

# Computerspielkulturen: Praktiken der Aneignung durch Computerspielfans

*Markus Wiemker & Jeffrey Wimmer*

## Einleitung: Computerspiele, Fans und Cultural Studies

Computerspiele<sup>1</sup> haben sich zu einem der bedeutendsten Bereiche der Unterhaltungsindustrie entwickelt. Es wird geschätzt, dass aktuell bis zu eineinhalb Milliarden Menschen regelmäßig Computerspiele spielen (Müller-Lietzkow 16f). Dieser Beitrag möchte aufzeigen, wie die Perspektive der Cultural Studies einen wichtigen Beitrag zu einem besseren Verständnis von digitalen Spielen und ihren Nutzern, insbesondere den Computerspielfans, leisten kann. Die Unterscheidung zwischen Spieler und Fan kann als sehr fließend gesehen werden, da Computerspielen generell eine höchst involvierende und interaktive Form der Mediennutzung darstellt, die rasch und leicht über das aktive Spielen an sich hinausgeht und sich zu fanspezifischen Praktiken transformiert. Dieses spielspezifische Phänomen beschreibt Burn anschaulich:

Engagement with the game does not finish when the game session ends and the computer or console is switched off. Players continue to think about, imagine, even dream about, the events, landscapes, and characters of the game; and particularly committed fans go further, joining online

---

<sup>1</sup> Der Begriff Computerspiel steht hier stellvertretend für alle digitalen Spiele, unabhängig von der Plattform, auf denen sie gespielt werden. Damit ist jedoch nicht impliziert, dass es ohne Bedeutung ist, ob ein Spiel auf einem PC, einer Konsole, einem Spielhallenautomat, einem Mobiltelefon oder einem anderen Endgerät installiert ist. Denn in der Regel ist die Gruppe der Spieler unterschiedlich, werden die Spielregeln und die Form der Repräsentation auf die Plattform abgestimmt, und die Rezeptionssituation unterscheidet sich stark voneinander.

communities of fans, and contributing to message boards, art galleries, writing groups, and other forms of expansive embroidery of the game and its components. (Burn 88).

Das Fan-Sein konstruiert sich dabei vor allem kommunikativ und ist in den Alltagspraktiken und in größeren (Kommunikations-)Gemeinschaften eingebettet (vgl. grundlegend *Textual Poachers*), so führt Hills aus:

(F)andom is not simply a thing that can be picked over analytically. It is also always performative [...] it is an identity which is (dis-)claimed, and which performs cultural work. (Hills xi).

Die kommunikativen und medialen Praktiken der Fans stellen Vorreiter der Massenkultur dar (*Convergence Culture*). Dieser Umstand macht sie vor allem für die Industrie so interessant, die diese Gruppe der Intensivspieler in die Produktion, Distribution und Vermarktung einzubinden versucht. Die Immersion in Spielwelten und die Entwicklung von Fankulturen ist dabei unabhängig von bestimmten Spielgenres, da auch die sogenannten *Casual Games* wie *Farmville* oder *Candy Crush* mit größter Intensivität und Aufwand gespielt werden und in ausdifferenzierten Spielergemeinschaften eingebettet sein können (Consalvo). Allerdings hat die Mehrheit der bisherigen, an Medienkultur orientierten Studien in den Game Studies das Genre der von Intensivspielern präferierten *Massively Multiplayer Online Games* wie zum Beispiel *Everquest* oder *World of Warcraft*, die darin vertretenen Gilden und Clans, den E-Sport oder hoch spezialisierte Gamer-communities fokussiert.

Grundlage für eine medienkulturelle Perspektive auf Games und Computerspielfans sind Theorien und Methoden, die in der Tradition des Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) stehen, das sich über eine lange Zeit intensiv mit der gesellschaftlichen Rolle populärer Medienprodukte auseinandergesetzt hat (vgl. im Überblick *Cultural Studies und Medienanalyse*). In Anlehnung an Grossberg (18) kann man die Cultural Studies auch als ein auf soziale Veränderung zielendes »Projekt« verstehen, das Medien und Mediennutzung als kulturelle Alltagsphänomene kritisch betrachtet. Dieser wissenschaftliche Ansatz kann Hepp folgend durch sieben Merkmale definiert werden (*Cultural Studies und Medienanalyse* 19f):

- *Radikale Kontextualität* bedeutet, dass weder ein kulturelles Produkt noch eine kulturelle Praxis außerhalb des jeweiligen kontextuellen Zusammenhangs fassbar sind, in dem sie stehen. Der Kontext kann eng gefasst sein (beispielsweise eine Schule, an der xenophobe Zustände herrschen) oder sehr weit (beispielsweise *die* neoliberalistische Wirtschaftsordnung).
- Das *Theorieverständnis* der Cultural Studies bleibt stets auf den Kontext bezogen; der Wert der Theorie bemisst sich daran, inwieweit sie geeignet ist, das Verständnis von bestimmten Kontexten zu verbessern.
- Den Ansatz kennzeichnet ein *interventionistisches Moment*, das auch auf seinen politischen Charakter verweist. Nicht die zweckfreie Wissensproduktion ist das Ziel, sondern die Produktion von Wissen, aufgrund dessen die Lösung aktueller soziokultureller Probleme ermöglicht werden könnte.
- Die *Interdisziplinarität* resultiert vor allem daraus, dass das primäre Erkenntnisobjekt – die Kultur – nicht in den methodisch-theoretischen Grenzen einer einzigen Disziplin erfasst werden kann. Cultural Studies weisen in ihrer Analyse von (1) *gelebter Erfahrung des Alltags*, (2) deren Manifestationen in *Texten* (im weitesten Sinn) sowie von (3) *sozialen Strukturen*, die all das prägen, über enge Disziplingrenzen hinaus; sie sind demnach *transdisziplinär* angelegt.
- Spezifische Formen von Kultur sind immer mit der Organisation und Ausführung von *Macht* verstrickt. Der Analysefokus erstreckt sich deshalb von der Rolle der Kultur in der Reproduktion von sozialen Klassenstrukturen (Cultural Studies im engeren Sinn) über die gesellschaftliche Organisation und Konstruktion von Geschlecht (Gender Studies; Gay and Lesbian Studies) bis zur Untersuchung von rassistischen Machtstrukturen (Race Studies; Colonial Studies).
- Kultur besteht nicht nur aus Texten, Bedeutungen und ihren institutionellen Bedingungen, sondern sie fungiert im Prozess der Produktion, Verteilung und Wirkung selbst als *Institution*, das heißt als Netzwerk von sozial-materiellen und sozial-semiotischen Beziehungen.

- Zuletzt ist der Ansatz durch seine *Selbstreflexion* charakterisiert, die konsequent und kontinuierlich in der wissenschaftlichen Analyse- und Schreibpraxis vollzogen wird.

Diese Analysekriterien erscheinen auch zur Untersuchung digitaler Spiele und ihrer Vielzahl an Spielkulturen (*game culture*) besonders vielversprechend. Die kontextualisierende Analyseperspektive erweitert den Fokus der Game Studies, da nicht mehr allein spezifische Nutzungs- und Rezeptionssituationen in den Blick genommen werden, sondern auch die Einbettung von Computerspielnutzung in ihre individuellen Entstehungs-, Gegenwarts- und Folgekontexte (Crawford, Rutter 152f; Wimmer 149f). So zeigen beispielsweise alltagskulturell orientierte Studien, dass Computerspielen auf vielfältige Weise Konsequenzen für das reale Leben besitzt. Das Hobby Computerspiel erfordert viel Zeit, beeinflusst Stimmung und Verhalten, kann als Kommunikationsmedium zu anderen Mitspielern fungieren und trägt zur Identitätsbildung bei.

Um vor diesem Hintergrund die gegenwärtige Hochkonjunktur von Computerspielfankultur kritisch zu reflektieren, gliedert sich vorliegender Beitrag in folgende Abschnitte: Zuerst wird einführend auf das Begriffsfeld Computerspielkultur und die diversen Fan-Phänomene aus analytischer Perspektive eingegangen. Mit Hilfe des Konzepts der Medienkultur, das der Systematisierung der unüberschaubaren Kontexte von Computerspielkultur dient, werden exemplarisch vier zentral erscheinende Artikulationen von Computerspielkultur vorgestellt und diskutiert. Der Beitrag schließt mit medienpädagogischen Implikationen, da es das erklärte Ziel der hier vorgestellten Forschungsrichtung ist, die Mediennutzer in die Lage zu versetzen, kritisch und kompetent mit Medienprodukten umzugehen und diese nicht nur zu konsumieren.

## Was sind Computerspielfankulturen?

Um zu erfassen, was unter Fantum in Bezug auf digitale Spiele konkret verstanden werden kann, ist es sinnvoll, die Überlegungen von Mäyrä aufzunehmen. Ihm zufolge sollte der Fokus der Game Studies

auf der Interaktion zwischen Spiel und Spieler sowie auf dem sich daraus ergebenden Kontext liegen. Die Tatsache, dass man bei der Sportspielserie *FIFA* den eigenen Lieblingsverein steuert, beim Shooter *Call of Duty* die Rolle des Kriegshelden einnimmt oder bei der Simulation *Die Sims* für das Schicksal einer ganzen virtuellen Familie verantwortlich ist, ist nicht allein Teil der reinen Spielmechanik, sondern eine repräsentational-symbolische Zugabe, die untrennbar mit dem Spielerlebnis, aber auch mit der Einbettung in die alltägliche Lebenswelt des Spielers verbunden ist. Durch die verschiedenen Aspekte von Spielkultur, den dazugehörigen Praktiken und Erfahrungen wird das Spielerleben in realweltliche Kontexte eingebunden und der Bedeutungscharakter des Spielens generiert.

Für Mäyrä (21f) werden Spielkulturen als spezifische Subkulturen der Spielaneignung analytisch greifbar – wie zum Beispiel LAN-Gamer oder Modder. Diesbezüglich besonders detailliert erforscht sind bestimmte Rituale – wie vor allem Treffen von Gamern und die damit einhergehenden Vergemeinschaftungsprozesse bei LAN-Partys oder anderen »Real Life«-Treffen. Mäyrä folgend sind die weiteren Merkmale von Spielsubkulturen (1) bestimmte Redeweisen und damit die jeweils subkulturell spezifische Verwendung von Begriffen und Verständigungsmöglichkeiten, (2) das Sammeln und Tauschen besonderer Artefakte (wie etwa originalverpackte Spiele, bestimmte Bücher oder Poster zu einem Spiel), über welche die Identifikation mit einer Subkultur sichtbar wird, (3) bestimmte Erinnerungsstücke an Spielerlebnisse und (4) kollektive Orte der Reflexion und des Dialogs über das Spielerleben wie zum Beispiel Internetdiskussionsforen.

Die Erforschung von Spielkultur in ihrer Rolle als (oftmals jugendliche) Subkultur vernachlässigt allerdings zum einen die »schweigende Mehrheit« der Gelegenheitsspieler und deren Spielerleben, da diese nicht über die Merkmale von Subkulturen sichtbar werden, aber nichtsdestotrotz die Mehrzahl der Computerspieler ausmachen. Zum anderen ist auch zu berücksichtigen, dass die Grenzen zwischen den verschiedenen Manifestationen von Spielkultur nicht als feststehend oder gar als essentialistisch zu verstehen sind, sondern vielmehr allein einen Ausdruck sich stetig verschiebender und verändernder Bedeutungsprozesse darstellen. So sind neben den skizzierten Subkulturen im Sinne spezifischer Spielgemeinschaften unter anderem folgende

konkrete Erscheinungen von Spielkultur empirisch beobachtbar: (1) individuelle Spielkulturen, die besondere Spielertypen und die zum Teil höchst differenzierten Spielarten umfassen wie etwa das Phänomen des Retro-Gaming bzw. die Vorliebe für Computerspieleklassiker aus den 1970er und 1980er Jahren. Daneben existiert (2) eine umfangreiche Computerspielmetakultur. Darunter ist vor allem der künstlerisch-kreative Umgang mit Computerspielen im Rahmen medialer Praktiken zu verstehen. Dies reicht unter anderem von mit Hilfe von Computerspielsoftware selbstproduzierten Kurzfilmen (Machinima) (Lowood), wie zum Beispiel die auf der *Halo*-Game Engine basierenden filmischen Kurzgeschichten *Red vs. Blue*, über diverse kreative Fankulturen bestimmter Spiele oder Spielreihen, wie etwa zu *World of Warcraft* und dessen unzähligen Spielergemeinschaften, bis hin zu der technikbegeisterten Szene der Computerspiel-Modder (Unger). Auf einer gesamtgesellschaftlichen Ebene können Computerspiele und die von ihnen hervorgebrachten Ikonen wie *Lara Croft* oder *Pac-Man* zwar sehr wohl als treibende Kraft einer weltumspannenden und konvergenten Unterhaltungsindustrie, gleichzeitig aber auch als Kulturgüter verstanden werden, die einen kulturellen und sozialen Wert besitzen, da sie Menschen inspirieren.

## Die verschiedenen Artikulationsebenen von Computerspielkultur

Aus analytischer Perspektive kann man Computerspielkultur in Anlehnung an Hepp (*Medienkultur*) als einen immer bedeutender werdenden Teilaspekt aktueller Medienkultur verstehen, deren primäre Bedeutungsressource sich in Computerspielen manifestiert und die vor allem mittels technischer Kommunikationsmedien wie zum Beispiel Handhelds oder Konsolen vermittelt und zur Verfügung gestellt wird. Zum Verständnis der Genese von Computerspielkulturen hilft es, sich die verschiedenen, vor allem medial vermittelten Artikulationsebenen von Computerspielkultur in einem Kreislauf verschränkt vorzustellen (Abb. 1).

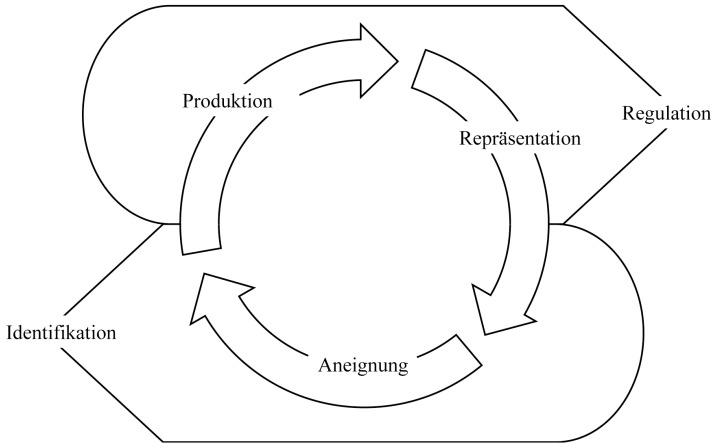


Abb. 1: Kreislauf der Medienkultur (in Anlehnung an Medienkultur)

Die verschiedenen Dimensionen, die mit dem Konzept der Medienkultur erfasst werden, liefern das Wissen darüber, welches kulturelle und soziale Potenzial Computerspiele entfalten können. Im Anschluss an Hepp (*Transkulturelle Kommunikation* 72) sollen fünf spezifische Prozessebenen differenziert werden:

- Die Ebene der (ökonomischen) (Re-)Produktion von und innerhalb von Computerspielen beschreibt »die Strukturen, Praktiken und Prozesse der ›Hervorbringung‹ von Kulturprodukten«. Bezogen auf Spiele bezeichnet diese Ebene vor allem den Bereich der Spielindustrie und damit auch insbesondere der Spieleentwicklung.
- Mit *Repräsentation* wird die »Artikulationsebene der ›Darstellung‹ von Kultur in Kulturprodukten« bezeichnet. Bei Computerspielen geht es auf dieser Artikulationsebene beispielsweise insbesondere um die Darstellung von Gewalt oder Geschlechterrollen in Spielen, deren Bedeutungszuschreibung durch die Spieler, aber auch um die Darstellung von Computerspielen im öffentlichen Diskurs.
- Der Begriff der *Aneignung* bezeichnet grundsätzlich den Prozess des »aktiven ›Sich-Zu-Eigen-Machens‹« von Kultur. Eine Vielzahl

von Spielen sind mit Medienkulturen verknüpft, in denen das Spiel in sogenannten »Communities of Practice« – informellen Lerngemeinschaften – eingebettet ist und man durch den Austausch mit anderen Spielern das Rüstzeug für das Computerspielen erwirbt – ein Prozess, der beispielsweise an der Entstehung von Normen und Regeln innerhalb von Spielergemeinschaften deutlich wird.

- *Regulation* stellt »die Artikulationsebene von Kultur dar, die Einflussnahmen nichtproduzierender Institutionen und Formationen (beispielsweise Politik) auf Kultur fasst.« Bezogen auf Computerspiele geht es hier also zum Beispiel um gesetzliche Bestimmungen über Spielinhalte oder die Festlegung von Altersgrenzen zum Jugendschutz durch die USK.
- *Identifikation* bezeichnet »die Artikulationsebene von Kultur, die den (fortlaufenden) Prozess der Konstitution von Identität auf Basis vermittelter Muster und Diskurse beschreibt.« Sichtbar wird diese Artikulationsebene beispielsweise bei Mitgliedern eines Computerspielclans, die bestimmte Kleidungsstücke tragen oder Redeweisen verwenden, um damit ihre Clan- oder Szenenzugehörigkeit auszudrücken und sich von Nicht-Computerspielern abzugrenzen.

## Produktionskontexte und dahinterstehende Intentionen

Oft wird vernachlässigt, dass bei der Entwicklung und Veröffentlichung eines digitalen Spiels auch Bedingungen, die nicht direkt mit dem eigentlichen Entstehungsprozess zusammenhängen, eine wichtige Rolle spielen. Dazu zählen Konzentrationsprozesse innerhalb einer zunehmend globalisierten Spielindustrie, Kommerzialisierungstendenzen, wie der Einsatz von Werbung in Spielen, und eine immer stärkere Abhängigkeit der Entwicklungsstudios von Firmen, die für die Veröffentlichung zuständig sind. Diese äußeren Rahmenbedingungen entscheiden mit darüber, ob ein Spiel letzten Endes produziert wird, ob Konzerne Spieleraktivitäten überwachen, wie Spiele beworben werden und besonders zentral, welche Ideologien die Entstehung eines Spiels beeinflussen.



Ein Beispiel für die Analyse von Produktionskontexten stellt die Diskussion über die Spielserie *America's Army* dar. Sie zeigt, dass es wichtig sein kann, zu fragen, warum und mit welchen Intentionen ein Computerspiel zu einer bestimmten Zeit, von einer bestimmten Organisation oder Institution produziert wird. *America's Army: Operations* wurde 2002, also ein Jahr nach den Anschlägen vom 11. September, von der US Army veröffentlicht. Das Spiel wird kostenfrei im Internet und als CD-ROM-Version in amerikanischen Rekrutierungsbüros angeboten. Der Spielablauf von *America's Army* erinnert an taktische »First-Person Shooter« wie *Counter Strike*, bei denen der Spieler das Spielgeschehen durch die Augen seiner Spielfigur sieht. Das Spielziel ist zuerst, »offline« ein militärisches Training zu absolvieren, um danach »online« im Mehrspielermodus unterschiedliche militärische Einsätze nachzuspielen. Die Spielserie dient zwar nach offizieller Aussage dazu, ein unverfälschtes und realistisches Bild der amerikanischen Streitkräfte zu vermitteln, die negativen Aspekte eines realen Krieges, wie zum Beispiel Todesfälle in der Zivilbevölkerung im Rahmen sogenannter Kollateralschäden, werden jedoch ausgespart. Die nach Power erfolgreichste Rekrutierungsaktion der gesamten US-Geschichte wurde unter anderem dadurch ermöglicht, dass alle Spieleraktivitäten aufgezeichnet und ausgewertet werden, so dass Spielern, die sich bei einer offiziellen Rekrutierungsstelle melden, in Abhängigkeit von Treffern, Verlusten, Regelverstößen, Spieldauer und -häufigkeit, eine individuelle militärische Laufbahn vorgeschlagen wird. Eine andere Studie kommt zu dem Ergebnis, dass 60 Prozent der neu rekrutierten US-Soldaten das Spiel *America's Army* regelmäßig gespielt haben (Dean). Auch wenn diese Form der Propaganda neu erscheint, darf man nicht vergessen, dass es schon lange eine enge Verbindung zwischen dem Militär und der (elektronischen) Unterhaltungsindustrie gibt. Deshalb erscheint es auch nur konsequent, dass die amerikanische Armee mit Filmfirmen zusammenarbeitet, das Institute for Creative Technologies an der Universität von Südkalifornien finanziert, Entwicklern aus der Spielindustrie attraktive Stellenangebote offeriert und immer häufiger zum Training ihrer Soldaten auf Game Engines bekannter Spiele zurückgreift (Lenoir 291f).

Auch an kommerziellen Computerspielen wie beispielsweise *Full Spectrum Warrior* oder *Grand Theft Auto* zeigen Dyer-Witthoford und de

Peuter, wie die mediatisierten Erlebniswelten der Computerspiele nicht nur der Unterhaltungs- und Profitorientierung der Produzenten, sondern auch politischen oder sogar militärischen Interessen dienen können (97f). Eine von der Spielindustrie implementierte bzw. instrumentalisierte Spielkultur trifft hierbei auf eine vielfältige und kreative Fanspielkultur seitens der Computerspieler. Diese Form von *Bottom-Up*-Spielkultur kann aufgrund ungleicher Produktionsprozesse und Ressourcen nicht in vollem Maße an Computerspielkommunikation teilhaben. Diese partizipative Ungleichheit führt Apperley aus: »The bottom line of full inclusion is not just to be able to play games, but to be able to participate in the productive paratextual industries, and also in the content creation and sharing that characterizes the contemporary digital game ecology« (129).

Am äußerst erfolgreichen *World of Warcraft* können diese Zwänge im Zugang zu und der Teilhabe an Computerspielkultur demonstriert werden. 2005 rief eine Spielergemeinschaft zu einem virtuellen Sit-in auf – der Eingang zu einer Spielinstanz sollte mit den Avataren blockiert werden, da man sich durch die Spielregeln im Vergleich zu anderen Charakterklassen im Spiel benachteiligt sah. Das Ergebnis des virtuellen Streiks war für die Aktivisten unerfreulich. Die am digitalen Protest federführend Beteiligten wurden durch die Computerspielfirma *Blizzard* kurzerhand von den Spielservern für immer verbannt (Abalieno). Empirische Studien stellen verallgemeinernd fest, dass zur Entfaltung sozialer Prozesse der spezifischen Ausgestaltung der Computerspiele und ihrer Erlebniswelten eine bedeutende Rolle zukommt (Williams et al; Moore et al). Denn die soziale Architektur der Spielwelten, wie unter anderem Designentscheidungen und Spielregeln, besitzen einen entscheidenden Einfluss auf das Spieler- und Gemeinschaftsverhalten sowie die Art und Weise der Gruppenbildung, indem sie unter anderem spielinterne Normen und Erwartungen prägt.

## Spieltext: Ideologie, Repräsentation und Regeln

Zur Untersuchung des eigentlichen Spieltextes bieten sich vielfältige Verfahren an. Eine Möglichkeit ist die Methode der Ideologiekritik

(Kellner 57f). Mit Ideologie ist hier ein System von Überzeugungen, Ideen oder Weltanschauungen gemeint, die einen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erheben und gleichzeitig den Interessen einer sozialen Gruppe dienen. Ideologie kann sowohl die Ebene der Repräsentation von Figuren oder Gesellschaftsmodellen, wie auch die ludische Struktur, also die Regeln und Ziele eines Spiels, betreffen.

Als idealtypisches Beispiel für eine ideologiekritische Analyse kann die Spielreihe *Grand Theft Auto* nicht nur wegen ihren expliziten Darstellungen, sondern auch wegen der ungeheuren und andauernden Popularität fungieren. So wurden zuletzt im Herbst 2013 Gewaltdarstellungen und insbesondere eine Folterszene in *Grand Theft Auto V* kontrovers öffentlich diskutiert. So führt Liebl zum Beispiel aus: »Während ich mir noch denke, sich kann doch nicht diesen wimmernden Typen foltern«, wird mir klar: Genau das verlangt »GTA V« von mir. Ich habe noch nie zuvor etwas verstörenderes, abstoßenderes und krasserer gespielt.« An *Grand Theft Auto: San Andreas* wurde beispielsweise der latente Rassismus des Spiels kritisiert, denn das Spiel zeigt Menschen aus Süd- und Mittelamerika vornehmlich als Diebe, Drogendealer, Prostituierte oder Zuhälter. Ist die Darstellung der Spielfiguren möglicherweise rassistisch, so zeigt die Untersuchung der ludischen Struktur keine zwangsläufig rassistischen Spielziele. Denn die Spieler können sich zu großen Teilen frei entscheiden, ob sie Missionen wie Banküberfälle oder Auftragsmorde übernehmen oder sich ihr eigenes Spielziel wählen, indem sie zum Beispiel nur die Großstadt erkunden. Diese Diskrepanz zwischen Repräsentation und Regeln ist bei reinen Propagandaspielen wie *Ethnic Cleansing* oder *Special Force* nicht zu finden. Diese Spiele versuchen meist ganz offen, ihre ideologischen und rassistischen Überzeugungen zu transportieren, so hat man in *Ethnic Cleansing* die Aufgabe, das »Ghetto von Schwarzen, Latinos und Juden zu säubern« (und beim First-Person-Shooter *Special Force* ist man Mitglied des »islamischen Widerstandes«, der eine israelische Invasion im Libanon verhindern soll).

Auch ein mehrfach ausgezeichnetes und ein als »pädagogisch wertvoll«<sup>2</sup> eingestuftes Spiel wie *The Sims* kann im Zentrum einer ideologiekritischen Diskussion stehen. Kritisiert wurde hier die Glori-

---

2 <http://www.ca.com/de/news/3-top-auszeichnungen-fur-die-sims-3>.

fizierung von Konsum und Kapitalismus, denn der einfachste Weg, seine »Sims« glücklich zu machen, ist der Kauf von Waren aller Art. Will Wright, der Entwickler des Spiels, sieht *The Sims* jedoch eher als Versuch, den »American Way of Life« zu parodieren (Sivhonen 139). Denn gekaufte Konsumgüter gehen kaputt und Anschaffungen müssen gepflegt oder gewartet werden. So soll der Spieler nach einer längeren Spieldauer feststellen, dass Konsum Zeit und Arbeit kostet und nicht zwangsläufig glücklich macht (Pearce). Dieses Beispiel verdeutlicht, dass man von der Analyse eines Spieltextes nicht unmittelbar auf die Rezeption oder die Einbindung in den Lebensalltag von Spielern schließen kann. Denn der Spieltext ist zwar die Grundlage für Aneignungsprozesse, doch sind unterschiedliche Lesarten und verschiedenartigste Formen des Spielvergnügens möglich.

### Praktiken der Aneignung: Vergnügen, kreative Anpassung und Vergemeinschaftung

Aus analytischer Perspektive sind die vielfältigen Formen von Vergnügen und Unterhaltung faszinierend, die Spieler bei der Aneignung von Computerspielen erfahren. Diese Empfindungen werden allerdings nicht einfach vom Spieltext ausgelöst, genauso wenig decken sie sich zwangsläufig mit dem vom Entwickler intendierten Spielvergnügen. Vielmehr sind sie variabel, von der Art des Genres und im Besonderen von individuellen und zum Teil psychologischen Faktoren abhängig. So variiert die Art und Intensität des Spielvergnügens auch während eines einzelnen Spiels, und offensichtlich bietet ein Strategiespiel ein anderes Potenzial für Vergnügen als ein Autorennspiel. Letztendlich ist jedoch die Erwartung, Stimmung, Kompetenz, Erfahrung und der Geschmack des Spielers für die Spielerfahrung entscheidend (Carr 177).

Vergnügung steht auch oft mit verschiedenartigsten Praktiken in einem Zusammenhang – wie vor allem der kreativen Modifikation von Computerspielen oder der Mitgliedschaft in virtuellen Gemeinschaften, die über den eigentlichen Spielprozess hinausgehen. Diese Form von Fanpraktiken, egal ob individuell oder gemeinschaftlich durchgeführt, können dabei sehr unterschiedlich ausfallen. So modi-

fizieren manche Spieler ihre Spiele durch die Einbindung von Figuren, Szenarien oder Musik aus Filmen oder Fernsehserien wie *Star Wars* oder *The Simpsons*. Andere entwerfen Kleidung, Accessoires, Waffen, neue Spielstufen (Level), Spielumgebungen (Maps) oder Spielfiguren. Sie dichten, texten Lieder, entwickeln Geschichten (Fanzfiction), zeichnen Szenen, Comics und Spielcharaktere (Fanart) oder arbeiten an Hilfen, die es ermöglichen, einfacher oder schneller das Spielziel zu erreichen (Cheats, FAQs oder Walkthroughs), drehen mit Hilfe von Game Engines Animationsfilme (Machinima) oder verwandeln sich im »real life« in ihre favorisierte Spielfigur (Cosplay).

Fanpraktiken erfolgen mehrstufig: In einem ersten Schritt verliehen die Spieler die ästhetische Distanz zum Spiel, hinterfragen die Autorität des Entwicklers und beginnen die Grenzen des Spieltextes zu überschreiten (Newman 148). Dann werden sie in einem zweiten Schritt durch das Erweitern und Anpassen des Spiels selbst zum Autor (Burn 100). Durch diese semiotische Transformation werden Lücken im Text gefüllt, indem beispielsweise im Spiel nur angedeutete Sachverhalte zu Ende gedacht, implizite Beziehungen explizit gemacht, Spielcharaktere in neue Situationen versetzt oder sexuelle Präferenzen konvertiert werden. Diese Form des »intertextuellen Spiels« (Fiske 3) ist dabei meist mehr von den Motivationen und Bedeutungszuweisungen der Spieler als vom gespielten Spiel geprägt.

Ein Sonderfall der Modifizierung ist die Praxis, ein Spiel »gegen die Regeln« zu spielen (Everett 318) und nicht mehr dem vom Spielentwickler vorgesehen Spielziel zu folgen. Die Bandbreite reicht dabei von kreativen Spielzielen, wie eine Spielebene in möglichst kurzer Spielzeit (*Speedrunning*) oder ohne den Einsatz von Gewalt zu vollenden (*Creative Play*) oder dem Vergnügen nach Fehlern (*Bugs*) in der Software zu fahnden, bis zum Versuch, durch eigene Programmierung in den intendierten Spielablauf und das vorgegebene Spielziel einzugreifen. Diese Formen von »widerständigen Lesarten und Praktiken« (Fiske 2) zeigen, dass Komponenten des Spiels, die im Spiel selbst keine oder nur eine untergeordnete Rolle spielen, zum beherrschenden Generator von Spielvergnügen oder auch als Ressource für expressive und soziale Aktivitäten werden können (Burn 88).

Je mehr Zeit Spieler mit der Verbreitung von spielspezifischen Informationen oder der kreativen Anpassung von Spielen verbringen,

desto häufiger sind sie auch Mitglieder einzelner Fankulturen, die sich mit einzelnen Spielen, Genres oder ausgewählten Aspekten von Spielen beschäftigen. Dabei reicht die Bandbreite dieser, oft nur temporären Gemeinschaften, von eher losen Verbänden bis hin zu stark differenzierten und gut organisierten Fankulturen, die über ein festes Set von Regeln und Normen, eine gemeinsame Sprache und Geschichte, geteilte Verhaltensmuster und eigene Institutionen verfügen.

Dabei lassen sich abhängig von der Tiefe der Involvierung unterschiedliche Spielertypen unterscheiden. Die Stufe des »Novizen« ist zuallererst durch Neugierde gekennzeichnet, der betreffende Spieler kennt die spezialisierte Kultur kaum und verweilt auch nicht lange in ihr. Wenn sein Interesse steigt und er sich über einen längeren Zeitraum intensiv mit seinem Hobby beschäftigt, wird er zum »Touristen«. Der Status eines »Freaks« wird erst erreicht, wenn Kompetenz und Wissen groß genug sind und eine dauerhafte Stabilisierung des Interesses einsetzt (Winter 167f). Natürlich erfordern diese Fanaktivitäten einen beträchtlichen Zeitaufwand, trotzdem ist die Teilhabe an diesen Gemeinschaften für viele Spieler sehr befriedigend, da sie öffentliches Ansehen, Selbstbestätigung und eine große Anzahl sozialer Kontakte gewinnen können (Burn 90).

Darüber hinaus stellen die meisten virtuellen Fangemeinschaften unterschiedliche Formen von Kapital zur Verfügung. Spieler können beispielsweise vom kollektiven oder spezialisierten Wissen der Gemeinschaft profitieren (Wissenskapital), auf ein großes, differenziertes Netzwerk zurückgreifen (Netzwerkkapital) und von der Solidarität innerhalb der Gemeinschaft profitieren (Sozialkapital). Dabei werden manchmal virtuelle Gruppen für einzelne Spieler so bedeutsam, dass sie dort moralische und emotionale Unterstützung bei Lebenstraumata suchen und (scheinbar auch) finden. Dies zeigt, dass obwohl die Gemeinschaften nur virtuell existieren, »reale« soziale Funktionen übernommen werden.

## Repräsentation und Aneignung von Geschlechterkonstruktionen

Prozesse der individuellen Identitätsarbeit werden oft durch die Repräsentation von Identitätsmarkern in digitalen Spielen angestoßen. Dazu zählen die Darstellung von Klasse, Rasse, Ethnie, Alter, sexueller Orientierung und des biologischen und sozialen Geschlechts. Dabei kann die Auseinandersetzung mit der eigenen Identität auf unterschiedliche Arten erfolgen wie zum Beispiel durch die Auswahl und Modifizierung von Spielfiguren, durch den eigentlichen Spielprozess, durch die zeitgleiche oder spätere Reflexion über das Spiel oder durch die Kommunikation mit anderen Spielern. Natürlich fordert dabei nicht jedes Spiel oder Spielgenre den Spieler gleichermaßen zur Identitätskonstruktion heraus. Genres wie Gesellschaftssimulationen oder Rollenspiele bieten durch die vielfältigen Wahl-, Gestaltungs- und Entwicklungsmöglichkeiten der Spielfiguren ein besonders großes Potenzial.

Exemplarisch sollen hier die Implikationen von Geschlechtsdarstellungen in Spielen diskutiert werden. Biologisches und soziales Geschlecht können nicht gleichgesetzt werden, denn das soziale Geschlecht (*gender*) bezieht sich zwar auf das biologische Geschlecht (*sex*), betont aber die soziale Konstruiertheit und kulturelle Vermittlung von geschlechtlicher Identität (Bryce, Rutter 302). Die soziale Funktion von Genderzuschreibungen besteht dabei in der Regulierung des Verhaltens der Geschlechter untereinander. So werden die als akzeptiert geltenden Normen, Erwartungen und Rollen, der Weg, wie Individuen die Welt erfahren, sich selbst sehen und präsentieren, festgelegt. In diesem Sinne sind Geschlechtskonstruktionen gemeinschafts- und zeitspezifisch und dadurch prinzipiell veränderbar. Mittels der Darstellung von Spielfiguren werden also Identifikationsangebote gemacht, die von den Spielern dazu benutzt werden können, ihre Geschlechtsidentität zu entwickeln (Schindler 21). Spiele wirken in diesem Sinne als Sozialisationsagenten, die rhetorisch und persuasiv operieren, das heißt, dass sie je nach Zielsetzungen (oder spezifischen Machtverhältnissen) Geschlecht bestätigen, akzentuieren, umkehren, verwerfen oder ironisieren. Dabei spielen sie eine doppelte Rolle: In der Sozialisation können sie, ähnlich wie andere Medien, zur

Formung der geschlechtlichen Identität beitragen. Dadurch wird nicht zwangsläufig die Persönlichkeit der Spielenden verändert, aber es ist möglich, dass bestätigt und verstärkt wird, was die Spieler an gesellschaftlichen Vorstellungen, Werten und Normen bereits verinnerlicht haben. Andererseits können sie auch emanzipatorisch wirken, indem sie zur Übernahme von fremden Perspektiven ermutigen (Gee 259) und für die soziale Konstruktion von Geschlechterrollen, genderspezifische Probleme und gesellschaftliche Ausgrenzungen sensibilisieren. Auch wenn das Genderkonzept oft nur mit der Darstellung von weiblichen Spielfiguren in Verbindung gebracht wird, so steht es doch genauso für die Repräsentation und Aneignung von Maskulinität. Bryce und Rutter erinnern zum Beispiel daran:

It is also possible to consider the resistance of dominant conceptualizations of masculinity by male gamers. It is also possible that male gamers may construct an alternative masculine role that challenges the traditional masculine emphasis on physical strength and competition. (Bryce, Rutter 308).

Spiel-Avatare eignen sich besonders gut zur individuellen Reflexion und zum »Empowerment« der Spieler, indem sie Prozesse wie »Virtual Cross-Dressing«, »Gender Customising« oder »Gender Swapping« ermöglichen (Meadows; Zaheer, Griffiths 50f). Shaw zeigt in ihren Studien auf, dass auch – wenn auch nur in einem bescheidenen Maßstab – transgener, schwul-lesbische und bisexuelle Repräsentationen Eingang in Computerspiele finden (243f).

Konkret können folgende Fragen zur Analyse geschlechtlicher Identitätsmarker gestellt werden: (1) Inwieweit stehen im Spiel überhaupt geschlechtliche Identitätsmarker zur Verfügung? Und wenn ja, welche Geschlechtsvorstellung repräsentieren sie? (2) Inwieweit ist das Verhältnis der verschiedenen geschlechtlichen Spielcharaktere ausgeglichen? (3) Inwieweit sind diese Spielfiguren steuerbar oder sogenannte »Non Player Characters« (NPCs)? Oft sind weibliche Figuren zwar im Spiel vertreten, aber nur in Form der (nicht steuerbaren) Prinzessin, die entweder errettet werden muss oder als »Belohnung« auf den Spieler wartet. (4) Besitzen die verschiedenen Avatare die gleichen Handlungsmöglichkeiten und Gewinnchancen, oder verändert sich durch die Wahl des Geschlechts eventuell das Spielziel? (5) Wie sind die Avatare ästhetisch gestaltet, herrschen stereoty-



pische oder sexistische Darstellungen vor (zum Beispiel sexuell aufreizende Kleidung oder die Betonung von physischen Attributen)? Wie werden die Charaktere auch außerhalb der eigentlichen Spielsituation in *Cut Scenes* und *Full Motion Videos* (FMVs), im Handbuch und in Rezensionen, auf der Spielverpackung und auf Werbepostern dargestellt? (6) Inwieweit zeigen sich im Spiel neue Diskurse oder wird an tradierten Stereotypen von Geschlecht festgehalten?

Auch wenn Kafai et al in ihrer grundlegenden Anthologie feststellen, dass sich die Gender-Kontexte in und um Computerspiele in den letzten Jahren geändert haben, unterscheidet sich die gegenwärtige Situation nicht wesentlich von der in den 1990er Jahren (vgl. im Überblick Cassell, Jenkins). Versucht man Aussagen über die Repräsentation von Geschlechtskategorien zu treffen, lassen sich nur wenige allgemeingültige Tendenzen feststellen. Zum einen verringert sich zwar die ehemals klare, quantitative Dominanz männlicher Spielfiguren, vor allem bei den steuerbaren Charakteren oder zentralen NPCs (Schindler 21), immer weiter. Zum anderen wird bei der Darstellung von Geschlechtskategorien, insbesondere bei der Repräsentation weiblicher Avatare, weiterhin aber in der Regel immer noch auf (sexualisierte) Stereotype zurückgegriffen. So sind weibliche Charaktere in der Mehrheit der kommerziellen Computerspiele unterrepräsentiert oder erscheinen in unterwürfigen Kontexten (Beasley, Collins Standley 286f; Grapentin 161f). Das vor allem in den USA populäre *The Sims* wird von Jenkins und Cassell als ein Positivbeispiel aufgeführt, da es Spielerinnen anspreche, ohne dabei exklusiv auf Stereotype zu vertrauen (11f). Nichtsdestotrotz stellt Zaremba zusammenfassend fest:

Die Heldinnen sollen zum einen als Identifikationsfiguren für den weiblichen Markt dienen, sodass auch das Interesse von Mädchen an Computerspielen wächst, zum anderen als erotischer Kaufanreiz für die männliche Käuferschicht fungieren. (Zaremba 283).

Die vor allem in Mainstreamspielen verwendeten Klischees ähneln auf den ersten Blick denen, die auch in anderen Medien verwendet werden, jedoch war lange Zeit eine stärkere Schwarz/Weiß-Zeichnung und eine Übermodellierung der Geschlechtsmerkmale vor allem der weiblichen Spielfiguren vorherrschend: »Nearly all virtual

protagonists display huge breasts, extreme wasp waists, and ultra-long legs« (Richard, Zaremba 294) Besonders die Darstellung von Lara Croft wurde aufgrund knapper Kleidung und des anatomisch unmöglichen Verhältnisses von Brust zu Taille als sexistisch kritisiert.<sup>3</sup> Der weibliche Star der *Tomb Raider*-Serie ist nach dieser Sichtweise ein Objekt der voyeuristischen Befriedigung und ein Mittel zur Produktion von Vergnügen durch Macht und Kontrolle über die Hauptfigur (Bryce, Rutter 303). Es existiert aber auch eine gegensätzliche Lesart: Nach ihr wird der Einsatz einer starken, weiblichen Heldin im Spiel als revolutionär und emanzipatorisch angesehen (zu einer Diskussion der verschiedenen Lesarten von Lara Croft vgl. auch Kennedy). Denn durch die Bereitstellung einer weiblichen Spielfigur wird ein positives Rollenmodell angeboten, und Spieler erhalten die Möglichkeit, eine weibliche Spielperspektive einzunehmen. Die verschiedenen Lesarten des Spiels sind allerdings nur fakultativ und in ihrer Aneignung abhängig von vielen Kontextfaktoren – so problematisiert Atkins:

We may become deeply involved in the experience of watching or playing »as« Lara Croft, but we never undertake a magical transformation to »become« her. This is a fantasy world forever mediated not just by a distance between player and protagonist that is integral to the third-person gameplay (we »look« not so much over her shoulder, but from above and behind), but by the technology of delivery. (Atkins 28f.)

Erlaubt *Tomb Raider* nur die Steuerung eines weiblichen Spielcharakters, bieten andere Spiele die Möglichkeit, eine eigene Spielfigur, egal welchen Geschlechts, zu erschaffen. Jedoch ist wenig darüber bekannt, wie und aus welchen Gründen Spieler tatsächlich mit Geschlechtskonstruktionen in dem Sinne experimentieren, dass sie eine Spielfigur des anderen Geschlechts wählen (Carr 167). Möglich ist ja nicht nur die Absicht des Spielers, über die eigene Geschlechtsidentität zu reflektieren, sondern es können auch Vorteile im Spiel oder das Vergnügen an der (sexualisierten) Ästhetik der Spielfigur im Vordergrund stehen. Es ist zu erwarten, dass, obwohl die meisten Spiele traditionelle Geschlechterrollen und -stereotype eher reproduzieren

---

<sup>3</sup> Interessanterweise verkörpert der Avatar von Lara Croft in der 2013er Version *Tomb Raider* ein stark athletisches und maskulines Frauenbild.

und verstärken, in Zukunft weitaus differenziertere und variabelere Rollenangebote mit entsprechenden Interaktionsmöglichkeiten in digitalen Spielen zu finden sein werden. So ist im Vergleich zu früher ein verstärktes Auftreten von Gamerinnen- und Transgender-Spielkulturen zu beobachten (Shaw 234f; Zaremba 286f).

## Kontexte, Medienkompetenz und Computerspiele

Cultural Studies postulieren, dass es notwendig ist, digitale Spiele in ihren Kontexten zu untersuchen. So deckt eine Untersuchung der Produktionskontexte äußere Rahmenbedingungen, soziale Praktiken und Ideologien auf, die die Entwicklung eines Spiels beeinflussen. Die Analyse von Spieltexten, von Repräsentation und Regelstruktur beleuchtet, wie sich vom Spielentwickler propagierte Gesellschaftsmodelle, bevorzugte Lebensstile und Rollenmodelle und implizite Wert- und Normenvorstellungen im Spiel manifestieren. Die Untersuchung der Aneignung von digitalen Spielen kann die Variabilität von Lesarten, die Vielfältigkeit der kreativen und produktiven Praktiken und unterschiedliche Formen der Produktion von Bedeutung und Vergnügen verdeutlichen. Obwohl diesbezüglich noch Studien auf breiter Front ausstehen, ist es plausibel anzunehmen, dass – analog zu den Befunden der Forschung zur Aneignung von Social-Web-Angeboten – nur eine Minderheit von Spielern bzw. den Computerspielfans diese kreativen Spiel- und Kommunikationsräume, wie zum Beispiel das Erstellen von Mods, auch wirklich in Anspruch nimmt bzw. dazu befähigt ist. Der Bereich der Konsumtion, also die reine Nutzung eines Spiels, stellt natürlich die mehrheitliche Praxis des Computerspielens dar. Eine entscheidende Rolle spielt hier die kontextspezifische Einbettung des Computerspielens in seine verschiedenen Computerspielfankulturen.

Da digitale Spiele im Leben vieler Jugendlicher und Erwachsener eine so wichtige Rolle spielen, drängt sich die Frage auf, ob Spielen und die dazugehörigen Fanpraktiken den Erwerb von Medienkompetenz (*Media Literacy*) unterstützen? Folgt man Gee, dann ist Lernen immer Teil des Spiels, denn die Beschäftigung mit digitalen Spielen

löst kritische Lernprozesse aus, durch die der Spieler die Welt auf eine neue Art und Weise erfährt, neue Gruppen mit unterschiedlichen sozialen Praktiken kennenlernt und Ressourcen für zukünftiges Lernen und Problemlösen erwirbt: »When people learn to play video games, they are learning a new *literacy*« (Gee 229 [H.i.O.]). Spieler erwerben also eine neue Form von Medienkompetenz, die es ermöglicht, Medien kritisch zu hinterfragen, gezielt zu nutzen und auch selbst zu produzieren. Sie nutzen dazu ihr Wissen über die Zusammenhänge der Computerspielindustrie und lernen, technische Geräte zur rezeptiven wie auch interaktiven Mediennutzung sowie zur innovativen und kreativen Mediengestaltung zu gebrauchen. Denn gerade die selbständige Herstellung von Medienprodukten, wie das Modifizieren und Anpassen von Spielen, ist ein erster Schritt zum Erwerb von Medienkompetenz. Es bleibt zu hoffen, dass zukünftig mehr ›Tools‹ und ›Engines‹ entwickelt werden, die es Spielern ermöglichen, ihre eigenen Versionen von Gemeinschaft, Gesellschaft und Identität zu entwickeln, zu verbreiten – und natürlich zu spielen. Empirisch ist noch ungeklärt, ob Intensivspieler bzw. Computerspielfans mehr von diesen Lernprozessen lernen als die Mehrheit der sogenannten Gelegenheitsspieler.

## Literatur

- Abalieno. These Screenshots Are Worth a Ban! *The Cesspit*, 29. Jan. 2005. <http://www.cesspit.net/drupal/node/491> (17. Jul. 2014).
- Apperley, Tom. *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2010.
- Atkins, Barry. *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press, 2003.
- Beasley, Berrin und Tracy Collins Standley. Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication & Society* 5.3 (2002): 279–293.
- Bryce, Jo und Jason Rutter. Gendered Gaming in Gendered Space. *Handbook of Computer Game Studies*. Eds. J. Raessen und J. Goldstein, 301–310. Cambridge/London: MIT Press, 2005.

- Burn, Andrew. Reworking the text: Online fandom. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Eds. Diane Carr et al, 88–102. Cambridge: Polity, 2006.
- Carr, Diane. Games and Gender. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Eds. Diane Carr et al, 162–178. Cambridge: Polity, 2006.
- Consalvo, Mia. Hardcore Casual: Game Culture Return(s) to Ravenhearst. *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*. Port Canaveral (2009): 50–54.
- Crawford, Garry und Jason Rutter. Digital Games and Cultural Studies. *Understanding Digital Games*. Eds. J. Bryce und J. Rutter, 148–165. London: Sage, 2006.
- Dean, Sidney. Autos und Moneten. *Y – Das Magazin der Bundeswehr*, 2012. <http://bit.ly/1r7ncdA> (17. Jul. 2014).
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota, 2009.
- Everett, Anna. Serious Play: Playing with Race in Contemporary Gaming Culture. *Handbook of Computer Game Studies*. Eds. J. Raessen and J. Goldstein, 311–325. Cambridge/London: MIT Press.
- Fiske, John. *Reading the Popular*. London/New York: Routledge, 1991.
- Gee, James P. Semiotic Domains: Is Playing Video Games a Waste of Time. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Eds. K. Salen und E. Zimmerman, 228–267. Cambridge: MIT Press, 2006.
- Grapenthin, Helga. Geschlechterbilder in Computer- und Videospiele. *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Eds. T. Bevc und H. Zapf, 161–184. Konstanz: UVK, 2009.
- Grossberg, Lawrence. *Bringing It All Back Home: Essays on Cultural Studies*. Durham: Duke University, 1997.
- Hepp, Andreas. *Transkulturelle Kommunikation*. Konstanz: UVK, 2006.
- Hepp, Andreas. *Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS, 2010.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London/New York: Routledge, 1992.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York/London: New York University Press, 2006.
- Jenkins, Henry und Justine Cassell. From Quake Grrls to Desperate Housewives: a Decade of Gender and Computergames. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Eds. Y. B. Kafai et al, 5–20. Cambridge: MIT Press, 2008.
- Kafai, Yasmin et al. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2008.

- Kellner, Douglas. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*. London/New York: Routledge, 1995.
- Kennedy, Helen W. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? *Game Studies* 2.2 (2002).
- Lenoir, Tim. All but war is simulation: The Military-Entertainment Complex. *Configurations* 8.3 (2000): 289–335.
- Liebl, Franz. Folter in »Grand Theft Auto« – Warum ich »GTA V« nicht mehr weiterspielen kann, 20. Sep. 2013. <http://www.br.de/puls/themen/popkultur/gta-v-folter-kommentar-100.html> (17. Jul. 2014).
- Lowood, Henry A. High-Performance Play: The Making of Machinima. *Videogames and Art: Intersections and Interactions*. Eds. A. Clarke und G. Mitchell, 59–79. Chicago: University of Chicago Press, 2007.
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage, 2008.
- Meadows, Foz. Seeming Female: Gender In Digital Spaces Online, 15. Jan. 2014. <http://fozmeadows.wordpress.com/2014/01/15/seeming-female-gender-in-digital-spaces/> (17. Jul. 2014).
- Müller-Lietzkow, Jörg. Die »Killerspieldebatte«, Jugendmedienschutz und deren mögliche wirtschaftliche Konsequenzen: Welche Auswirkungen hat eine veränderte Medienregulation auf die Produktion digitaler Spiele in Deutschland? *Paderborner Universitätsreden 117*. Paderborn: Freese, 2010.
- Newman, James. Social Gaming and the Culture of Videogames. Competition and Collaboration on and off Screen. *Videogames*. Ed. J. Newman, 145–162. London/New York: Routledge, 2004.
- Pearce, Celia. Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. A Conversation with Will Wright by Celia Pearce. *Game Studies* 2.1 (2002).
- Power, Marcus. Good Morning Zekistan: Post 9/11 Video war games and the militarisation of US popular culture. Paper presented at the Crossroads in Cultural Studies. University of Istanbul (2006).
- Richard, Birgit und Jutta Zaremba. Gaming with GRRRLS. Looking for She-roes in Computer Games. *Handbook of Computer Game Studies*. Eds. J. Raessen und J. Goldstein, 283–300. Cambridge/London: MIT Press, 2005.
- Schindler, Friedemann. Super Mario und Super Marion. Geschlechtsrollen in Computer- und Videospiele. *Medien Praktisch* 3 (1996): 21–25.
- Shaw, Adrienne. Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture* 4 (2009): 228–253.
- Sivhonen, Tanja. *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.
- Unger, Alexander. Modding as a Part of Game Culture. *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*. Eds. J. Fromme und A. Unger, 509–525. Wiesbaden: Springer, 2012.

- Wimmer, Jeffrey. *Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und ökonomische Aspekte*. Konstanz: UVK, 2013.
- Winter, Rainer. *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. 2. Auflage. München/Köln: Halem, 2010.
- Zaheer, Hussain und Marc D. Griffiths. Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study. *CyberPsychology & Behavior* 11.1 (2008): 47–53.
- Zaremba, Jutta. »Sie will doch nur spielen« –Von Cyber-Heldinnen und Gamerinnen-Kulturen. *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Eds. T. Bevc und H. Zapf, 281–292. Konstanz: UVK, 2009.