

QUEERING GAME SPACES

Ein Diskussionspapier

VON ANDREAS RAUSCHER

ABSTRACT

Der Artikel bietet einen einführenden Überblick über die Perspektiven der Queer Game Studies. Neben Anknüpfungspunkten zum Queer Cinema in der Filmwissenschaft zeichnen sich im gegenwärtigen Diskurs zwei zentrale Strömungen ab, die Idee der Queer Game Studies als avantgardistischer Praxis und eine Verbesserung der traditionellen Repräsentationspolitik in Videospielen, analog zu vergleichbaren Debatten um Sichtbarkeit in anderen kulturellen Feldern. Als pragmatische Praxis für den medienkulturwissenschaftlichen Alltag schlägt der Artikel am Beispiel des viel diskutierten Independent-Spiels *GONE HOME* (2012) einen Middle Ground-Approach vor, der in Anlehnung an Henry Jenkins Konzept des Game Designs als narrativer Architektur Spielräume als Schauplatz queerer, ludischer und narrativer Möglichkeiten versteht.

Der Variantenreichtum der Videospiele scheint sich in den letzten Jahrzehnten nicht nur in Hinblick auf die ästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten und die Ausdifferenzierung der Spielkonzepte weitaus schneller zu entwickeln, als es in der Geschichte des Films der Fall war. Auch die Verfeinerung theoretischer Positionen zeichnet sich durch eine ausgesprochen hohe Dynamik aus. Die zu Beginn der 2000er Jahre als eine Art Gründungsstreit betrachtete Kontroverse zwischen auf den Eigenwert der Spiele konzentrierten Ludolog*innen und Narratolog*innen, die Videospiele als eine neue Form des Geschichtenerzählens betrachteten, scheint heute weitgehend beigelegt. Die aktuellen Forschungsaktivitäten in den Game Studies umfassen ein weites Spektrum, von den kulturellen Rahmenbedingungen des E-Sports über die Vermischung realer und virtueller Räume in Augmented-Reality-Spielen wie *Pokémon Go* bis hin zu den performativen Handlungsmöglichkeiten weitflächiger Open-World-Szenarien und der ästhetischen Eigenverantwortung im Gebrauch filmischer Stilmittel in Action-Adventure-Reihen, deren Gestaltungsaufwand sich mit den Standards einer Hollywood-Produktion messen kann.

Die Ludologie-Narratologie-Kontroverse beförderte zwar eine verstärkte Sensibilität für den Eigenwert der Spiele, ihre Mechanismen und ihre gestalterischen Kriterien. Zugleich wird rückblickend jedoch auch deutlich, dass sowohl die Idee von Spielen als ludischen Systemen als auch die Betrachtung von Games als Geschichten sich gleichermaßen auf einen traditionellen Formalismus zurück zie-

hen. Diese abstrakte Betrachtung der Spielmechanismen tendiert häufig dazu, sich weitgehend von gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten zu entkoppeln.

Gerade Themenkomplexe wie die von Anita Sarkeesian in ihrer Video-Essay-Reihe *Tropes vs. Women in Video Games* analysierten Rollenbilder der *Damsel-in-Distress*, die bei allen stilprägenden Finessen des Gamedesigns in der Figur der zu jeder neuen Saison wieder vom Bösewicht Bowser entführten Prinzessin Peach aus Nintendos *Super Mario*-Reihe nach wie vor präsent bleibt oder des kumpelhaf-ten *Manic Pixie Dream Girl*, das als Sidekick alleine der Aufmunterung eines mürrischen Helden dient, lassen sich mit einem rein formalistischen Ansatz nur rudimentär erfassen. Die ästhetischen Aspekte der mit diesen Figuren assoziierten audiovisuellen Rhetorik wären vielmehr Gegenstand einer transmedialen Ikonographie und Ikonologie, wie sie sich in der Bildwissenschaft und der filmwissenschaftlichen Genreforschung findet. In die Gestaltung der Videospiel-Avatare und der sie umgebenden NPCs (Non-Player-Characters), sowie das für ihre Handlungsmöglichkeiten relevante Setting, das von Science-Fiction und Fantasy über Agenten- und Abenteuer-Szenarien bis hin zur Simulation des gewöhnlichen Alltags reichen kann, schreiben sich Rollenmuster und gesellschaftliche Konventionen fort. Je nach Genre Setting impliziert die Semantik eine von den Spieler*innen durch das Gameplay konfigurierbare Syntax und je nach Grad der Handlungsfreiheit des Spielkonzepts und der mit diesem kombinierten Regeln lassen sich individuelle Auslegungen der Figuren und ihres Verhältnisses zur Spielwelt realisieren. Welche Potentiale sich für ein dekonstruktivistisches Queer Playing, analog zu Techniken eines Queer Reading ergeben, hängt daher nicht zuletzt davon ab, wie vorgefertigt der vom Spieler oder der Spielerin übernommene Charakter erscheint.

In Action-Adventures wie der *Uncharted*-Reihe, die in ihrem aktuellen Titel *The Lost Legacy* (2017), die in den ersten Teilen von dem Indiana Jones-Epigonen Nathan Drake übernommene Aufgabe der Schatzsuche an seine Kollegin Chloe Frazer weiter gibt, werden die Charaktere vom Spiel vorgegeben und beschränken sich in ihren Handlungsmöglichkeiten auf Aktionen wie Klettern, Springen, Schießen und Laufen, die dem Setting entsprechend für eine/n Action-Held*in alltäglich erscheinen. Um einiges freier gestalten sich die Optionen zum Ausspielen des von den Spieler*innen übernommenen Charakters in den von Anfang an als Hybrid aus strategischen und erzählerischen Elementen konzipierten Rollenspielen. Für den Besuch einer Online-Spielwelt in regelmäßigen Abständen wählen Spieler*innen in einigen Fällen Avatare, die ihren eigenen persönlichen Einstellungen nahe sind. In einem epischen Rollenspiel lotet man hingegen wie ein*e Schauspieler*in auch gerne ambivalente Seiten eines Charakters aus. In Single-Player-Spielen mit einer ausgefeilten Handlung und einer detailgenau auf die Ereignisse des Plots ausgerichteten Levelstruktur wie beispielsweise den Rollenspiel-Reihen *Dragon Age* (seit 2009) und *Mass Effect* (seit 2008) des Studios Bioware können die von den Spieler*innen übernommenen Figuren dunkle Geheimnisse verber-

gen, die einen interessanten, in zusätzlichen Quests zu erkundenden Nebenstrang der Handlung eröffnen können.

Aus der Perspektive klassischer Filmtheorie ließe sich nun erwarten, dass zu diesen dunklen Geheimnissen auch bi- und homosexuelle Neigungen zählten. Doch die Charaktere in der *Dragon Age*- und der *Mass Effect*-Reihe müssen gar nicht erst aus dem *Closet* kommen, eine bisexuelle oder homosexuelle Ausrichtung ist bereits in den Handlungsmöglichkeiten der meisten Avatare angelegt und kann je nach Interessen der Spieler*innen ohne weitere Hindernisse performativ ausagiert werden. Durch diese bereits als Code in die Algorithmen des Spiels integrierte Option erübrigen sich jene aus der Filmgeschichte bekannten subversiven Lesarten, die wie das von Susan Sontag und anderen Theoretiker*innen diskutierte Phänomen des Camp in stilisierter Form versteckte Codes für homosexuelle Subkulturen im Umgang mit popkulturellen Artefakten wie Judy Garland in *The Wizard of Oz / Das zauberhafte Land* (USA 1939) und Busby Berkeley-Musicals herausarbeiten.

In ihrer Einführung zum *Queer Cinema* weist die Filmwissenschaftlerin Barbara Mennel auf die subversive Praxis dieser Tradition vor dem Hintergrund des Classical Hollywood hin: »Cinematic camp has a special affinity to classic Hollywood of the 1940s and 1950s, when gays and lesbians worked in the studios under the explicit condition that their sexual identity was barred from filmic representation.«¹ Das umfassendere Projekt der filmwissenschaftlichen Recherchen zum Queer Cinema sieht Mennel in einer archäologischen Spurensuche einer alternativen Ikonographie, »an archeology of an alternative cinematic aesthetics organised around non-normative desires.«²

Die Ausweitung des Projekts der Queer Studies auf eine allgemeinere Ebene, die auf eine medienübergreifende Ikonographie der Dissidenz verweisen könnte, geht nach Mennel über die Frage nach der Repräsentation von homo- und bisexuellen Charakteren hinaus. Entsprechend unterscheidet sie zwischen queeren Implikationen und Bestrebungen, die Anzahl gleichgeschlechtlicher Beziehungen in Filmen, Serien und Spielen zu erhöhen:

Queer implies the subversion of gender and sexual identities assumed to be cohesive, while ›gay‹ and ›lesbian‹ claims the political productivity of circulating such identities in the public sphere in order to demand equal rights. Since the medium film lends itself to a realist representation of identity as well as to its artistic deconstruction, both approaches exist in filmic production and reception.³

Diese beiden theoriegeschichtlichen Tendenzen, auf der einen Seite die mit Verfahren der Dekonstruktion assoziierte Unterwanderung normativer Machtstruk-

1 Mennel: *Queer Cinema*, S. 27.

2 Ebd., S. 1.

3 Ebd., S. 3.

turen und Auflösung binärer Polaritäten, und auf der anderen Seite eine veränderte, auf erhöhte Sichtbarkeit im Mainstream abzielende Repräsentationspolitik, setzen sich unmittelbar in den Diskursen der Queer Game Studies fort. Adrienne Shaw und Bonnie Ruberg betonen in der Einleitung zu *Queer Game Studies* (2017): »The key distinction we are making here is between scholarship that takes as its primary focus LGBTQ topics – from LGBTQ players or designers to games with LGBTQ representation – and work that seeks to understand video games through the conceptual frameworks of queerness.«⁴

Die Ansätze der Queer Game Studies wollen traditionelle Oppositionen wie Ludologie und Narratologie oder heteronormative Geschlechtergrenzen überwinden und in diesem Prozess auch die Videospiele neu denken:

Queer thinking has the potential to simultaneously destabilize and reimagine video games themselves [...] Rather than understanding games as rule-based structures (ludology) or just in terms of representation (narratology), we can view games as spaces where we play within and against rules and explore representation beyond explicitly named queer content. Queer game studies opens up possibilities for queer game play that is not about finding the »real« meaning of a game text, but playing between the lines with queer reading tactics.⁵

Die Autor*innen des Bandes verstehen Videospiele als Möglichkeitsräume queeren Handelns: »They inspire us to see video games as spaces of queer possibility.«⁶

Bei genauerer Betrachtung wird jedoch schnell deutlich, dass diese Möglichkeitsräume selbst historischen Entwicklungen unterliegen. Einige Queer Readings popkultureller Artefakte aus vergangenen Jahrzehnten haben heute den Mainstream erreicht. In den Filmen von Todd Haynes wie *Velvet Goldmine* (GB 1998) und *Far From Heaven* (USA 2002) werden Diskurse einer queeren Rezeptionsgeschichte selbst unmittelbar auf der Ebene der Filmhandlung thematisiert, einmal in der Auseinandersetzung mit dem androgynen Glam-Rock der 1970er Jahre und einmal als Reflexion auf die Subtexte der Melodramen von Douglas Sirk. Das als Slash bezeichnete Subgenre der Fan Fiction zur *Star Trek - Original Series* (USA 1966-1969), in dem eine geheime homosexuelle Beziehung zwischen Captain Kirk und Mister Spock ausgeschmückt wird, funktioniert über anspielungsreiche Andeutungen. Wenn sich die zuvor durch queere Interpretationen herausgearbeiteten Implikationen jedoch als expliziter Bestandteil in der Handlung der Serien selbst finden, handelt es sich eher um sympathische politische Korrekturen und eine progressive Repräsentationspolitik als um eine raffinierte Schmuggelaktion. Zu dieser Entwicklung gehören sowohl die Integration eines explizit

4 Shaw/Ruberg: »Introduction: Imagining Queer Game Studies«, Position 172.

5 Ebd., Position 99.

6 Ebd., Position 164.

homosexuellen Paars in die aktuelle *Star Trek*-Serie *Discovery* (USA, 2017), als auch die in den Code der Rollenspiele *Dragon Age* und *Mass Effect* implementierten gleich geschlechtlichen Romanzen. Sie liefern einen signifikanten Beleg für die Historizität der Queer Readings, die auf längere Sicht ihr serielles Ausgangsmaterial oder Genrekonzepte selbst gestalterisch beeinflussen.

Entsprechend erweitert Edmond Y. Chang in einem Aufsatz über das Queergaming den Radius der Aktivitäten:

Queergaming expands what it means to create, consume, and play to include game mods (or modifications) and Easter Eggs (hidden messages, jokes, and surprises), paratexts like game wikis and player-created websites, walkthroughs, and *Let's play* videos, and even fan fiction, parodies, machinima, and cosplay (costume play). Queer remediation deploys what Henry Jenkins calls ›textual poaching‹ or a participatory culture which transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed a new culture and a new community.⁷

Die von Chang als Queergaming beschriebenen Ansätze ergänzen sich am produktivsten mit jenen Aktivitäten, die Mia Consalvo in ihrem Aufsatz zum queeren Potential der Alltagssimulation *The Sims* (seit 2000) als spielerische Strategie ausmachte.⁸ Sie sind das Ergebnis kreativer spielerischer Interventionen und nicht vorgegebene Ereignisse eines vorgefertigten Plots, der lediglich ein gewisses Fine Tuning erlaubt. Die homosexuellen Romanzen werden als Teil eines nach der Typologie von Jesper Juul als *Game of Emergence* zu bezeichnenden Spiels erspielt. Juul grenzt deren offene Strukturen von den stärker linear organisierten *Games of Progression* ab: »Emergence is the primordial game structure where a game is specified as a small number of rules that combine and yield a large game tree, that is, a large number of game variations that the players deal with by designing strategies.«⁹ Die Form des emergenten Spiels verzichtet auf eine klare dramaturgische Struktur zu Gunsten der Bereitstellung performativer Möglichkeitsräume.

Chang sieht Queergaming als Erweiterung des spielerischen Erfahrungshorizonts, wie er mit den Formen eines emergenten Gameplays korrespondiert:

Queergaming is a provocation, a call to games, a horizon of possibilities. Queergaming is a refusal of the idea that digital games and gaming communities are the sole provenance of adolescent, straight, white, cisgender, masculine, able, male, and ›hardcore‹ bodies and desires and the articulation of and investment in alternative modes of play and ways of being [...] Queergaming dances with the possibilities of non-

7 Chang: »Queergaming«, Position 928.

8 Consalvo: »Game Analysis«.

9 Juul: *Half-Real*, S. 73.

competitive, nonproductive, nonjudgmental play, as well as the uncertainty and inefficiency of glitches, exploits, and other goofiness and the desire for queer worlds as opportunities for exploration, for different rules and goals, and even for the radical potential of failure.¹⁰

Als wichtigen Referenzpunkt nennt Chang Alexander Galloways Begriff des Countergaming und beruft sich auf die Avantgarde-Filme der 1960er Jahre, die sich wie Jean-Luc Godard in seinen späteren Arbeiten als Opposition zum Mainstream verstanden.

Angesichts der Referenzen auf die filmische Avantgarde der 1960er und 1970er Jahre bleibt die Frage offen, ob es tatsächlich nur das freie Spiel jenseits der Norm und die als Repräsentation vorcodierte algorithmische Routine gibt oder ob nicht gerade für eine kulturwissenschaftliche Perspektive und insbesondere für eine spielerische kritische Intervention nicht auch die Zwischenräume in der Grauzone zwischen verspielter Avantgarde und politisch korrigierter Narration relevante Ergebnisse und Erkenntnisse hervorbringen. Bekanntlich blieben Jean-Luc Godard und seine Mitstreiter*innen mit ihren ebenso radikalen wie didaktischen Video-Experimenten in den frühen 1970er Jahren weitgehend unter sich, bis sie 1980 doch wieder zum Kino zurückkehrten. Eine Poetik des Queer Gaming sollte nicht die emotionale Involvierung und das queere Potential übersehen, das sich aus überraschenden Ereignissen in einem ansonsten auf den Mainstream abzielenden Spiel ergeben kann.

In dem etwas weniger bekannten Spiel *Bully* (2006) versteckte das Studio Rockstar Games, das mit der erfolgreichen Videospiel-Reihe *Grand Theft Auto* (GTA, seit 1998) satirische Subversion in ein kommerziell lukratives Markenprodukt ummünzte, beispielsweise eine Queer Gaming-Mechanik. Die Spieler*innen übernehmen die Rolle eines mit allerlei Problemen konfrontierten Internatsschülers. Wie sich dieser verhält, wird nicht eindeutig vorgeschrieben. Der Avatar kann entweder die Schule schwänzen und durch die Stadt streifen oder am Unterricht teilnehmen, der aus einer ganzen Sammlung von Mini-Games besteht, darunter u. a. Rhythmus-Spiele und Puzzle-Aufgaben. Eine eindeutige Wertung einer der beiden Spieloptionen gibt es nicht. Ob die Spieler*innen es als subversiv begreifen in der Tradition einer ganzen Reihe prominenter Vorbilder aus der Filmgeschichte den Unterricht zu umgehen oder ob sie lieber den Prügeleien mit Mitschüler*innen ausweichen und die Mini-Games erfolgreich absolvieren, bleibt den einzelnen Vorlieben überlassen. Als versteckter Bonus lässt sich außerdem auswählen, ob der Avatar bei seinen ersten romantischen Erfahrungen eine Mitschülerin oder einen Mitschüler umwirbt. *Bully* liefert ein prägnantes Beispiel dafür, dass sich komplexeres Gamedesign nicht auf die einfache Gegenüberstellung von Mainstream-Gaming und subversiver Avantgarde reduzieren lässt. Diese Opposi-

¹⁰ Chang, Position 825.

tion würde außerdem genau jene Polaritäten erneut affirmieren, die die Queer Game Studies eigentlich hinter sich lassen wollten.

Vielmehr lassen sich verschiedene Möglichkeiten einer queeren Betrachtungsweise in unterschiedlichen graduellen Abstufungen in Spielen aller Formate ausmachen. Die avantgardistische Form des freien Spiels, die Chang in den Blick nimmt, wäre eine ludische Option, weitere Varianten finden sich im Raum als Kategorie der ästhetischen Erfahrung, den die Spieler*innen als Kontrastfolie zu den mit dem jeweiligen Setting gekoppelten Erwartungshaltungen erleben können und schließlich auch in der Narration als Prozess des aktiv erschlossenen Storytellings.

Abschließend sollen die ludischen und narrativen Möglichkeitsräume im Kontext der Queer Game Studies am Beispiel des Independent-Games *Gone Home* (2012) genauer betrachtet werden. Die Grundlage hierfür bildet ein Ansatz des Medienwissenschaftlers Henry Jenkins, der sich auf die Idee des Gamedesign als narrative Architektur bezieht.¹¹ Jenkins sieht in der Betrachtung von Spielräumen als Orte narrativer Möglichkeiten eine Alternative zur strikten Trennung zwischen ludischen und narrativen Elementen: »[A] middle-ground position between the ludologists and the narratologists, one that respects the particularity of this emerging medium – examining games less as stories than as spaces ripe with narrative possibility«. ¹² Die narrativen Erwartungshaltungen korrespondieren in *Gone Home* mit queeren Möglichkeitsräumen, die sich jedoch in zwei unterschiedlichen Weisen entfalten, einmal als Repräsentationspolitik auf der Ebene der sämtliche angedeuteten Ereignisse umfassenden Story und einmal als raffinierte Unterwanderung der mit dem Setting verbundenen Genrekonventionen auf der Ebene der von den Spieler*innen ausagierten Handlung.

Gone Home wurde von Entwickler*innen des Labels *Fullbright Company* konzipiert, die zuvor an dem intensiv diskutierten dystopischen Shooter *Bioshock* (2008) beteiligt waren. Auf den ersten Blick unterscheiden sich die Settings der beiden Spiele zwar deutlich voneinander: *Bioshock* schildert die Odyssee des Überlebenden eines Flugzeugabsturzes über dem Atlantik durch ein gescheitertes Unterwasser-Utopia im Art Deco-Stil, *Gone Home* hingegen die Spurensuche einer nach einem Jahr in Europa heimgekehrten US-amerikanischen Austauschschülerin, die das Haus ihrer Familie bei ihrer Rückkehr verlassen vorfindet.

In Hinblick auf die Spielmechanik greifen beide Spiele jedoch auf ein ähnliches Design zurück. Die Navigation in der First-Person-Perspektive ermöglicht es den Spieler*innen den jeweiligen Schauplatz zu durchstreifen. Der Detailgrad der wahr genommenen Hintergrundgeschichte, die die Spieler*innen vor ihren inneren Augen anhand der gefundenen Informationen rekonstruieren müssen, hängt ganz davon ab, wie viel Zeit man sich für die genauere Betrachtung des Settings nimmt. Wesentliche Beweggründe der abwesenden Charaktere erschließen sich über Tagebuch-Einträge, Audio-Aufzeichnungen, gesammelte Gegenstände und

11 Henry Jenkins, »Game Design as Narrative Architecture«, S. 117-130.

12 Ebd., S. 119.

andere Artefakte. In *Bioshock* lässt sich, lange nachdem die Katastrophe bereits stattgefunden hat, die Hybris der Bewohner*innen der Unterwasserstadt Rapture rekonstruieren. Orientiert an der inhumanen Philosophie der realen Schriftstellerin Ayn Rand und ihres – auf das Recht des Stärkeren setzenden radikalen Individualismus – versuchten die Menschen der zerstörten Metropole auf dem Grund des Atlantiks eine neue Gesellschaft aufzubauen, die sich als selbstzerstörerische Wahnvorstellung erwies. Der Hindernislauf durch Rapture entspricht durchgehend einer einfallsreichen Variation klassischer Science-Fiction-Topoi, die das Spiel durch das Unterwasser-Setting um eine ambitionierte Interpretation erweitert. *Gone Home* führt hingegen die Spieler*innen anfangs auf eine falsche Fährte, die Assoziationen an eine traditionsreiche filmische Mise-en-scène heraufbeschwört, nur um diese in eine gänzlich andere Mise-en-Game zu überführen.

Der Filmtheoretiker V.F. Perkins charakterisiert die Kunst der Mise-en-scène als »moments of choice«, ¹³ die den Stil eines Regisseurs oder einer Regisseurin definieren. Im Videospiel muss der/die Designer*in einen Teil der ästhetischen Eigenverantwortung an die Spieler*innen delegieren. Dennoch wecken die mit dem Setting verbundenen Besonderheiten Erwartungshaltungen, die mit dem popkulturellen Gedächtnis und dem individuellen Vorwissen der Spieler*innen gekoppelt sind. Die raffinierte Manipulation der Semantik des Szenarios kann indirekt die Reaktionen der Spieler*innen beeinflussen. Die Funktion der filmischen Mise-en-scène wird zur Mise-en-Game erweitert: »Sie bereitet durch Anspielungen auf filmische Vorbilder gezielt Déjà-vu-Momente vor und arrangiert zugleich den Hindernis-Parcours der zu erwartenden Herausforderungen«. ¹⁴

Doch im Fall von *Gone Home* täuscht die Codierung der zu Beginn vorgefundenen Genre-Semantik. Das von der restlichen Familie abrupt verlassene Haus erinnert entfernt an die aus den Spielen des Survival Horrors wie *Amnesia - The Dark Descent* (2010) und *Silent Hill* (seit 1999) bekannten Domizile, hinter deren Türen sich ein lange verdrängtes Grauen verbirgt. Der nächtliche Dauerregen und entferntes Donnerrollen lassen Referenzen an den Gothic Horror erwarten. Dass der Avatar sich erst einmal Zugang zum abgesperrten Haus verschaffen muss und darin eine gespenstische Leere vorfindet, weist ebenfalls in die Richtung einer tragischen Handlung. Doch im Gegensatz zu *Bioshock* erwarten den Spieler oder die Spielerin nicht einmal Kämpfe oder Geschicklichkeitsproben. Einige falsche Fährten wie Zeitungsausschnitte über übernatürliche Vorkommnisse, die an Standardsituationen der Mystery-Serien aus den 1990er Jahren erinnern, weisen noch einmal in die Richtung des subtilen übernatürlichen Grauens. Doch der vermeintliche Ausflug in die Schauerromantik erweist sich nach und nach als über die vorgefundenen Artefakte erzählte Coming-Out-Geschichte. Die Anspielungen auf popkulturelle Phänomene der 1990er Jahre wie die Musik der feministischen Riot Grrrl-Bewegung oder VHS-Kassetten und Videospielkonsolen schaffen ein atmo-

13 Rauscher: »Mise en Game«, S. 91.

14 Ebd., S. 94.

sphärisches Ambiente, mit dem der Spieler oder die Spielerin eigene Erinnerungen verknüpfen kann. Im Gegensatz zur filmischen Montage, die einen festen zeitlichen Ablauf vorgibt, lässt sich durch die Steuerung des Spiels der Rhythmus von den Spieler*innen selbst bestimmen.

Die geschickte Abweichung von den mit Survival Horror und Mystery assoziierten, zu Beginn des Spiels beförderten Erwartungshaltungen lässt sich durchaus im Sinne der Queer Game Studies begreifen, im eingangs erwähnten Sammelband von Rurberg und Shaw widmet die Autorin Merritt Kopas dem Spiel einen Essay, der die persönliche Spielerfahrung dokumentiert. Bezüglich der von mir selbst beim ersten Durchspielen in sehr ähnlicher Weise erfahrenen Genre-Assoziationen stellt Kopas fest:

This is a video game. About girls in love. That shouldn't be exceptional in and of itself, but it is. And because it's a video game about a big empty house and because it's a story about girls in love, anyone who has familiarity with either of those genres is going in expecting the worst to happen. Because seriously, setting a lesbian love story in a creepy old mansion is the perfect confluence of the terrible. So from the start you're thinking, okay, ghosts. Or suicide. Or probably both.¹⁵

Die geschickt arrangierte räumliche Erfahrung deckt sukzessive die tatsächlichen Hintergründe über die Beziehung der jüngeren Schwester zu ihrer besten Freundin auf. In einer gegen die Konventionen traditioneller Melodramen arbeitenden Wendung erweisen sich diese längst nicht als so dramatisch wie zu Beginn des Spiels angenommen. Es gibt weder Tote noch Verletzte. Auf einer abstrakteren Ebene realisiert *Gone Home*, wie sich in der Gesamtbetrachtung zeigt, einen ausgesprochen raffinierten und reflektierten Dialog zwischen der filmischen Form des Melodrams und der auf klassische Repräsentationsanliegen abzielenden erspielten Handlung. Wäre die Geschichte nicht als zu rekonstruierende Background Story in einem Videospiel verarbeitet, sondern als Film realisiert worden, wäre sie ein sicherer Kandidat für die gesellschaftskritisch ausgerichtete Sektion eines Film-Festivals mit aufklärerischen Coming-of-Age-Filmen. Doch durch die Verteilung der selbst zu erschließenden Erzählung auf die verschiedenen Räume des Hauses vermeidet *Gone Home* sowohl jeglichen drohenden belehrenden Gestus als auch jegliche voyeuristische Haltung, die selbst Filme wie der Cannes-Gewinner *La vie d'Adèle / Blau ist eine warme Farbe* (Frankreich 2013) nicht ganz überwinden können. Das Queering des Game-Settings auf der formalen Ebene ergänzt sich mit der über Fragmente von den Spieler*innen selbst rekonstruierten Coming-Out-Thematik auf der inhaltlichen Ebene.

Die zum Einsatz gebrachte narrative Architektur entspricht der Kategorie einer *embedded narrative*, die Jenkins als über den Raum vermittelte, teilweise

15 Merritt Kopas: »On *Gone Home*«, Position 2960.

sogar in diesen eingeschriebene Erzählung definiert: »The author of a film or a book has a high degree of control over when and if we receive specific bits of information, but a game designer can somewhat control the narrational process by distributing the information across the game space.«¹⁶

Die Vermittlung der Informationen und die mit den Räumen verbundenen Assoziationen bewirken eine kontinuierliche Aktualisierung der mentalen Landkarte der entdeckten Handlung. In *Gone Home* erhält diese eine nahezu kontemplative Komponente, nachdem sich während der Passage durch das verlassene Haus keine besonderen Ereignisse ergeben. Jenkins stellt einen ebenso aufschlussreichen wie ausbaufähigen Bezug zwischen einer *embedded narrative* und klassischen Genrekonzepthen her:

Embedded narrative can and often does occur within contested spaces. Game designers might study melodrama for a better understanding of how artifacts or spaces can contain affective potential or communicate significant narrative information. Melodrama depends on the external projection of internal states, often through costume design, art direction, or lighting choices. As we enter spaces, we may have become overwhelmed with powerful feelings of loss or nostalgia, especially in those instances where the space has been transformed by narrative events.¹⁷

Ob bewusst oder nicht, das Gamedesign von *Gone Home* bringt genau jene Lektionen des filmischen Melodrams zur Anwendung, die Jenkins als Inspiration für unkonventionelles Gamedesign empfiehlt. Die Filmtheoretikerin Laura Mulvey bezeichnete das Melodram einmal als »the genre of mise-en-scène, site of emotions that cannot be expressed in so many words«.¹⁸ *Gone Home* nutzt effektiv die Bildsprache der symbolisch aufgeladenen Mise-en-scène im Melodram und verwandelt sie in eine von den Spieler*innen selbst zu entdeckende räumlich erzählte Geschichte. Neben der inhaltlichen und formalen Bezüge ergibt sich dadurch eine diskurshistorische Komponente, die thematisch an jene Techniken anknüpft, die der Filmtheoretiker Thomas Elsaesser 1973 in einem prägenden Aufsatz als grundlegend für das Genre ausmachte: »[The Melodrama] amounts to a relatively closed world. This is emphasized by the function of the decor and the symbolization of objects: the setting of the family melodrama is almost by definition the middle-class home, filled with objects«.¹⁹

Genau durch einen dieser vollgestellten Zeichenräume bewegt sich der Spieler oder die Spielerin in *Gone Home*. Vorgefundene Objekte wie eine sehr persön-

16 Jenkins, S. 125.

17 Ebd.

18 zitiert nach John Gibbs: *Mise-en-scène*, S. 67.

19 Thomas Elsaesser, »Tales of Sound and Fury«, S. 387.

liche Audio-Kassetten-Compilation entfalten ein symbolisches Potential, das die Spieler*innen selbst ausfüllen müssen. Über die Dramaturgie des Melodrams schreibt Elsaesser, dass sie mit abrupten Stimmungswechseln arbeite: »Letting the emotions rise and then bringing them suddenly down with a thump is an extreme example of dramatic discontinuity, and a similar, vertiginous drop in the emotional temperature punctuates a good many melodramas.«²⁰

Die Familienbeziehungen im Austauschprozess zwischen der Sprache des Melodrams und der cineludischen Form des Videospiels *Gone Home* zeigt sich darin, dass innerhalb des Spiels auch mehrmals die emotionale Klaviatur das Register wechselt. Eine markante Akzentverschiebung findet sich jedoch darin, dass die Spielerin oder der Spieler wie ein Regisseur selbst bestimmen kann, wann der Akkordwechsel erfolgt.

Ein Queer Gaming-Ansatz ergibt sich daher nicht nur durch die Handlungen der Spieler*innen. Vielmehr verdeutlicht das medienübergreifende Spielerlebnis in *Gone Home*, dass es sich um eine komplexe Koppelung unterschiedlicher Prozesse auf verschiedenen Ebenen handelt. Diese können sich gegenseitig erweitern und kommentieren. Auf der unmittelbarsten Ebene beschwört das Game-Setting Assoziationen des Survival Horrors herauf, die im Sinne der Queer Game Studies unterlaufen werden und einer sensiblen Coming-Out-Erzählung weichen. Die Ebene der als Story nach und nach als Puzzle rekonstruierten Handlung folgt hingegen vertrauten Strukturen einer homosexuellen Coming-of-Age-Narration, wie sie sich auch in zahlreichen Romanen und Filmen wie dem Oscar-Preisträger *Moonlight* (USA 2016) findet. Die Rückkopplungen an die Raumstrukturen des Melodrams, die für die Konstruktion der *embedded narrative* genutzt werden, erweitert das Gamedesign noch um eine zusätzliche Ebene, die Anschlussmöglichkeiten zur klassischen Filmtheorie und Filmgeschichte ermöglicht. Das daraus resultierende Netzwerk signalisiert weitere Konfigurationen, die über den in den *Queer Game Studies* nach wie vor gelegentlich aufscheinenden Gegensatz zwischen Mainstream und Avantgarde hinaus verweisen.

20 Ebd., S. 386.

LITERATURVERZEICHNIS

- Chang, Edmond Y.: »Queergaming«, in: Ruhberg, Bonnie/Shaw, Adrienne (Hrsg.): *Queer Game Studies*, Minneapolis 2017, ch. 2.
- Consalvo, Mia/Dutton, Nathan: »Game Analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games«, in: *Game Studies* Jg. 6, H. 1, 2006. Web. 09.12.2017.
- Elsaesser, Thomas: »Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama«, in: Grant Barry K. (Hrsg.): *Film Genre Reader III*, Austin: 2007, S. 366-395.
- Gibbs, John: *Mise-en-scène - Film Style and Interpretation*, London 2002.
- Jenkins, Henry: »Game Design as Narrative Architecture«, in: Wardrip-Fruin, Nolan/Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MA 2004, S. 118-130.
- Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA 2005.
- Kopas, Merritt: »On *Gone Home*«, in: Ruhberg, Bonnie/Shaw, Adrienne (Hrsg.): *Queer Game Studies*, Minneapolis 2017, ch. 15.
- Mennel, Barbara: *Queer Cinema. Schoolgirls, Vampires, and Gay Cowboys*. London 2012.
- Rauscher, Andreas: »Mise en Game. Die spielerische Aneignung filmischer Räume«, in: *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste – Diskurse*, Bielefeld 2015, S. 89-114.
- Ruhberg, Bonnie/Shaw, Adrienne: *Queer Game Studies*, Minneapolis 2017.