

Gabriele Hooffacker ·
Benjamin Bigl *Hrsg.*

Science MashUp: Gender, Sex, Diversity

Leipziger Beiträge zur
Computerspielekultur



Springer VS

Science MashUp: Gender, Sex, Diversity

Gabriele Hooffacker • Benjamin Bigl
Hrsg.

Science MashUp: Gender, Sex, Diversity

Leipziger Beiträge zur
Computerspielekultur

 Springer VS

Hrsg.

Gabriele Hooffacker
Fakultät Informatik und Medien
HTWK Leipzig
Leipzig, Deutschland

Benjamin Bigl
Universität Münster
Münster, Deutschland

ISBN 978-3-658-44347-4 ISBN 978-3-658-44348-1 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-44348-1>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2024

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Barbara Emig-Roller

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Wenn Sie dieses Produkt entsorgen, geben Sie das Papier bitte zum Recycling.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
	Benjamin Bigl und Gabriele Hooffacker	
	Literatur	4
2	Game Design im Kontext des intersektionalen Feminismus	5
	My-Nhat Nguyen	
	1 Feminismen	6
	2 Einführung in die Designtheorie	8
	3 Machtverhältnisse im Design	12
	4 Fazit	18
	Literatur	19
3	Manipulation als Machtmittel – Über die Kraft des japanischen Game Storytelling weibliche Protagonistinnen zu etablieren	23
	David Lochner	
	1 Einführung: Die Erforschung der weiblichen Identität	24
	2 Die Entwicklung der weiblichen Geschlechterrolle in der modernen japanischen Dramaturgie	26
	3 Klischee als Katharsis oder Frauenpower: Die zwei Gesichter japanischer Videospiele	29
	4 Der Einfluss Japans auf westlich geprägtes Storytelling: Ein Fazit	32
	Literatur	35

4 Spielend Geschlechtergrenzen überschreiten: Einblicke in die Rezeption von Resident Evil IV	37
Benjamin Bigl	
1 Einleitung – Vielfältig Spielen?	38
2 Experimentell forschen	42
3 Eintauchen in die Spielwelt – Ausgewählte Ergebnisse	50
4 Diskussion – Vielfältig spielen & vielfältig forschen	58
Literatur	59
5 Computerspielsucht: Eine Männersache? Geschlechterunterschiede bei der exzessiven Nutzung von digitalen Spielen und ihre Ursachen	63
Felix Reer	
1 Einleitung	64
2 Gaming Disorder – Computerspielsucht	65
3 Mögliche Ursachen für geschlechtsspezifische Unterschiede bei der Verbreitung von Computerspielsucht	67
4 Fazit	72
Literatur	74
6 Prototypische Entwicklung einer immersiven VR-Erfahrung für Menschen mit Sehbehinderung und Blindheit unter Einsatz eines Smartphones als Ausspielweg	79
Greta Drews und Gabriele Hooffacker	
1 Motivation	80
2 Hintergrund	81
3 Entwicklung einer immersiven VR-Erfahrung	86
4 Ergebnisse	97
5 Zusammenfassung und Reflexion	99
Literatur	99
7 Gender, Sex, Diversity – überbewertet oder Aufholbedarf? Zwei Interviews zum Science MashUp 2023	103
Adina Stampa	
1 Interview mit Barbara Mendes Jenner	106
2 Interview mit einem Gast des Science MashUp	111
Literatur	112
Liste der Videos	113

Über die Autoren

Dr. Benjamin Bigl ist Postdoc am Institut für Kommunikationswissenschaft Universität Münster und koordiniert dort ein DFG-Projekt zur barrierefreien Kommunikation. Er ist zudem Vorsitzender des Zentrums für Wissenschaft und Forschung I Medien e. V. in Leipzig. Er studierte Kommunikationswissenschaften, Journalismus und Geschichte und wurde 2014 an der Universität Leipzig mit einer empirischen Studie über die Nutzung und die Wirkung von virtuellen Videospiele promoviert. Bis 2020 verantwortete er das „Medienpädagogische Zentrum +“ (MPZ +) in Nord-sachsen. Zwischen 2015 und 2018 war er Programmdirektor im Double-Degree-Masterprogramms Global Mass Communication/Journalism an der Universität Leipzig in Kooperation mit der Ohio University (USA). Er forscht und lehrt über die Nutzung und Wirkung digitaler Medien und Computerspiele, zu Themen und Herausforderungen der digitalen Medienbildung sowie der Umweltkommunikation.

Greta Drews, B. Eng., studierte seit 2019 an der HTWK in Leipzig Medientechnik an der Fakultät Informatik und Medien. Zwischen 2020 und 2023 betreute sie die Planung und Umsetzung der LNC Masters, ein eSport Turnier der Langen Nacht der Computerspiele. Sie arbeitet als Broadcast Ingenieurin bei dem eSport Marketing Unternehmen build a rocket GmbH in Köln.

Gabriele Hooffacker, Prof. Dr.-phil., Jahrgang 1959, lehrt an der HTWK in Leipzig im Lehrbereich „Medienadäquate Inhalteaufbereitung“. Gabriele Hooffacker gibt die von Walther von La Roche (1936–2010) gegründete Lehrbuch-Reihe Journalistische Praxis bei Springer VS sowie mit einem Herausgaberteam um Horst Pöttker die Fachzeitschrift Journalistik heraus, außerdem die Reihe „Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur“.

David Lochner unterrichtet moderne Dramaturgie, interaktives Storytelling und Gaming an verschiedenen deutschen Hochschulen und Universitäten. Mit seinem Grundlagenwerk „Storytelling in virtuellen Welten“ gibt er einen tiefen Einblick in Animationsfilm und Gaming. Lochner ist hauptberuflich als Manager im Bereich Kommunikation tätig. Er begann seine Karriere als Film-Redakteur für Mercedes-Benz und die Agentur fischerAppelt.

My-Nhat Nguyen (she/her), M. Eng., 1996 in Tübingen geboren, arbeitet als Mediengestalterin in Leipzig. Während und nach ihrem Bachelor-Studium der Audiovisuellen Medien an der Hochschule der Medien Stuttgart war sie in der Postproduktion von Werbefilmproduktionsfirmen und verschiedenen Unternehmen tätig. Im Jahr 2023 schloss sie ihr Aufbaustudium im Medienmanagement an der HTWK Leipzig mit ihrer Abschlussarbeit zum Thema „Gestaltung für alle: Feministisches Kommunikationsdesign – Philosophien, Strategien und Umsetzung feministischer, antidiskriminierender Ansätze“ ab. Ihr Fokus liegt auf Antidiskriminierung und Feminismus im Bereich des Mediendesigns, was auch durch ihren viet-deutschen Hintergrund geprägt ist.

Felix Reer, Dr. phil., hat mit einer empirischen Medienwirkungsstudie zu Online-Games an der Universität Duisburg-Essen promoviert. Derzeit ist er als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Münster beschäftigt, wo er unter anderem für das Virtual Reality und Game Lab zuständig ist. Von 2018 bis 2022 war er Vice-Chair und ist seit Oktober 2022 Chair der Digital Games Research Section in der European Communication Research and Education Association (ECREA). Sein Forschungsschwerpunkt ist die Nutzung und Wirkung digitaler Medien.

Adina Stampa studiert nach ihrem B. Eng. im Studiengang Medientechnik nunmehr im Master Medienmanagement an der HTWK Leipzig. Sie hat die Lange Nacht der Computerspiele 2023 begleitet und 2024 vorbereitet.



Einleitung

1

Benjamin Bigl und Gabriele Hooffacker

Bereits zum vierten Mal wurde am 13. Mai 2023 die 17. „Lange Nacht der Computerspiele“ (LNC) an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) Leipzig mit dem *Science MashUp* ergänzt und aufgewertet, diesmal unter dem Motto *Gender, Sex, Diversity*. Das Symposiumsformat verbindet klassische wissenschaftliche Vorträge mit Beiträgen im Pecha-Kucha-Format. Pecha-Kucha ist dabei eine Vortragsart, die ohne Bulletpoints und Gliederung auskommt – 20 Bilder in je 20 s sind alles, was den mündlichen Vortrag ergänzt und unterhaltsam macht. Seit 2020 informiert das ScienceMashup über die regionalen Grenzen hinweg auf – wie wir finden – innovative und unterhaltsame Art und Weise über Trends in der Gaming-Branche und aktuelle Ergebnisse aus Wissenschaft und Praxis.

Jährlich erscheint seitdem ein kleiner Band des *ScienceMashups* als „Leipziger Beiträge zur Computerspielkultur“. Mit der Verschriftlichung und Ergänzung der Beiträge sollen mehrere Ziele erreicht werden. Zunächst einmal sollen – analog in Papierform und digital als elektronisches Buch – die Vorträge des Tages dokumentiert und dauerhaft verfügbar gehalten werden. Damit wird weiterhin auch den Vortragenden ein Podium geboten, ihren Vortrag einem breiteren akademischen Publikum bekannt zu machen. Denn das *ScienceMashup* ist eben keine gewöhnliche

B. Bigl (✉)

Institut für Kommunikationswissenschaft, Universität Münster, Münster, Deutschland

E-Mail: info@benjaminbigl.de

G. Hooffacker

Fakultät Informatik und Medien, HTWK Leipzig, Leipzig, Deutschland

E-Mail: gabriele.hooffacker@htwk-leipzig.de

© Der/die Autor(en), exklusiv lizenziert an Springer Fachmedien Wiesbaden

1

GmbH, ein Teil von Springer Nature 2024

G. Hooffacker, B. Bigl (Hrsg.), *Science MashUp: Gender, Sex, Diversity*,

https://doi.org/10.1007/978-3-658-44348-1_1

wissenschaftliche Konferenz, das ScienceMashup bietet Raum für gestandene alte Häsinnen und Hasen der Wissenschaft ebenso wie für Studierende, die ihre Abschlussarbeiten präsentieren, aber auch für Startups der Gaming-Branche oder für Künstlerinnen und Künstler, welche mit Games und X/R Technologien experimentieren. Dabei werden die Tagungsbeiträge ergänzt und erweitert durch studentische Abschlussarbeiten an der HTWK Leipzig. Schließlich dokumentieren die Bände damit auch die vielfältige Gamingkultur in Leipzig und in Mitteldeutschland und machen diese über die regionalen Grenzen hinaus bekannt.

Das Motto der 2023er Ausgabe – *Gender, Sex, Diversity* –, dessen Beitragsband Sie vor sich haben, wirft Schlaglichter auf einige aktuelle politische und gesellschaftliche Debatten im Gamingbereich, die eines gemeinsam haben: Es geht um Vielfalt und darum, ob und wie Games diese Vielfalt bewahren und fördern können. Dass diese Vielfalt durchaus bedroht ist, wurde vielen Menschen auch außerhalb des Gamings vor allem durch die so genannte *GamerGate-Kontroverse* bekannt. „Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf“ (Friedel 2014) titelte etwa die renommierte Frankfurter Allgemeine Zeitung. Ausgelöst wurde die Debatte unter dem Hashtag #GamerGate in den Sozialen Medien – nicht nur in der Gaming-Community – durch einen Blog-Beitrag von Eron Gjoni über seine non-binäre Ex-Partnerin und Spieleentwicklerin Zoë Quinn, in welchem die positive Bewertung eines Spiels von Quinn durch einen Spielejournalisten in Zusammenhang mit der persönlichen Verbindung zwischen Quinn und dem Journalisten gesetzt wurde. Das Offenlegen dieser Verbindung gipfelte in einer Belästigungskampagne gegen Quinn und gegenüber Frauen in der Spielindustrie. Auch in der Wissenschaft wurde das toxische Verhalten im Kontext der Ethik der Berichterstattung diskutiert (Braithwaite 2016). Für den österreichischen Standard (2019) eröffnete der Online-Kulturkampf gar eine Bewegung, die immer noch allgegenwärtig ist. Die Erben dieses Kampfes toben sich bisweilen heute noch in rechten Netzwerken aus Meinungsmachern und Gamern auf YouTube und anderen Plattformen aus, wobei Anti-Feminismus nur eines von vielen Themen ist (Dietrich 2022).

„Wie vielfältig sind Games und warum sind sie es (noch) nicht?“ fragte daher folgerichtig auch die Podiumsdiskussion des *ScienceMashups* 2023. Neben *xMewolinax*, einer Streamerin aus Dresden, die online schon mehrfach angefeindet wurde und sich in der Streaming-Community behaupten muss, diskutierten darüber *Franziska Weser*, eine der wenigen erfolgreichen Gründerinnen eines VR/XR Startups, *Stefan Wilhelm*, der während seines Informatik-Masters in Ilmenau seine Liebe zur Spielentwicklung für blinde Menschen entdeckte, *Benjamin Schmidt*, der aufgrund einer unheilbaren Muskelerkrankung durch klassische Games zunehmend eingeschränkt wird sowie *Martin Dietrich*, der u. a. für GameStar sowie dem MDR

über die vielfältigen Möglichkeiten und Herausforderungen des Gamings berichtet. Die Beiträge des Tagungsbandes reflektieren diese breite Auseinandersetzung des Tagungsthemas.

My-Nhat Nguyen setzt sich in ihrem Beitrag mit feministischen Ansätzen im Designkontext auseinander. Ihr Text will dazu beitragen, ein grundlegendes Verständnis für die komplexen Verbindungen zwischen Feminismus, Design und Machtverhältnissen zu entwickeln, um die Notwendigkeit feministischer, antidiskriminierender Bemühungen von Designer*innen in der Gestaltungspraxis von Games zu erkennen. Dabei werden Nutzer*innen und ihr Bedürfnis nach Sichtbarkeit und Repräsentation und die daraus resultierende gestalterische Macht genauer beleuchtet.

David Lochner rückt Vorurteile und Sexismus in der Videospiel-Welt in das Zentrum seines Beitrages. Sowohl in der westlichen als auch in der japanischen Videospiel-Industrie sind Frauen als Charaktere in Games unterrepräsentiert. Der kulturelle Kern des Geschichtenerzählens in japanischen Videospielen ist tief in Mythologie, Folklore und den Einflüssen von Manga und Anime verwurzelt. Der Versuch, weibliche Stereotypen aufzubrechen und Vorurteile zu verbannen, findet oft durch die Adaption selbstbestimmter Frauenbilder statt, wie ein Vergleich mit dem Kino zeigt.

Benjamin Bigl untersucht die Spielrezeption in Bezug auf die Diversität in der Gaming-Kultur und stellt Ergebnisse einer experimentellen Studie zu „Resident Evil IV“ mit einem Werkstattbericht vor. Er fordert eine breite-re und inklusivere Gestaltung von Spielen, um alle Menschen anzusprechen. Der Werkstattbericht zeigt Möglichkeiten und Grenzen sozialwissenschaftlicher Methoden in den Game Studies auf und hebt die Bedeutung einer umfassenden, vielfältigen methodischen Herangehensweise hervor.

Felix Reer untersucht in seinem Beitrag, ob Computerspielsucht ein männer-spezifisches Thema exzessiven Computerspielens ist. Der Hintergrund seiner empirischen Untersuchung ist einerseits die Anerkennung der Computerspielsucht unter dem Begriff ‚Gaming-Disorder‘ (GD) durch die Weltgesundheitsorganisation (WHO) offiziell als diagnostizierbare Erkrankung. Denn zahlreiche internationale Studien zeigen offenbar, dass Computerspielsucht vor allem unter männlichen Spielern verbreitet ist, während weibliche Spielerinnen deutlich seltener betroffen zu sein scheinen.

Greta Drews und *Gabriele Hooffacker* gehen in einer praxisorientierten Fallstudie der Frage nach, wie Menschen mit Sehbehinderung das Interagieren in Virtuellen Realitäten (VR) erleichtert werden kann. Eine Schuluntersuchung mit einem Prototyp des Spiels „Dreamtrip“ demonstriert damit auch, wie praxisnah die