatcha Playin'?*, 31. Oktober 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=egNGa41tRac> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).
- CAMPBELL, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt / M. 1949.
- CULLER, Jonathan: *Literaturtheorie. Eine kurze Einführung*. Übers. v. Andreas Mahler. 2. Auflage Stuttgart 2013.
- DOSTOJEWSKIJ, Fjodor: *Der Spieler. Aus den Aufzeichnungen eines jungen Mannes*. Übers. v. Elisabeth Markstein. Stuttgart 2000.
- FOEMER, Ulla: »Fortunas ist weiblich, der Spieler männlich«. In: Marlene Kück (Hg.): *Der unwiderstehliche Charme des Geldes – Vom Umgang mit Geld aus der Sicht von Frauen*. Reinbek 1998, S. 101–114.
- FOUCAULT, Michel: *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Übers. v. Ulrich Köppen. 19. Auflage Frankfurt / M. 2006.
- FRÖHLICH, Petra: *Fröhlich am Freitag: Ubisoft und die Sexismus-Debatte - Leute, kommt mal wieder runter! / Der Kommentar*, 13.06.2014. <http://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Unity-Spiel-54198/Specials/Froehlich-am-Freitag-Ubisoft-und-die-Sexismus-Debatte-Leute-kommt-mal-wieder-runter-Der-Kommentar-1125148/> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).
- HOFFMANN, E.T.A.: »Der Sandmann«. In: Ders.: *Poetische Werke in sechs Bänden*, Band II. Berlin 1987, S. 371–412.
- HOFFMANN, E.T.A.: »Spielerglück«. In: Ders.: *Die Serapions-Brüder*. Stuttgart, Hamburg 1963, S. 712–743.
- HUIZINGA, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Übers. v. H. Nachod. Reinbek 1994.
- KITTLER, Friedrich: *Aufschreibesysteme 1800/1900*. 4. Auflage München 2003.
- Lola rennt*. R.: Tom Tykwer. Deutschland 1998.
- MURRAY, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge / MA 1998.
- PENNY, Laurie: *Fleischmarkt. Weibliche Körper im Kapitalismus*. Übers. v. Susanne von Somm. 4. Auflage Hamburg 2013.
- PENNY, Laurie: *Unsagbare Dinge. Sex, Lügen und Revolution*. Übers. v. Anne Emmert. Hamburg 2015.
- PURSLOW, Matt: *Battlefield 1 scrapped female soldiers because boys don't believe in them, says ex-DICE coder*, 13. Juni 2016. <http://www.pcgamesn.com/battlefield-1/battlefield-1-scrapped-female-soldiers-because-boys-dont-believe-in-them-says-ex-dice-coder> (zuletzt eingesehen 9. August 2016).
- SARKEESIAN, Anita: *Women in Refrigerators (Tropes vs. Women)*, 6. April 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=DInYaHVSLr8> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).
- SCHILLER, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Stuttgart 2010.
- SCHUMACHER, Heidemarie u. Leonhard Korbel: »Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive«. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Gesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 55–78.
- Star Wars: The Old Republic*. Electronic Arts 2011 (gespielt in der Version vom 3. März 2013).
- UNTERHUBER, Tobias: *Von Form und Inhalt, Frau und Mann – Die Analogstelle von Frau und Spiel in der Moderne*, 15. Dezember 2014. <http://www.paidia.de/?p=4906> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).
- UNTERHUBER, Tobias: *Walk a mile in her shoes – Die Erfahrung des Bleed im Computerspiel als Ausgangspunkt gendertheoretischer Überlegungen*, 21. Dezember 2015. <http://www.paidia.de/?p=6686> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).

- UNTERHUBER, Tobias: *What would you do? – Entscheidungsmöglichkeit als Spezifikum des Mediums Computerspiel*, 29. August 2014. <http://www.paidia.de/?p=3714> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).
- UNTERHUBER, Tobias: *›(Don't) go digging around‹ – Gone Home, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er*, 06. Mai 2015. <http://www.paidia.de/?p=5779> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).
- WAGNER, Kyle: *The Future Of The Culture Wars Is Here, And It's Gamergate*, 14. Oktober 2014. <http://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamergate-1646145844> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).
- WALTER, René: »There will be blood«. In: *WASD – Texte über Games* 7 (2014), S. 125–135.
- SCHMIDT, Christian: *Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester*, 06. September 2011. <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/videospiele-mehr-geist-bitte-liebe-games-tester-a-784531.html> (zuletzt eingesehen am 12. Januar 2016).
- Papers, Please*. 3909 2013 (gespielt in der Version vom 15. Januar 2016).
- ROUNER, Jef: *Gamers have become the new religious right*, 14. Januar 2016. <http://www.houstonpress.com/arts/gamers-have-become-the-new-religious-right-8069235> (zuletzt eingesehen am 15. Januar 2016).