

Bonnie Ruberg, Adrienne Shaw (Hg.): Queer Game Studies

Minneapolis: University of Minnesota Press 2017, 295 S.,
ISBN 9781517900373, USD 27,-

Gendertheoretische Fragestellungen und Game Studies zusammenzudenken, ist ein naheliegendes und wichtiges Unterfangen, beschränkt sich aber zumindest im deutschen Sprachraum bislang weitgehend (gern empirisch) auf Untersuchungen zum spezifischen Spielverhalten von Mädchen

und Frauen sowie Beispielanalysen konkreter Games hinsichtlich ihrer sexistisch überzeichneten Darstellung weiblicher Körper (Stichwort: Lara Crofts Brüste). Beide Ansätze bleiben in ihrer theoretischen Tiefe eher unbefriedigend und gehen zudem von einem binär-heteronormativen Verhältnis von

Geschlecht aus beziehungsweise reproduzieren es, was aus Sicht der Queer Studies nicht nur zu kurz gedacht, sondern auch schädlich ist. Denn „exploring queerness in games means much more than studying LGBTQ content, players, or game creators“ (S.ix). Umso relevanter ist eine Publikation wie *Queer Game Studies* – sowohl (wissenschafts-) politisch gesehen als auch bezogen auf die inhaltliche und theoretische Tiefe, die eine produktive Auseinandersetzung mit Fragen nach Queerness, Geschlecht und Begehren in, mit und um Computerspiele verspricht.

Der von Bonnie Ruberg und Adrienne Shaw edierte Sammelband steht in enger Verbindung zur QGCON: The Queerness in Games Conference, die von Ruberg 2013 initiiert wurde und mittlerweile bereits zum vierten Mal stattfindet (zunächst in Berkeley, inzwischen in Los Angeles). QGCON bringt Wissenschaftler_innen, Spieleentwickler_innen, Künstler_innen und Aktivist_innen zusammen; diese Verzahnung von Forschung, Gamedesign, Kunst und genderpolitischer Agenda ist auch der Publikation anzumerken. Unterteilt in die fünf großen Abschnitte „Defining Queerness in Games“, „Queering Game Play and Design“, „Reading Games Queerly“, „Queer Failures in Games“ und „Queer Futures for Games“ weichen einige der auffallend kurzen 26 Beiträge vom üblichen *paper*-Format ab. Zu nennen sind hier etwa der sehr persönlich formulierte Input von Spieleentwicklerin Merritt Kopas zu *Gone Home* (2016), die online geführten Interviews mit den Verantwortlichen

queerer Game-Events Chelsea Howe (QGCON), Toni Rocca (GaymerX) und Sarah Schoemann (Different Games) sowie die transkribierte Diskussion von Queertheoretiker Jack Halberstam und Spieleforscher Jesper Juul während der ersten QGCON.

Dass Juul und Halberstam beide unlängst in ihren jeweiligen Feldern zum Scheitern gearbeitet haben – Halberstams *The Queer Art of Failure* (Durham: Duke UP, 2011) und Juuls *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* (Cambridge: MIT Press, 2013) sind hier gemeint – ist ein interessanter Aufhänger für dieses Gespräch zweier Experten, die trotz der offensichtlichen Ähnlichkeit in den Buchtiteln einander weder bisher getroffen hatten, noch in ihren Werken aufeinander Bezug nehmen. Auch geht es in Halberstams Buch an keiner Stelle um Spiele, doch beide Werke fokussieren die Logiken von Erfolg und Misserfolg. Halberstam betont, inwiefern Rückschläge und vermeintliche Fehlentscheidungen zu einem persönlichen Gewinn werden können. Beispielsweise versagt in einer homophoben Logik „the queer [...] to be straight. [...] The butch fails to be a woman. The sissy boy fails to be a man“ (S.202). Individuell betrachtet kann dieses Versagen jedoch zum Gewinn werden – mittels der Entscheidung, dieses ‚Spiel‘ entweder nicht mitzuspielen oder es umzuschreiben: Diese „acceptance in failure, that investment in failure, that excitement about failure, is the queer art of failure“ (ebd.). In den unterschiedlichen Praxen, in denen Menschen tatsächliche Spiele spielen

– wenn sie nicht spielen, um zu gewinnen – lässt sich im Rückschluss eine implizite queere Qualität des Mediums selbst entdecken (vgl. S.204).

Während dieser Beitrag gerade durch seine Zugänglichkeit besticht, muss als Kritikpunkt angebracht werden, dass andere Artikel aufgrund ihrer Kürze nur schwer zu verstehen sind oder viel Vorwissen erfordern. Zum Beispiel bleibt der Beitrag von Kathryn Bond Stockton „If Queer Children Were a Video Game“, ohne Kenntnis ihrer Monografie *The Queer Child, Or Growing Sideways in the Twentieth Century* (Durham: Duke UP, 2009) und demzufolge ihre Konzeptualisierung von Kindheit als queer, weitgehend unverständlich und fragmentarisch. Auch dass der Text sich mehr wie ein Vortragstext liest – angereichert mit Halbsätzen und Anekdoten – hilft nicht dabei, die vorgebrachten Argumente nachvollziehen zu können.

Unterhaltsam wird dennoch Bond Stocktons Ausblick, wenn sie drei digitale Spiele imaginiert, welche sie gern realisiert sähe – beispielsweise inspiriert von Peter Jacksons *Heavenly Creatures* (1994) (vgl. S.235f.).

Der Band zeigt auf, dass es nicht nur lohnenswert ist, wenn sich die Game Studies stärker mit Genderfragen befassen, sondern dass umgekehrt die Queer Studies in digitalen Spielen ein fruchtbares, bislang kaum beachtetes Forschungsfeld erschließen sollten. *Queer Game Studies* ist hierfür ein erster Schritt, da viele Potenziale für weitere notwendige wissenschaftliche Untersuchungen aufgezeigt werden, an denen weiter gearbeitet werden sollte. Dass sich dies multiperspektivisch mit Nähe zu Entwickler_innen und Fans gut machen lässt, wird hier überzeugend vorgeführt.

Vera Cuntz-Leng (Marburg)