

Laudatio 1. Preis

Isabelle Klug: *Heteronormativität in digitalen Spielen: Eine Fallanalyse zur Darstellung und Rezeption von Gender und Sexualitätsstereotypen in Video- und Computerspielen unter medienpädagogischer Perspektive*

Universität Hamburg, Diplomarbeit

Betreuung: Prof. Dr. Renate Luca

Laudatio: Dorothee Meister

Es ist mir eine ganz besondere Freude, Ihnen heute die herausragende Arbeit der diesjährigen Medius-Preisträgerin Isabelle Klug vorzustellen. Sie bewarb sich mit ihrer Diplomarbeit zum Thema „Heteronormativität in digitalen Spielen. Eine Fallanalyse zur Darstellung und Rezeption von Gender und Sexualitätsstereotypen in Video- und Computerspielen unter medienpädagogischer Perspektive“. Betreut wurde ihre Arbeit von Renate Luca und Rudolf Kammerl, beide Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg.

Video- und Computerspiele sind selbstverständliche Bestandteile unserer heutigen Medienkultur und werden sowohl von Jugendlichen als auch von Erwachsenen gleichermaßen gespielt. Ebenso selbstverständlich ist der Begriff der Gleichberechtigung: Es gehört zu unserem moralischen Grundverständnis, dass niemand aufgrund seines Geschlechts, seiner Herkunft oder seiner sexuellen Präferenz diskriminiert werden darf. Dennoch gilt es zu hinterfragen, ob diese Norm im Alltag und somit auch in kulturellen Produktionen eine konkrete Entsprechung erfährt. So weisen die Gender Studies darauf hin, dass Menschen nicht nur physisch existieren, sondern darüber hinaus kulturell codiert sind. Das heißt, dass Menschen kulturell in ein Zeichensystem eingebettet sind, sich also über eine Vielzahl medialer Zeichensysteme konstituieren. Damit wird deutlich, dass Medien nicht nur abbilden, sondern Normen und Identitäten konstruieren und reproduzieren.

In diesem speziellen Fall analysierte Frau Klug wie Frauen und Männer im Hinblick auf Gender und Sexualität dargestellt werden und wie homosexuelle Menschen diese Darstellung erleben. Ausgehend von der kulturellen Codierung sind Menschen nicht nur physisch verletzbar, sondern auch psychisch und symbolisch. Diese Verletzbarkeit liegt der Arbeit von Frau Kluge insofern zugrunde, als sie nach den Möglichkeiten und Widerständen gesellschaftlicher Teilhabe von Homosexuellen in Computerspielen fragt. In diesem Sinne müssten in diesen kulturellen Produkten verschiedene männliche und weibliche Charaktere mit unterschiedlichen sexuellen Präferenzen als handlungsfähige Akteure auftreten, um diversen möglichen Lebensentwürfen Rechnung zu tragen. Ihr Thema der Heteronormativität in Computerspielen behandelt sie unter drei Aspekten: Neben der Aufarbeitung des insbesondere auch internationalen Forschungsstandes analysiert sie exemplarisch Gendertypen und Homosexualität in digitalen Spielen und erfragt in drei halbstrukturierten Interviews mit homosexuellen Frauen und Männern deren Rezeption.

Überzeugend fand die Jury etwa die Analyse der Genderstereotype mit dem Ergebnis, dass die Körper der männlichen Charaktere überformt dargestellt werden, wohingegen sich weib-

liche Charaktere, obwohl zunehmend mehr in den Spielen vertreten, durch eine übersexualisierte Repräsentanz auszeichnen. Im Bezug auf die Gender- und Sexualitätsstereotype zeigt sich eine deutliche Unterrepräsentation von Frauen und Homosexuellen: Durch die Übersexualisierung des weiblichen Körpers bleiben diese im Objektstatus, sind Nebenfiguren oder erotisierte Statussymbole für den männlichen Charakter. Homosexuelle Charaktere finden sich hingegen kaum: Wenn dies der Fall war, wurden Sexualitätsstereotype durch die Gleichsetzung mit dem entgegengesetzten Geschlecht erzeugt. Beispielweise werden männliche Homosexuelle stark verweiblicht repräsentiert, um das hegemoniale Männlichkeitskonzept gegen Neubewertungen abzuschirmen. Die semantische Geste der Darstellungsweise verknüpft also männliche Homosexualität mit Weiblichkeit, sodass das Konzept der Männlichkeit damit nicht in Verbindung gebracht werden kann.

Damit wirken Gender- und Sexualitätsstereotype auf mehreren Ebenen: Auf der Ebene der Geschlechternormen werden Stereotype reproduziert und festgeschrieben, was weiblich und was männlich bedeutet. Auf der Ebene der Sexualitätsrepräsentation gilt das Heteronormativitätsstereotyp, das die reale Bandbreite möglicher sexueller Präferenzen und Rollenausprägungen ausblendet. Aufschlussreich war sodann, dass diese Darstellungsformen in den Interviews erst in der kritischen Reflexion thematisiert und zunächst nicht als negativ aufgefasst wurden, was den konstruierenden und normativen Charakter der Spielewelten unterstreicht.

Frau Klug gelingt es mit ihrer Ausarbeitung komplexe theoretische Bezüge aus der Medienpädagogik und den Gender Studies innovativ aufzugreifen. Diese verbindet sie in einem empirisch überzeugenden Forschungsdesign mittels halbstrukturierten Interviews und einer Computerspielanalyse. So findet eine Auseinandersetzung mit den Ergebnissen der Kulturanalyse an den Aussagen der Interviewpartner statt, die im Sinne der Grounded Theory wiederum an die theoretischen Perspektiven gebunden werden. Mit diesem Vorgehen gelingt es ihr, die Komplexität der Thematik sowohl theoretisch als auch empirisch umzusetzen und damit eine sowohl schlüssige als auch eindringliche Beschreibung der Auswirkungen von Heteronormativität innerhalb von Computerspielen darzulegen. Aufgrund dieser überzeugenden Forschungsleistung geht der diesjährige Medius-Preis an Isabelle Klug.