

Laijana Braun

You should've been Mercy. Die diskursive Repräsentation von Frauen* als Mitspielerinnen

2024

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22852>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Braun, Laijana: You should've been Mercy. Die diskursive Repräsentation von Frauen* als Mitspielerinnen. In: *Spiel/ Formen*. Gender und Spielkultur, Jg. 4 (2024), Nr. 3, S. 87–109. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22852>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/51>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

YOU SHOULD'VE BEEN MERCY

Die diskursive Repräsentation von Frauen*
als *Mitspielerinnen*

Laijana Braun

ABSTRACT

Während Spielerinnen im Gaming-Diskurs lange unterrepräsentiert blieben, festigen sich heute ebenso dominante wie problematische Archetypen, die die Repräsentation von Spielerinnen im Diskurs massiv beeinflussen. Aus diesen Archetypen ist eine Diskursfigur erwachsen, die auf den ersten Blick eben nicht wie eine Zuschreibung, sondern wie eine repräsentative Darstellung von Spielerinnen wirkt. Ich schlage für diese Repräsentationsform den Begriff der *Mitspielerin* vor. Die Repräsentationsform soll aufbauend auf ihre Etablierung und Festigung innerhalb der Spielpraxis herausgestellt und so für die Problematisierung geöffnet werden.

Keywords: Gaming, Overwatch, Gender Studies, Girl Gamer, Nintendo, Healer

1. EINLEITUNG

Im Spielprozess werden weiblich gelesenen Spielerinnen Rollen zugeschrieben, um ihre Teilnahme am männlich codierten Artefakt des Videospiele zu kontrollieren und ihre Handlungen und Identitäten der männlichen Codierung entsprechend umzuschreiben (vgl. Condis 2018, 46). Die Zuweisungen und Prägungen dieser Rollen sind vorrangig den männlichen Spielern zuzuschreiben, die sie im Rahmen ihrer Spielpraxis durch Trolling oder Belästigung formen und in der Interaktion mit dem Diskurs als Memes festigen. Diese Memes sind in den Communities etabliert, haben aber

gleichermaßen Einfluss darauf, wie die Spielerin als Figur im Gaming-Diskurs dargestellt wird (vgl. ebd., 50). Megan Condis erkennt drei Archetypen, die sich memetisch gefestigt haben: Die *Sexy Sidekicks*, *Filthy Casuals* und *Fake Geek Girls*. Die letztgenannten Archetypen sprechen der Spielerin ihre Spielkompetenz ab, indem sie sie als unerfahren darstellen oder ihr zuschreiben, dass sie sich die Gamer-Identität zu Unrecht aneignet (vgl. ebd., 46). Der Archetyp des *Sexy Sidekicks* gesteht der Spielerin Spielekompetenz zu, die sie jedoch idealbildlich dazu einsetzt, ihren Partner gut dastehen zu lassen – im Spiel durch unterstützende Aufgaben, in der Realwelt als begehrtes Sexualobjekt (vgl. ebd., 50).

Die These dieses Artikels ist, dass sich der Archetyp des *Sexy Sidekicks* zu einer Diskursfigur entwickelt, die als realweltliche Repräsentation wahrgenommen wird. Während die von Condis benannten Archetypen als Memes indirekten Einfluss auf den Diskurs nehmen, schreibt sich diese Figuration von dem Archetypen ausgehend direkt in den Diskurs ein. Basierend auf Condis' Annahme, dass der *Sexy Sidekick* auf der spiellogischen Rolle der Unterstützerin (*Support*) gründet, die Spielerinnen insbesondere im Multiplayer-Online-Gaming zugewiesen wird, soll dieser Text die Verbindung des Archetypen zum männlich codierten Artefakt Videospiel an sich sowie dem konkreten Spielvollzug nachzeichnen (vgl. ebd., 46). Im Übergang von Spielpraxis zur Spieler*innendarstellung wird schließlich anhand diverser Werbevideos für digitale Spiele mit Fokus auf Nintendo-Konsolen die Verschiebung zur Diskursfigur aufgezeigt und als scheinbar repräsentatives Abbild von Spielerinnen problematisiert.

2. FIGURATIONEN VON WEIBLICHKEIT IM GAMING-DISKURS

Wie auch der Computer selbst ist das Videospiel lange Zeit rein männlich codiert worden (vgl. u.a. Salter & Blodgett 2012, 403). Diese Codierung wurde und wird von der Industrie, den populären sowie den wissenschaftlichen Diskursen hervorgebracht und reproduziert (vgl. Shaw 2012, 33). Ihren Kern bildet der „privileged default gamer“ (Yao et al. 2022, 1), der als

männlich, weiß und heterosexuell geprägt ist. Fox und Tang (2014, 30) zufolge macht es einen entsprechenden Unterschied, ob eine Person als Gamer gelabelt wird (bzw. sich selbst labelt) oder lediglich Videospiele konsumiert, da ersteres nicht nur die Handlung, sondern vor allem die damit verbundene (hypermaskuline) Identität bezeichnet. Zusätzlich wird die Figur des Gamers mit einem gewissen Grad an Kompetenzen im Umgang mit dem Spiel (sog. *Gaming Capital*) verknüpft – Kompetenzen, die Spielerinnen aufgrund des beschränkten Zugangs zu Videospiele in ihrer Kindheit häufig nur in geringerem Grad aufweisen können (Jenson & De Castell 2011, 168). Dieses Ungleichgewicht führt, aufgrund und neben der Bedienung weiblicher Stereotype, zu einer Unterteilung der als männlich gelesenen Spieler zu *Hardcore Gamern* und der als weiblich gelesenen Spielerinnen als *Casual* bzw. *Cozy Gamern* (vgl. Verneulen et al. 2017, 92). Als *Hardcore Games* gelten dabei anspruchsvolle, wettkampforientierte Spiele, während *Casual* bzw. *Cozy Games* Spiele beschreiben, die eine einfache Zugänglichkeit haben und eher im sozialen bzw. Logikbereich verortet sind. Insbesondere in Spielen wie Multiplayer-Online-Shootern, die aufgrund ihrer Gewaltthematik gesellschaftlich als besonders männlich codiert angesehen werden, wird den Spielerinnen die Partizipation am Spiel durch die Gamer-Identität der Spieler enorm erschwert. Im Spielprozess bildet sich basierend auf der stereotypen Annahme, dass es sich bei allen Spielenden um männliche Spieler handelt, eine In-Group¹, die ihre Identität basierend auf den Eigenschaften des bereits beschriebenen „privileged default gamers“ formiert (Yao 2022, 2; siehe auch Uzkoreit 2018; Cote 2015, 2). Die Spielerin wird daher so lange als Gamer (und damit als In-Group) gelesen, bis sie sich als „weiblich“ outet. Dieser Outingprozess kann durch soziale Hinweise ihrer Onlineidentität (Spieler*innenname, Profilbild, kosmetische Anpassungen des Avatars) sowie die Nutzung ihrer weiblich konnotierten Stimme im Voicechat stattfinden (vgl. Cote 2017,

1 In ihrem Artikel haben Yao et al. diese Zusammenhänge anhand der Expectation States Theory sowie des Common Ingroup Identity Models weiter aufgearbeitet und untersucht, wie sich die Gruppenidentität zugunsten der Spielerinnen dekonstruieren lässt.

2).² Nachdem die Spielerin als nicht-männlich und damit als Out-Group identifiziert wurde, werden von der In-Group verschiedene Othering-Mechanismen angewandt, um die Gruppenidentität aufrechtzuerhalten. Diese dienen vorrangig zur Abgrenzung der Out-Group und resultieren in einer Formation gegen die Spielerin (vgl. Yao 2022, 2).

Die Othering-Handlungen der Gamer im konkreten Spielvollzug lassen sich in Schemata einteilen (vgl. Braun 2023, 109), die sich wiederum aus Condis' Archetypen ableiten lassen und diese reproduzieren. Vorrangig wird die Spielerin als weibliches (Sexual-)Objekt konfiguriert, wodurch sie von den Gamern nicht nur sexualisiert wird, sondern sich zudem mit sexistischen Beleidigungen oder sogar sexueller Belästigung³ konfrontiert sieht (vgl. Cote 2015, 4). Die Partizipation der Spielerin am Spiel wird aufgrund der Belästigung sowie der Blockierung des Voice- und Textchats in einem hohen Maße erschwert. Weitere Handlungen der In-Group als Reaktion auf die Spielerin sind z. B. das Absprechen von Kompetenzen über den Voice- und Textchat sowie die aktive Manipulation der Spielerin, die sich durch die Weitergabe von Falschinformationen über das Spielgeschehen sowie (sofern möglich) das Töten der Spielerin auswirkt (vgl. Braun 2023, 265). Im Spielprozess lässt sich eine dritte Schematisierung feststellen, die der Spielerin im Gegenteil zu den anderen Zuweisungen eine (wenn auch eingeschränkte) Partizipation am Spiel ermöglicht (vgl. ebd., 112). Basierend darauf, ob das Spiel über Funktionscharaktere verfügt, sind die damit verbundenen Handlungsanweisungen unterschiedlich. Gibt es im Spiel keine Funktionscharaktere, wird die Spielerin beispielsweise als „Bait“ eingesetzt, um die Spieler*innen des Gegnerteams abzulenken. Im Spiel mit Funktionscharakteren wird der Spielerin die Rolle des Supportes zugewiesen – insbesondere die Figur der Heilerin ist dabei weiblich konnotiert (vgl. Ruotsalainen & Friman 2018, 10).

2 Dadurch, dass diese Hinweise meist nur unzureichend auf die Genderidentität der spielenden Person schließen lassen, findet oft ein misgendering queerer Personen statt, die entsprechend den Kategorien männlich oder weiblich zugeteilt werden.

3 Diese sexistischen Strukturen wurden bis dato nur an wenigen Stellen nachhaltig zugänglich gemacht. In der Videoreihe „OMG a Girl“ zeigt die Streamerin Spawntaneous jedoch in mittlerweile 32 Folgen [Stand November 2023] die Belästigungen, die ihr durch männliche Gamer widerfahren (vgl. Spawntaneous 2023).

3. DER SUPPORTCHARAKTER DER HEILERIN ALS FUNKTIONSFIGUR

Die von Spielenden häufig diskutierte Beobachtung⁴, dass die Funktionsrolle des Supports im Multiplayer-Online-Spiel vorrangig von Spielerinnen übernommen wird, wurde für Spiele wie LEAGUE OF LEGENDS empirisch untersucht und bestätigt (vgl. Ratan et al. 2015). Auch hier wurde beobachtet, dass die Annahme der Rolle meist nicht aus eigener Motivation heraus erfolgt, sondern durch den Druck anderer Spieler*innen (vgl. ebd., 456) oder den Ratschlag bzw. die Anweisung des Partners oder Bruders der Spielerin (vgl. Ratan 2015, 457; Cote 2016, 55). Die Rolle des Supports wird als niederschwellig wahrgenommen, wodurch unerfahrene Spieler*innen (bzw. vor allem Spielerinnen) diese als geeigneten Einstieg annehmen (vgl. Ratan 2015, S. 444). Doch auch erfahrene Spielerinnen wählen vermehrt Supportcharaktere (vgl. ebd.). Als Grund dafür nennen die Spielerinnen ein Gefühl des Nicht-Dazugehörens zum Spiel, sofern sie andere Rollen als die des Supportes wählen (vgl. ebd., 446, 456), wodurch erneut auf die ständig greifenden Othring-Mechanismen der In-Group verwiesen wird. Zusätzlich werden das Gefühl der Verpflichtung gegenüber der Gruppe sowie die Sozialisation der Spielerinnen angegeben, die sich bei weiblichen Spielerinnen eher in der Übernahme von Care-Aufgaben niederschlägt (vgl. Austin 2020, 9).⁵

4 In Foren wie Reddit finden sich immer wieder Beiträge, die klären sollen, warum Spielerinnen die Rolle des Supports annehmen. Die Diskussionen beziehen sich auf die oben genannten Stereotype und kommen häufig zu sexistischen Schlüssen (vgl. r/nostupidquestions: Why do so many gamer girls play support roles, https://www.reddit.com/r/NoStupidQuestions/comments/ffnxqq/why_do_so_many_gamer_girls_play_support_roles/). Es finden sich jedoch auch Diskussionen von Spielerinnen, die sich über ihre Erfahrungen mit der Rolle des Supports produktiv austauschen (vgl. r/GirlGamers: I feel like women are expected to play support/healer characters. Online: https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/nrzzre/i_feel_like_women_are_expected_to_play/ [zuletzt abgerufen am 08.04.2024]).

5 Natürlich entscheiden sich einige Spielerinnen auch für die Rolle des Supportes, weil ihnen die Spielmechanik zusagt (vgl. Austin 2020, 9). Zudem wählen immer wieder männliche Spieler die Rollen des Supportes, da sie die damit verbundenen Einschränkungen als „Challenge“ ansehen, dennoch die beste Spielquote zu erreichen.

In Multiplayer-Online-Shootern wie VALORANT (2020) oder OVERWATCH (2016) kondensiert sich die Support-Rolle der Heilerin – und damit auch die dahinterstehende Genderkonnotation – auf jeweils einen spezifischen Charakter. Für das Spiel OVERWATCH handelt es sich um die für diesen Beitrag titelgebende Figur Mercy. Jedoch ist es ein Trugschluss, davon auszugehen, dass Mercy eine für das Spiel irrelevante Figur darstellt: Der Charakter ist darauf ausgelegt, dem gesamten Team einen spielentscheidenden Vorteil zu verschaffen, indem andere Figuren durch Mercy geheilt, wiederbelebt oder gestärkt werden. Entsprechend relevant ist es für den Spielsieg, dass Mercy Teil des Teams ist und gut performt. Die spielende Person hat jedoch kaum eine Möglichkeit, selbst Schaden zuzufügen – denn die ihr zugewiesene Waffe fügt anderen Spieler*innen lediglich 20 Schadenspunkte zu, eine im Vergleich⁶ unbedeutende Menge. Bei dieser Waffe handelt es sich zudem um die einzige der Fähigkeiten Mercys, die ein selbstständiges Zielen erfordert – auch wenn die Fähigkeit des Heilens ebenfalls mechanisch durch das Anvisieren der Teammitglieder ausgespielt wird, nutzt diese das sog. *Autoaiming*, zentriert sich also automatisch auf die anvisierten Avatare, wodurch ein Zielen in die ungefähre Richtung ausreichend ist. Die für die Supportrolle erforderliche Kompetenz verschiebt sich damit von den „stereotypen“ und männlich codierten Konzepten „Aktion / Besonderung / Sieg“ (vgl. Klaus & Röser 1996, S. 38) hin zu kommunikativen, sozialen Fähigkeiten, die sich vorrangig im Anleiten der Bewegungen der Gruppe sowie der Organisation ihrer Statuswerte niederschlägt und eher weiblich codiert wird (ebd.). Obwohl diese Kompetenzen für das Spiel gleichermaßen relevant sind, wird von den Spieler*innen die männlich codierte Kompetenz höher gewürdigt. So ist ein *Play of the Game* (die vom Algorithmus vergebene Auszeichnung für eine besonders gelungene, spielentscheidende Aktion), das aufgrund guter Wiederbelebungs- oder Heilfähigkeiten vergeben wurde, unter den Spieler*innen unbeliebter.⁷ Auch wenn das Spielziel im kollektiven Sieg besteht, für den das

6 Der durchschnittliche Schaden der Charaktere derselben Klasse beträgt 50, die Klasse der Damage Dealer kann sogar über 100 Schadenspunkte verursachen.

7 Hier lässt sich erneut auf ein Reddit-Forum verweisen, in welchem Spiele, in denen Mercy aufgrund ihrer Heilkompetenz das PotG erhält, als „extremely boring“ (japanese-diary) beschrieben werden (vgl. r/MercyMains: Can Mercy ever get play of the

Zusammenspiel der verschiedenen Funktionscharaktere ausgeglichen relevant ist, wird so der Beitrag des Supports im Vergleich zu den anderen Charakteren verleugnet.

Im Spiel VALORANT findet sich ein ähnlich kondensierter Charakter, der einige Parallelen zu Mercy aufweist. Auch Sage besitzt keine Fähigkeiten, die der spielenden Person einen klaren Vorteil im aktiven Kampf verschaffen.⁸ Analog zu Mercy nutzt ihre Heilfähigkeit ebenfalls Autoaiming, zudem kann auch sie Spieler*innen wiederbeleben. Anders als Mercy kann Sage sich und ihr Team jedoch mit ihren Fähigkeiten schützen sowie ihre Heilfähigkeit auch auf sich selbst richten⁹. Da die Waffen in VALORANT zudem unabhängig der Charakterauswahl distribuiert werden, kann die spielende Person sich ähnlich zu ihren Mitspieler*innen ausrüsten – auch wenn sie aufgrund der hohen Ingame-Kosten ihrer Fähigkeiten erst später stärkere Waffen erwerben kann.

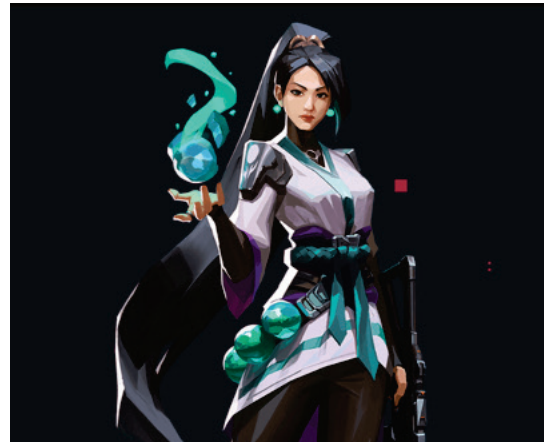


Abbildung 1: Funktionscharakter Mercy aus OVERWATCH. **Abbildung 2:** Funktionscharakter Sage aus VALORANT.

game?. Online: https://www.reddit.com/r/MercyMains/comments/1048ezz/can_mercy_ever_get_play_of_the_game/ [zuletzt abgerufen am 08.04.2024].

8 Skye, der zweite Heilcharakter im Spiel, kann andere Spielende mithilfe ihrer Fähigkeiten blenden, was ihr einen klaren Vorteil im direkten Kampf verschaffen kann. Sage besitzt diese Fähigkeit nicht.

9 Bezeichnenderweise wird Sage bei einer Heilanwendung auf sich selbst mit einem ineffizienteren Ergebnis bestraft. Bei Teammitgliedern kann sie bis zu 100 Lebenspunkte heilen, bei sich selbst lediglich bis zu 30.

Die Genderkonnotation, die sich innerhalb des spielerischen Möglichkeitsraums der Figuren bereits andeutet, wird durch ihre audiovisuelle Repräsentation noch verstärkt. Beide Figuren werden weiblich gelesen, sind im Vergleich zu den anderen weiblichen Charakteren jedoch weniger sexualisiert und wirken zudem zerbrechlicher und älter.¹⁰ Im Vergleich mit anderen Multiplayer-Online-Spielen fällt auf, dass die ästhetische Darstellung einem weiteren Schema folgt: Die weiblichen Heilerinnen scheinen dabei immer mit einer Art „göttlichen“ Macht ausgestattet, die ihnen die Heilfähigkeit verleiht. Obwohl Mercy auf der offiziellen OVERWATCH-Seite mit einem Dokortitel ausgewiesen wird (vgl. Blizzard 2023), wird sie als Engel dargestellt, der die Spieler*innen mit übersinnlichen Mächten heilt. Sages Repräsentation funktioniert ähnlich: Statt sie als Ärztin zu betiteln, wird sie als „The stronghold of China“ (vgl. Riot Games 2023) bezeichnet, was ihre Fähigkeiten mystifiziert und exotisiert. Vergleichbares lässt sich im Shooter RAINBOW SIX SIEGE (2015) beobachten: Auch wenn die hier integrierten Heil-Charaktere *Thunderbird* und *Doc* ähnliche Mechaniken nutzen, unterscheiden sich ihre Repräsentationen enorm. Der männliche Heiler Doc wird, wie der Name es schon andeutet, als Arzt dargestellt, der „als Medizinstudent an der renommierten Université Paris Descartes“ (Ubisoft 2023a) studiert hat – dabei deuten sowohl sein Design, seine Fähigkeit („Reanimationspistole“) als auch seine Beschreibung auf sein medizinisches Renommee hin. Die Heilerin Thunderbird hingegen wird durch ihre äußerliche Erscheinung als indigene Person gerahmt, über ihre Ausbildung heißt es lediglich: „Sky [Thunderbird – Anm. LB] ist eine fähige medizinische Offizierin“ (Ubisoft 2023b). Ihr medizinisches Wissen wird auf ihre Herkunft der Nakoda bezogen, statt es auf ebendiese Ausbildung zurückzuführen. Dies spiegelt sich auch in ihrer Heilfähigkeit wider, die als „Kóna-

10 Insbesondere beim Charakter Sage stellt sich immer wieder ein Bezug zur Heimat her. So lautet eine ihrer Voicelines im Spiel: „Our enemies want to tear our home apart. We cannot let them“ (Riot 2023). Die referierte Heimat lässt sich als Motiv der Mütterlichkeit deuten (vgl. z.B. Ecker 1997, 13).

Station“ bezeichnet wird – ein vermutlich aus dem Māori („Ecke“) entlehnten Wort, das mit Thunderbirds Herkunft aus einer kanadischen First Nation nicht direkt vereinbar ist (vgl. Ubisoft 2023b). Den weiblichen Figuren wird durch die Mystifizierung ihrer Fähigkeiten der Kern ihrer Kompetenz, das Heilen, als „gottgegeben“ abgesprochen bzw. als esoterisch abgewertet. Im Gesamteindruck verstärken die Ästhetiken der Heilerinnen-Figuren die Assoziation von fürsorglicher Mütterlichkeit, die auch von der Community als solche aufgefasst wird (vgl. Bohunicky 2019, 10).

In der Kombination mit den zugewiesenen Mechaniken innerhalb der Shooter ergeben sich folgende Eigenschaften, die die Figur der Heilerin charakterisieren:

1. Die Hauptaufgabe der Heilerin ist es, sich in mütterlicher Fürsorge um die anderen Spieler*innen zu kümmern und ihr Handeln darauf auszurichten, diesen zu helfen.
2. Der Grund für die Heilfähigkeit der Heilerin ist eine „äußere Macht“, die mit ihrer Weiblichkeit narrativ vereinbar ist.
3. Durch den Mangel an kampforientierten Fähigkeiten ist es für sie schwieriger, im Kampfgeschehen aktiv Schaden zu verteilen. Der Fokus ihrer Kompetenzen liegt auf sozialen Fähigkeiten, die am Spielende jedoch nicht gesondert durch Punkte oder Auszeichnungen gewürdigt werden. Ihre Spielerfolge werden entsprechend verschleiert.

Während der Großteil dieser Eigenschaften offensichtlich Stereotype von Weiblichkeit widerspiegelt, fällt besonders ein Faktor ins Auge: Insgesamt gesehen übernimmt der Charakter weiblich konnotierte Care-Arbeit, indem die Bedürfnisse der anderen Spieler*innen erfüllt werden, damit diese das Spiel gewinnen können (und in einem gewissen Sinne damit Wertarbeit leisten). Den größten Bestandteil dieser Care-Arbeit macht die affektive Arbeit (affective labor) aus: „Affective labor [...] is labor that produces or manipulates affects such as a feeling of ease, well-being, satisfaction, excitement, or passion“ (Hardt & Negri 2004, 108). Dabei heben Hart und

Negri (ebd., 109) hervor, dass die Arbeit selbst nicht immateriell ist, sondern lediglich ihr Produkt, welches Affekte hervorbringt und damit Beziehungen und das soziale Leben formt. Ebenso verdeutlichen sie, dass auch die affektive Arbeit ein stark feminin konnotiertes Arbeitskonzept ist (vgl. ebd., 111), weshalb es nicht verwundert, dass Spielerinnen immer wieder von ihrem sozialen Umfeld in die Supportrolle gedrängt werden.

Der Struktur des Spiels geschuldet, findet die affektive Arbeit immer gleich auf zwei Ebenen statt: Indem die Heilerin die anderen Figuren heilt, hilft die Spielerin ihren Mitspieler*innen dabei, ein besseres Flowgefühl im Spiel zu haben. Damit verschafft sie ihnen ein angenehmeres und interessantes Spielerlebnis (vgl. Routsalainen 2018, 10).

Zusätzlich dazu kann es passieren, dass die Spielerin auch emotionale Arbeit leistet (vgl. Hochschild 1979, 333), indem sie ihre eigenen Emotionen unterdrückt – sie arrangiert sich mit der Supportrolle, auch wenn sie lieber eine andere Figur spielen würde (vgl. Ratan 2015, 444). Die Heilerin ist entsprechend eng mit dem Archetypen des *Sexy Sidekicks* verknüpft, da sie die Hilfestellung auf intra- sowie extradiegetischer Ebene ermöglicht und die Spielerin damit für die Zuweisung des Archetypen angreifbar macht. Durch ihre Konstellation kann die Heilerin den anderen Spieler*innen heroische Situationen ermöglichen, die positive Affekte in ihnen hervorrufen. Das bedeutet nicht, dass nicht auch Spielende der Supportrolle ebendiese heroischen Momente erleben sowie Spaß am Spiel haben können. Jedoch besteht durch die zugrundeliegende Genderkonstruktion die Gefahr, dass die Spielerin nicht mehr vorrangig für ihren Spaß, sondern für das Spielerlebnis der anderen partizipiert – statt eine aktive Spielerin zu sein, wird ihr die Funktion der Mitspielerin zugewiesen.

4. DIE FIGUR DER *MITSPIELERIN*

Im Diskurs selbst reproduziert sich diese Art der Zuweisung von Care-Arbeit und kondensiert sich zu einer Diskursfigur, die sich aus dem Meme des *Sexy Sidekicks* ergibt. Die hier beschriebene Mitspielerin unterscheidet sich dabei in zwei Aspekten von Condis' Archetypen. Sie dient nicht mehr als

Trophäe – zwar kann sie ebenso sexualisiert werden, doch sind ihr die Spieler, denen sie zur Heroisierung verhilft, untergeordnet. Zudem wird der Spielerin nicht nur das Wohlbefinden einer Einzelperson, sondern implizit auch das der Gruppe zugeschrieben. Dadurch widerstrebt sie der typischen männlichen Fantasie, die Condis (2017, 46) beschreibt und rückt eher in das Bild der Mutter oder Mentorin, wie es in die Rolle der Heilerin eingeschrieben ist.

Sichtbar wird die damit etablierte Figuration in Medienprodukten, die Spielerinnen als solche für die Öffentlichkeit repräsentieren. Insbesondere die bereits in verschiedenen Kontexten besprochenen Werbungen von Nintendo¹¹ leisten einen großen Beitrag zum gesellschaftlichen Blick auf Videospiele und -spieler*innen. Da sich die Nintendo-Spiele eher dem Casual-Gaming zuordnen lassen und entsprechend neue Zielgruppen für das Gaming erschließen, ist die Repräsentation in dieser Werbeform mit höherem gesellschaftlichem Einfluss verbunden. Im Folgenden soll anhand von Werbevideos aus den letzten neun Jahren die Figuration der Mitspielerin herausgestellt werden. Das hierfür genutzte Material entstammt den Jahren 2014, 2019, 2021 und 2023 und zeigt eher männlich konnotierte Spiele (SUPER SMASH BROS. (2014), SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (2018), MINECRAFT (2011)), die von Nintendo entwickelt worden oder auf Nintendo-Konsolen spielbar sind und deshalb von Nintendo beworben werden. In jeder der Werbungen steht die soziale Interaktion unter den Spielenden im Fokus, während das Gameplay eher als Untermauerung dessen dient. Zudem werden in allen Videos Spielerinnen gezeigt – ein Umstand, der nicht in jeder Nintendo-Werbung gegeben ist. Der Fokus der Betrachtung soll zunächst auf der Werbung aus 2014 liegen, da die nachfolgenden Formate viele der Elemente wiederholen und festigen.

11 Vgl. z. B. Laabs 2023. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass Nintendo viel mehr die Spielbegegnungen als das tatsächliche Gameplay bewirbt – statt also das Spiel an sich zu zeigen, wird die Interaktion zwischen den Spieler*innen und dem Spiel portraitiert.

Inhaltlich geht es in der Werbung um drei junge Erwachsene, zwei Männer und eine Frau, die das Spiel SUPER SMASH BROS. spielen.¹² Ein Junge, vermutlich der Bruder von einem der Männer, kommt schon bald hinzu und spielt mit. Ebenso wie die junge Frau wird er jedoch von den Männern besiegt. Bereits im Spielverlauf verdeutlicht sich, dass der Spielcharakter der Frau keine Rolle für das Gameplay spielt – die heldenhaften Momente erleben ausschließlich die Männer. Im Gegensatz zu den Männern möchte die Frau dem Jungen eine aktive Partizipation am Spiel ermöglichen und hält die Männer dazu an, Gnade mit dem Jungen walten zu lassen (Nintendo 2014, 1:50 Min.). Da der Junge jedoch noch nicht über die nötigen Kompetenzen verfügt, nimmt sie sich ihm mit den Worten „He hasn't leveled up yet. See but that's the fun part: You'll train him and he'll do better. I'll help you“ (1:52-1:54 Min.) an. Die Frau wird dabei in eine Lehrposition gesetzt, ihr Spiel scheint nun darin zu bestehen, den Jungen zu trainieren. Parallel dazu werden ihr von den Männern immer wieder neckisch Beziehungen angedichtet („Your boyfriend's back“ [3:08 Min.]), da diese ihre Hilfsbereitschaft scheinbar nicht anders auffassen können und der Junge sich augenscheinlich in die junge Frau verguckt hat. Als die Spieler*innen nach dem Training erneut zum Spielen zusammenkommen, bringt der Junge sein erlerntes Wissen zur Anwendung. Abermals wird das Gameplay der Spielerin nur selten gezeigt, stattdessen liegt der Fokus nun auf dem Gameplay des Jungen. Im Spielverlauf motiviert die Spielerin diesen immer wieder mit Zwischenrufen wie „You got him!“ (3:31 Min.). Als er das Spiel schließlich gewinnt, scheint sich seine Freude auf die junge Frau zu übertragen – auch wenn diese weder selbst gewinnen noch aktiv am Gameplay partizipieren konnte.

12 Das Narrativ führt im Verlauf der Werbung zusätzlich noch die Mutter des Jungen ein, welche lediglich kurzzeitig beim Kauf eines Nintendo-Artikels aktiv wird, um ansonsten immer wieder im Bildhintergrund bei der Verrichtung von Hausarbeiten gezeigt zu werden.



Abbildung 3, Abbildung 4: Abbildungen aus der Nintendo Werbung (2014)

Ähnlich wie in der Funktionsrolle der Heilerin beschränkt sich die Handlung der Spielerin sowohl intra- als auch extradiegetisch auf affektive Arbeit. Anders als die besprochenen Shooter liefert das Spiel selbst hierfür jedoch keinen Bezugspunkt – die Eigenschaften scheinen sich komplett in die Spielerin eingeschrieben zu haben. Da sie ihre eigene Genugtuung lediglich aus dem Sieg des Jungen zieht, ist sie auf diesen angewiesen. Ihre Hilfsbereitschaft wird dabei unweigerlich mit ihrer Weiblichkeit verknüpft, indem ihr als Motiv (wenn auch neckisch) das romantische Interesse an dem Jungen vorgeworfen wird. Die Kompetenzen der Spielerin, die die Hilfe über-

haupt erst ermöglichen, werden nicht weiter thematisiert – vielmehr werden der Spielerin durch die Verteilung der Controller eher Kompetenzen abgesprochen (vgl. Abb. 5): Statt wie die Spieler die GameCube-Controller zu nutzen, steuert die Spielerin das Spiel mit der Wii-Remote. Die Wii als Konsole ist – ebenso wie ihre Bedienelemente – in ihrem historischen Kontext als „Familienkonsole“ gefangen, die den Gaming-Diskurs für Frauen, Kinder und Familien geöffnet hat (vgl. Cote 2016, 12). Entsprechend dieser Konnotation ist die Konsole als Artefakt eher dem Casual Gaming zuzuordnen. Während der Game-Cube-Controller durch seine retro-eske Erscheinung einen Grad an Gaming-Capital vermittelt, spricht die Wii-Remote ebendieses ab.



Abbildung 5: Abbildung aus der Nintendo Werbung (2014)

Die chronologisch darauffolgende Werbung aus dem Jahr 2019 reproduziert die Figuration in gekürzter Form: Eine junge Frau bringt einem Jungen Spieltechniken bei (vgl. Nintendo 2019, 0:00-0:06 Min.), die diesem in einem abschließenden Spiel mit seinen ausschließlich männlichen Freunden zum Sieg führen (vgl. Nintendo 2019, 0:28 Min.). Die Spielerin ist bei diesem Spiel nicht mehr vertreten.



Abbildung 6, Abbildung 7: Abbildungen aus der Nintendo-Werbung (2019)

Und auch in den Werbungen von 2021 und 2023 findet sich die Figuration in Abwandlungen wieder: Im Jahr 2021 doppelt sich die Rolle der Spielerin mit der einer Mutter, die erst mit ihrer Partizipation am Spiel auch ihrer Tochter Eintritt in dieses gewährt (Nintendo 2021, 0:26 Min), während diese dem Vater und Bruder zuvor lediglich zuschauen konnte.¹³ Auf die Situation folgt die abschließende Aussage „Crafting Quality Time“ (0:25

13 Es muss jedoch angemerkt werden, dass unklar bleibt, inwiefern Mutter und Tochter tatsächlich in das Spiel integriert werden, da die Werbung das darauffolgende Gameplay nicht abbildet. Aufgrund des anschließenden Zitates lässt sich jedoch davon ausgehen, dass auch hier affektive Arbeit geleistet wird.

Min.), die erneut auf die affektive Arbeit verweist, die von der Mutter durch die Integration der Tochter geleistet wird. 2023 lässt sich schließlich ein sehr deutlicher Bezug zur Rolle des Supports aus dem Narrativ der Werbung herauslesen: Zwei Mädchen und ein Junge spielen Minecraft und bereiten im Spiel eine Geburtstagsüberraschung für einen weiteren Jungen vor. Bereits zu Beginn der Werbung gibt der spielende Junge den Spielerinnen Spielanweisungen („One of you gets the sugarcane, the other defeats a couple of creepers“ [Nintendo 2023, 0:02 Min]). Während das Sammeln der Ressourcen nicht weiter kommentiert wird, folgt eine Szene der Spielerin im Kampf mit den Gegnern (*Creeper*), die sie überfordert wirken lässt (0:03 Min.). Die Überraschung gelingt, doch die Verantwortung für den „Sieg“ eignet sich der junge Spieler an: Nachdem eines der Mädchen erläutert, dass die Überraschung ihre Idee war, reagiert der Junge ironisch abwertend („Yeah. Right“ [0:19 Min.]). In allen Formaten wird die Konstruktion der Spielerin als Mitspielerin wiederholt und gefestigt, obwohl weder das Spiel noch das aufgebaute Narrativ diese Rolle wirklich verlangt – vielmehr scheint sich die Rolle in die Spielerin eingeschrieben zu haben, die damit zur Mitspielerin degradiert wird.

5. YOU SHOULD'VE BEEN MERCY

Aus der Spielpraxis ergibt sich die Figuration des Supports, deren Eigenschaften nicht nur im Spielverlauf, sondern auch im generellen Diskurs auf weibliche Spielerinnen übertragen werden. Dahinter steht vor allem die Eingliederung der Spielerin als affektive Arbeiterin, die ihre eigene Spiel Freude zurückstellt, um den anderen Spielenden ein besseres Spielerlebnis zu ermöglichen. Damit verknüpft sind zudem das Absprechen bzw. Kleinsprechen von Kompetenzen sowie die Abhängigkeit vom Erfolg anderer Spieler*innen. Diese Figuration findet sich nicht nur im Video-, sondern auch im Brettspieldiskurs: Während sich die Funktionsrolle des Supports in der Spielpraxis des Brettspiels vorrangig durch die affektive Arbeit der Organisation von Spieltreffen sowie der Vorbereitung und Erläuterung von Regeln äußert (was der Spielerin automatisch eine gewisse Kompetenz zuspricht), wird die Spielerin hier vor allem in ihrer gleichzeitigen Rolle der

Ehefrau¹⁴ als Mitspielerin konstituiert (vgl. Peaker 2019, 64). In der Community finden sich entsprechend Videos mit Titeln wie: „Top 10 Brettspiele die wir mit unseren Frauen spielen“ (Hunter & Crohn 2017) oder „Games that my wife actually enjoys“ (Imagineallthemeeple 2023). Durch die Darstellung der Spielerin als passive Spielerin wird ihr nicht nur ihre Kompetenz und ihr Interesse an männlich konnotierten Brettspielen abgesprochen – sie wird erneut als unterstützende Figur konstituiert, die vorrangig für das Wohl anderer am Tisch (und um genügend Spieler*innen am Tisch zu versammeln) verantwortlich ist.

Die Aussage „You should have been Mercy“¹⁵ ist entsprechend auf gleich zwei Ebenen von Bedeutung. Denn nur wenn die männlichen Spieler (z. B. der Partner oder Bruder) die Gnade walten lassen, die Spielerin ins Spiel zu integrieren bzw. sie im konkreten Spielvollzug mitspielen zu lassen, kann sie tatsächlich in diesem partizipieren. Diese Gnade ist aber häufig an die Bedingung geknüpft, dass die Spielerin dem Archetypen des Sexy Sidekicks gerecht wird, indem sie z. B. den Supportcharakter spielt. Dieser Archetyp transformiert sich von einer memetischen Zuschreibung zur scheinbar repräsentativen Darstellung. Diese Repräsentation lässt sich als Diskursfigur der Mitspielerin fassen, die im Kontrast zu den Archetypen als authentisch und fortschrittlich wahrgenommen werden kann. Es lässt sich nicht abstreiten, dass die Figur neben den von Condis beschriebenen Figurationen das „kleinere Übel“ darstellt – wird sie jedoch genauer betrachtet, wird klar, dass mit ihr längst überholte weibliche Stereotype reproduziert werden, die Spielerinnen aus der aktiven Spielpraxis weiterhin

14 Während sich in der Brettspielcommunity nur wenige weiblich gelesene Influencerinnen finden, gibt es einen deutlichen Überhang an Ehepaaren, die gemeinsam Inhalte produzieren. Dies lässt darauf schließen, dass auch hier der Partner eine zentrale Rolle für die Integration der Spielerin in das Hobby einnimmt (vgl. Ratan et al. 2015, 445).

15 Der für diesen Text namensgebende Song *No Mercy* von The Living Tombstone, der im Jahr 2017 auf TikTok eine enorme Viralität erreicht hat, beschäftigt sich auf humorvolle Art und Weise mit der Rollenzuweisung der Heilerin im Kontext von *OVERWATCH*:

„You should've been Mercy'
,I'm not gonna be any kind of support'
,We ended up losing, and it's all your fault'
,Your tears are what I live for“ (vgl. The Living Tombstone 2017)

ausschließen. Umso wichtiger ist es, die Figuration der Mitspielerin als eine solche zu benennen und herauszustellen, dass auch diese einem primär männlichen Blick auf Spielerinnen entspringt. Die Rolle der Mitspielerin ist folglich ein Ausweichmechanismus in einer männlich überformten Spielpraxis, welcher sich aufgrund misogynen Erfahrungen in Form von Ausgrenzung, Belästigungen und Übergriffen geformt und gefestigt hat.

QUELLEN

LITERATUR

- Austin, Jessica (2020): "I suppose I'll be patching you up, as usual": Women's roles and normative femininity in a team-based video game. In: *new media & society*, Jg. 24, Nr. 5, S. 1–17.
- Braun, Laijana (2023): »It's a girl everybody freak out!« Die Konstitution von Weiblichkeit als »Gamer Girl« in Multiplayer-Online-Shootern. In: Glaser, T.; Nohr, Rolf F.: *Pocket Protector. Der Nerd als mediale Diskursfigur*. Braunschweig: Lit. S. 101-120.
- Bohunicky, Kyle / Youngblood, Jordan (2019): The Pro Strats of Healsluts: Overwatch, Sexuality, and Perverting the Mechanics of Play. In: *WiderScreen* Jg. 1, Nr. 2, Abrufbar unter: <http://widerscreen.fi/numero-rot/2019-1-2/the-pro-strats-of-healsluts-overwatch-sexuality-and-perverting-the-mechanics-of-play/>
- Butt, Mahli-Ann Rakkomkaew (2016): *Girlfriend Mode: Gamer Girlfriends, Support Roles and Affective Labour*. Bachelorarbeit. Sydney: University of New South Wales.
- Condis, Megan (2018): *Sexy Sidekicks, Filthy Casuals, and Fake Geek Girls*, in: *Gaming Masculinity. Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa City: University of Iowa Press, S. 44–67.
- Cote, Amanda C. (2016): *Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective*. Dissertation. Abrufbar unter: <https://deepblue.lib.umich.edu/handle/2027.42/133417>

- Cote, Amanda C. (2017): »I Can Defend Myself «: Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. In: *SAGE Journals Games and Culture*, Jg. 12, Nr. 2, S. 1-20.
- Ecker, Gisela (1997): *Das Elend der unterschlagenen Differenz*. In: dies. (Hrsg.): *Kein Land in Sicht*. München: Fink, S.7-31
- Hardt, Michael / Negri, Antonio (2004): *Multitude. War and Democracy in the age of Empire*. New York: The Penguin Press.
- Jenson, Jennifer / de Castell, Suzanne (2011): GIRLS@PLAY. An ethnographic study of gender and digital gameplay. In: *Feminist Media Studies*, Jg. 11, Nr. 2, S. 167–179.
- Klaus, Elisabeth / Röser, Jutta (1996): Fernsehen und Geschlecht. Geschlechtsgebundene Kommunikationsstile in der Medienrezeption und -produktion. In: Marci-Boehncke, Gudrun / Werner, Petra / Wischermann, Ulla (Hrsg.): *BlickRichtung Frauen. Theorien und Methoden geschlechtsspezifischer Rezeptionsforschung*. Weinheim: Deutscher Studienverlag, S. 37–60.
- Laabs, Laura (2023): »Nintendo What Nintendon't«. Sexualisierte Konsolewerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate. In: Görge, Arno / Unterhuber, Tobias (Hrsg.): *Politiken des (digitalen) Spiels*, Bielefeld: transcript Verlag, S. 103-120.
- Peaker, Katie (2019): *Fair-Play: How Women Experience Sexism within Board Gaming Spaces*. Masterarbeit. University of Huddersfield.
- Ratan, Rabindra A./ Taylor, Nicholas; Hogan, Jameson et al. (2015): Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. In: *Games and Culture*, Jg. 10, Nr. 5, S. 438-462.
- Ruotsalainen, Maria / Friman, Usva (2017): "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming. In: *Proceedings of Nordic DiGRA 2018*. Abrufbar unter: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_31.pdf

- Salter, Anastasia / Blodgett, Bridget (2012): Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Jg. 56, Nr. 3, S. 401–416.
- Shaw, Adrienne (2011): Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *new media & society*, Jg. 14, Nr. 1, 28–44.
- Shaw, Adrienne / Chess, Shira (2016): Reflections on the casual games market in a post-GamerGate world. In: Leaver, Tama; Willson, Michele (Hrsg.): *Social, Casual and Mobile Games. The changing gaming landscape*. New York: Bloomsbury, S. 275–290.
- Tang, Wai Yeng / Fox, Jesse (2014): Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. In: *Computers in Human Behavior*, Nr. 14, S. 314–320.
- Tang, Wai Yeng / Fox, Jesse (2016): Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. In: *SAGE Journals Games and Culture*, Jg.19, Nr. 8, S. 1290–1307.
- Uszkoreit, Lena (2018) OMG! IT'S A GRILL! Online: <http://www.firstperson-scholar.com/omg-itsa-grill> [Zugriff: 15.11.2023]
- Vermeulen, Lotte / Van Bauwel, Sofie; Van Looy, Jan (2017): Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions. In: *Computers in Human Behaviour*, Nr.71, S. 90–98.
- Yao, Shay Xuejing / Exoldsen, David R. / Ellithorpe, Morgan E. et al (2022): Gamer Girl vs. Girl Gamer: Stereotypical Gamer Traits Increase Men's Play Intention. In: *Computers in Human Behaviour*, Nr. 131.

SPIELE

OVERWATCH (2016). Blizzard.

RAINBOW SIX SIEGE (2015). Ubisoft.

MINECRAFT (2011). Microsoft.

SUPER SMASH BROS. (2018). Nintendo.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (2014). Nintendo.

VALORANT (2020). Riot Games.

ABBILDUNGEN

Abbildung 1: Funktionscharakter Mercy aus Overwatch. Darstellung von Blizzard. Quelle: <https://overwatch.blizzard.com/de-de/heroes/mercy/>

Abbildung 2: Funktionscharakter Sage aus Valorant. Darstellung von Riot Games. Quelle: <https://playvalorant.com/de-de/agents/sage/>

Abbildung 3, Abbildung 4: Abbildungen aus der Nintendo Werbung (2015). Eigene Screenshots. Nintendo (2014): Super Smash Bros. - Gameplay & Quest for the amiibo! [2:16 Min., 3:44 Min.] Abrufbar unter: Nintendo of America https://www.youtube.com/watch?v=C3c_JDDp99k

Abbildung 5: Abbildungen aus der Nintendo Werbung (2015). Eigener Screenshot. Nintendo (2014): Super Smash Bros. - Gameplay & Quest for the amiibo! [0:39 Min] Abrufbar unter: Nintendo of America https://www.youtube.com/watch?v=C3c_JDDp99k

Abbildung 6, Abbildung 7: Abbildungen aus der Nintendo-Werbung (2019). Eigene Screenshots. Nintendo (2019): Nintendo Switch My Way - Super Smash Bros. Ultimate Trailer - E3 2019. [0:04 Min, 0:27 Min.] Abrufbar unter: Game Trailers <https://www.youtube.com/watch?v=RSdUzIjEiY>

VIDEOS

Blizzard (2023): Mercy. Online: <https://overwatch.blizzard.com/de-de/heroes/mercy/> [Zugriff: 12.11.2023]

Nintendo (2014): *Super Smash Bros. - Gameplay & Quest for the amiibo!*
Online: Nintendo of America

https://www.youtube.com/watch?v=C3c_JDDp99k [Zugriff: 01.11.2023]

Nintendo (2019): Nintendo Switch My Way - Super Smash Bros. Ultimate Trailer - E3 2019. Online: Game Trailers <https://www.youtube.com/watch?v=RSdUzIjEiY> [Zugriff: 15.11.2023]

- Nintendo (2020): Nintendo Switch My Way – Minecraft. Online: FelipeSwitchTrailers <https://www.youtube.com/watch?v=aQ-8BUhFSxU>
- Nintendo (2023): Nintendo Switch – Sweet Surprises – Minecraft. Online: Nintendo of America <https://www.youtube.com/watch?v=DmYAKpGo-B0> [Zugriff: 15.11.2023]
- Nintendo (2023): Nintendo Switch My Way – Super Smash Bros.™ Ultimate. Online: Nintendo of America <https://www.youtube.com/watch?v=MROdp86MtLk> [Zugriff: 12.11.2023]
- Riot Games (2023): Sage. Online: <https://playvalorant.com/de-de/agents/sage/> [Zugriff: 15.11.2023]
- Spawntaneous (2023): What Girls Have To Deal With in Counter-Strike | OMG a Girl Series [32].
Online: https://www.youtube.com/watch?v=46ms4LAh-drE&list=PLEDsO12Ccv9ES1QInwu_Gi72udJyhVXyZ&index=32 [Zugriff: 13.11.2023]
- The Living Thombstone (2017): ♪ OVERWATCH: No Mercy - The Living Tombstone ♪ . Online: mashed. <https://www.youtube.com/watch?v=S9uTScSgzm> [Zugriff: 15.11.2023]
- Ubisoft (2023a): Doc. Online: <https://www.ubisoft.com/de-de/game/rainbow-six/siege/game-info/operators/doc> [Zugriff: 15.11.2023]
- Ubisoft (2023b): Thunderbird. Online: <https://www.ubisoft.com/de-de/game/rainbow-six/siege/game-info/operators/thunderbird> [Zugriff: 15.11.2023]

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Laijana Braun arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Medienwissenschaft an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. In Ihrer Dissertation beschäftigt sie sich mit den Transformationsprozessen hybrider Schnittstellen am Beispiel von Spielumsetzungen. Ihre Forschungsinteressen umfassen analoge und digitale game studies, gender studies sowie der Auseinandersetzung mit Internetkulturen.