

Elaine Kunigk

Shira Chess: Play like a Feminist

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/16308>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kunigk, Elaine: Shira Chess: Play like a Feminist. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2021), Nr. 2, S. 221–223. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16308>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Shira Chess: Play like a Feminist

Massachusetts: The MIT Press 2020 (Playful Thinking Series), 165 S., ISBN 9780262044387, USD 26,95

Mit ihrem Buch *Play like a Feminist* legt Shira Chess einen neuen Teil für die „Playful Thinking Series“ vor und bietet damit einen Einblick in den Bereich des feministischen Spielens. Zu Beginn gibt sie einen Überblick darüber, was es eigentlich bedeutet, wie ein Mädchen beziehungsweise eine Frau zu spielen. Laut Chess muss dieser Ausdruck nicht immer negativ konnotiert sein, allerdings sei er das leider meistens, obwohl man sich dieser Bezeichnung nicht schämen sollte. Generell werfe das Spielen als erwachsene Frau und auch als erwachsener Mann die Frage danach auf, was es überhaupt bedeutet, wie ein_e Erwachsene_r zu spielen. Man habe verlernt, wie ein Kind zu spielen, und die Beantwortung der Frage sei schwierig, da man hier die

unterschiedlichsten Umstände, etwa das soziale Umfeld, in Betracht ziehen müsse.

Statt diesen Gedanken weiter zu verfolgen, ruft Chess dazu auf, wie eine Feministin zu spielen, das heißt, die Strukturen der Spiele und der Industrie zu untersuchen, zu hinterfragen und zu verändern. Weiter erklärt sie, dass Frauen leider oft das Problem hätten, ihre Freizeit nicht richtig zu nutzen. Sie seien meist produktiv und selbst, wenn sie versuchten, zu entspannen, hätten sie trotzdem Arbeiten in Bezug auf den Haushalt oder die Kindererziehung im Hinterkopf. Dies solle sich ändern. Laut Chess sollten Frauen, genauso wie Männer es zumeist tun, ihre Freizeit zur reinen Entspannung nutzen und sich mehr Zeit für sich selbst nehmen.

In ihrem dritten Kapitel schreibt Chess darüber, dass Spielen benutzt werden sollte, um gegen diese immer noch in klischeehaftem Rollendenken verhaftete Situation zu protestieren. Dadurch könne man Aufmerksamkeit erreichen, und das auf einem guten, neuen Weg, der andere Frauen und Männer dazu einlädt, teilzunehmen. Sie zeigt zahlreiche Beispiele auf, welche verdeutlichen, wie diese Art des Protests aussehen und funktionieren kann.

Das vierte und damit vorletzte Kapitel widmet Chess einem Blick auf die Gaming-Industrie. Sie rekapituliert historische Entwicklungen des Gamings und beleuchtet, wie sich diese Szene von einem männerdominierten Schauplatz hin zu einer vielfältigeren und offeneren Umgebung entwickelt hat. Hier führt die Autorin allerdings auch an, dass es zwar mittlerweile schon viele speziell auf Gamerinnen zugeschnittene, auch feministische Spiele gebe, die Zahl aber im Vergleich zu den insgesamt veröffentlichten Games noch zu gering sei. Zudem sei die Ablehnung von Frauen sowohl als Entwicklerinnen als auch als aktive Gamerinnen in der Szene immer noch groß.

In ihrem letzten Kapitel spricht Chess über *Gaming Circle*. Sie beschreibt ein Experiment, das sie in ihrer Heimatstadt durchgeführt hat, um mehr Frauen zum Spielen zu bewegen. Demnach hat sie sich unter anderem mit Freundinnen und Kolleginnen getroffen, um sich gemeinsam mit ihnen in ihrer Freizeit dem reinen Spielen zu widmen. Laut Chess sei dies der Weg zu einem weiblich-selbstbe-

stimmten, feministischen Spielerlebnis, weshalb sie am Ende des Buches einen Guide hinzugefügt hat, welcher den Leser_innen helfen soll, selbst einen *Gaming Circle* zu gründen.

Zu Beginn des Buches *Play like a Feminist* scheint nicht ganz sicher, in welche Richtung Shira Chess mit ihrem Werk gehen möchte. Als Leser_in wird man rasch etwas skeptisch, da man befürchten muss, dass die Autorin die typischen, bekannten Diskussionsthemen zum Thema Gaming im Zusammenhang mit Frauen aufführen würde. Und leider werden bei der weiteren Lektüre diese Befürchtungen teilweise bestätigt. Der erste Teil des Buches ist sehr gut gelungen. Chess wirft einen sehr weitgefächerten Blick auf das Thema, und viele Leserinnen werden sich in ihren Aussagen – besonders in Bezug auf die ‚richtige‘ Nutzung der Freizeit – wiederfinden. Auch der Guide zur Gründung des eigenen *Gaming Circle* ist praxisorientiert und ansprechend. Im dritten Kapitel musste die Rezensentin aber feststellen, dass Chess hier nicht genau auf den Punkt gebracht hat, warum genau man Protest mit Spielen verbinden sollte und was diese Form des Protests bewirken soll. Obwohl Chess im vierten Kapitel Spiele aufzählt, die ihrer Meinung nach feministisch geprägt sind, fehlen neuere Werke wie *Horizon Zero Dawn* (2017) und die *The Last of Us*-Reihe (2013-2020), die mit starken Hauptdarstellerinnen genau den feministischen Anspruch aufweisen, den Chess propagiert. Des Weiteren ist es schade, dass Chess zwar viele persönliche Fußnoten angemerkt hat, aber der wissenschaft-

liche fundierte Hintergrund zu häufig etwas untergeht oder unberücksichtigt bleibt.

Summierend lässt sich festhalten, dass das Buch besonders für Leser_innen, die neu in der Materie sind, einen guten und breit gefächerten Einblick bietet. Dennoch bleiben

einige Ausführungen leider zu ungenau oder grob, weshalb es eine Überlegung wert ist, auch die anderen Bücher aus der Reihe „Playful Thinking Series“ zu lesen. Vielleicht ergibt sich dadurch in Verbindung ein geschlossenes Bild.

Elaine Kunigk (Marburg)