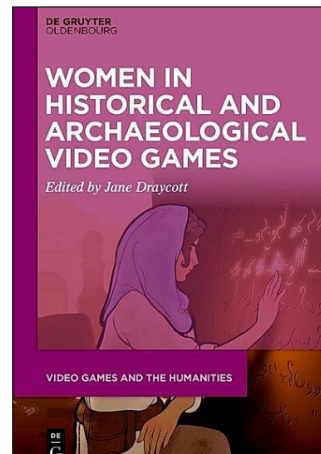


Jane Draycott (ed.) (2022): Women in Historical and Archaeological Video Games. Berlin-Boston: Walter de Gruyter. Oldenbourg (Video Games and the Humanities 9). VI + 370 S. Ill. ISBN 978-3-11-072419-6. e-ISBN (PDF) 978-3-11-072425-7. e-ISBN (EPUB) 978-3-11-072427-1. ISSN 2700-0400

Innovativ und facettenreich vereint der Band 13 Beiträge und wird von *A short introduction to women in historical and archeological video games* der Herausgeberin eröffnet und einer *List of Contributors* (10 Frauen, 1 Mann, 2 nicht-binäre Personen mit multidisziplinärem Hintergrund) und einem ausführlichen *Index* (einer Kombination von Namen und Sachen) beschlossen. Zu jedem Beitrag gehört eine ausführliche Bibliographie (und eine Ludographie, ein Verzeichnis der besprochenen Spiele). Die Mehrzahl gewinnt durch Screenshots u.dgl.m. an Breite und Tiefe. Hervorzuheben an der (mit etwa 20 Seiten gar nicht so kurzen) Einleitung ist neben der Vorstellung der Einzelanalysen (*Volume Outline*) die ausführliche Darstellung der Auflehnung der (männlichen) Gamer Community gegen weibliche Figuren, zumeist geschickt camouffiert als Einwand gegen (vermeintlich oder tatsächlich) Ahistorisches, aber auch als Resultat immer noch weniger Spielentwicklerinnen (und Bias in der Spiele produzierenden Industrie); auch ein Einblick in die Spieler*innenstatistik zeigt einen deutlich männlichen Überhang. Als Althistorikerin und Archäologin plädiert Draycott für möglichst exakte Spiele, zumal ein hoher Prozentsatz junger Menschen aufgrund von einschlägigem Gaming verstärktes Interesse am Altertum zeigt. Schließlich thematisiert sie die Präsentation der weiblichen Figuren (vom Stereotyp über Tropen wie der *damsel in distress*, der *Ms. Male Character* oder der *Lady Sidekick* bis zur Superheldin).

Nanci Santos beleuchtet die bereits von der Herausgeberin klar skizzierte Thematik an einem Beispiel. In *Assassins and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry* gewährt sie Einblick in den (generationenbedingten) Wandel der Einstellung zu weiblichen Figuren, konstatiert das weitgehende Fehlen von Diversität und problematische Bias von Rezensenten in Computerjournalen, wirft einen kritischen Blick auf die Firma Ubisoft und gibt einen Überblick über eine langsame und schrittweise Verbesserung (insbesondere hinsichtlich Anzahl, Multiethnizität und fehlender Hypersexualisierung – man spricht aufgrund der Darstellung Lara Crofts in *Tomb Raider* vom „Lara Phänomen“ – der spielbaren weiblichen Figuren). Claire Manning widmet sich *Expectations vs. Reality: Perceived accuracy when women are in historical video games*, betont, dass der Wunsch nach historischer Exaktheit seit dem Ende der 2010er Jahre besonders ausgeprägt ist, und bringt instruktive Beispiele aus Strategiespielen. Gewinnbringend ist die



Gegenüberstellung mit historischen Zeugnissen. Von hoher Kritikfähigkeit zeugt das überkommene Verständnis von Frauen(rollen) in der Antike, das auf männliche Archäologen des 19. und 20. Jh. zurückgeführt wird. Marie-Luise Meier eröffnet *“The hardest battles are fought in the mind”: The role of women in Viking Age games* mit einer Umdenken verursachenden wissenschaftlichen Sensation des Jahres 2014, als DNA-Analysen die sterblichen Überreste eines Wikinger-Kriegers als weiblich erwiesen. Sie bezieht sich auf Sagas, Filme und den Einfluss der Popkultur auf die Darstellung von Wikinger*innen, setzt sich auf Basis von Mittelalterforschung mit Kritik an der Präsentation von Wikingerinnen in Videospielen auseinander und zeigt an zwei Spielen die Charakterentwicklung von und die Identifikationsmöglichkeit mit weiblichen Figuren zwischen historischer Freiheit, Faktentreue, feministischer Agenda und dem exakten Gegenteil, der antifeministischen #GamerGate-Bewegung. Josh Webb (*Warriors and Waifus: Community responses to historical accuracy and the representation of women in Total War: Three Kingdoms*) analysiert die Transgression geschichtlich definierter Gender-Räume (mit Schwerpunkt auf Asien, speziell auf der chinesischen Han Dynastie), die Klagen von Forum-Usern über weibliche Überrepräsentation unter Berufung auf eine streng historische Perspektive und den Wunsch, das Erscheinungsbild weiblicher Figuren zu kontrollieren (mit aussagekräftigen Werbeplakaten). Sarah Braun (*Nefertiti – beauty, Pharaoh, and murderous mummy in Assassin’s Creed Origins – The Curse of the Pharaohs*) beschäftigt sich mit der wechselvollen Beziehung von Ubisoft zu Frauen (Mitarbeiterinnen, Spielerinnen und [spielbaren] Figuren). Reizvoll ist die Parallelisierung der historischen Nofretete mit dem, was die Verfasserin „In-Game Nefertiti“ (150) nennt (Mumie und Monster, Pharao und Inbegriff der Schönheit), und die damit verbundene Ägyptomanie in fantastischer Literatur.

Sarah Beal legt eine gefühlvolle Analyse von *Senua’s psychosis and the stigma of mental health* vor. Die keltische (konkret: piktische) Heldin in *Hellblade* leidet an einer Psychose und an Schizophrenie, was im Spiel daran kenntlich wird, dass die Stimmen, die sie hört, als Übertitel eingeblendet sind. Als Spieler*in taucht man mittels „immersive gaming experience“ (180) in ihre Welt und Psyche ein. Wesentliches Ziel des außergewöhnlichen Spiels ist die Destigmatisierung mentaler Erkrankungen. Die Entwicklerfirma Ninja Theory hat sich für eine Protagonistin entschieden, da betroffene Männer im echten Leben oft andere (selbsterstörerische) Bewältigungsstrategien wählen und Spieler*innen der weiblichen Patientin umgehend helfen wollen – eine so erfolgreiche Strategie, dass bereits Sequels in Entwicklung sind. Martine Mussies (*Playing [with] Gisla in Mount & Blade*) schildert persönliche Erfahrungen: das Spielen als autistische Person und die Erfahrung, als weibliche Figur durch ein Spiel zu gehen, konkreter noch „being a female autistic gamer in the male-dominated (online) gaming world“ (195). Die Spielumgebung und das Gestalten von Avataren werden zum Spiegel der Gesellschaft und ermöglichen Lernerfahrung über sich selbst und historische Figuren. Mussies thematisiert ihr Interesse an King Alfred the Great und der fränkischen Prinzessin Gisla, schildert ihre autistische Autoethnographie mit der Neuprägung „autiethnography“ (197) und thematisiert einige „preplay worries“ (213), da sie sich als Autistin in keiner Figur(enkonstellation) wiederzufinden fürchtete und die Festlegung auf heterosexuelle weiße binäre Personen als zu wenig divers empfand.

Rebecca O’Sullivan arbeitet in *National trauma, powerlessness, and female protagonists in East Asian historical survival horror* heraus, dass in dieser speziellen Art von Spielen (sie bringt mehrere instruktive Beispiele) weibliche Figuren regulär vertreten sind. Sie sieht sie als gängige „vehicles for narratives of national trauma“ (226), besonders in Literatur männlicher Autoren aus der Qing Dynastie. Im 19. und 20. Jh. werden verstärkt Emanzipation und Selbstdefinition zum Thema, im Chinesisch-Japanischen Krieg dann der Kampf gegen soziale Ungerechtigkeit – somit *agency* auf allen Ebenen, wenngleich nach wie vor die Männer an den Hebeln der Macht sitzen, im privaten wie im öffentlichen Bereich. Das Entkommen aus dem Kreislauf der Gewalt ist im Videospiel zumindest möglich und vermittelt „in innovative, non-traditional ways“ (239) Geschichte – *Detention* z.B. spielt im Taiwan der 1960er Jahre. Tess Watterson (*“Make him a woman:” Gender and witches*

in Darklands) zeigt neben der zwischen Fantasy und Realität flirrenden mythischen Vorstellung von den ‚Deutschen‘ im 15. Jh. aus Sicht der Spieldesigner Optimierungspotential beim Gendern der spielbaren Figuren. Die Kontrastierung des Handbuchs zum Spiel mit dem *Malleus Maleficarum* macht einen rein männlichen Zugang der Spielentwickler sichtbar, verbunden mit vorgeblicher historischer Treue, die in Wahrheit ein verzerrtes Bild erzeugt. Florence Smith Nicholls (*Androgynous artefacts: The princess as heirloom in The Legend of Zelda*) gibt eine detaillierte Einführung in das Spieleuniversum rund um die androgynen Figuren Zelda (gleichzeitig *damsel in distress*) und Link (zur selben Zeit Held und Retter) und den Bösewicht und Antagonisten Ganon. Besonderes Augenmerk legt sie auf Figuren in späteren Spielen, deren Geschlecht nicht eindeutig zuordenbar ist, auf archäologische Artefakte, die den (kulturellen und mythischen) Hintergrund der Spieleserie erst verständlich machen, und auf Gender als non-binären Spielraum.

Der Darstellung einer Archäologin als Gegengewicht zu an Indiana Jones erinnernden männlichen Forschern widmet sich Caroline Arbuckle MacLeod in *Uncharted heroines: Women, popular archaeology, and digital games*. Ausgehend von Lara Croft in *Tomb Raider*, die eine Entwicklung vom Fetisch für männliche Spieler zur couragierten Forscherin durchlaufen und – wenn man so will – den Weg für weitere Forscherinnenfiguren geebnet hat – stellt sie *Uncharted* der Firma Naughty Dog vor, worin neben dem männlichen Helden Nathan Drake gleich mehrere intelligente Frauen als spielbare Figuren auf- und gleichsam gegen Indiana Jones als „the face of popular and professional archaeology“ (311) antreten und einen neuen Heldinentypus vertreten. Der Entwicklung von Lara Croft, ihrer „significant transformation over two decades“ (319), wendet sich Janine Engelbrecht in *Fourth wave feminism in video games: An analysis of Lara Croft* nach einer ausführlichen Darstellung feministischer Theorie(n) zu (336–337): „New Lara is, narratologically and ludologically, presented as a complex character, who possesses both conventionally masculine and feminine traits.“ Jane Draycott beschließt den Band mit *Not male, not pale, and definitely not stale: Aliyah Elusra and archaeology in Heaven’s Vault*. Sie eröffnet den Beitrag mit einer schonungslosen Feststellung über Archäologie im Vereinigten Königreich, „an indisputably sexist, racist, classist, and ableist discipline“ (341), und untermauert diese Aussage mit Belegen. Die chronisch kranke Protagonistin mit Migrationshintergrund Aliyah Elusra – neben den Illustrationen im Beitrag ist sie auch auf dem Cover des Sammelbandes zu sehen – bildet auf der Ebene eines Ende 2016 veröffentlichten Spiels ein Gegengewicht, ja geradezu ein *role model*, und das gleich auf mehreren Ebenen (Diversität, Gendergerechtigkeit, Integration und Inklusion).

Nicht alle der hier präsentierten Spiele eignen sich (primär) für Kinder und Jugendliche; der Kontakt junger Menschen mit zumindest einigen von ihnen, jedenfalls aber das Interesse an ihnen, ist allerdings alles andere als unwahrscheinlich, was eine Vorstellung des instruktiven Bandes, auch unter dem Crossover-Gesichtspunkt, in diesem Periodikum rechtfertigt. Überdies sind Lara Croft und Indiana Jones fester Bestandteil der Kinder- und Jugendkultur; im Sinn des von mehreren Beiträger*innen Angesprochenen kann es nur als Desiderat gesehen werden, diesen Blickwinkel um alternative Protagonist*innen zu erweitern. Ein Griff zum vorliegenden Sammelband als einer Art Handbuch durch die Welt des Gaming kann ein erster wichtiger Schritt dazu sein.

Sonja Schreiner

Sonja Schreiner: Neolatinistin und Komparatistin, Wissenschaftsreferentin im Institut für Klassische Philologie, Mittel- und Neulatein der Universität Wien; Forschungsinteressen: Fachliteratur (mit den Schwerpunkten Zoologie und [Veterinär]medizin), Wirkungs- und Wissenschaftsgeschichte, Adaptationsstrategien antiken Wissens für Kinder und Jugendliche.

Kontakt: sonja.schreiner@univie.ac.at & sonja.schreiner@vetmeduni.ac.at;

<https://klassischephilologie.univie.ac.at/ueber-uns/mitarbeiterinnen/neulateinische-philologie/sonja-schreiner/>; <https://orcid.org/0000-0003-2391-5222>