

Sabine Hahn: Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie

Bielefeld: transcript 2017, 223 S., ISBN 9783837639209, EUR 34,99
(Zugl. Dissertation an der Philosophischen Fakultät der Universität Köln, 2017)

Im Diskurs um digitale Spielkultur scheint gegenwärtig die feministische Kritik der letzten Jahre etwas abzuklingen. Anita Sarkeesian's Videoreihe *Tropes vs. Women in Video Games* hat ihren vorläufigen Endpunkt erreicht und die #GamerGate-Debatte köchelt mittlerweile auf niedrigerer Flamme zwischen Sexismus und faschistoiden Tendenzen in den Onlineforen. Dass noch längst nicht alles gesagt ist, wird auf Fachtagungen und in akademischen

wie journalistischen Publikationen immer wieder deutlich. *Gender und Gaming* ist der jüngste Eintrag in der Debatte.

In ihrer Dissertation integriert Sabine Hahn vier distinkte Bereiche des Games-Diskurses: (1) Frauen als Konsumentinnen, (2) die Repräsentation von Frauen in Spielen, (3) Frauen als Zielgruppe und (4) Frauen in der Spieleindustrie. Die zu überprüfende Hypothese lautet, dass diese vier

Bereiche als *virtuous cycle* fungieren – also eine quantitative und/oder qualitative Korrelation der einzelnen Bereiche zueinander besteht. Konkret bedeutet dies: Wenn Frauen stärker an der Entwicklung von Spielen beteiligt sind, diversifiziert sich die Repräsentation weiblicher Figuren, werden weibliche Konsumpräferenzen stärker berücksichtigt und mehr Frauen spielen, was wiederum dazu führt, dass mehr Frauen sich an der Entwicklung von Spielen beteiligen. Methodisch kombiniert Hahn eine theoretische Evaluation des Status Quo mit einer empirischen Exploration anhand von Expert_innen-interviews.

Hahn arbeitet sich transparent und mit vorbildlich klarer Struktur durch die Studie. Wer mit den angesprochenen Debatten nicht vertraut ist, findet eine konzise Zusammenfassung in *Gender und Gaming*. Wer eine Auffrischung hinsichtlich der Definition des digitalen Spieles benötigt, ebenso. Selbst die Grundprinzipien der empirischen Forschung sind derart aufgefächert, dass die Lektüre leicht zugänglich ist. Als nüchternes Ergebnis steht allerdings lediglich, dass die interviewten Expert_innen, ihrer subjektiven Wahrnehmung folgend, den von Hahn vermuteten *virtuous cycle* bestätigen.

Entsprechend bleibt stets die Frage offen, ob nicht ein *virtuous cycle* nur als Längsschnittstudie nachgewiesen werden kann. Aus den Vermutungen von Industrie-Insidern werden empirische Erkenntnisse, die nur da hinterfragt werden, wo sie den theoretischen Vorannahmen widersprechen. Unklar bleibt,

wieso Hahn manche der Aussagen als Vorurteile und Ausdrücke mangelnder Selbstreflexion beschreibt, andere hingegen fraglos übernimmt. So gilt die Aussage der Expert_innen, dass es ein geschlechtsspezifisches Konsumverhalten gäbe, als Beleg für dessen Existenz (vgl. S.151f.), wohingegen die Aussage der Expert_innen, dass die sexualisierte Darstellung weiblicher Figuren im Rahmen der Kunstfreiheit zu rechtfertigen sei, als „Selbstschutz der Experten“ (S.154) gedeutet wird. Dabei bieten die geführten Expert_inneninterviews reichhaltiges Potenzial; aber nicht, um aus ihnen einen *virtuous cycle* abzuleiten, sondern um das Bild nachzuzeichnen, das die Branche von sich selbst hat.

Das eigentliche Problem der Dissertation liegt jedoch in ihrem unklaren Verhältnis zur feministischen Kritik. Der Mangel an Primärtexten aus den Gender Studies fällt durchaus negativ ins Gewicht. Kernkonzepte von Simone de Beauvoir und Judith Butler werden nur durch indirekte Referenzen berücksichtigt und halten Hahn nicht davon ab, unbelegt anzunehmen, dass die Identifikation mit dem Avatar für Frauen wichtiger sei als für Männer und dass Frauen lieber kooperativ spielen (vgl. S.197). Wenngleich Hahn derartige Generalisierungen mehrfach relativiert, wird doch augenfällig, wie umständlich und in Teilen widersprüchlich der Spagat zwischen ökonomischer Marktforschung einerseits und feministischer Kritik andererseits ausfällt. Hinzu kommen zahlreiche formale und orthografische Fehler.

Mit *Gender und Gaming* stößt Hahn in ein wichtiges Problemfeld und zeigt

umfassend auf, welche frappierende Desiderate im Sektor digitaler Spielkultur nach wie vor bestehen. Der Untersuchung selbst aber fehlt der Fokus. Als Längsschnittstudie, die sich ausschließlich quantitativ auf den Zusammenhang zwischen Frauen auf Produktions- und Rezeptionsseite konzentriert, hätte das Konzept des *virtuous cycle* eine spannende Anwendung erfahren. Als femi-

nistisch motivierte Inhaltsanalyse von Geschlechterstereotypen in Spielen, die Frauen explizit als primäre Zielgruppe definieren, ebenso. *Gender und Gaming* aber lässt die notwendige Tiefe und Präzision vermissen, um mehr zu sein als die Feststellung, dass die Spieleindustrie ruhig mehr Frauen beschäftigen könne.

Stefan Simond (Marburg)