

# **(UN-)SICHT- UND SPIELBARKEITEN DER GAME CULTURE**

Zum kritischen Umgang mit Repräsentation(en)  
in digitalen Spielen

René Lang

## ABSTRACT

Die ungleichen Macht- und Herrschaftsverhältnisse der Game Culture befördern einen hegemonialen Status quo, der die Dominanz einer normativen Spieleridentität (re-)produziert: die des jungen, weißen, cis-männlichen, heterosexuellen Spielers. Derweil wird die Repräsentation von non-hegemonialen Subjektpositionen vermehrt als *ready-made solution* eingestuft, um diese Ungleichheiten aufzulösen. Dabei wird argumentiert, dass sich gesellschaftliche Anerkennung durch gesteigerte Sicht- bzw. Spielbarkeiten von non-hegemonialen Subjektpositionen herleiten lässt. Um diese Logik aufzulösen, untersuche ich in meinem Beitrag die Repräsentation von trans Identität in den Titeln DRAGON AGE: INQUISITION, CELESTE und DELTARUNE. Dabei zeige ich auf, dass ein umfassendes Verständnis von der Genese und Wirkung von Repräsentation notwendig ist, um den hegemonialen Status quo der Game Culture effektiv herauszufordern.

**Keywords:** Game Culture; Repräsentation; Hegemonie; Sicht- und Spielbarkeit; trans Identität

## 1. EINLEITUNG: PROBLEMATISIERUNG VON SICHT- UND SPIELBARKEIT IM DIGITALEN SPIEL

In den Game Studies besteht weitgehend Konsens darüber, dass die Spielkultur von ungleichen Macht- und Herrschaftsverhältnissen bestimmt wird. So identifizieren etwa Bryce/Rutter (2002), Fron et al. (2007) und Shaw (2010; 2011) Prozesse und Praktiken, welche die hegemoniale Dominanz einer normativen Spieleridentität (re-)produzieren. Consalvo (2012), Soderman (2017) und Gray (2020) zeigen zudem auf, dass solche Positionen devaluiert werden, die von diesem Status quo abweichen. Diese Ungleichbehandlung wird marktstrategisch gerechtfertigt, indem der junge, weiße, cis-heterosexuelle Spieler – oder auch (Hardcore-)Gamer – als Garant für den ökonomischen Erfolg von Computerspielen verhandelt wird (vgl. Fron et al. 2007, 315). Derweil bilden solche Spieler\*innen die numerische Mehrheit, die diese Identitätsmerkmale nicht teilen.<sup>1</sup>

Um dieser Ungleichbehandlung entgegenzuwirken, greift die Spielindustrie vermehrt auf die (vermeintliche) *ready-made solution* der verstärkten Repräsentation von Diversität zurück. Indem minorisierte Subjektpositionen der Game Culture sichtbar (gemacht) werden, wird angestrebt, die Teilhabe sowie Anerkennung derselben diskursiv zu fundieren.<sup>2</sup> Dieses Verständnis erinnert jedoch an eine zweifelhafte Kausalrelation, die bereits von Schaffer im politischen Feld diskutiert wird: ein Mehr an Sichtbarkeit führt *nicht* kausal zu einem Mehr an Anerkennung (vgl. 2008, 11f.). Die unkritische Nutzung von Darstellungsformen verleitet vielmehr dazu, die Gemachtheit von Repräsentation auszublenzen, worin bestimmte Sichtweisen reproduziert, selektiert und kontrolliert werden.

---

1 Hahn (2017, 69) verweist auf Statistiken, die nahelegen, dass die (binäre) Geschlechterverteilung unter den Spieler\*innen international nahezu ausgeglichen ist. In Deutschland rezipieren laut dem Verband der deutschen Games-Branche im Jahr 2022 59 Prozent der Menschen Computerspiele, wobei davon 48 Prozent als weiblich erfasst werden (Angelova 2022).

2 In Anlehnung an Schaffer werden solche Positionen als ‚Subjektpositionen‘ erfasst, „[...] die diskursiv in unterschiedlichen Kontexten unterschiedlich und widersprüchlich bereitgehalten sind und durch Identifikationen eingenommen werden“ (2008, 143).

Nachfolgend möchte ich daher die Problematisierung von Sichtbarkeit auf Computerspiele ausweiten, indem ich argumentiere, dass die audiovisuellen, narrativen und ludischen Ästhetiken des Computerspiels Repräsentationen befördern, die sowohl auf (Un-)Sichtbarkeiten als auch (Un-)Spielbarkeiten beruhen. Dabei werde ich aufzeigen, dass ein umfassendes Verständnis von der Genese und Wirkung von Repräsentation notwendig ist, um den hegemonialen Status quo der Game Culture effektiv herauszufordern.

Die Grundlage meiner Überlegungen bildet die Untersuchung der trans Repräsentation der Figuren *Krem* in *DRAGON AGE: INQUISITION* (BioWare 2014), *Madeline* in *CELESTE* (EXOK 2018) und *Kris* in *DELTARUNE: CHAPTER 1&2* (Toby Fox 2018–2021).<sup>3</sup> Die Spiele werden dazu diskurs- und textanalytisch aufbereitet: Einerseits analysiere ich Paratexte (vgl. Genette 2021 [1989]), die ich den jeweiligen Produktions- und Diskursen der Titel entnehme.<sup>4</sup> Andererseits betrachte ich die ästhetische Darstellung der Figuren im Gameplay. Dabei interessieren mich insb. solche Vorgänge, die den hegemonialen Status quo der Game Culture herausfordern – oder affirmieren.

## 2. WER SPIELT WEN? – UNGLEICHE MACHTRELATIONEN DER GAME CULTURE

Unter Game Culture verstehe ich die umfangreichen Diskurse, die digitale Spiele umgeben, also Akteur\*innen der Spielindustrie und (autonome) Entwickler\*innen, individuelle Spieler\*innen, Gaming Communities und spielerische Praktiken, Journalist\*innen, Blogger\*innen und Wissenschaftler\*innen sowie Ereignisse und Veranstaltungen, wie Online-Events,

---

3 Der vorliegende Beitrag basiert auf den Erkenntnissen meiner Masterthesis (*Un-) Sicht- und Spielbarkeiten der Game Culture* – entsprechend handelt es sich um eine komprimierte Version der Thesis.

4 Der jeweilige Rezeptionsdiskurs der Computerspiele wird nur bedingt berücksichtigt.

Gaming Conventions, Wettbewerbe usw.<sup>5</sup> Trotz der Heterogenität an Akteur\*innen, Zielgruppen und Formaten reproduziert die Spielindustrie einen hegemonialen Status quo, der vornehmlich von einer „[...] predominantly white, and secondarily Asian, male-dominated corporate and creative elite [...]“ (Fron et al. 2007, 309) bestimmt wird. Williams et al. zeigen auf, inwieweit sich dieser Status quo auf die Darstellung von Avataren und Non-Player Characters (kurz: NPC) in Spielen auswirkt: In ihrer Studie untersuchen sie bis zu 133 Titel, die sich als ökonomische Erfolge einstufen lassen, hinsichtlich der Repräsentation von Gender, Race und Alter. Im Vergleich zur US-amerikanischen Bevölkerung werden hierin insb. solche Subjektpositionen unterrepräsentiert, die nicht männlich, weiß bzw. asiatisch und erwachsen sind (vgl. Williams et al. 2009, 831).<sup>6</sup>

Allgemein werden (digitale) Spiele zumeist als Unterhaltungsmedien verstanden, deren Rezeption neben der spielerischen Herausforderung insb. Vergnügen verspricht. So etwa bei Aarseth, der „enjoyment“ (2007, 130) als eine Primärfunktion von (digitalen) Spielen erkennt. Ruberg problematisiert, dass der Spaßfaktor vonseiten der Industrie zum „guiding consumer principle“ (Ruberg 2015, 111) erhoben wird. Damit wird eine Erwartungshaltung geformt, die sich maßgeblich auf den Unterhaltungswert von Spielen ausrichtet. Infolgedessen werden solche Titel diskursiv abgelehnt, die vom Spaßfaktor abweichen, etwa indem sie Angst, Trauer oder Wut hervorrufen (vgl. ebd., 110). Darüber hinaus trägt diese Wahrnehmung dazu bei, dass stereotype, sexualisierte oder rassistische Repräsentationen im Gameplay ausgeblendet, diffamierende oder belästigende Handlungen unter Spieler\*innen verharmlost und fundierte Kritiken devaluiert werden, da sie sich letztlich auf ein nicht ‚ernstzunehmendes‘ Spiel beziehen.

---

5 Ich orientiere mich dabei am Diskursbegriff nach Foucault. Demnach werden Diskurse als epistemische Systeme erfasst, deren inhärentes Wissen durch institutionalisierte Praktiken und Prozesse generiert wird. So benennt Foucault diverse Kontrollmechanismen von Diskursen, die letztlich das Wissen des Subjekts formen und infolge spezifische Macht(-relationen) etablieren (Foucault 2014 [1970], 10f.).

6 Für eine detaillierte Übersicht der prozentualen Verteilung vgl. Williams et al. 2009, 824ff. In ihrem Folgebericht knüpfen Harrisson et al. an die Ergebnisse an, wenn sie betonen, dass die Repräsentationen hinsichtlich Gender, Race und Alter weiterhin unausgeglichen sind, wenngleich positive Tendenzen innerhalb der Spielindustrie wahrzunehmen sind (Harrisson et al. 2020).

Diese (und weitere) Problemfelder befördern eine normative Spieleridentität, die sich in der Bezeichnung *Gamer* widerspiegelt. Nach Bogost erfassen Gamer die Rezeption von Computerspielen als integralen Bestandteil ihrer Identität (vgl. Bogost 2011, 152f.). Da Spiele jedoch zunehmend im Alltag rezipiert werden, aktualisiert sich ebenso das diskursive Verständnis von Gaming. Dieses verliere als Kategorie der identitären Selbstwahrnehmung an Bedeutung, insofern (potenziell) alle zu Spieler\*innen werden können (vgl. ebd., 154). In Konsequenz verstehen sich Gamer vermehrt als *Underdogs* einer medialen Subkultur, die sich (vermeintlich) gegen die Domestizierung ihres Mediums behaupten. Dies trägt u.a. dazu bei, dass sie eine defensive Haltung einnehmen, wobei sie sich selbst als Opfer wahrnehmen und/oder radikalieren. Auf diese Weise entstehen toxische Subdiskurse, in denen non-hegemoniale Akteur\*innen anvisiert werden.<sup>7</sup> So verweist #GamerGate etwa auf die Normalisierung von antifeministischen, sexistischen, homophoben und rassistischen Handlungen gegenüber Subjektpositionen, die von der normativen Spieleridentität abweichen.

### 3. WIR BRAUCHEN DIVERSE HELD\*INNEN, ABER... – SPIELBARKEITEN IM KONDITIONAL

Um den problematischen Artikulationen und Praktiken der Game Culture zu begegnen, wird die Repräsentation von Diversität vonseiten der Spielindustrie vermehrt als produktives Werkzeug eingesetzt. Dies wird etwa deutlich, indem sich Entwicklungsstudios und Publisher online als diverse und inklusive Unternehmen vermarkten.<sup>8</sup> Auch queere Entwickler\*innen wie Anthropy, Porpentine und Ryerson betonen, dass aus dem Sichtbarwerden von minorisierten Akteur\*innen und Figuren ein Bewusstsein und Empathie für non-hegemoniale Subjektpositionen entsteht (vgl. Keogh 2013). Wird Repräsentation jedoch als Resultat der Genese, Vergabe und

---

7 Ich möchte anmerken, dass sich die Genese von toxischen Subdiskursen der Game Culture nicht monokausal erklären lässt.

8 Auf den Internetseiten von Ubisoft (2024), Nintendo (2024), Sony Interactive Entertainment (2024), Microsoft Xbox (2024) und Electronic Arts (2024) werden Konzepte und Strategien vorgestellt, wie die Unternehmen eine emanzipative Ansprache und einen inklusiven Zugang für Spieler\*innen sicherstellen wollen.

des Austauschs von Bedeutung(en) erkannt, offenbart sich deren prinzipielle Gemachtheit.<sup>9</sup> Somit wird es erforderlich, deren Darstellungsformen, Ästhetiken und (latent) wirksame Machtrelationen (selbst-)kritisch zu untersuchen, um marginalisierende Bedeutungsstrukturen effektiv herauszufordern.

In ihrer Dissertation beschreibt Schaffer (2008, 85) Repräsentationskritik als „[...] Kritik an einem Verständnis von Repräsentationen als Ab- und Ausdruck der Realität.“ Hierin schwingt ein Verständnis von Macht- und Herrschaftsverhältnissen mit, welches an Gramscis Konzeption von Hegemonie anknüpft. In seinem Hegemonie-Konzept untersucht Gramsci Prozesse und Praktiken, die dazu beitragen, die Dominanzposition einer herrschenden Klasse gegenüber der übrigen Gesellschaft zu stabilisieren. Deren Vormachtstellung beruht auf ideologischen Prinzipien, die konstant auf Ebene der Zivilgesellschaft ausgehandelt werden, um neben der *politischen* Führerschaft ebenso eine *kulturelle* Hegemonie durchzusetzen (vgl. Langemeyer 2009, 74f.). Wenn diskursive Wissensordnungen also vonseiten dominanter sozialer Klassen koordiniert werden, besteht die zentrale Leistung der Repräsentationskritik maßgeblich in der kritischen „[...] Reflexion hegemonialer Darstellungs- und Wahrnehmungsformen“ (Schaffer 2008, 91f.). So ist ein bewusster und (selbst-)reflexiver Umgang mit Repräsentationen nötig, um deren Bedeutungsstrukturen angemessen zu durchdringen. Denn ein Mehr an Sichtbarkeit bewirkt nicht zwangsläufig ein Mehr an gesellschaftlicher Teilhabe und Akzeptanz.

Während Schaffer insb. Bild- und Filmmedien untersucht, um diese Kausalrelation aufzulösen, beschreibt Ruberg für digitale Spiele eine vergleichbare Problematik:

Such tactics are predicated on the logic that, if gamers see more queer characters in the games they play, they will become more accepting of LGBTQ people. (Ruberg 2018, 4.2; Herv. R.L.)

---

9 Nach Hall kann Repräsentation als Ausdruck eines komplexen Bedeutungsgefüges erkannt werden, wobei der materiellen Umwelt mittels kognitiver Konzepte Bedeutung verliehen wird, bevor ebendiese via zeichenhafter Sprache kodiert und infolgedessen kommuniziert, d. h. repräsentiert, werden (vgl. Hall 1997, 17f.).

Am Fallbeispiel *UNDERTALE* (Toby Fox 2015) wird versucht, dieses Verständnis zur Wirkung von Repräsentation aufzulösen. Obwohl das Spiel eine Vielzahl queerer Figuren und Themen aufweist, beobachtet Ruberg im Rezeptionsdiskurs eine (radikale) Umkehr dieser Elemente, deren intendierte Bedeutung durch sogenanntes *Straightwashing* transformiert wird (vgl. Ruberg 2018, 1.5).<sup>10</sup> Hierzu betrachten sie diverse Rezensionen und Beiträge, in denen die queeren Repräsentationen des Titels so (um-)gedeutet werden, dass sie einem „heteronormative gamer status quo“ (vgl. ebd., 4.2) entsprechen.<sup>11</sup> Zuletzt verdeutlichen sie, dass die Steigerung von Sichtbarkeit nicht ausreicht, um Marginalisierungen von queeren Inhalten entgegenzuwirken. Im Sinne Schaffers lässt sich hierin eine limitierte Form der Anerkennung identifizieren, die sie als „*Anerkennung im Konditional*“ (Schaffer 2008, 21; Herv. i. O.) bezeichnet. Bedingt ist eine solche Anerkennung, insofern sie nur dann gewährt wird, wenn Repräsentationen von non-hegemonialen Subjektpositionen die hegemoniale Ordnung bestätigen, aber keinesfalls herausfordern (vgl. ebd., 21). Deren Sicht- und Spielbarkeit ist somit an ästhetische Formen gebunden, die marginalisierende Funktionen erfüllen.

Inwieweit die Repräsentation von Diversität in digitalen Spielen bedingte Formen der Anerkennung hervorbringen kann, wird etwa in *THE SIMS* (Maxis Software Inc. 2000) deutlich. Nach Consalvo wird es Spieler\*innen bereits im ersten Teil der Reihe durchaus erlaubt, eine „gay Sim neighborhood“ (2003, 187f.) zu erstellen. So können gleichgeschlechtliche Sims zusammenwohnen, sich ein Ehebett teilen und Kinder adoptieren –

---

10 Ähnlich wie beim *Whitewashing* handle es sich dabei um prozesshafte Vorgänge von kultureller Aneignung, wobei queere Inhalte bzw. Elemente *peu à peu* vom heteronormativen Status quo transformiert und vereinnahmt werden (vgl. Ruberg 2018, 3.2).

11 Ruberg führt u. a. an, dass *UNDERTALE*s Queerness in diversen Foren als humoristisch abgetan wird. Non-hegemoniale Lesarten, die sich z. B. auf sexuelle Identität und/oder queere Körperlichkeit beziehen, werden dabei als ‚irrelevant‘ eingestuft: „Humor is used to justify a refusal to look beneath the most surface-level interpretation of a video game („Undertale is just...a good game“)" (Ruberg 2018, 3.12).

eine Heirat wird vonseiten des Regelsystems jedoch nicht ermöglicht.<sup>12</sup> Consalvo vergleicht diese spielmechanische Regulation mit *gay window advertising*, das insb. dafür kritisiert wird, ausschließlich das zu repräsentieren, „[...] what heterosexual readers can ‚accept‘ in ‚their‘ media“ (ebd., 187). Die Repräsentation von Queerness in THE SIMS kann somit nur als bedingt anerkennend bezeichnet werden, da queere Lesarten von Sims lediglich eine Potenzialität darstellen: Sie werden erst les- und spielbar, insofern bestimmte Vorgaben der Spielmechanik überprüft, ausgereizt und notfalls umgedeutet werden.<sup>13</sup> Derweil können cis-heteronormative Spieler\*innen die Existenz queerer Lesarten leichthin ignorieren und/oder leugnen.

Wenn es um die Objektifizierung sowie Sexualisierung von Frauen in Spielen geht, ist *Lara Croft* wohl das prominenteste Objekt (spiel-)analytischer Untersuchungen.<sup>14</sup> Lara kehrt seit Jahrzehnten als Avatar und Protagonistin der Spielreihe TOMB RAIDER (Crystal Dynamics Inc. 2013) wieder. Dabei fordert die Figur geschlechtsspezifische Rollenbilder effektiv heraus, indem sie sich „[...] auf untypische Weise auf männlich dominiertem Terrain bewegt“ (Kiel 2014, 91). Seit die Reihe neu aufgerollt wird, wandelt sich auch die körperliche Repräsentation Laras, deren Physiognomie fortan fotorealistischen Standards (und heteronormativen Schönheitsidealen) entspricht. Obwohl auf hypersexualisierte Ansichten verzichtet wird, ermöglichen die 3D-Raumgestaltung, die Third-Person Perspektive und der Bewegungsradius der Kamera ein *In-Szene-Setzen* des Avatars als „[...] ‚visual spectacle‘ for the masculine gaze“ (Salter/Blodgett 2012, 402). Da sich Laras Sicht- und Spielbarkeit (weiterhin) daran orientiert, heteronormativ-männliche Fantasien zu bestätigen, kann ihre Repräsentation nur als bedingte Form der Anerkennung gedeutet werden.

---

12 Zudem lasse sich die sexuelle Orientierung eines Sim nicht festlegen, wenn dieser im Charakter-Editor erstellt werde. Das Spiel lege somit nahe, dass Sexualität vielmehr als Aktivität zu verstehen sei – und nicht als „unchangeable aspect of identity“ (Consalvo 2003, 186).

13 In ihrem Artikel verweist Walsdorff (2022) bzgl. der Folgetitel der THE-SIMS-Reihe zudem auf subversive Verfahren zur technischen Implementierung von queeren Inhalten auf der Darstellungsebene, die durch Modding ermöglicht werden.

14 Um nur einige Publikationen zu nennen, in denen Lara Croft (transmedial) verhandelt wird: Deuber-Mankowsky 2001; Newman 2002; Jansz/Martis 2007; Kiel 2014.



Dass es durchaus möglich ist, solche Ansichten auszublenden, beweist etwa das 2D-Jump-and-Run METROID (Nintendo R&D1 1986). *Samus Aran* wird hierin als Avatar eingeführt, die im Verlauf der Spielreihe das „Ideal der starken Heldin“ (Kiel 2014, 40) teilt. Da Samus im Gameplay konstant in einem Raumanzug dargestellt wird, kann sie anfangs keinem binären Geschlecht zugeordnet werden. Nach Kiel führt dies dazu, dass sie „[...] ausschließlich durch ihre Fähigkeiten sowie ihre handlungstragende Rolle in der Geschichte charakterisiert“ (ebd.) wird. Auf diese Weise wird mit der Erwartungshaltung der Rezipient\*innen gespielt, die einen männlichen Avatar unter dem Raumanzug vermuten (sollen). Durch die Darstellungsformen des Avatars wird eine sexualisierte Ansicht vermieden – zumindest im Gameplay. Denn das Spiel verfügt über ein spielmechanisches Belohnungssystem, welches fortan zum Markenzeichen der Reihe wird: In einer finalen Cut-Scene präsentiert sich Samus in pinker Unterwäsche, insofern die Spieler\*innen METROID schnellstmöglich abschließen. Auf diese Weise wird die vermeintlich anerkennende Repräsentation des Avatars aufgehoben – und fungiert letztlich als Anerkennung im Konditional.

#### 4. ANALYSE DER FALLSTUDIEN I – III

##### 4.1 NOW WE CAN ALL TALK ABOUT IT – KREM IN DRAGON AGE: INQUISITION

Cremisius ‚Krem‘ Aclassi ist ein trans NPC im Fantasy-RPG DRAGON AGE: INQUISITION (BioWare 2014). Akzeptieren die Spieler\*innen Iron Bull – eine spielbare Figur des Titels – als Begleiter, können sie innerhalb der Spielwelt ebenso mit Krem interagieren, etwa durch Cut-Scenes, Dialogoptionen und Kampfsimulationen. Im Gameplay wird Krem als weißer Mann mit Kurzhaarfrisur visualisiert, dessen körperliche Merkmale konstant durch eine Rüstung verdeckt werden. In seinem Artikel vertritt Kosciesza jüngst die These, dass trans NPCs wie Krem in Triple-A Produktionen vermehrt als „moral service“ (Kosciesza 2023, 190) fungieren, indem sie die tolerante Haltung anderer NPCs und/oder des Avatars narrativ untermauern. Daran

anknüpfend argumentiere ich, dass die transgender Repräsentation von Krem dazu dient, die Rezeption des Iron Bull zu intensivieren.

DRAGON AGE: INQUISITION wird auf diversen Distributionsplattformen angeboten, wobei die Repräsentation von Queerness nirgends beworben wird. Im Interview signalisiert Lead Writer David Gaider, dass dieses Vorgehen der vereinbarten Marktstrategie entspricht: „[...] they were marketed more directly as ‚action‘ or ‚action-adventure‘ games“ (Cole 2017). Es werde vielmehr darauf spekuliert, dass Spieler\*innen, die an queeren Inhalten interessiert seien, die Titel eigenständig finden – etwa indem sie sich über Paratexte informieren. Queere Repräsentation wird also für „queer folks“ (ebd.) potenziell abrufbar, fließt jedoch – zugunsten des hegemonialen Status quo – nicht in die Vermarktung ein.

Im Produktionsdiskurs zirkulieren zudem Aussagen von Writer Patrick Weekes, der angibt, dass Krem eine Reaktion auf Anfragen sei, die bei einer Panel-Diskussion formuliert wurden (Weekes 2014). Dabei verdeutlicht Weekes, dass Krem maßgeblich dazu diene, die Spielernarrative auszubauen:

[...], the character [Krem; R.L.] had to serve a purpose beyond „being there to be a genderqueer person.“ Every character in our game serves a purpose – reinforcing the theme of a plot, character, or area – and we do not have the budget for someone who is just there to tick off a box. (ebd.)

Hierin wird deutlich, dass die Repräsentation einer trans Figur nur realisier- bzw. finanzierbar ist, insofern diese spezifische, übergeordnete Funktionen erfüllt. Im weiteren Entwicklungsprozess werden diese Aspekte mit Iron Bull verknüpft. Dessen Söldner\*innentruppe, der auch Krem angehört, zeichnet sich durch die Andersheit der involvierten Figuren aus, die sich im Gameplay allesamt als Außenseiter\*innen beschreiben.<sup>15</sup> Die zitierten Aussagen legen nahe, dass die Repräsentation von Krem bereits im Produktionsdiskurs als bedingte Form der Anerkennung verhandelt wird.

---

15 Die einzigen Merkmale der Söldner\*innen, die im Gameplay explizit werden, bestehen darin, dass sie u. a. als Kriminelle, Ausgestoßene sowie politisch Verfolgte beschrieben werden. Daher erscheint es problematisch, dass Krem einzig aufgrund seiner trans Identität als ‚anders‘ markiert wird und somit als ‚angemessenes‘ Mitglied der Truppe auftritt.

Im Spielverlauf können die Spieler\*innen eine spielbare Cut-Scene auslösen, indem sie mit Iron Bull interagieren. Hierin gesellt sich der Avatar zu den Söldner\*innen. Das Gameplay besteht aus Videosequenzen, die mit Dialogoptionen verknüpft sind. Die Optionen werden präsentiert, nachdem Krem scherzhaft anbietet, Iron Bull beim ‚Abbinden seiner Brüste‘ zu unterstützen. Infolgedessen können sie erstmals über die Geschlechtsidentität des NPCs sprechen, wobei Kreams Reaktion je nach Input variiert.<sup>16</sup> Nach Weekes handelt es sich dabei um einen kritischen Moment, den er in Rücksprache mit seinen genderqueeren Lektor\*innen redigiert hat:

[...] I rewrote the scene so that Krem is the one who brings it up first. This makes it clear that Krem is comfortable discussing being trans, and the player will not be offending Krem by asking questions about it. (ebd.)

Derweil erscheint fraglich, inwieweit Krem seine trans Identität thematisiert, wenn er Iron Bull verspottet. Kreams Geschlechtsidentität können die Spieler\*innen zudem durch die Dialogoption *Are you a woman?* explizit hinterfragen, womit sie ihn potenziell zu einem Bekenntnis nötigen. Insofern sich die Spieler\*innen hierzu entscheiden, werden sie durch Kreams zynische Reaktion als unwissend bzw. ignorant markiert:

Avatar: Wait, are you... I didn't realize...  
Krem: You didn't? Well great. Now we can all talk about it.

Im weiteren Spielverlauf ist es sogar möglich, die trans Identität des NPCs auszublenden, indem Spieler\*innen Krem infolge einer Nebenquest vollends aus dem Spiel entfernen. Zu Beginn der Quest *Demands of the Qun* wird den Spieler\*innen ein politisches Bündnis mit den Qunari – dem Volk des Iron Bull – in Aussicht gestellt. Dieses können sie nur erzielen, wenn sie die Söldner\*innen des Iron Bull opfern, was mit Einfluss belohnt wird. Alternativ können sie einen Rückzug der Söldner\*innentruppe anordnen, woraufhin das Bündnis nicht zustande kommt. Unabhängig vom Input der Spieler\*innen wird hierin die übergeordnete Funktion von Krem deutlich,

---

16 Krem wird von Jennifer Hale, einer cisgender Synchronsprecherin, vokalisiert. Auf diese Weise deuten die Entwickler\*innen die trans Identität der Figur bereits vorher an.

die seine Repräsentation als trans Mann in DRAGON AGE: INQUISITION erst ermöglicht: Insofern Krem stirbt, durchläuft Iron Bull eine Identitätskrise, die via Cut-Scenes kommuniziert wird. Falls er überlebt, wird Iron Bull als Anführer seiner Truppe re-etabliert. Beide Optionen dienen der narrativen Erweiterung des Iron Bull, der sich *entweder* mit den moralischen Konsequenzen seines Versagens als Anführer auseinandersetzt *oder* als Beschützer von marginalisierten Subjektpositionen dargestellt wird.

Ähnlich wie bei THE SIMS zeichnet sich die trans Repräsentation von DRAGON AGE: INQUISITION damit durch eine Potenzialität von Queerness aus. Auf diese Weise präsentiert sich BioWare als (vermeintlich) tolerantes Studio, ohne den hegemonialen Status quo der Game Culture herauszufordern. Zudem wird deutlich, dass die Repräsentation von trans Identitäten nur realisier- und finanzierbar ist, insofern diese übergeordnete Funktionen erfüllt – in diesem Fall die ludonarrative Erweiterung des Iron Bull.

#### 4.2 WELL, YEAH, OF COURSE SHE IS – MADELINE IN CELESTE

Unter der Leitung von Maddy Thorson veröffentlichte EXOK den Titel CELESTE im Januar 2018. Ziel der Handlung ist es, den Avatar Madeline zum Gipfel von *Celeste Mountain* zu führen. Im Spielverlauf wird deutlich, dass der Berg als Analogie für innere Aushandlungsprozesse dient. Denn Madeline leidet – je nach Lesart – an Depression, Entfremdung, Trauer, Alkoholismus und/oder Drogensucht, was sich ebenso im Leveldesign und in der Spielmechanik äußert (vgl. Simon 2020, 196). Durch die komplexe Konzeption der Figur werden diverse Identifikationsangebote generiert, die eine individualisierte Rezeption des Titels begünstigen.

Durch die Erweiterung FAREWELL (EXOK 2019) etablierte das Studio nachträglich eine weitere Lesart. Hierin navigieren die Spieler\*innen ihren Avatar durch eine Traumsequenz, die an die Ereignisse des Hauptspiels anschließt. Die Lesart offenbart sich am Ende des DLC in Form einer animierten Cut-Scene, die Madeline in ihrem Zimmer zeigt: Darin befinden sich

Miniaturoversionen einer Regenbogen- und Transgenderfahne, eine Medikamentendose und eine Fotografie. Die verschiedenen Gegenstände implizieren, dass es sich bei der Protagonistin um eine trans Frau handelt.<sup>17</sup>

In ihrem Artikel *Is Madeline Canonically Trans?* verifiziert Thorson die Lesart der Protagonistin als trans Frau, wenn sie eröffnet: „Well, yeah, of course she is“ (Thorson 2020). Weiter berichtet Thorson, dass sie aufgrund von Unklarheiten über ihre eigene Genderidentität im Entstehungsprozess von CELESTE noch kein Bewusstsein für die trans Identität der Protagonistin hatte. Ein solches habe sich erstmals in der Entwicklung des DLC eingestellt, bis sie in dessen Postproduktion letztlich Gewissheit erlangt habe (vgl. ebd.). CELESTE beschreibt sie deshalb retrospektiv als „a game written and designed by a closeted trans person who was struggling with their gender identity, [...]“ (ebd.). Durch ihre (explizite) Positionierung wirkt Thorson auf Debatten ein, die im Rezeptionsdiskurs der Game Culture ausgetragen werden.<sup>18</sup> Obwohl der DLC eine queere Lesart des Titels untermauert, beklagen Kritiker\*innen einen Mangel an Informationen, die Madelines trans Identität belegen. Thorson merkt derweil an, dass sie mit FAREWELL versucht habe, auf ihre Deutungshoheit als Entwicklerin zu verzichten: „[...] we wanted to afford Madeline privacy. That yes, maybe she was trans, but that it really wasn't any of ours or the player's business“ (Thorson 2020).

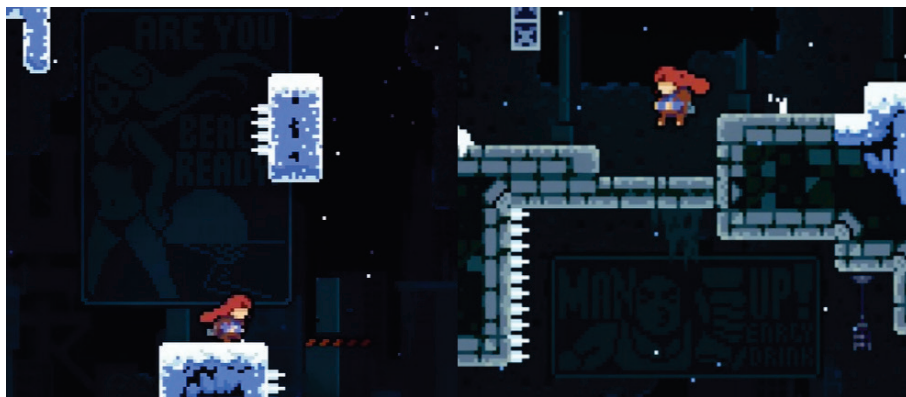
Während in FAREWELL Hinweise platziert werden, die Madelines Genderidentität belegen (sollen), enthält CELESTE längst Darstellungsformen, die die Repräsentation von trans Identitäten befördern. Bereits in *Chapter 1: Forsaken City* werden heteronormative Körper- und Rollenverständnisse der binären Geschlechterordnung durch (ironisierende) Botschaften hin-

---

17 Zudem werden auf dem Instagram-Account *Theunderstars*, der als digitaler Paratext auf der Social-Media-Plattform eingebettet wird, Bilder hinterlegt, die die Figuren des Titels über die spielerischen Ereignisse hinaus narrativ erweitern. In einem der Beiträge wird Madeline abgebildet, die Socken in den Farben eines Regenbogens trägt, was im Rezeptionsdiskurs als weiteres Indiz für die Queerness der Protagonistin verhandelt wird (vgl. Martinez 2019).

18 Später berichtet Thorson, dass sie ihre persönliche trans Identität sowie die der Protagonistin u.a. aufgrund der Brisanz der Online-Debatten expliziert habe: „If the discourse around Celeste hadn't become so focused on its queer undertones, I don't think I would have come out publicly for a long time“ (Thorson 2022).

terfragt. Im Hintergrund des Levels werden statische Werbeanzeigen visualisiert, die sich kaum vom Grauton der Umgebung abheben: Hier zeigt sich eine Frau im Bikini neben dem Schriftzug *Are You Beach Ready?*, bevor ein muskulöser Mann nebst *Man Up! Energy Drink* erscheint (s. Abb. 1). In Anlehnung an Ruberg können diese als „in-game representations of queerness“ (2018, 2.5) bezeichnet werden, die dazu dienen, die Sehgewohnheiten, Körper- und Rollenverständnisse der Spieler\*innen infrage zu stellen.



**Abbildung 1:** Werbeanzeigen als (ironisierende) Botschaften im Hintergrund (EXOK 2018; Screenshot, eigene Aufnahme).

In Anlehnung an Thorson (2020) lässt sich das Gameplay anhand der Begriffe *struggle* und *closeted* charakterisieren. Hinsichtlich des *struggle* kann die hohe Schwierigkeit des Regelsystems angeführt werden, welche die Spieler\*innen konstant herausfordert. Es besteht die Möglichkeit, die Schwierigkeit via *Assist Mode* anzupassen – dabei kann der Avatar z. B. unverwundbar gemacht werden. Zudem kann der *struggle* sogar gesteigert werden, z. B. indem Madeline unsichtbar wird. Neben weiteren Aspekten generiert die Schwierigkeit des Titels ein *Trial-and-Error* Prinzip, worin ich einen Queergaming-Modus erkenne.<sup>19</sup> Denn das Scheitern fungiert mithin als Form

19 Queergaming wird u. a. von Chang (2017, 242) wie folgt beschrieben: „[...] queergaming [...] embraces the meshes and messes, the possibilities and improbabilities, the gaps and glitches, the overlaps and undertexts, and the dissonances and resonances of play, player, and program.“ Auf diese Weise können nach Ruberg (2017, 199) auch „queer-free games“, die als heteronormativ erfasst werden, dekonstruiert und umgedeutet werden.

queerer (Selbst-)Ermächtigung, die Ruberg (2017, 198) auch als „masochistic mode of resistance that disassembles normative expectations in and out of the game world“ beschreibt. Den Spieler\*innen wird via Ladebildschirm etwa mitgeteilt: „Be proud of your Death Count! The more you die, the more you’re learning. Keep going!“ Somit werden Scheitern und *Pride* zu einem wesentlichen Aspekt des Gameplay erhoben – womit ebenso normative Erfolgserwartungen unterlaufen werden.

Indes wird der Begriff *closeted* durch die Raumkonzeption, körperlichen Be- und Entgrenzungen des Avatars und durch metareferenzielle Analogien realisiert. Die ludischen Räume werden ‚ausschnitthaft‘ präsentiert, sodass deren Grenzen exakt entlang des Monitors verlaufen. Der nächste Raum offenbart sich den Spieler\*innen erst, wenn sie ihren Avatar über eine solche Grenze manövrieren. Zudem zeichnen sich die Räume durch einen minimalistischen Bewegungs- sowie Operationsradius aus. Dieser wird durch Objekte (z. B. Spitzen, Flammen, Monster) eingeschränkt, die – bei Kontakt – zum Tod des Avatars führen. Das ‚Innere‘ der ludischen Räume markiert somit die Körperlichkeit des Avatars als zusätzliche Grenze.

Darüber hinaus wird Madelines Körperlichkeit im Gameplay ebenso *entgrenzt*, insb. in Gestalt von *Part of You*. Im zweiten Kapitel navigieren die Spieler\*innen Madeline vor einen Spiegel, woraufhin eine Cut-Scene ausgelöst wird. Hierin bricht deren Abbild aus dem Spiegel aus, um Madeline danach erstmals zu konfrontieren:

Madeline:	Are you... me?
Part of You:	I’m Part of You.
Madeline:	Why would Part of Me look so creepy?
Part of You:	This is just what I look like, okay?

Während Simon (2020, 201) *Part of You* als „externalisierte Form von Madelines Erkrankung“ beschreibt, erfasse ich diese vielmehr als metareferenziellen Hinweis, der an Madelines Körperlichkeit als trans Frau anknüpft. Madeline bestätigt diese Figur als Reflexion ihrer selbst, wenn sie ihren Namen zu *Part of Me* aktualisiert. Infolgedessen hinterfragt sie ihre eigene

Körperwahrnehmung und bezeichnet sie als *creepy*.<sup>20</sup> Im Gameplay tritt die Figur Part of You zunächst antagonistisch auf, bevor die Verschmelzung der Figuren das finale Kapitel des Titels einleitet. Damit regt die trans Repräsentation in CELESTE dazu an, sich der eigenen Subjektposition bewusst zu werden, um diese (infolge) zu hinterfragen.

#### 4.3 NO ONE CAN CHOOSE WHO THEY ARE – KRIS IN DELTARUNE

DELTARUNE (2018) ist nach UNDERTALE (2015) der zweite Titel des US-amerikanischen Entwicklers Toby Fox und soll insgesamt fünf Kapitel umfassen, von denen bisher zwei veröffentlicht wurden. Der Titel wird durch 2D-Pixelgrafik bestimmt, deren isometrische Perspektive eine Dreidimensionalität der Spielräume vortäuscht. Im ersten Kapitel wird Kris als Avatar und Protagonist\*in vorgestellt, auf deren non-binäre trans Identität durch die pronominale Ansprache via *they/them* verwiesen wird. Die Handlung kontextualisiert Kris als Jugendliche\*n, deren Augen stets von herauswachsenden Haaren überschattet werden. Wie bereits in UNDERTALE wird die Spielwelt von DELTARUNE von monsterhaften Mischwesen bevölkert, deren Körperlichkeiten und Genderidentitäten dazu beitragen, Queerness zu einem integralen Aspekt des Gameplay zu machen.<sup>21</sup> Diese werden im Gameplay (selbst-)reflexiv erfahrbar, ohne im Produktions- und Diskursdiskurs sowie der Spielästhetik expliziert zu werden.

In einem seiner *Status Updates* beschreibt Toby Fox (2021) DELTARUNE als „[...] filled with an enormous volume of stupid garbage. Please have fun experiencing it all.“ Hierin spiegelt sich die (selbst-)ironische Perspektive des Entwicklers auf seine eigenen Produktionen in Relation zur Spielin-

---

20 Dies wird im Gameplay erneut durch Selfies aufgegriffen, die von Theo, dem Madeline im Handlungsverlauf begegnet, aufgenommen werden. Auf das erste Selfie in *Chapter 2: Old Site* reagiert Madeline verhalten, wobei sie sich selbst als *just not... photogenic* beschreibt.

21 Ruberg (2018, 2.4) hält solche Überlegungen bereits für UNDERTALE fest, wenn sie schreibt: „Oftentimes, the bodies of these monsters both reflect and disrupt expectations around gender and sexuality – suggesting an implicit link between monstrousness and queerness. [...]. Such elements are part of the game’s humor, but they also represent a genuine fascination with questioning and indeed queering bodies“.



dustrie sowie Game Culture per se. Abgesehen von seinen jährlichen Updates und einem FAQ, die auf der spieleigenen Website eingebunden sind, werden im Produktionsdiskurs keine weiteren Paratexte lokalisiert. Es mangelt zudem an Interviews, in denen Toby Fox als Gesprächspartner auftritt. Dabei wird die Repräsentation von trans Identitäten nirgends verhandelt.

Im Gameplay von DELTARUNE vollzieht sich die trans Repräsentation (zumeist) implizit. Ähnlich zu CELESTE werden hierzu die Motive des *closet* sowie *struggle* aufgegriffen. So fungiert ein Wandschrank als räumliche Verbindung zwischen der *Light* und *Dark World*, die konträre Handlungsfelder im Gameplay eröffnen. Während sich die Lichtwelt auf die Heimatstadt von Kris unter (vergleichsweise) real-existent Lebensbedingungen beschränkt, wird die Dunkelwelt als phantastischer Dungeon entworfen. Bevor Kris und Susie, die als gewaltbereite Schulhofschlägerin vorgestellt wird, erstmals den Wandschrank betreten, werden deren Ängste in einer Cut-Scene kommuniziert: *Hey Kris, is it me, or... Is it REALLY dark in there?* Im Inneren versuchen sie einen *lightswitch* zu finden, bevor sich der Boden unter ihnen auflöst und sie in die Schwärze hinabstürzen. Kris erwacht danach in der Dunkelwelt, wobei sich auch ihre körperliche Darstellung wandelt. Der Übergang in die Dunkelwelt via Wandschrank wird folglich als Analogie für die trans Identität der Protagonist\*in lesbar.

Weder in der Licht- noch in der Dunkelwelt wird die Protagonist\*in aufgrund ihrer trans Identität ausgegrenzt. Die Figuren erkennen die Non-Binarität von Kris an, indem sie korrekte Pronomen (*they/them*) verwenden, womit DELTARUNE auf transphobe Kommentare im Gameplay verzichtet.<sup>22</sup> Als einziger Mensch bildet Kris dennoch die Ausnahme in einer Stadt voller Hybridwesen. Die Körperlichkeit der Protagonist\*in wird im Gameplay vermehrt thematisiert und als ‚anders‘ markiert, bspw. wenn Kris als *Freak* be-

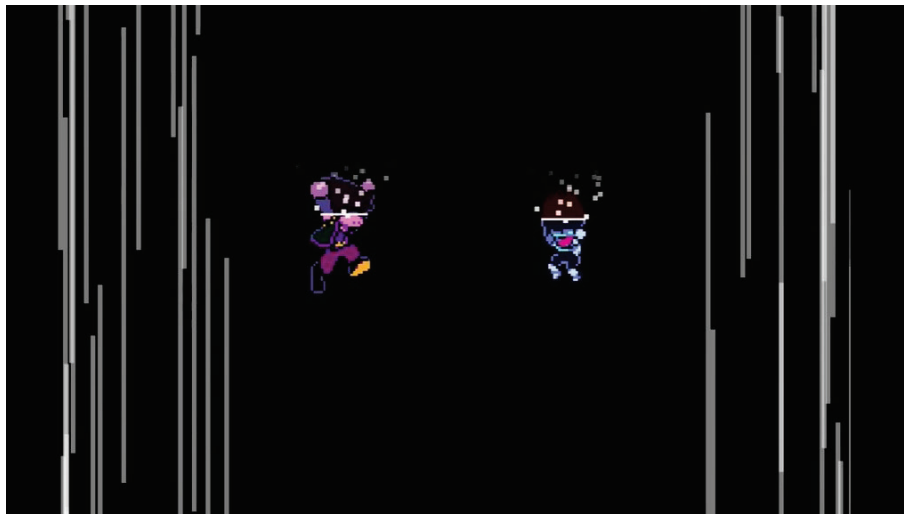
---

22 Diese Darstellungsformen werden bereits in UNDERTALE realisiert. Obwohl sich die normalisierte Repräsentation von Queerness als erstrebenswertes Ideal erweist, merkt Ruberg an, dass diese ein Straightwashing des Titels durch hegemoniale Subjektpositionen der Game Culture begünstigt habe (vgl. Ruberg 2018, 4.4).

zeichnet wird. Zudem können die Spieler\*innen zum Ende des ersten Kapitels erfahren, dass Kris bereits versucht habe, als Monster (an-)erkannt zu werden:

Toriel: Remember when you were little... You asked when your horns were going to grow in? So we bought that headband with the little red horns on it. Oh, you wore it for months!

Wenngleich diese Aussage im Gameplay beiläufig erscheint, knüpft sie an die trans Repräsentation des Titels an: Kris nutzt die Hörner als Prothesen, um sich der körperlichen Normativität ihres sozialen Umfelds anzugleichen. Sobald die Protagonist\*in die Dunkelwelt betritt, transformiert sich deren physische Darstellungsform (s. Abb. 2). Dies kann als latenter Wunsch der Protagonist\*in nach einer der Selbstwahrnehmung entsprechenden Körperlichkeit aufgefasst werden.



**Abbildung 2:** Körperliche Transformation von Kris in der Dunkelwelt (Toby Fox 2021 [2018]; Screenshot, eigene Aufnahme).

Der *struggle* manifestiert sich derweil in der Beziehung der Spieler\*innen zu Kris. Deren Doppelfunktion als Avatar sowie *Player Character* wird in DELTARUNE durch metareferenzielle Kommentare verhandelt.<sup>23</sup> Zu Beginn

---

23 Nach Backe und Thon kann zwischen Avatar und Player Character unterschieden werden. So stellt der Avatar eine vom Spiel generierte Entität dar, die von den Spieler\*innen navigiert wird und deren spielerischen Input realisiert. Der Player Charac-

des ersten Kapitels werden die Spieler\*innen aufgefordert, ihrem Avatar eine körperliche Gestalt zu verleihen, die als *vessel* bezeichnet wird. Im Stil eines Charakter-Editors entscheiden sie über dessen Kopf, Torso sowie Beine und weitere Aspekte. Daraufhin wird der finalisierte Avatar unter dem Schriftzug *This Is Your Body* visualisiert. Der Avatar wird dabei als virtuelles Werkzeug bestimmt, das (einseitig) von den Spieler\*innen genutzt wird, um Objekte innerhalb der Spielräume zu manipulieren. Diese Dominanzposition wird ihnen jedoch (teils) entzogen, wenn nach Abschluss des Editors eingeblendet wird: *No one can choose who they are in this world*. Erst danach erfahren die Spieler\*innen, dass Kris als Avatar fungieren wird. Während die pronominale Ansprache (*they*) eine queere Lesart des Titels suggeriert und/oder die Non-Binarität der Protagonist\*in voranstellt, werden die Spieler\*innen unvermittelt der Körperlichkeit eines (fremden) Avatars überlassen. Dies kann wiederum dazu beitragen, Kris – in Abgrenzung zur eigenen Kreation – zunächst als ‚anders‘ wahrzunehmen.

Die Enden der Kapitel werden jeweils mit Cut-Scenes versehen, deren Inhalte ähnlich sind: Kris entnimmt ihrem Körper ein rotes Herz-Ikon, das sie wegsperren bzw. verstecken. Die Cut-Scenes bestärken den Eindruck, dass Kris hierin *unabhängig* vom Input der Spieler\*innen agiert und ihr Bewusstsein über diese Interventionen signalisiert. Damit macht DELTARUNE den *struggle* um die Körperlichkeit des Avatars sicht- und spielbar. Auf diese Weise wird deren trans Identität im Gameplay sowohl auf Ebene des Player Character wie auch Avatars konstant ausgehandelt und reflektiert, ohne dabei – zumindest in den veröffentlichten Kapiteln – explizit zu werden.

---

ter beschreibt die Spielfigur als narrative\*n Akteur\*in, dessen\*deren Handlungen innerhalb der Spielwelt unabhängig vom spielerischen Input erfolgen können (vgl. Backe/Thon 2019, 6).

## 5. „MEHR-SPIELEN“ ALS SPIELERISCHE (SELBST-)REFLEXIONS- PRACTIX

In diesem Artikel wurde davon ausgegangen, dass die Steigerung der Sicht- und Spielbarkeit von non-hegemonialen Subjektpositionen kein ausreichendes Mittel darstellt, um marginalisierende Prozesse und Praktiken der Game Culture herauszufordern. Im Sinne Schaffers ist es vielmehr notwendig, anerkennende Darstellungsformen auszuwählen, die dem subjektsspezifischen Selbstbild derselben entsprechen und von einem gesellschaftlichen Wertzuspruch begleitet werden (vgl. 2008, 20). Um dies zu erreichen, entwirft sie eine Reflexionspraxis des „Mehr-Sehens“ (ebd., 162), die sie politischen Forderungen nach Mehr-Sichtbarkeit entgegenhält.

Diese beschreibt ein Bewusstsein für „ein Sehen, das an herrschenden Idealen orientiert ist, [...]“ (ebd., 142). Hierzu ist es notwendig, die eigene (intersektionale) Subjektposition anzunehmen, um ‚blickfremde‘ – bzw. im Fall digitaler Spiele ‚spielfremde‘ – Perspektiven einnehmen zu können. Insofern diese Reflexionspraxis (selbst-)kritisch umgesetzt wird, können anerkennende Formen der Sichtbarkeit entstehen, wobei Darstellungsformen der Repräsentation, die einem hegemonialen Selbst- sowie Fremdverständnis der herrschenden Klasse entsprechen, „durch die Produktion anderer Bedeutungen“ (ebd., 156) begegnet wird.

Wenn sich demnach anerkennende Formen von Sichtbarkeit aus einer Praxis des Mehr-Sehens ergeben, kann argumentiert werden, dass sich *vice versa* anerkennende Formen von Sicht- und Spielbarkeit durch (selbst-)reflexive Praktiken des Mehr-Spielens herleiten lassen. Daher schlage ich vor, dass »Mehr-Spielen« – neben repräsentationskritischen Untersuchungen des Mediums Computerspiel – an eine Spielpraxis anknüpft, die alternative, ambivalente und anerkennende Formen des Sehens und Spielens hervorbringt.<sup>24</sup> Auf diese Weise lassen sich dominante Bedeutungsstrukturen auflösen, die die ungleichen Machtrelationen der Game Culture (re-

---

24 In meinem Promotionsprojekt knüpfe ich hieran an, indem ich eine spielerische (Selbst-) Reflexionspraxis des „Mehr-Spielens“ entwerfe, die auf (un-)bewussten, (inter-) subjektiven sowie kritischen Aushandlungsprozessen des Sehens, Spielens und Repräsentierens basiert.

)produzieren. Eine solche Praxis manifestiert sich mithin in den Aushandlungsprozessen des Queergaming, wobei die Ästhetiken von Computerspielen derart ausgereizt werden, dass deren Bedeutungen *spielerisch* aufgelöst, entfremdet und/oder *ad absurdum* geführt werden. Damit werden Spielbarkeiten generiert, die das Selbst- und Fremdverständnis des hegemonialen Status quo der Game Culture effektiv herausfordern. Mehr noch als in CELESTE wird dies in DELTARUNE deutlich, worin ambivalente Sicht- und Spielbarkeiten von Queerness befördert werden, die die Spieler\*innen dazu einladen, produktiv zu *blicken* und zu *spielen*.

## QUELLEN

### LITERATUR

- Aarseth, Espen (2007): I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Situated Play*, Jg. 4, S. 130–133.
- Angelova, Velyana (2022): Zahl der Gamerinnen und Gamer in Deutschland wächst weiter. In: *game – Verband der deutschen Games Branche* v. 16.06.2022. Online: <https://www.game.de/zahl-der-gamerinnen-und-gamer-in-deutschland-waechst-weiter/> [Zugriff: 24.03.2024].
- Backe, Hans-Joachim und Jan-Noël Thon (2019). Playing with Identity: Authors, Narrators, Avatars, and Players in *The Stanley Parable* and *The Beginner's Guide*. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung*, Jg. 8, Nr. 2, S. 1–25.
- Bogost, Ian (2011): *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Bryce, Jo und Jason Rutter (2002): Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. In: Frans Mäyrä (Hrsg.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, S. 243–255.

- Chang, Edmond Y. (2017): A Game Chooses, a Player Obeys. BioShock, Posthumanism, and the Limits of Queerness. In: Jennifer Malkowski/ TreaAndrea M. Russworm (Hrsg.): *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington: Indiana University Press, S. 227–244.
- Cole, Alayna (2017): Ex-Bioware writer David Gaider on representation in games. In: *GamesRadar* v. 07.12.2017. Online: <https://www.gamesradar.com/ex-bioware-writer-david-gaider-on-representation-in-games/> [Zugriff: 24.03.2024].
- Consalvo, Mia (2003): Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, S. 171–194.
- Consalvo, Mia (2012): Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. In: *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, Nr. 1. DOI: 10.7264/N33X84KH.
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2001): *Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Electronic Arts (2024): Diversity, Equity and Inclusion at Electronic Arts. Online: <https://www.ea.com/en-ca/commitments/inclusion-and-diversity> [Zugriff: 24.03.2024].
- Foucault, Michel (2014 [1970]): *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.
- Fox, Toby (2021): Deltarune Status Update. Sept 2021. Online: <https://deltarune.com/update-092021/> [Zugriff: 24.03.2024].
- Fron, Janine, Tracy Fullerton, Jacqueline Ford Morie und Pearce Celia (2007): The Hegemony of Play. In: *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, Jg. 4, S. 309–318.
- Genette, Gérard (2021 [1987]): *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Berlin: Suhrkamp.
- Gray, Kishonna L. (2020): *Intersectional tech. Black users in digital gaming*. Baton Rouge, LA: Louisiana State University Press.

- Hahn, Sabine (2017): *Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Hall, Stuart (1997): The Work of Representation. In: Stuart Hall (Hrsg.): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications, S. 13–74.
- Harrison, Annie et al. (2020): The Virtual Census 2.0: A Continued Investigation on the Representation of Gender, Race and Age in Videogames. In: *AoIR Selected Papers of Internet Research*, Nr. 2020, S. 1–4. DOI: <https://doi.org/10.5210/spir.v2020i0.11229>.
- Jansz, Jeroen und Raynel G. Martis (2007): The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. In: *Sex Roles*, Jg. 56, Nr. 3–4, S. 141–148. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>.
- Keogh, Brendan (2013): Just making things and being alive about it: The queer games scene. In: *Polygon* v. 24.05.2013. Online: <https://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene> [Zugriff: 24.03.2024].
- Kiel, Nina (2014): *Gender in Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
- Koscieszka, Aiden J. (2023): The Moral Service of Trans NPCs: Examining the Roles of Transgender Non-Player Characters in Role-Playing Video Games. In: *Games and Culture*, Jg. 18, Nr. 2, S. 189–208. DOI: [10.1177/15554120221088118](https://doi.org/10.1177/15554120221088118).
- Langemeyer, Ines (2009): Antonio Gramsci: Hegemonie, Politik des Kulturellen, geschichtlicher Block. In: Andreas Hepp/Friedrich Krotz/Tanja Thomas (Hrsg.): *Schlüsselwerke der Cultural Studies*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 72–82.
- Martinez, Ignacio (2019): Final chapter of indie hit Celeste signals toward a possibly transgender protagonist. In: *Daily Dot* v. 11.10.2019. Online: <https://www.dailydot.com/parsec/celeste-protagonist-possibly-transgender/> [Zugriff: 24.03.2024].

- Microsoft Xbox (2024): Welcome to Xbox. Online: <https://www.xbox.com/en-US/community/for-everyone> [Zugriff: 24.03.2024].
- Newman, James (2002): The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. In: *Game Studies*, Jg. 2, Nr. 1.
- Nintendo (2024): Diversity & Inclusion. Nintendo is for everyone. Online: <https://careers.nintendo.com/diversity-and-inclusion/> [Zugriff: 24.03.2024].
- Ruberg, Bo [Bonnie] (2015): No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. In: *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, Jg. 2, Nr. 2, S. 108–124. DOI: 10.14321/qed.2.2.0108.
- Ruberg, Bo [Bonnie] (2017): Playing to Lose. The Queer Art of Failing at Video Games. In: Jennifer Malkowski/TreaAndrea M. Russworm (Hrsg.): *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington: Indiana University Press, S. 197–211.
- Ruberg, Bo [Bonnie] (2018): Straight-washing Undertale: Video games and the limits of LGBTQ representation. In: *The Future of Fandom' special 10th anniversary issue, Transformative Works and Cultures special 10th anniversary issue*, Nr. 28.
- Salter, Anastasia und Bridget Blodgett (2012): Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Jg. 56, Nr. 3, S. 401–416. DOI: 10.1080/08838151.2012.705199.
- Schaffer, Johanna (2008): *Ambivalenzen der Sichtbarkeit. Über die visuellen Strukturen der Anerkennung*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Shaw, Adrienne (2010): What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In: *Games and Culture*, Jg. 5, Nr. 4, S. 403–424. DOI: 10.1177/1555412009360414.



- Shaw, Adrienne (2011): Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *New Media & Society*, Jg. 14, Nr. 1, S. 28–44. DOI: 10.1177/1461444811410394.
- Simon, Annika (2020): The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste. In: Arno Görge/Stefan Heinrich Simond (Hrsg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. Bielefeld: Transcript, S. 189–210.
- Soderman, Braxton (2017): ‚No Time to Dream.‘ Killing Time, Casual Games, and Gender. In: Jennifer Malkowski/TreaAndrea M. Russworm (Hrsg.): *Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington, IN: Indiana University Press, S. 38–56.
- Sony Interactive Entertainment (2024): Diversity & Beyond. Our Diversity, Equity, Inclusion, & Belonging Vision. Online: <https://sonyinteractive.com/en/impact/diversity-and-beyond/> [Zugriff: 24.03.2024].
- Thorson, Maddy (2020). Is Madeline Canonically Trans? In: *Medium* v. 06.11.2020. Online: <https://maddythorson.medium.com/is-made-line-canonically-trans-4277ece02e40> [Zugriff: 24.03.2024].
- Thorson, Maddy (2022): Four Years of Celeste. In: *Medium* v. 25.01.2022. Online: <https://maddythorson.medium.com/four-years-of-celeste-7dccc3f7f4> [Zugriff: 24.03.2024].
- Ubisoft (2024): Diversity & Inclusion. Celebrating diversity and putting belonging at the heart of what we do. Online: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/diversity-inclusion-accessibility> [Zugriff: 24.03.2024].
- Walsdorff, Finja (2022): Mods, Gender & Empowerment: Modding als Diversitätsstrategie. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* v. 28.11.2022.
- Weekes, Patrick (2014): Building a Character: Cremisius ‚Krem‘ Aclassi. In: *BioWare Blog* v. 04.12.2014. Online: <https://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aclassi/> [Zugriff: 24.03.2024].

Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo und James D. Ivory  
(2009): The virtual census: representations of gender, race and age  
in video games. In: *New Media & Society*, Jg. 11, Nr. 5, S. 815–834.  
DOI: 10.1177/1461444809105354.

## SPIELE

CELESTE (2018), EXOK [Extremely OK Games], Maddy Makes Games Inc.

DELTARUNE: CHAPTER 1&2 (2018-2021), Toby Fox.

DRAGON AGE: INQUISITION (2014), BioWare, Electronic Arts Inc.

FAREWELL DLC (2019), EXOK [Extremely OK Games], Maddy Makes Games  
Inc.

METROID (1986), Nintendo R&D1, Nintendo Co. Ltd.

THE SIMS (2000), Maxis Software Inc., Electronic Arts Inc.

TOMB RAIDER (2013), Crystal Dynamics Inc., Square Enix Inc.

UNDERTALE (2015), Toby Fox.

## ÜBER DIE AUTOR\*INNEN

**René Lang** ist Master of Arts der Medienkulturwissenschaft. Sein Grundstudium absolvierte er im Fach Kulturwissenschaft an der Universität Koblenz. Sein Masterstudium schloss er an der Universität zu Köln ab, wobei er zusätzlich als Research Master an der a.r.t.e.s. Graduate School sowie am DFG-Graduiertenkolleg 2661 „anschießen – ausschließen“ aktiv war. Seit April 2024 ist er Promotionsstipendiat im Integrated Track der a.r.t.e.s. Graduate School Cologne. In seinem Dissertationsvorhaben entwirft er eine (Selbst-)Reflexionspraxis des »Mehr-Spielens«. Diese soll die Genese von ambivalenten Sicht- und Spielbarkeiten fördern, die die Spieler\*innen dazu einladen, produktiv zu *blicken* und zu *spielen*. Letzte Veröffentlichung: Lang, René. 2022. „*Experiencing his-story through her body – Ambivalenzen der Repräsentation im Computerspiel.*“ In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung.