

Tobias Unterhuber

Das Metagame der Männlichkeit. Geschlecht als die Bedingung der Möglichkeit des Spielens

2024

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22849>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Unterhuber, Tobias: Das Metagame der Männlichkeit. Geschlecht als die Bedingung der Möglichkeit des Spielens. In: *Spiel/Formen*. Gender und Spielkultur, Jg. 4 (2024), Nr. 3, S. 33–54. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22849>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/45>

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>

DAS METAGAME DER MÄNNLICHKEIT

Geschlecht als die Bedingung der Möglichkeit des Spielens

Tobias Unterhuber

ABSTRACT

Spiel und Spielen sind nicht nur auf Ebenen der Produktion, Rezeption und Repräsentation geschlechtlich codiert, sondern Spiel(en) selbst ist durch den kulturellen Formgeber der Geschlechterdifferenz bestimmt. Anhand der allgemeinen Mediengeschichte und des Konzepts des Mediengeschlechts zeigt der Beitrag, inwiefern Männlichkeit als Bedingung der Möglichkeit des Spiels fungiert. Dabei werden sowohl die Folgen für die Spielkultur als auch für die Game Studies skizziert.

Keywords: Mediengeschichte, Geschlecht, Homosozialität, Spielkultur, Fachgeschichte

1. EINLEITUNG

Trotz seines ubiquitären Charakters wird Spiel immer wieder als männlich codierte Handlung begriffen. Dies beschränkt sich bei weitem nicht auf Computerspiele, sondern auf Spiel im Allgemeinen. Wie aber kann eine anthropologische, wenn nicht speziesübergreifende, Konstante geschlechterabhängig sein? Ein Grund dafür ist die Diskursivierung des Spiels, wie sie seit der Sattelzeit, also der Zeit zwischen 1750 und 1850 wirksam ist. Diese Diskursivierung wird im Folgenden nachgezeichnet, um sie anschließend auf den Games-Diskurs und die Game Studies zu übertragen. Für beide Bereiche kann Männlichkeit als übergeordnete Spielregel oder -

voraussetzung betrachten werden, der alle Beteiligten Folge leisten müssen. Männlichkeit ist also aus dieser Perspektive Teil des Metagames der Diskurse, wie später genauer ausgeführt werden wird.

Um diesen Zusammenhang zu ergründen, bedarf es eines Blicks zurück. Die Sattelzeit¹ ist für das europäische Denken und für die Moderne im Allgemeinen absolut zentral. Hier formieren sich nicht nur die Begriffe, sondern auch die Konzepte, die Kultur und Gesellschaft bis heute prägen und dies schließt auch das Spiel mit ein. Wer das heutige Spielverständnis verstehen möchte, kann hier seine Grundlagen finden. Genau dies soll im Folgenden versucht werden.

2. GENDER UND GAME STUDIES

Doch zunächst bedarf es einiger Worte zum Verhältnis von Gender und Game Studies. Zu oft betrachten die Game Studies, auch dann, wenn sie sich mit Geschlecht beschäftigen, Spiele als singuläres Medium. Sie vergessen dabei, dass auch viele andere Medien ähnliche oder zumindest vergleichbare Geschlechtercodierungen besitzen. Ebenfalls wird oft übersehen, dass die geschlechtliche Codierung nicht nur Computerspiele betrifft, sondern Spiel (play) und seine verschiedenen Ausformungen (game) im Ganzen. Entsprechend können wir auf eine große Bandbreite an (medien-spezifischer) Forschung zurückgreifen, die sich der Verbindung von Medien und Geschlecht bereits gewidmet hat. Allen voran können hier die Gender Studies genannt werden, aber auch ihre Vorläufer wie die feministische Literaturwissenschaft oder die feministische Filmwissenschaft. Wir können also aus einem reichen Schatz bestehender Forschung schöpfen, die wir im Sinne einer Medienkomparatistik auch dazu nutzen können, in der Unterscheidung die Spezifika des Mediums Spiel genauer zu erfassen. Die his-

1 Der Begriff der Sattelzeit geht auf Reinhart Koselleck zurück, der damit den „seit der Mitte des achtzehnten Jahrhunderts einsetzenden ‚tiefgreifende[n]‘ Bedeutungswandel“ beschreibt (Koselleck 1972, XV), der „nichts Geringeres als die sprachliche wie mentale Grundlegung der Moderne“ darstellt (Fulda 2016, 2).

torisch bedingte Position der Game Studies, sich von ihren Elterndisziplinen lösen zu wollen (vgl. Unterhuber 2024a)², steht uns als Forschenden hier im Weg und verleitet uns dazu, das Rad immer wieder neu zu erfinden, statt auf den breiten Wissens- und Erfahrungsschatz anderer Disziplinen zurückzugreifen. Genau um dem entgegenzutreten, ist im Folgenden zunächst nicht vom Computerspiel und nicht einmal vom Spiel die Rede. Stattdessen nähere ich mich durch einen breiteren mediengeschichtlichen Fokus langsam dem eigentlichen Gegenstand. Als erstes steht also die Frage nach dem Verhältnis von Medien- und Geschlechtergeschichte im Zentrum unserer Aufmerksamkeit.

3. MEDIEN – GESCHLECHT – GESCHICHTE

Wenn wir über das Verhältnis von Medien und Geschlecht nachdenken, beschränken wir uns meist auf die Ebenen der Produktion, der Medieninhalte und der Rezeption. Wer Medien schafft, wer sie konsumiert und wer wie in Medien repräsentiert wird, scheinen die zentralen Fragen zu sein. Auch wenn dies sicherlich wichtige Aspekte sind, greifen sie zu kurz, wie schon Friedrich Kittler in seinen medienarchäologischen Studien immer wieder zeigte. Die Formation, die Struktur, die Bedingungen, die Idee von Medien selbst muss in den Blick genommen werden. Beispielhaft lässt sich dies an Bram Stokers Roman DRACULA (1994 [1897]) zeigen, den Kittler als Bürokratisierungs- und Medienroman versteht. Hier steht ein medienkompetentes Bürgertum mit Phonograph, Schreibmaschine und Telegraph einem übernatürlichen Adligen entgegen, dessen Kräfte aber schlussendlich nichts gegen die Medien ausrichten können. Das Interessante an Kittler ist hier aber vor allem, dass er immer schon Geschlecht und Medien miteinander in Verbindung setzt. Besonders anschaulich wird dies am Beispiel der Schreibmaschine, die nicht nur für den Roman, sondern sogar für die Demokratiegeschichte bedeutsam ist:

2 Dieser Beitrag fasst viele einzelne meiner Arbeiten zum Komplex Geschlecht und Spiel zusammen und denkt diese weiter, weshalb sich relativ viele Verweise auf eigene Beiträge im Text wiederfinden.

„Westliche Demokratie“ (was immer das sein mag) würde unrettbar einem Herrndiskurs verfallen, gäbe es nicht in Exeter junge Frauen, die ihn am Ende mit Techniken dieser Demokratie aus dem Feld schlagen können. Denn nicht der Graf [...] verfügt über moderne Medien, mit denen er das Empire korrumpieren würde; es ist ganz im Gegenteil Harkers Verlobte, eine gewisse Mina Murray, die mit Waffen einer neuen Zeit die Möglichkeit selber von Herrndiskursen untergräbt. (Kittler 1993, 28)

Diese Behauptung untermauert Kittler mit Blick auf die erste Serienproduktion der Schreibmaschine durch die Firma Remington, die zuvor vor allem Waffen herstellte, im Jahre 1874. Obwohl die Arbeitserleichterung offensichtlich schien, ließ „der gesellschaftliche Erfolg [...] jahrelang auf sich warten“ (ebd., 29), denn

[a]ll die Jonathan Harkers – Sekretäre mit den Aufgaben, Herrndiskurse mitzutenographieren, in Reinschrift zu übertragen und gegebenenfalls durch Anfeuchten auch noch irgendwie fürs Büroarchiv zu kopieren – verschmähen das neue Diskursmaschinengewehr. Womöglich waren sie einfach zu stolz auf ihre in langen Schuljahren erworbene Handschrift, dieses kontinuierliche und damit buchstäblich individuelle Band, das sie als Individuen zusammenhielt und vor Wahnsinn bewahrte. (ebd.)

Männliche Subjekte der Moderne mit ihrem Anspruch auf einzigartige Individualität, wie sie sich auch schon in Konzepten von Autorschaft und Geniekult niederschlug, verweigerten sich der neuen technischen Möglichkeit, machen sich aber damit selbst obsolet.

Zwei Wochen Schreibmaschinenschnellkurs machten sieben Jahre Schulbildung überflüssig. Frauen, gerade weil sie weit weniger auf Handschrift und Individualität hin dressiert worden waren, konnten wie im Blitzkrieg eine Marktlücke besetzen, die ihre Konkurrenten, die grundsätzlich männlichen Sekretäre des 19. Jahrhunderts, vor lauter Arroganz übersahen (ebd., 30)

Der Sekretär als Berufsbild verschwindet, so dass mit dem Begriff heutzutage als erstes ein Möbelstück und nicht ein Beruf für Männer verknüpft ist. Die Sekretärin als Pionierin der Medienarbeit tritt an seine Stelle, macht die Schreibmaschine zum Massenartikel (vgl. ebd., 30) – und ist Jahrzehnte später zunächst auch für die Handhabung von Telefonverbindungen und Computern zuständig (vgl. Bezio 2018, 558), bevor sie in Männerhände wandern. Die Figur Mina Harker repräsentiert genau dies in Stokers Roman.

Mina versucht, sich ihre Karriere durch Medienkenntnis zu erarbeiten, weil sie, im Gegensatz zu ihrem Verlobten bzw. Ehemann, nicht auf die typisch männliche Art der Beförderung durch Erbe zurückgreifen kann (vgl. Kittler 1993, 27f.). Hier zeigt Kittler deutlich, dass Mediengeschichte sich nicht nur mit der Erfindung neuer Medien, sondern vor allem auch mit deren Durchsetzung (vgl. Schmidt 2012, 31) und den Bedingungen dieser Durchsetzung beschäftigen muss. Diese wiederum hängt stark mit Determinanten von Kultur und Gesellschaft zusammen, insbesondere mit der Kategorie Geschlecht. Obwohl es wohl nicht passend wäre, Kittler in die Nähe der feministischen Literaturwissenschaft oder der Gender Studies zu rücken, findet er dennoch in seinen medienarchäologischen und medienhistorischen Untersuchungen überall die Bedeutung von Geschlecht. Man könnte also sagen, dass Mediengeschichte immer auch Geschlechtergeschichte sein muss. Dies wird umso deutlicher, wenn wir uns dem Konzept des Mediengeschlechts zuwenden.

4. MEDIENGESCHLECHT

In ihrer Studie *Im Vorhof der Kunst* (2008) untersucht Manuela Günter, wie sich in der Sattelzeit das heute noch prävalente Verständnis von Literatur formierte und somit auch erst der Literaturbetrieb entstand. Sie wendet sich diesem Komplex dabei unter systemtheoretischer Perspektive zu. Entsprechend spielt das Konzept des Codes eine zentrale Rolle in ihrer Beobachtung. Dieser beschreibt eine Unterscheidung, meist mit zwei Seiten, die durch Benennung und Bewertung in ein asymmetrisches Verhältnis gestellt werden. Die Unterscheidungen kalt/warm, alt/jung wären hier allgemeine Beispiele, wobei die Bewertung der jeweiligen Seiten wiederum kontext- und kulturabhängig positiv oder negativ sein kann. Günter untersucht nun, wie sich der Code der (binären) Geschlechterdifferenz in das Literatursystem einschreibt. Ihr zufolge kann sich die Geschlechterdifferenz deshalb hier behaupten, weil „sie Wahrnehmung und Kommunikation im sichtbaren Körper strukturell verbindet und damit jene Leistung stabilisiert, die dem Kunstsystem vorrangig zugeschrieben wird“ (Günter 2008, 45f.). Dabei „universalisiert sie sich zu einer komplexen Semantik, über die das

soziale Geschlecht zum ‚kulturellen Formgeber‘ schlechthin mutiert: Natur/Kultur, Geist/Materie, Rationalität/Emotionalität bilden Gegensätze, die dem asymmetrischen Geschlechterverhältnis Plausibilität verleihen“ (ebd., 45). Wird Geschlechterdifferenz als kultureller Formgeber für andere Codes und Unterscheidungen verstanden, wird sie zu einer Art Meta-Code, der sich in andere Unterscheidungen einschreibt und diese damit im Sinne geschlechtlicher Stereotype mitbestimmt, gerade in einer „funktional differenzierten Gesellschaft“ (ebd., 46), in der Geschlecht nicht mehr vorrangig über Repräsentation funktioniert. Daher

[...] übernimmt die Geschlechterdifferenz die Aufgabe der Bewältigung von Mehrdeutigkeit durch Reduktion von Komplexität und hierarchische Ordnung der Elemente. Die in Bezug auf Repräsentation funktionslos gewordene Geschlechterdifferenz koppelt sich in den verschiedenen Systemen an die Leitdifferenzen an und dirigiert so die Anschlusskommunikation insofern, als die unterscheidungstheoretisch beobachtbaren Pole der asymmetrischen Differenzen nicht länger neutral erscheinen, sondern untrennbar mit Wertungen verbunden werden. (ebd.)

Dies schließt die Systemtheorie selbst mit ein, denn auch deren Grundannahmen besitzen „gleichfalls eine geschlechterdifferent tingierte Semantik“ was am Konzept der Natur besonders deutlich wird (ebd.). Natur ist eben nicht neutral, sondern „Teil der Opposition Natur/Kultur“ (ebd.), die wie zuvor bereits erwähnt, ebenfalls durch den kulturellen Formgeber Geschlechterdifferenz bestimmt wird. Die eigentlich funktionslos gewordene Geschlechterdifferenz erhält ihre Bedeutung in der Moderne durch ihre „Verkoppelung mit den unterschiedlichen Leitdifferenzen“ (ebd.). Dies führt zu einer Hierarchisierung der Systeme, die ihre Stabilität aus ihrer angeblichen und behaupteten Natürlichkeit zieht (vgl. ebd., 46f.): „[I]n der Moderne [erfahren] nicht nur Körper eine natürliche Begründung, sondern auch Institutionen der Ökonomie (Warentausch) oder des Rechts (Naturrecht)“ (ebd., 47). Dieses „stabilisierende *Gendering* der Systeme [...] funktioniert so universal, dass die zu bildenden Oppositionen darin vollkommen aufgehen“ (ebd.) Doch was hat das mit Medien zu tun? Günter führt aus, dass die Unterscheidung zwischen Kunst/Ernst und Unterhaltung im Literatursystem, von ihr als LITERATUR/Literatur versinnbildlicht, ebenso

gendert ist und sich auch auf die Rollen von Produktion (der Autor) und Rezeption (die Leserin) ausweiten lässt (vgl. ebd.). Gleichzeitig „werden die Verbreitungsmedien als universelle (d. h. selbstverständlich auch geschlechtsneutrale!) beschworen, die einen unbegrenzten Zugang unabhängig vom Geschlecht ermöglichen“ (ebd.), obwohl diese Zuschreibung eigentlich nur durch Gendering möglich ist. An die Stelle des Körpers tritt dabei aber das Medium. Die veränderte Vorstellung des Körpers in einer Massengesellschaft, in der seine Anwesenheit für Kommunikation nicht mehr unumgänglich ist,

bedeutet auch, dass das Geschlecht, dessen Träger vorher der Körper war, nun auf das Medium übergeht, denn wenn das Geschlecht der Mitteilenden in der anonymen Massenkommunikation nicht mehr am anwesenden Körper identifiziert werden kann (ebd., 48), „dann verschiebt sich die Lektüre des Geschlechtskörpers auf eine Lektüre des ‚Geschlechtsmediums‘“ (Stäheli 2003, 198, zitiert nach Günter 2008, 48)

Denken wir dies damit zusammen, dass nicht nur das Medium Spiel in diesem Sinne vergeschlechtlicht wird, sondern auch kulturell bereits zuvor die Tätigkeit des Spielens als männlich codiert gedacht wurde, ergibt sich ein drastisches Bild. Produktion und Rezeption des Spiels werden als männliche Bereiche begriffen, das Spiel selbst aber wird als Objekt, das beherrscht werden muss, weiblich konnotiert (vgl. Unterhuber 2014). Dies zeigt ein Blick in die Mediengeschichte, wie er im Folgenden vorgenommen werden soll.

5. NATUR – GESCHLECHT – SPIEL (UM/SEIT 1800)

Wenn wir also die Erkenntnis Kittlers, dass Mediengeschichte immer auch Geschlechtergeschichte ist, mit der Idee des Mediengeschlechts zusammendenken, müssen wir der Unterscheidung Kultur/Natur nachgehen und wie diese in die Idee des Spiels eingeschrieben wird. Beginnen wir dabei aber zunächst mit dem Konnex Natur und Frau. Kittler beschreibt in seinem Buch *Aufschreibesysteme 1800/1900* (2003), welche Rolle Frauen in der Erziehung und insbesondere im Sprachunterricht zukam und bricht dies auf die Formel „Die Natur im Aufschreibesystem von 1800 ist Die

Frau“ (Kittler 2003, 35) herunter. Er geht davon aus, dass Frauen, hier gleichbedeutend mit Müttern, die Aufgabe zukam, Subjekte – also Männer – zum Sprechen zu bringen, ohne aber selbst zu sprechen:

[D]iese Stimme [der Mütter] tut Unerhörtes. Sie sagt kein Wort, geschweige denn einen Satz. Diskurse, die andere geschrieben haben, lesend auszusprechen ist das Lernziel der Kinder, nicht jedoch der Mütter. So genau trifft einmal mehr Lacans Definition Der Frau oder (wenn Historiker das lieber lesen) Toblers Definition der Natur. Sie spricht nicht, sie macht sprechen. (ebd., 45)

Frauen nehmen damit eine Liminalstelle ein, die sie nicht auf der Seite der Kultur, sondern auf der der Natur verortet:

Die Gleichung Frau = Natur = Mutter [...] erlaubt es, Kulturation mit einem unvermittelten Anfang anzufangen. Eine Kultur auf seiner Grundlage hat eine andere Sprache von Sprache, eine andere Schrift von Schrift. Sie hat, kurz gesagt, Dichtung. Denn nur unter der Bedingung, Phonetik und Alphabet auf kurzgeschlossenem Instanzenweg aus einer Naturquelle zu empfangen, kann bei den Empfängern ein Sprechen aufkommen, das seinerseits Ideal von Natur heißt. (ebd., 38)

Kultur beginnt also mit Frauen, aber diese sind nicht Teil von ihr oder gehen ihr zumindest voraus. Ganz ähnlich fasst Johan Huizinga die Rolle des Spiels.

Spiel ist älter als Kultur, denn so ungenügend der Begriff der Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, dass diese sie das Spielen lehrten. (Huizinga 2017, 9)

Frau und Spiel werden also analog gesetzt (vgl. Unterhuber 2014). Die spielende Frau, außer pejorativ, kommt genauso wenig in diesen Konzeptionen vor, wie die sprechende. Man könnte hier auch die Unterscheidung von play/game einer ähnlichen Betrachtung unterziehen. Das freie, natürliche Spiel geht eben der Kultur voraus, das geordnete und damit rationalisierte Spiel bedarf aber der Kultur. Auch hier schreibt sich der kulturelle Formgeber der Geschlechterdifferenz erneut ein. Spiel, Frau, Natur bringt Spieler, Mann, Kultur hervor. Ähnlich sieht Pierre Bourdieu „die Investition in die sozialen Spiele (illusio)“ als das an, was „den Mann wirklich zum

Mann macht“ (Bourdieu 2005, 88). Wenn wir Spiel und Spiele kritisch beobachten wollen, müssen wir diese ihnen unterlegten und ihre ganze kulturelle Konzeption bestimmenden Elemente erkennen, sonst wird unsere Kritik immer zu kurz greifen. Diese Formung des Spiels sollten wir gerade auch da mitlesen, wo sie nicht expliziert wird. Schillers berühmtes Diktum „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 2010, 62) setzt die angebliche Universalfigur des Menschen, aber eigentlich meint diese nur den Mann oder genauer den gebildeten Bürger. Der Mensch um 1800 ist, sobald er Subjekt und nicht nur Objekt ist, Mann. Hier ließen sich auch Parallelen zu Foucaults Auftauchen des Menschen in der Ordnung des Wissens ziehen (vgl. Unterhuber 2014). Nur das Subjekt, der Mann, oder angehende Subjekte, also Jungen, dürfen spielen, wenn überhaupt, denn die aufklärerische Pädagogik sieht selbst dies kritisch. Genau wie Frauen wird das Spiel im 18. und 19. Jahrhundert einer wissenschaftlichen Zurichtung unterzogen – einerseits durch Psychologie und Psychoanalyse, andererseits durch die Pädagogik – die ihre ‚gefährlichen‘ Seiten zähmen sollten (vgl. Unterhuber 2023a). Gerade wenn wir Spiel als Mittel der Subjektivierung begreifen (Moser/Strätling 2016), wird deutlich, dass mit dem Spiel nicht nur Geschlecht, sondern auch der Subjektstatus selbst verbunden ist (Unterhuber 2021).

Was aber passiert, wenn das sowieso schon von Geschlechterdifferenz bestimmte Medium Spiel mit Technik, Computer und Nerdkultur zusammentrifft? Auch wenn es sicherlich noch viel zu sagen gäbe für die Zwischenzeit, soll im Folgenden der Sprung in die früher Computerspielkultur gewagt werden.

6. MÄNNLICHKEIT ALS BEDINGUNG DER MÖGLICHKEIT

Georg Seeßlens und Christian Rosts Untersuchung *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele* aus dem Jahr 1984 kann als einer der Anfänge ernsthafte Auseinandersetzung mit Computerspielen und Computerspielkultur im deutschen Sprachraum angesehen werden. Eine der bemerkenswertesten Eigenheiten der Studie ist, dass sie bereits den Finger in die Wunde der

Computerspielkultur legt und der Rolle von Geschlecht nachgeht. So sieht Seeßlen in vielen Spielen realgewordene Männlichkeitsphantasien, in denen sich zum Beispiel auch in Gegnern eine „beängstigende Weiblichkeit“ (Seeßlen/Rost 1984, 132) manifestiert, die von männlichen Spielern eliminiert wird, was wiederum eine zentrale (faschistoide) Männlichkeitsphantasie, die der Vernichtung, zu bedienen scheint (vgl. ebd., 135). So sieht er „die Frage [...], warum die meisten Computerspiele kaum weibliche Spieler anlocken“ (ebd., 138), recht einfach beantwortet:

Sie vermitteln einmal mehr die Grundlagen der Phallokratie: Die Lust auf eine „Welt zu Füßen“. Das Vergnügen und den Zwang, durch Zerstörung zu bezeichnen. Die Notwendigkeit, das Feld zu leeren (anstatt zu räumen). Die Umwappnung. Die technische Sicherung gegen das Organische und den Aufstand aus dem Reich der Wünsche. (ebd., 138)

Bereits hier geht Seeßlen über die einfache Repräsentationsthese hinaus und sieht auf die Strukturen und die tiefgreifenderen Narrative der frühen Computerspiele, die sich hinter der Pixeloberfläche von Weltraum- und Ballerspielen verbergen. Seeßlen sieht in der den Spielen zugrundeliegenden Geste der Bezeichnung der Gegner (als Aliens, als Unbekanntes, als Anderes) bereits ihre (begründete) Vernichtung einhergehen (vgl. ebd., 134). Durch die Geste der Auswahl (Anvisieren), die ebenfalls sofort Zerstörung bedeutet, setzt sich diese fort. Dass das Andere dabei oft auch noch unheimlich weiblich ist, bestärkt die These des zuvor beschriebenen Genderings des Mediums.

Aber Seeßlen betrachtet eben nicht nur die Spiele, sondern auch die sie umgebende Kultur. In einem Interview mit einem Münchner Spieleclub erkundigt er sich gezielt nach Spielerinnen. Nach den Gründen für die eigene Homosozialität gefragt, antwortet der Männerbund deutlich: „Mädchen finden, *Atari* spielen ist nix. Ich finde auch, für ein Mädchel ist das nix“ (ebd., 69). Auf die kritische Nachfrage wird hinzugefügt: „Daß sie sich nicht dafür interessieren, möchte ich ja nicht behaupten. Aber die finden das halt nicht so gut. Für ein Mädchen ... ich selber finde das schon nicht gut, wenn ein Mädchen das macht“ (ebd.). Ohne natürlich „die Mädchen“ überhaupt gefragt zu haben, wird festgestellt, dass „[e]in Mädchen [...] nicht gerne“ (ebd.) spielt, aber nicht aus fehlendem Interesse, sondern weil „die finden

das halt nicht so gut“ (ebd., 69) und sie sich auch nicht für Spiele begeistern wie Männer (vgl. ebd.). Eine Aussage, die wiederum eigentlich nur die Meinung des Äußernden wiedergibt. Hier macht sich ein Unbehagen breit, das nur schwer zu fassen ist, wie es sich auch in der weiteren Aussage „Ich finde es nicht gut. Aber warum, könnte ich nicht sagen“ (ebd., 70) ausdrückt. Die Rolle des Spielers scheint eindeutig prädisponiert zu sein, was sich auch in einer weiteren Aussage Bahn bricht, als eines der Mitglieder berichtet, dass eine Bekannte durchaus spielt: „Ich kenn‘ jemanden, der Atari spielt, der ein Mädchen ist“ (ebd., 69). Das doppelte männliche Relativpronomen sowie der damit verbundene Satzbau offenbart hier eigentlich die Unmöglichkeit der Aussage. Die Grammatik, die aufgrund des generischen Maskulinums zwar korrekt funktioniert, aber durch die Semantik konterkariert wird, zeigt sich hier als Träger ideologischer und verborgener Vorstellungen. Das „Mädchen“ bricht hier in eine funktionierende Ordnung ein, wird aber durch die doppelt männliche Adressierung als Fremdkörper identifiziert und somit als unmöglich getilgt. Von „Es gibt keine spielenden Mädchen“ zum 4chan zugeschriebenen Zitat „Im Internet gibt es keine Mädchen“ (Penny 2015, 167) ist es kein weiter Schritt. Die Zuspitzung der Unmöglichkeit weiblichen Spielens mag durch Nerdtum und Technikkultur und die in beiden Bereichen propagierte Geek Masculinity (McDivitt 2020), die übrigens nicht von ungefähr dem Puerilismus, den Huizinga in *Im Schatten von Morgen* beschreibt (Huizinga 1936, 140-151), ähnelt, entstanden sein, aber sie sind nicht ihre Begründung. Der Homo Ludens ist eben eigentlich ein ‚vir ludens‘. Männlichkeit ist nicht erst etwas, das sich im Bereich der Spiele besonders profiliert oder durch Gatekeeping seine Vormachtstellung erhält. Männlichkeit ist die Bedingung der Möglichkeit des Spielens. Der Raum des Spiels, dessen Begrenzung so oft und gerne mit dem Begriff des ‚magic circle‘ versehen wird, ist einer der Gleichgesinnten, ist ein homosozialer. So schreibt Bourdieu:

Die Frauen sind von allen öffentlichen Orten, der Versammlung, dem Markt, ausgeschlossen, wo sich die Spiele abspielen, die, wie die Spiele der Ehre, für gewöhnlich als die ernstesten des menschlichen Daseins gelten. Sie sind, wenn man so sagen kann, *a priori* im Namen des (stillschweigenden) Prinzips gleicher Ehre ausgeschlossen. (Bourdieu 2005, 89f.)

Die Verbindung dieser Trennung mit dem Zauberkreis des Spiels wird an anderer Stelle bei Bourdieu noch deutlicher. Die Frauen seien von diesen ernstesten Spielen³ „rechtlich und faktisch ausgeschlossen“ und „auf die Rolle von Zuschauerinnen“ verbannt (ebd., 203), sie seien „buchstäblich aus dem Spiel“, da

[d]ie magische Grenze, die sie von den Männern trennt, [...] mit der „mystischen Demarkationslinie“ zusammen[fällt], von der Virginia Wolf spricht und die die Kultur von der Natur, das Öffentliche vom Privaten scheidet, wobei sie den Männern das Monopol auf die Kultur, d.h. die Humanität und auf das Universelle verleiht. (ebd., 205)

Hier offenbart sich erneut die Rolle der Geschlechterdifferenz als kultureller Formgeber mit seiner Universalunterscheidung Natur/Kultur. Die Universalität des Spielens ist damit eine männliche. Die von ihm geformten Subjekte ebenfalls.

Wenn aber der Raum des Spiels nicht einfach nur homosozial strukturiert ist, sondern sogar einsteht für die Geschlechterdifferenz selbst, wie soeben beschrieben, dann ist das Eintreten anderer immer ein Eindringen, das das Spiel selbst in Frage stellt und das mit Huizinga als Spielverderben gefasst werden kann (Huizinga 2017, 20)⁴. Damit definiert sich eben nicht nur die Rolle der Frauen als Spielverderberinnen – nicht des konkreten Spiels,⁵ vielmehr des Spielens selbst –, sondern es offenbart sich das, was im Sinne eines a priori eingeschlossen ist: Männlichkeit ist die Bedingung der Möglichkeit des Spielens, zumindest da, wo es nicht das kindliche, noch

3 Womit er vor allem, in einem teils metaphorischen Sinn, die „Spiele des Wettbewerbs“, „die Spiele der Ehre, deren Grenzfall der Krieg ist“, und die „Spiele, die in den differenzierten Gesellschaften der *libido dominandi* in all ihren Formen, der ökonomischen, politischen, religiösen, künstlerischen, wissenschaftlichen usw., mögliche Handlungsfelder eröffnen“ (Bourdieu 1997, 203). Hier könnte man auch auf das Konzept des Gesellschaftsspiels von Georg Simmel verweisen (vgl. Simmel 2023, 147).

4 Huizinga behauptet, dass die „Gestalt des Spielverderbers [...] am deutlichsten [wird], wenn Jungen spielen“, weil sie die Verweigerung immer als „Nichtwagen“ (Huizinga 2017, 20) begreifen. Dies unterstreicht noch einmal, wie basal Spielen und Formen (der Einübung) von Männlichkeit verknüpft sind.

5 Stephanie Boluk und Patrick Lemieux zeigen ganz ähnlich, dass Anita Sarkeesian als „*feminist spoilsport*“ verstanden wurde, weil ihre Kritik die ideologischen Grundlagen von Computerspielen offenlegt (Boluk/Lemieux 2017, 284).

nicht geschlechtlich segregierte Spielen ist.⁶ Doch da diese Voraussetzung des Spielens zwar immer mitläuft, aber nicht explizit gemacht wird, ist sie nicht Teil der Regeln, sondern bestimmt die Regeln selbst. Sie ist Teil der Voraussetzung der Regeln, der Disziplin des Diskurses (vgl. Foucault 1993, 22-25). „Mitspielen heißt hier ‚im Wahren‘ zu sein‘, die diskursiven Möglichkeitsbedingungen zu erfüllen, zu sagen, was gesagt werden kann“ (Degeling 2017, 109). Aber da Spielen zwar immer diskursiviert wird, aber dennoch nicht mit seinem Diskurs verwechselt werden darf, braucht es hier wahrscheinlich eine andere Begrifflichkeit. Man könnte von einem (epistemischen) Metagame der Männlichkeit sprechen, wenn man Metagaming als Spiel zweiter Ordnung versteht (Boluk/Lemieux 2017, 10), das wiederum das Spiel erster Ordnung mitbestimmt und formt.⁷ Weil das Metagame soziokulturelle Werte in das Spiel einschreibt (vgl. Jensen 2013, 72, Donaldson 2016), inklusive „cultural conventions and unspoken assumptions“ (Boluk/Lemieux 2017, 280), ist es auch an der Transformation von freiem Spiel in geregelte Spiele, *paidia* zu *ludus* (s. o.), beteiligt (vgl. Jensen 2013, 72). Männlichkeit konstituiert damit nicht nur das Spielen, sondern auch das Spiel – und wir als Spieler*innen sind an diesem Metagame beteiligt, ohne es zu wissen, weil es die unsichtbare Norm ist:

Yet the standard metagame continues to obfuscate all manner of practical play, conflating voluntary choice with involuntary mechanics. As a result, twiddling dual thumbsticks with two thumbs; viewing the display straight on from a certain distance; and even progressing in the game by scrolling left to right, accumulating points, unlocking content, and reaching the credits are voluntary choices but have become tacitly understood as the „normal“ or „correct“ way to play. These standard forms of play not only disavow their status as a metagame, but, in doing so, inhibit the production of more diverse forms of play. (Boluk/Lemieux 2017, 281)

-
- 6 Dass vor allem die ersten Generationen von Computerspielern eben nicht schon von Kindesalter Computerspiele kannten – aufgrund von Verbreitung, technischer Voraussetzung und ihrer nötigen Entwicklung –, sondern diese erst im Teenager-Alter oder später kennenlernten, dürfte ein weiterer Grund dafür sein, dass Computerspielen noch mehr als männliche Tätigkeit begriffen wird als anderes Spielen.
- 7 Jasmin Degeling zeichnet nach, dass das Spiel oder zumindest die Spielmetapher für Foucault, besonders in der frühen Diskursanalyse, zentrale Bedeutung hat (vgl. Degeling 2017).

So begreifen Boluk und Lemieux auch eine kapitalistische, neoliberale Ideologie als dieses normalisierte Metagame, aber trotz ihrer Kritik an der der Spielkultur inhärenten Misogynie schließt ihr Konzept nicht die patriarchale Ordnung oder die Geschlechterdifferenz mit ein (vgl. ebd., 281), gerade weil sie sich in ihrer Betrachtung zu sehr auf Computerspiele fixieren und nicht das Medium Spiel und die Tätigkeit des Spielens im Allgemeinen betrachten. Dies hat auch damit zu tun, dass wir als Spieler*innen und als Wissenschaftler*innen selbst Teil des Spiels, Teil des Diskurses sind und wir in unserer Beobachtung unser eigener blinder Fleck bleiben. Gerade deshalb ist es notwendig für eine kritische Auseinandersetzung mit Spielen auch unsere eigene Position als akademisches Feld in den Blick zu nehmen.

7. DAS GESCHLECHT DER WISSENSCHAFT

Pierre Bourdieu nennt nicht ohne Grund auch die Wissenschaften als Bereich, in dem die ernstesten Spiele der Männlichkeit gespielt werden (vgl. Bourdieu 1997, 203). Was sich in Form hegemonialer Männlichkeit und immer noch existierender patriarchaler Strukturen immer wieder Bahn bricht, verbindet sich aber im Falle der Game Studies mit einem „field imaginary“ (Phillips 2020a, 26), das durch den eigenen Gegenstand massiv beeinflusst wird. Dies liegt unter anderem daran, dass es eine nicht unerhebliche Überschneidung zwischen Spielkultur und Forschung gibt, die über die Feedbackschleife zwischen wissenschaftlicher Beobachtung und Beobachtetem im Sinne einer Objektkonstitution weit hinausgeht. So weit ist dies eigentlich auch nicht verwunderlich, dürften sich doch auch Kunstwissenschaftler*innen für Kunst, Literaturwissenschaftler*innen für Literatur etc. interessieren und sich auch in diesen jeweiligen kulturellen Feldern bewegen. Bei Spielen kommt aber zum für alle Medien vorhandenen Komplex des aca-fans (Vist 2015), also des „academic fan“, der sich nun auch wissenschaftlich mit dem Objekt seines Fandoms beschäftigen will, das spezifische Selbstverständnis als Gamer hinzu, dem Alex Gekker folgend ein Großteil der Forschenden anhängt (Gekker 2021, 75). Beide Formen können wohl als Ausprägungen der geek masculinity begriffen werden, die

auf Individualität, dem Beherrschen von Technologie und fehlender Sensualität beruht (McDivitt 2020, 15), aber auch das Interesse für spezifische Hobbies wie Comics, Science-Fiction und eben Computerspiele miteinschließt (vgl. ebd., 14). Aca-Fans verfolgen ihre Interessen auch im akademischen Rahmen weiter, changieren dabei aber immer in der Doppelrolle von Fan und Wissenschaftler*in. Gamer definieren ihre eigene Identität über ihre medialen Vorlieben, aber damit gehen auch spezifische Formen männlicher Performanz einher. Gefühlte „victimhood“ und „marginalization“ spielen hierbei eine zentrale Rolle (ebd.), weil die Interessen der Gamer und Geeks nicht der allgemeinen Norm entsprechen und geek masculinity einen niederen Stellenwert in der Hierarchie der Männlichkeiten einnimmt. Dies führt aber zu einer Überkompensation, die wiederum zu Formen von Hypermaskulinität führen kann (ebd.). Amanda Phillips weist darauf hin, dass sowohl bei Fans als auch Gamern ein Anspruch auf Interpretationshoheit über das geliebte Objekt einhergeht (Phillips 2020b, 29). Doch wie äußert sich all dies in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen?

Die Geschichte der Game Studies ist geprägt vom Kampf um Interpretations- und Diskurshoheit. Schon der Gründungsakt der Game Studies, ihre Ausrufung durch Espen Aarseth, klagt andere Disziplinen an, den neuen Gegenstand kolonisieren zu wollen, obwohl man sich lange gar nicht dafür interessiert habe (vgl. Aarseth 2001). Hier schwingt bereits die Frage mit, wer interessiert sich tatsächlich, auch akademisch, für Computerspiele, wer tut dies nur aufgrund anderer Intentionen? Dass bei diesem Gründungsakt auch die vor allem von Frauen geleistete Pionierarbeit ignoriert oder unsichtbar gemacht wurde (vgl. Unterhuber 2024b) – stellvertretend seien hier die Arbeiten von Mary-Ann Buckles (1985), Sherry Turkle (1984), Janet Murray (1997) und Britta Neitzel (2000) zu nennen –, ist ein erster Hinweis darauf, dass es schon hier nicht nur um den angemessenen Zugriff auf den Gegenstand ging, sondern wem dieser Zugriff erlaubt sei. Noch deutlicher wurde dies in der sich daran anschließenden Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte, die immer noch als teils feldbestimmend gelten kann. Emma Vossen fasst diese merkwürdige Debatte gut zusammen, wenn sie ihre Verwunderung ausdrückt, wer hier überhaupt die

Gegenseite der Ludologen war und wie man behaupten könne, dass Narration und Repräsentation nicht bedeutsam seien (vgl. Vossen 2019, 225f.). Die zentrale Frage aber, die sie dabei stellt, ist: „Where did I fit in this field?“ (Vossen 2019, 226). Hier setzt auch Amanda Phillips an, wenn sie von den „affective politics of academic disciplines“ spricht, in dem nur allzu oft „women’s bodies, disabled bodies, queer bodies, and other nonnormative bodies“ das Gefühl vermittelt wird, dass sie sich in einem nicht für sie bestimmten Raum bewegen (Phillips 2020a, 17f.). Genau diese Stimmung zu verursachen, muss sich die Fraktion der Ludologen vorwerfen lassen. Dies manifestiert sich im Ton der Debatte, der vor allem durch Markku Eskelinen’s Herabwürdigungen und Beleidigungen gegen die angeblichen Narratologinnen geprägt war (vgl. Eskelinen 2001, Eskelinen 2004), wobei es sich eigentlich um eine „phantom group of interlocutors“ (Phillips 2020a, 16) handelte. Janet Murray wies im Rückblick darauf hin, dass „the contemptuous tone and personal nature of the rhetoric addressed to me which sought to delegitimize and silence rather than to engage, also suggests biases linked to nationality and gender“ (Murray, 2017, 190), was wiederum „tangible effects“ auf den Zustand der Game Studies heute hat (Phillips 2020b, 26). Ob bewusst oder unbewusst, versuchte die Debatte, auch den Raum der Game Studies homosozial zu halten – genau wie das Medium. Es kam also, wie in anderen Bereichen auch, zu einer Übernahme der Disziplin des Gegenstands in seiner wissenschaftlichen Diskursivierung, also zur Übernahme der homosozialen Voraussetzung im Bereich der Forschung: Die männliche Zurichtung des Spieldiskurses wurde auf die Game Studies übertragen. Dies führte unter anderem auch zu einer Verhinderung (vgl. Aarseth 2004) kulturwissenschaftlicher und vor allem gendertheoretischer und feministischer Perspektiven und somit zu einer dauerhaften Krise des Feldes (Kanderske/Clüver 2023, 19). Dass im Zuge der GamerGate-Hasskampagne dann sogar die Belästigung von Kolleg*innen (vgl. Chess/Shaw 2015) aufgrund der damit verbundenen medialen Aufmerksamkeit als Gewinn für die Game Studies verstanden wurde (vgl. Aarseth 2014, zit. n. Latham, 2019, 43), zeigt, dass mit dem versuchten Ausschluss von kritischen kulturwissenschaftlichen Perspektiven und

politischen Lesarten ein Verständnis der eigenen Position und des Mediums als neutral und unpolitisch einherging, die blind gegen die politische Instrumentalisierung der eigenen Position war.

8. DIE NOTWENDIGKEIT EPISTEMISCHER KRITIK

Inzwischen hat sich, zum Glück, doch einiges in den Game Studies verändert, gerade in Folge von GamerGate, aber dennoch sind die tiefliegenden homosozialen Strukturen, die das Feld einerseits von der hegemonialen Männlichkeit der Wissenschaften und andererseits von der geek masculinity der Computerspielkultur und dem Gendering des Mediums geerbt hat, noch nicht Vergangenheit.

Es bedarf einer komplexeren Perspektive auf Spiel und Spielen, um durch die Beobachtung Veränderung möglich zu machen. Dabei hilft uns die historische Perspektive, weil sie uns eine größere Komplexität der Problematik eröffnet. Denn die männliche Codierung erstreckt sich nicht nur auf Inhalte, Rezeptions- oder Produktionssphäre, sondern auch auf Form, Struktur, System und Konzept des Mediums. Ein Fokus auf Darstellung und Repräsentation allein kann dem nicht Rechnung tragen.⁸ Genau deshalb braucht es eine epistemische Kritik. Dazu gehört auch, dass wir als Wissenschaftler*innen mittels Fachgeschichte unsere eigene Position fortlaufend bestimmen und reevaluieren.

QUELLEN

LITERATUR

Aarseth, Espen (2004): Genre Trouble. In: *Electronic Book Review*.
<https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble>

Aarseth, Espen: (2001). Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, Jg. 1, Nr. 1. <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

8 Ein ähnliches Problem hatten teilweise die feministische Literaturwissenschaft, die mit ihrem Fokus auf Weiblichkeitsbilder in der Literatur sowie der versuchten Integration von Autorinnen in den Kanon oft nicht die strukturellen und systemischen Zusammenhänge ihres Gegenstands in den Blick nehmen konnten.

- Bezio, Kristin MS (2018): Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. In: *Leadership*, Jg. 14, Nr. 5, S. 556-566.
- Boluk, Stephani/Patrick, Lemieux (2017): *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. London/Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bourdieu (2005): *Die männliche Herrschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1997): Die männliche Herrschaft. In: Irene Dölling/Beate Kraus (Hrsg.): *Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 153-216.
- Buckles, Mary Ann (1985): *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*. Phil. Dis. San Diego: University of California. <https://archive.org/details/maryannbuckles>
- Chess, Shira/Shaw, Adrienne (2015): A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Jg. 59, Nr. 1, 208-220. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- Degeling, Jasmin: Über die Rhetorik des Spiels bei Michel Foucault. In: Astrid Deuber-Mankowsky/Reinhold Göring (Hrsg.): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*. Wien/Berlin: Verlag Turia + Kant, S. 103-119.
- Donaldson, Scott (2016): Towards a Typology of Metagames. In: *ACSW '16: Proceedings of the Australasian Computer Science Week Multiconference*. <https://doi.org/10.1145/2843043.2843474>
- Eskelinen, Markku: (2001): The Gaming Situation. In: *Game Studies*, Jg. 1, Nr. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Eskelinen, Markku: (2004): Towards Computer Game Studies In: N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, S. 36-44.
- Foucault, Michel (1993): *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt am Main: Fischer.

- Fulda, Daniel (2016): Sattelzeit. Karriere und Problematik eines kulturwissenschaftlichen Zentralbegriffs. In: Elisabeth Décultot/ders. (Hg.): *Sattelzeit. Historiographiegeschichtliche Revisionen*. Berlin/Boston: de Gruyter, S. 1-16.
- Gekker, Alex (2021). Against Game Studies. In: *Media and Communication*, Jg. 9, Nr. 1, 73-83.
- Günter, Manuela (2008): *Im Vorhof der Kunst. Mediengeschichten der Literatur im 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript.
- Huizinga, Johan (1936): *Im Schatten von Morgen. Eine Diagnose des kulturellen Leidens unserer Zeit*. Bern/Leipzig: Gotthelf-Verlag.
- Huizinga, Johan (2017): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.
- Huizinga, Johan (2017): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.
- Jensen, Graham H. (2013): Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and Possibility Spaces. In: *eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Jg. 7, Nr. 1, S. 69-80.
- Kanderske, Max/Clüver, Claudius (2023): Game Studies als Krisenwissenschaft. Zum Verhältnis von Spiel, Spielforschung und Krise. In: *Spiel|Formen, Nr. 2 Krisen*, S. 1-29.
- Kittler, Friedrich (1993): *Draculas Vermächtnis*. In: ders. (Hg.): *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig: Reclam
- Kittler, Friedrich (2003): *Aufschreibesysteme 1800/1900* (4., vollständig überarbeitete Neuauflage). München: Wilhelm Fink Verlag.
- Latham, Andrew S. (2019): *I, gamer: Addressing toxic ludology and narratology in the gamer discourse community through reinterpreting video games as hypertexts*. Phil. Diss. Arlington: University of Texas.
- Koselleck, Reinhart (1972): Einleitung. In: Otto Brunner/Werner Conze/ders. (Hg.): *Geschichtliche Grundbegriffe. Historisches Lexikon zur politisch-sozialen Sprache in Deutschland*, Bd. 1. Stuttgart: Ernst Klett Verlag, S. XIII-XXVII.

- McDivitt, Anne Ladyem (2020): *Hot Tubs and Pac-Man. Gender and the Early Video Game Industry in the United State (1950s–1980s)*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Moser, Christian/Strätling, Regine: Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung. In: dies. (Hrsg.): *Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung*. Paderborn: Wilhelm Fink 2016, S. 9-27.
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA/London: MIT Press.
- Murray, Janet H. (2017): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Version. Cambridge, MA/London: MIT Press.
- Neitzel, B. (2000). *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Phil. Diss. Weimar: Bauhaus-Universität Weimar.
- Penny, Laurie (2015): *Unsagbare Dinge. Sex, Lügen und Revolution*. Hamburg: Edition Nautilus.
- Phillips, Amanda (2020a): Negg(at)ing the Game Studies Subject. An Affective History of the Field. In: *Feminist Media Histories*, Jg. 6, Nr. 1, 12-36.
- Phillips, Amanda (2020b). *Gamer trouble: Feminist Confrontations in digital culture*. New York University Press.
- Schiller, Friedrich (2010): *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart: Reclam.
- Schmidt, Siegfried J. (2012): *Rekurrenzen der Mediengeschichte. Ein Versuch*. Weilerswist: Vellbrück Wissenschaft.
- Seefßen, Georg/Rost, Christian (1984): *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele*. Reinbek: Rowohlt.
- Simmel, Georg (2023): *Soziologische Ästhetik*. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.
- Stoker, Bram (1994 [1897]): *Dracula*. London: Penguin.
- Turkle, Sherry (1984): *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.

- Unterhuber, Tobias (2014): „Von Form und Inhalt, Frau und Mann – Die Analogstelle von Frau und Spiel in der Moderne“. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. <https://paidia.de/von-form-und-inhalt-frau-und-mann-die-analogstelle-von-frau-und-spiel-in-der-moderne/>
- Unterhuber, Tobias (2021): Konzeptpapier: Männlich codiert? – Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels. In Gisela Metelle/ Pia Marzell/Martin Prell (Hrsg.): *Digital Humanities and Gender History*. <https://doi.org/10.22032/dbt.48959>
- Unterhuber, Tobias (2022): Magic Dwells in Each Beginning? – Game Studies, its Rhetoric Rituals and the Myth of Being a Young Field. In: Natalie Denk/Nikolaus König (Hrsg.): *The Magic of Games*. Edition Donau-Universität Krems, S. 331-344.
- Unterhuber, Tobias (2023a): Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde. Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit. In: Arno Görgen/ders. (Hrsg.): *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*. Bielefeld: transcript, S. 69-83.
- Unterhuber, Tobias (2024a): Of Parents and Siblings, Disciplines and Debates – Game Studies as Media Culture Studies and the Possibility of Schools of Thoughts. In A. Karabinus, et. al. (Hrsg.). *Historiographies of Game Studies: What it has been, what it could be*. Santa Barbara: Punctum (in Vorbereitung).
- Unterhuber, Tobias (2024b): Wer spielt, wer forscht, wer spricht? – Die Rolle von Frauen in der Fachgeschichte. In: *medien & zeit. Kommunikation in Vergangenheit und Gegenwart*, Jg. 38, Nr. 2 (in Vorbereitung).
- Vist, E. (2015). Actually, it's about Aca-Fandom in Game Studies. *First Person Scholar*. <http://www.firstpersonscholar.com/actually-its-about-aca-fandom/>
- Vossen, E (2019). *On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse*. Phil. Diss. Waterloo: University of Waterloo. <https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649>

Tobias Unterhuber
Das Metagame der Männlichkeit

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Dr. Tobias Unterhuber studierte Neuere deutsche Literatur, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Religionswissenschaft in München und Berkeley. 2018 promovierte er mit der Arbeit „Kritik der Oberfläche – Das Totalitäre bei und im Sprechen über Christian Kracht“. Er ist Post-Doc am Institut für Germanistik, Bereich Literatur und Medien an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck. Er ist Herausgeber der Zeitschrift *PAIDIA* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*. Forschungsinteressen: Popliteratur, Literaturtheorie, Diskursanalyse, Literatur & Ökonomie, Gender Studies, Medienkulturgeschichte, kulturwissenschaftliche Computerspielforschung, Fachgeschichte der Game Studies.