

Wer spielt, wer forscht, wer spricht?

Die Rolle von Frauen in der Fachgeschichte der Game Studies

TOBIAS UNTERHUBER

Institut für Germanistik, Leopold-Franzens-Universität Innsbruck

Abstract

Computerspiele werden als männlich codiertes Medium verstanden, was auch auf die Game Studies übertragen wird. Allerdings verschleiert eine solche Perspektive die Bedeutung von Frauen in den Game Studies, in der sie mehrfach die Rolle von Pionierinnen übernahmen. Dieser Teil der Fachgeschichte wird aber immer wieder ignoriert, weil die Gründungsmythen der Game Studies, ihre Ausrufung im Jahr 2001 und die anschließende Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte die Anfänge des Feldes für sich beanspruchen. Diese Debatte kann vor allem als wissenschaftspolitische Absetzungsbewegung gegenüber etablierten Disziplinen verstanden werden. Dabei richteten sich aber die Diskussion und die damit einhergehenden Angriffe vor allem gegen Wissenschaftlerinnen. Dies prägte das Forschungsfeld nachhaltig. Einen weiteren Einschnitt stellte die Hasskampagne innerhalb der Computerspielkultur unter dem Hashtag GamerGate 2014 dar. Diese führte aber eher zu einer Selbstreflexion und Gegenreaktion in der Wissenschaft. Der Beitrag versucht diese drei Phasen der Game Studies neu zu beleuchten.

Keywords: *Fachgeschichte, Game Studies, Maskulinität, Ludologie, GamerGate*

Immer noch werden Computerspiele als ein männlich gegendertes Medium verhandelt (Unterhuber, 2021a), auch wenn sich die Geschlechterverteilung der Spielendenschaft in den letzten Dekaden deutlich verändert hat. Dies hat zwar sicherlich auch etwas mit den Spielinhalten großer Mainstream-Titel zu tun, die oft immer noch auf mit Vorstellungen von Männlichkeit verbundene Thematiken wie Krieg und Gewalt setzen. Aber weitaus prävalenter scheint die Diskursivierung von Spielen und speziell von Computerspielen als männlich codierte Tätigkeit. Anne Ladyem McDivitt konnte aufzeigen, dass sowohl in der Spielendenschaft als auch in der Spieleindustrie selbst bereits in den 1980er-Jahren eine spezifische Form von Männlichkeit propagiert wurde: die geek masculinity (McDivitt, 2020, 7), die sich vor allem auf „intellectual prowess with computers and technology“ (McDivitt, 2020, 12) stützt:

This form of masculinity falls outside of the hegemonic masculinity, but it stays within the same spaces of it through employing some of the same language and perspectives on those deemed below them, including, in

some cases, other men who they felt did not have the same intellectual capacity.

(McDivitt, 2020, 12)

Diese Männlichkeit setzte sich gerade über Gatekeeping sowohl in privaten als auch in öffentlichen Räumen fort und brachte eine stark männlich codierte Computerspielkultur hervor, die sich trotz der Veränderung und vor allem auch Diversifizierung sowohl unter Spieler*innen als auch Entwickler*innen in vielen Bereichen weiter hält.

Auch die wissenschaftliche Erforschung von Computerspielen, bekannt unter der Feldbezeichnung Game Studies, scheint hier auf den ersten Blick von ihren Gegenständen und deren diskursiven Praktiken geprägt oder zumindest wird dies oft einfach angenommen. So produzieren und reproduzierten sich gerade im Blick von außen Stereotype, die nicht unbedingt den Gegebenheiten entsprechen. Mag auch die Forschungslandschaft auf den ersten Blick wirklich vor allem von Männern geprägt sein, zeigt ein zweiter Blick in die Geschichte des Feldes anderes. So schrieb Mary Ann Buckles 1985 die erste (geisteswissenschaftliche) Dissertation, die sich mit Compu-

terspielen beschäftigt, so formte Janet Murray mit ihrem Buch *Hamlet on the Holodeck* (1997) maßgeblich das sich entwickelnde Forschungsfeld mit und so wurde eine der ersten deutschsprachigen Dissertationen von Britta Neitzel im Jahr 200 verfasst.

Dennoch werden diese Pionierinnen immer wieder in der Erzählung der Fachgeschichte vergessen. Stattdessen nimmt eine andere Erzählung umso mehr Raum ein, nach der Espen Aarseth eigenhändig das Feld der Game Studies 2001 aus der Taufe hob. Dieses „Year One“ (Aarseth, 2001) ist dabei eine reine Konstruktion, die vor allem wissenschaftspolitisch motiviert war und als performativer Akt verstanden werden kann. Die Ausrufung stellt den Gründungsmythos der Game Studies dar, an den sich noch ein zweiter anschloss. Denn in diese Anfangszeit fällt auch die sogenannte Ludologie-versus-Narratologie-Debatte, in der ausgehandelt werden sollte, ob Computerspiele nun primär als Spiele oder als narrative Medien erforscht werden sollten. Allerdings ist diese Darstellung bereits verzerrend, denn eigentlich wurde die Diskussion nur einseitig von Ludologen gegen und nicht mit Narratologinnen geführt. Die Auseinandersetzung verlief im Rückblick auffällig entlang der Gender-Differenz der Forschenden.

Die aktuelle Lage der Game Studies zeichnet inzwischen ein etwas anderes Bild. Themen der Gender, Queer, Critical Race und Postcolonial Studies machen, spätestens nach der großen Hasskampagne in der Computerspielkultur, die 2014 unter dem Namen GamerGate stattfand, einen Gutteil der Forschung aus. Auch wird Diversität forciert und es zeigt sich, dass der Anteil von Frauen und nicht-binären Personen im Feld, entgegen der Erwartungen, mit anderen geisteswissenschaftlichen Disziplinen vergleichbar ist (Unterhuber, 2021b).

Der folgende Beitrag möchte sich der Fachgeschichte der Game Studies in den oben skizzierten drei Schritten nähern. Zunächst soll die Pionierarbeit von Frauen in den 1980ern und 1990ern beleuchtet werden, um anschließend die Gründungsmythen des Feldes genauer in den Blick zu nehmen. Abschließend soll die aktuelle Situation in den Game Studies skizziert werden und wie diese gerade auch aus der kritischen Auseinandersetzung mit dem eigenen Gegenstand und dessen Kul-

tur verändert wurde. Zunächst aber braucht es noch ein paar Worte dazu, was die Game Studies überhaupt sind.

Fach, Feld oder Disziplin?

Die Game Studies in ihrer Struktur zu erfassen, stellt sich als tückisch heraus. Zwar gibt es inzwischen eine nicht zu übersehende Gruppe an Wissenschaftler*innen, die sich mit Computerspielen aus unterschiedlichsten Perspektiven befassen, aber nicht alle verwenden dabei die Selbstbeschreibung Game Studies. Dies hat verschiedene Gründe, zu denen, wie im Folgenden gezeigt werden wird, auch der Umgang mit Frauen in der Fachgeschichte gehört. Ein zentrales Problem der Game Studies ist es aber wohl, dass sie keine Disziplin sind. Einerseits fehlen ihnen, vor allem im deutschsprachigen Raum, die institutionelle Verankerung und Stabilisierung, eigene Studiengänge und oft sogar die Erwähnung in den Curricula der Fächer, in denen Computerspielforschung betrieben und unterrichtet wird. Andererseits waren die Game Studies immer schon ein inter- und transdisziplinäres Projekt, zunächst aus Notwendigkeit (Mäyra, 2009, 13), später aus Absicht. Computerspiele werden von den verschiedensten Disziplinen aus beforscht und hieraus ergeben sich fruchtbare Synergien und eine grundlegende Multiperspektivität. Somit lässt sich von den Game Studies am besten als Feld sprechen, nicht so sehr als Fach oder Disziplin. Leider führt dies auch dazu, dass der Geschichte des Feldes, also der Fachgeschichte, oft wenig Bedeutung zugemessen wird, obwohl die Fachgeschichte eines der zentralen Reflexionsinstrumente wissenschaftlicher Betätigung darstellt. Ein genauerer Blick in die Geschichte würde dazu führen, die Probleme des Feldes heute besser zu verstehen, wie etwa die prävalente Vorstellung eines männlich codierten Gegenstands und Fachs.

Pionierinnen und das Vergessen

Wie falsch es wäre, der Erzählung des immer schon männlich codierten Fachs zu folgen, ohne dabei die auch in wissenschaftlichen Kreisen immer wieder eingeforderte spezifische geek masculinity zu berücksichtigen,

zeigt sich bei einem Blick auf die ersten Forschungen zu Computerspielen. Mary Ann Buckles, Janet Murray, Britta Neitzel. Alle drei leisteten wichtige Pionierarbeit, zahlten dafür aber einen, nicht immer gleichen, aber hohen Preis.

Die Game Studies begannen, bevor sie diesen Namen trugen, weit früher als meist angenommen:

In the 1980s, psychologists, educators, and leisure researchers began to think and write about video games from a variety of perspectives. And yet when scholars recite the history of game studies as a discipline, they often tell a story that begins in the late 1990s or early 2000s.

(Phillips, 2020b, 19)

Dieses prävalente Narrativ der Fachgeschichte verschleiern die Anfänge des eigenen Fachs und so ist vielen Forscher*innen nicht bekannt, was an Forschung bereits vor der Jahrtausendwende existierte. Dies gilt auch für die wohl erste Dissertation, die sich ganz dem Gegenstand Computerspiel widmete und deren fachlicher Kontext, zumindest auf den ersten Blick, überraschen mag: Sie entstand in der Germanistik, genauer der Auslandsgermanistik. An der Universität of California in San Diego schrieb Mary Ann Buckles die erste (geisteswissenschaftliche) Dissertation über Computerspiele: *Interactive Fiction. The Computer Storygame Adventure* (1985). Buckles versuchte sich dem neuen Medium aus literaturwissenschaftlicher Sicht zu nähern, um die Gemeinsamkeiten und Unterschiede mit anderen narrativen Formen, vor allem Literatur, aufzuzeigen (Buckles, 1985, 1). Wie dies oft bei der erstmaligen Erforschung eines neuen Gegenstands innerhalb etablierter fachlicher Diskurse üblich ist, scheint sich Buckles immer wieder rechtfertigen zu müssen, warum sie sich überhaupt mit einem solchen Thema wie Computerspiele beschäftigt, weil „to many faculty members at the time, says Buckles, the idea that a computer diversion could be worthy of doctoral-level scholarship was absurd – like awarding a Ph.D. in Pac-Man, maybe“ (Herbert, 2006). Das Thema wurde entsprechend von den Betreuenden selbst nicht ernst genommen, aber nicht, weil die Arbeit tatsächlich nicht wissenschaftlichen Standards entsprach, sondern weil „for

the most part, the faculty committee just didn't like it – it wasn't their thing. They'd never heard of the topic. They didn't know what to do with it.“ (Herbert, 2006). Buckles schien einen aussichtslosen Kampf gegen ein von kultureller Distinktion, Vorurteilen und Desinteresse geprägtes akademisches Umfeld auszufechten. Dies belegt auch das ihrer Dissertation voran gestellte Zitat Hellen Lucile Buckles: „Don't be a martyr, Mary Ann. It's too much work“ (Buckles, 1985, iv). Hier trafen wohl die fehlende kulturelle Anerkennung von Computerspielen, speziell in wissenschaftlichen Kontexten, mit den patriarchalen und misogynen Strukturen des Wissenschaftsbetriebs zusammen. Buckles kehrte nach ihrer Dissertation der Universität den Rücken und ihre Arbeit, weil sie auch nur auf Mikrofilm veröffentlicht wurde, geriet in Vergessenheit. Tatsächlich taucht Buckles Dissertation das erste Mal wieder in Espen Aarseths Dissertation *Cybertext* (1997) zwölf Jahre später auf. An mehreren Stellen wird hier ihre Arbeit zitiert, auch wenn Aarseth sie nicht ganz ernst zu nehmen scheint (1997, 107). Dass er, nachdem Buckles wichtige Pionierarbeit in größerem Rahmen Anfang der 2000er-Jahre wiederentdeckt wurde und zu einem „classic“ erklärt wurde (Erard, 2004), behauptete, er selbst habe diese Arbeit wiederentdeckt, ist eine fragwürdige Interpretation der Ereignisse (Erard, 2004).

Ganz und gar nicht in Vergessenheit geraten scheint hingegen, Janet Murrays Buch *Hamlet on the Holodeck* aus dem Jahre 1997, auch wenn es damit zu kämpfen hat, als Teil der Game Studies wahrgenommen zu werden. Mit einem extremen Gespür für die sich anbahnenden Entwicklungen wirft Murray einen Blick auf den Computer als Erzählmedium. Sie sieht das Potenzial, das sich schon in einfachen Computerspielen zeigt, denkt dieses weiter und etabliert bis heute zentrale Forschungsbegriffe wie Immersion oder Agency. Dass ihr Fokus dabei auf dem Computer und nicht nur auf Computerspielen lag genauso wie ihr Fokus auf die narrativen Qualitäten wird in den Gründungsdebatten der Game Studies verwendet, um ihre Arbeit auszuschließen. Aber es ist nicht zu leugnen, dass gerade ihr Ansatz literaturwissenschaftliche Perspektiven mit einer guten Kenntnis technischer Entwicklungen zu koppeln, bis heute tragfähig bleibt. Aarseths im selben

Jahr erschienenen Buch *Cybertext* hingegen wird zwar als ein Gründungsdokument der Game Studies rekonstruiert, diesem Urteil in seinen Ausführungen aber nur bedingt gerecht. So wird meist nur das Konzept der ergodischen Literatur, welches den nicht-trivialen Aufwand im Prozess der Rezeption von Hypertexten, Computerspielen, digitalen Medien und ähnlichen Formaten beschreibt (Aarseth, 1997, 1), verwendet, der Rest der Arbeit aber weitgehend nicht berücksichtigt. Murrays Arbeit hingegen stellt immer noch zentrale Fragestellungen für die Erforschung von Computerspielen und kann gerade für Literaturwissenschaftler*innen einen guten Einstieg in die Thematik bieten.

Britta Neitzels Dissertation *Gespielte Geschichten* aus dem Jahr 2000 wiederum diente auf Jahre als einer der Grundlagentexte deutschsprachiger Computerspielforschung. Auch wenn es zuvor sehr wohl schon erste Forschungen zu Computerspielen im deutschsprachigen Raum gab, gilt Neitzels Arbeit als erste Dissertation, die sich spezifisch nur mit Computerspielen auseinandersetzt. Neitzel untersuchte dabei vor allem die Möglichkeiten des Erzählens von und über Computerspiele, wählte also eine dezidiert narratologische Perspektive, die sich vor allem verschiedener Theoreme der Literatur- und Filmwissenschaften bediente. Die Arbeit wurde 2004 im Online-Repository der Bauhaus Universität Weimar publiziert. Mag dies zwar die Zugänglichkeit der Arbeit erhöht haben, entsprach ein solches Vorgehen definitiv nicht den üblichen diskursiven Praktiken der Wissenschaft, in der die Publikation von Monographien als gedrucktes Buch einen besonderen Stellenwert besaß und oft immer noch besitzt. Warum es wie angekündigt (Neitzel, o. J.) nicht zu einer Buchpublikation kam, kann nicht abschließend beantwortet werden. Die reine Online-Veröffentlichung dürfte aber wohl nicht zur Akzeptanz des neuen Feldes innerhalb der etablierten Strukturen des wissenschaftlichen Diskurses beigetragen haben.

Wie schon bei Buckles bringt der Status der Pionierin nicht unbedingt nur Gutes mit sich, sondern bedeutet wohl vor allem einen harten Kampf um Anerkennung, der weniger mit der spezifischen Forschungsleistung, sondern eher mit der Kompatibilität mit etablierten Strukturen und dem Befolgen diskursiver

Praktiken zu tun hat. Hier dürften die patriarchalen Strukturen des Wissenschaftsbetriebs im Besonderen greifen. Diese wollen den Status Quo der Disziplinen, aber auch die Disziplin der Diskurse im Sinne Michel Foucaults (Foucault, 1993, 22-25) bewahren. Dies bedeutet, dass sie darüber entscheiden wollen, wer wie über was sprechen darf und kann. Dies trifft bei der Etablierung neuer Felder und Disziplinen alle Pionier*innen. Es wäre aber zu vermuten, dass Pionierinnen im Besonderen solche Anerkennungskämpfe austragen müssen, weil sie nicht nur den Status des neuen Feldes, sondern auch den ihrer eigenen Position als Wissenschaftlerin verteidigen müssen (Savigny, 2014, 796f.).

Die drei Beispiele sind zwar jeweils anders gelagert, sie belegen aber alle die wichtige Rolle von Forscherinnen für das Entstehen des Feldes der Game Studies. Trotzdem besteht weiterhin oft der Eindruck, dass es sich um ein männlich dominiertes Feld handle. Aber woran liegt das? Ist es allein die Übertragung aus der Computerspielkultur, die die Untersuchung eines männlich codierten Gegenstand selbst ebenso codiert? Ist es die Verquickung von Kultur und Forschung im Sinne des Typus des akademischen Fans, kurz „aca-fan“ (Vist, 2015), oder in Form des Selbstverständnisses vieler Forscher*innen als Gamer (Gekker, 2020, 75), wobei beide Konzepte auf einer Form von geek masculinity beruhen? Oder ist es die Außenwahrnehmung, die die den eingeübten Eindruck von der Beschäftigung mit Computerspielen als männlich behauptet? Mögen all dies Aspekte sein, die eine solche Wahrnehmung begünstigen, scheint es zu kurz gedacht, sie als einzige Gründe anzusehen. Vielmehr können wohl die beiden Gründungsmythen der Game Studies – ihre Ausrufung im Jahr 2001 und die Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte – als entscheidende Elemente für die Unsichtbarkeit von Frauen in der Fachgeschichte und -kultur angesehen werden.

Gründungsdiskussionen und Abgründe

Espen Aarseth erklärte 2001 zum „Year One“ der Game Studies (Aarseth, 2001). Das Editorial der ersten Ausgabe der ebenfalls *Game Studies* genannten Zeitschrift nutzte

er, um die Disziplin auszurufen und wie das Wort ‚ausrufen‘ schon nahelegt, handelt es sich dabei um einen perlokutionären Akt. Indem er die Existenz des Feldes behauptete, begann es zu existieren. Doch ein solcher performativer Sprechakt kann nicht ohne weiteres geleistet werden, weil es sich eigentlich um eine leere Geste handelt, die etwas als neu erklärt, obwohl „the only thing new about it is the declaration and the naming of the discipline“ (Unterhuber 2022). Es bedurfte vor allem der Abgrenzung gegenüber anderen Disziplinen und deren Forschungsinteressen. Diese Abgrenzung zieht Aarseth vor allem gegenüber den Literatur- und Filmwissenschaften, da „[g]ames are not a kind of cinema, or literature, but colonising attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again“ (Aarseth, 2001). Gerade die Kolonisierungsmetapher, die er auch bereits in *Cybertext* verwendete (Aarseth, 1997, 18), verdeutlicht die Drastik, mit der Aarseth das Feld gegen etablierte Disziplinen absteckt. Dabei ist es besonders bezeichnend, dass er sich selbst zum Pionier erklärt, indem er behauptet, dass die Etablierung seiner Zeitschrift „might be the first time scholars and academics take computer games seriously, as a cultural field whose value is hard to overestimate“, weil die etablierten Fächer „did have thirty years in which they did nothing!“ (Aarseth, 2001) Mag auch Aarseths Einschätzung richtig sein, dass die Etablierung eines neuen Feldes auf Widerstand stoßen wird, ist es doch bemerkenswert, dass er es hierfür für nötig hält, alle bereits vorhandene Forschung für null und nichtig zu erklären. Dass dies mit Buckles und Murray sowie Marie-Laure Ryan, Brenda Laurel und vielen anderen (Shaw, 2018) vor allem auch die Forschung von Frauen betrifft, fügt sich in die männlich aufgeladene Imagination des Pioniers, der sich gleichzeitig gegen koloniale Kräfte verteidigen muss, ein. Ohne Aarseths eigene durchaus beträchtliche Leistung für die Erforschung von Computerspielen und die Etablierung, wenn nicht einer Disziplin, so zumindest eines Feldes, schmälern zu wollen, offenbart sich seine Selbstinszenierung als Erster, als Pionier, sogar als Freiheitskämpfer eben als performativer Akt, der nur auf Kosten der vorhandenen Forscher*innen funktioniert und diese unsichtbar macht. „Indeed, by positioning itself as

the real beginning of game studies, the issue [der Zeitschrift] erased this earlier history of work on video games that is full of women authors and feminist approaches.“ (Phillips, 2020b, 21) Doch nicht alle Wissenschaftlerinnen wurden vergessen oder ignoriert. Manche wurden, nicht ganz freiwillig, Teil des zweiten Gründungsmythos der Game Studies, der als Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte bekannt wurde.

Aarseths Ausrufung des Fachs konnte zwar der Forschung einen Namen geben, allerdings war der wissenschaftliche Diskurs über Computerspiele weiterhin auf verschiedene Felder verteilt und damit zersplittert. Deshalb begann ebenfalls in dieser ersten Ausgabe der *Game Studies* ein polarisierender Streit, der dennoch in dieser Polarisierung wohl so etwas wie eine Gemeinschaft, erzeugen sollte. Gerade dieser affektive Blick scheint mir wie auch Amanda Phillips wichtig zu sein, um die Strukturen und Geschichte der Game Studies zu verstehen. Wie jedes wissenschaftliche Feld bestehen sie, nicht einfach nur aus neutralen Aussageformationen, sondern ihre Disziplin bildet sich durch einen „Bereich von Gegenständen, ein Bündel von Methoden, ein Korpus von als wahr angesehenen Sätzen, ein Spiel von Regeln und Definitionen, von Techniken und Instrumenten“ (Foucault 1993, 22). Ergänzend zählen auch die affektiven Praktiken, Politiken, der erwartete Habitus zu diesen oft ungeschriebenen Gesetzen und Geschichten einer Disziplin:

The affective politics of academic disciplines have long been a feminist concern, in part because feminist criticism refuses an artificial divide between mind and body, material and immaterial, domestic and professional, personal and political. When women's bodies, nonwhite bodies, disabled bodies, queer bodies, and other nonnormative bodies occupy a space that was not meant for them, they can't help but become aware of the ways that the space feels unsuited to them.

(Phillips, 2020b, 17f.)

Dass der Platz der Forschung bereits besetzt schien, verdeutlicht Markku Eskelinen sehr schnell. Er behauptet, wie auch Aarseth, dass über Computerspiele „nothing too much has

been said yet“ (Eskelinen, 2004, 36) . Sich ebenfalls einer kolonialen Rhetorik bedienend setzt er nach, dass das neue Feld „very open to intrusions and colonisations from the already organized scholarly tribes“ sei und deswegen „[r]esisting and beating them“ das oberste und erste Ziel sein müssten. (Eskelinen, 2004, 36) Dass Eskelinen hierbei seine Gegner*innen sowohl mit der Rolle der Kolonisator*innen als auch mit dem Wort „tribes“ mit der der Kolonisierten beschreibt, erschafft ein besonders perfides Phantasma der angeblichen Opposition: Es schreibt ihnen eine Fremdherrschaft zu und marginalisiert sie zugleich. Mit diesen Aussagen befinden wir uns bereits im Herzen der Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte, die in kürzester Zeit zum Gespenst der Game Studies (Unterhuber, 2024) avancierte. Doch um was ging es in dieser fachprägenden Debatte überhaupt? Wie Emma Vossen nachzeichnet, ist dies gar nicht so einfach zu verstehen:

When attempting to understand what happened during the ludology versus narratology debate [...] I found myself intensely confused. The debate didn't seem like much of a debate at all: it seemed like some people were doing research about narrative, or representation, or culture in games, and then other people arguing that that research wasn't worth doing, or wasn't as important. I had a lot of questions: could anyone really believe that narrative and representation were not important? Was my research expected to take a side in this debate? Why did no one seem to identify as a narratologist? How could you study a game looking at only the narrative? How could you study a game ignoring the narrative? If I wasn't a ludologist and I wasn't studying narrative, then what was I? Where did I fit in this field?

(Vossen, 2019, 225f.)

Angeblich drehte sich die Debatte darum, wie Computerspiele verstanden werden können. Im Sinne der Ludologie als Spiele oder im Sinne der Narratologie als Erzählungen. Diese grundlegende Diskussion mag zunächst nach einer Richtungsentscheidung für das im Entstehen begriffene Feld aussehen, allerdings offenbart sich bei einem genaueren Blick,

dass es darum wohl gar nicht ging. Es sollte „the ‚proper‘ way to study games“ (Vossen, 2019, 225) festgeschrieben werden. Dies sollte aber nicht als Austausch wissenschaftlicher Ideen verstanden werden. Aarseth, aber auch Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca und Jesper Juul, schien das als „‚good‘ game studies work, narrative or otherwise,“ zu definieren, „as what he was doing, while insisting others doing similar work on games were outsiders or invaders“. (Vossen 2019, 229) Die angeblichen kolonialen Kräfte waren also hier der eigentliche Stein des Anstoßes, weswegen die Debatte auch besser als eine wissenschaftspolitische und -strategische verstanden werden kann. Das Problem war aber, dass dieses angebliche Schreckgespenst, diese „phantom‘ group of interlocutors“ (Phillips, 2020b, 16) gar nicht existierte. Doch da Exklusionsmechanismen auch ex negativo gemeinschaftsstiftend wirken können, bauten sich die Ludologen ein Feindbild in Form der Narratologie zusammen, dessen von den Ludologen bestimmte Mitglieder mit Ausnahme von Henry Jenkins allesamt Frauen waren, allen voran die bereits erwähnte Janet Murray.¹ Gerade an ihr versucht Aarseth ein Exempel zu statuieren, indem er ihre wissenschaftliche Position als rein ideologisch bezeichnet (Aarseth, 2004a) oder aber ihr Verständnis, dass Spiele zugleich immer auch erzählen, ins Lächerliche zieht: „Games are always stories,‘ Janet Murray claims. If this really were true, perhaps professional baseball and football teams would do well to hire narratologists as coaches.“ (Aarseth 2004b) Dieses Nicht-Ernstnehmen anderer Positionen findet sich aber auch schon in der ersten Ausgabe der *Game Studies*, in der Eskelinen schreibt: „If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.“ (Eskelinen, 2001) Mit solchen Aussagen stellen die Ludologen eigentlich klar, dass sie gar nicht an einer Debatte interessiert sind, sondern nur daran, ihre Ansichten und Interessen durchzusetzen. Entsprechend werden auch sowohl Jenkins (2004) als auch Murrays (2004) Versuche der Vermittlung zwischen der ludologischen Extremposition

¹ Ob dies den Beteiligten in diesem Ausmaß bewusst war, ist schwer festzustellen. Allerdings könnte der Titel von Aarseths Frontalangriff auf Murray, „Genre Trouble“, als Anspielung auf Judith Butlers zentrales Werk „Gender Trouble“ verstanden werden.

und der rein imaginierten narratologischen Position ignoriert. Darüber hinaus behaupten die Ludologen für sich eine vollkommen unpolitische und unideologische Perspektive auf Computerspiele, die dadurch erst recht politisch und ideologisch ist (Murray, 2005). Diese Perspektive aber führte dazu, dass die politischen Implikationen von Spielen zunächst keinen Platz in der Forschung fanden, wie Aarseth mit der Behauptung, dass Lara Crofts Körper für die Spielenden irrelevant und austauschbar wäre (Aarseth, 2004c), verdeutlicht. Hier wird vielleicht umso ersichtlicher, dass mit der Absage an politische Lesarten vor allem auch explizit feministische Lesarten gemeint sind, eine Ansicht, die sich auch in Teilen der Computerspielkultur durchsetzte. Emma Vossens Zuspitzung in der Computerspielkultur dominanter Unterscheidungen zwischen „white“ und „political“, „Male“ und „political“ sowie „straight“ und „political“ (Vossen, 2020, 39) bringt dies auf den Punkt.

Dass diese einseitigen Auseinandersetzungen fast gänzlich entlang einer binären Geschlechterdifferenz verliefen, dürfte kaum nur Zufall sein. Die Selbstimagination als Pioniere, Freiheitskämpfer etc. folgt Vorstellungen von Männlichkeiten, die sich ebenfalls auf den kulturellen Formgeber der Geschlechterdifferenz (Günter, 2008, 43-50) stützen. Dies zeigt sich beispielhaft darin, dass Ian Bogost für eine Diskussion zwischen Aarseth und Murray, die Köpfe der beiden auf ein Boxplakat photoshoppte (Murray, 2005). Gerald Voorhees fasst dieses Kapitel der Fachgeschichte angemessen zusammen, wenn er feststellt, dass es den Beteiligten darum ging, das Feld der Game Studies nicht nur zu definieren, sondern vor allem auch zu kontrollieren (Voorhees, 2013, 9)

In dieser Wir-gegen-die-Anderen-Rhetorik werden alle, die sich als anders verstehen, also explizit Frauen, implizit alle, die nicht der Imagination des weißen cis hetero männlichen Forschers, der sich im Gegensatz zu den angeblich Fachfremden ja wirklich für Spiele interessiert und keine „sloppy scholarship“ oder „poor theorizing“ betreibt (Aarseth, 2012, 130), ausgeschlossen. Entsprechend fühlen sich diese ‚Anderen‘ in einem Feld, das auf einer solchen Diskussion begründet wurde, nicht unbedingt willkommen: „The field imaginary produced by this moment

of scholarship, driven largely by affective structures of hostility intentionally put in place by early writers in the field, has tangible effects on who feels hailed by game studies today.“ (Phillips, 2020b, 26) Phillips beschreibt dieses Verhalten als „scholarly negging“, also als „a practice that keeps men in charge, in part by deflecting imposter syndrome preemptively onto those women and feminists arriving later and bearing witness to the way their perspectives, historically, have been regarded in the field.“ (Phillips, 2020b, 27) Auch Frascas spätere Behauptung, die Debatte hätte es nie gegeben (Frasca, 2003), oder Aarseths späteres Unverständnis über die Gegenüberstellung von Ludologie und Narratologie (Aarseth, 2013, 184), stellt als eine Form von Gaslighting eine weitere Praktik männlichen Dominanzverhaltens dar. Die Konsolidierung des Feldes der Game Studies wurde also durch Abgrenzung vollzogen, was vielleicht weiterhin nicht verwundert und an sich auch nicht weiter problematisch ist. Phillips macht in ihrer Analyse deutlich, dass an sich eine solche Absetzung nachvollziehbar ist, gerade weil Computerspiele innerhalb der Wissenschaften lange Zeit nicht ernst genommen wurden und andererseits gerade mit der Killerspieldebatte um 2000 auch von außen Angriffen ausgesetzt waren. (Phillips, 2020b, 15) Allerdings waren die Objekte der Abgrenzung einerseits vor allem etablierte Disziplinen wie die Literaturwissenschaften und andererseits vor allem Frauen. Auf deren Rücken wurden die Gründungsakte und die Akte der Gemeinschaftsbildung ausgetragen. Der Modus, mit dem Frauen begegnet wurde, changierte also zwischen Unsichtbarmachen und Lächerlichmachen und Herabwürdigung. Dies mag mit Julian Kücklichs Beobachtung zusammenpassen, dass „[i]n their zeal to legitimize their object of study, scholars of new media often overshoot the goal, and take a position that seems reactionary“ (Kücklich, 2004, 2), wohl um der Disziplin des wissenschaftlichen Diskurses zu entsprechen. In diesem Sinne scheint das Verhalten der Forscher in diesen Gründungsakten sowohl die Imagination hegemonialer Männlichkeit als auch der spezifischen geek masculinity zu bedienen.

Aber solche Formen der Herabsetzung sind nicht nur in der wissenschaftlichen Ausein-

andersetzung mit Computerspielen zu finden. Murray stellte nicht ohne Grund in der Wiederveröffentlichung ihres Buches im Jahr 2017 fest, 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) Darüber hinaus zog sie aber auch eine deutliche Parallele zwischen der Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte und der Hasskampagne, die ab 2014 unter dem Label GamerGate auftrat und die auch die Game Studies selbst veränderte (Murray, 2017, 193).

Einfallstore und Veränderungen

Auch wenn durch die spezifische geek masculinity im Computerspieldiskurs schon seit seinen Anfängen toxisches Verhalten beobachtet werden kann, erreichte dieses im Jahr 2014 unter dem Hashtag GamerGate einen neuen Höhepunkt. Unter dem Vorwand, ethisches Verhalten im Spielejournalismus einfordern zu wollen, begann eine Hasskampagne gegen Frauen und non-binäre Personen innerhalb der Computerspielkultur wie Zoe Quinn, Brianna Wu, Felicia Day, Anita Sarkeesian, die von Beleidigungen über Doxing bis hin zu Vergewaltigungs-, Mord- und Bombendrohungen reichte. (Keine Pixel den Faschisten, 2020) Gerade aufgrund des inhärenten systemischen Sexismus in der Computerspielkultur, „it was unsurprising to most of us who study video games and gaming culture when things escalated in the late summer of 2014“, wie Shira Chess und Adrienne Shaw feststellen. (2015, 210). GamerGate kann durchaus als eine Pipeline für die Alt-Right (Bezio, 2018) und die Trump-Bewegung betrachtet (Strick, 2021, 223) und somit als misogyn und rechtsextrem eingeordnet werden, auch wenn sich dies nicht mit der Selbstwahrnehmung der Beteiligten deckt:

GamerGate zeichnete den heutigen Gefühls- und Rhetorikmodus rechts-extremer Agitation auf YouTube und anderen sozialen Medien vor. Große Teile der Gamer-Gemeinschaft verstanden sich selbst als digital natives: als angestammte, kulturelle Minderheit der Autochthonen des Internets,

*die von einer feindlichen Übermacht aus Feminist*innen und sogenannten social justice warriors (SJW), und in der Folge von den Großmedien des Fernsehens und des Journalismus marginalisiert und kolonisiert wurden.*

(Strick, 2021, 220)

GamerGate kann dabei auch vor allem als rechter Backlash auf eine sich langsam immer weiter diversifizierende Computerspielkultur verstanden werden, der dieser Veränderung eine erneute Maskulinisierung und Heteronormativierung entgegensetzen wollte:

Die Rage der Gamer war auch der Versuch, von der Spielkonsole aus eine kulturpolitische Bühne zu betreten. Eine konsumistische Privatidentität – Gamer sein – wurde zur politischen Kategorie umgestaltet, die sich in einem spezifischen Automatismus entschieden gegen Frauen, Feminismus, Identitätspolitik und fast alles, was nicht wie die gamer peer group aufgestellt war, aufwarf.

(Strick, 2021, 222)

Auch wenn die Hasskampagne inzwischen lange ihren Zenit überschritten hat, sind ihre Nachwirkungen immer noch zu spüren. Aber wie betrifft dies die Game Studies? Die Einschätzung Espen Aarseths 2014 über das Interesse der GamerGate-Bewegung an den Game Studies sieht diese als positive Entwicklung:

Uh, and so we have this huge explosion of strong feelings on the internet, as usual. But now, some of it is directed towards game studies and the digital games research association, which is amazing. Uh, I mean, uh, this is, I think, that part is the best part that happened to games studies since ludology versus narratology. Finally, we matter. I mean, nobody in, say, fields like musicology has ever had that sort of reaction from music fans, right? So, think how important this makes us feel for once. It's amazing, it's amazing.

(Aarseth, 2014, zit. n. Latham, 2019, 43)

In Wahrheit äußerte sich dieses Interesse insofern, dass auch Wissenschaftler*innen zu

Zielen der Kampagne (Chess & Shaw, 2015) wurden. Aarseth wurde auch in der GamerGate-Bewegung als „a staunch defender of approaches to game studies as being separate from cultural studies“ wahrgenommen, der „literary approaches to game studies (as is feminist game studies) as shortsighted and incomplete“ ansehe (o. A., 2015). Auch wenn diese Vereinnahmung Aarseths eigentliche Position verkürzt und missinterpretiert, hält Frans Mäyrä fest, dass die formalistische Perspektive der Ludologen „was [...] not able to provide game scholars any solid foundation for responding to the #GamerGate attacks“ (Mäyrä, 2020, 21). Es lässt sich sogar eine Kompatibilität zwischen Ludologie und GamerGate aufzeigen. Beiden ging es um Diskurs- und Interpretationshoheit. Beide inszenierten sich als Widerstand gegen eine angebliche Übermacht. Amanda Phillips sieht hier eine „affective and structural similarity“ (Phillips, 2020a, 50), die sich auch im Spielverständnis beider Gruppen äußert: „It’s just a game‘ might stand for both the uncritical fan position as well as the polemic nature of the ludologist critical framework.“ (Phillips, 2020a, 52) Die Abweisung kulturkritischer sowie kulturwissenschaftlicher Aussagen über Computerspiele, vor allem, wenn sie von Frauen und non-binären Personen stammen, führt aber zu einer weiteren Parallele. Sie mag als Indiz dafür gelten, dass die Bestimmung dessen, was ein Spiel ist und wer über Spiele sprechen darf, nicht nur den Gegenstand (eines Hobbies, einer Wissenschaft) definiert. Sondern auch die Individuen, die mit diesem Gegenstand interagieren, und ihre Identitäten. Das Eindringen fremder, anderer Personen scheint diese Identitäten zu gefährden, die auf dem Wissen über und dem Interesse an Spielen fußen und die somit als Formen der bereits angesprochenen geek masculinity verstanden werden können. GamerGate veränderte die Alltagspraxis der Forscher*innen. In der Nachfolge begannen Forscher*innen sich vor allem in der Öffentlichkeit oder auf Social Media vorsichtiger zu verhalten, weil sie die Möglichkeit der Belästigung immer mitdenken müssen. (Phillips, 2018, 124) Was die Forschung selbst betrifft, scheint es, dass GamerGate eine Gegenreaktion in der Wissenschaft auslöste. Ein unpolitisches Verständnis von Spielen und Spielkultur, das, wie beschrieben, schon zuvor mehr als fragwürdig war, konnte nicht mehr aufrecht-

erhalten werden. Die schon deutlich längeren Traditionen explizit feministischer Forschung (Chess & Shaw, 2015, 209) wurden weiter intensiviert und erweitert um Ansätze der Queer Studies, Critical Race Studies, Postcolonial Studies und Disability Studies. Es setzte sich also statt einer formalistischen und essentialistischen Perspektive wie der der Ludologie (Murray, 2005) eher eine (medien)kulturwissenschaftliche durch, die gesellschaftliche Demarkationslinien wie gender, race, class als zentrale Beobachtungskategorien begreift. Die Arbeiten von Gerald Voorhees, Adrienne Shaw, Jamie Woodcock, Christopher A. Paul und Emma Vossen können hier als einige einflussreiche Beispiele genannt werden.

Auch die deutschsprachige Forschung kann, was Gender und Queer Studies betrifft, einiges vorweisen. Der DACH-Raum mag hier davon profitieren, dass die Ludologen-versus-Narratologinnen-Debatte nicht auf die gleiche Weise geführt wurde. Sie wurde lange Zeit als rein inhaltliche Diskussion rezipiert. Dies mag auch daran liegen, dass die mögliche Finanzierung, um die die Ludologen in anderen Ländern rangen, im deutschsprachigen Raum von Anfang an als unwahrscheinlich eingestuft wurde, da selbst die Filmwissenschaft zu diesem Zeitpunkt oft noch keine eigenen Institute oder Studiengänge besaß. Damit sahen sich Spiele-Forscher*innen viel stärker gemeinsam als Außenseiter*innen im Wissenschaftsbetrieb, die mal als Einzelkämpfer*innen, mal als Gemeinschaft ihren Gegenstand etablieren wollten. Der Kampf gegeneinander war somit wohl nicht zielführend und fand in diesem Ausmaß auch nicht statt. Dies hatte zur Folge, dass auch die überfällige Institutionalisierung immer noch auf sich warten lässt. Es führte aber wohl auch dazu, dass das inter- und transdisziplinäre Feld der Game Studies weiter vorangetrieben werden konnte und (medien-)kulturwissenschaftliche Fragestellungen neben vielen anderen gleichberechtigt beforscht wurden und durchgehend präsent waren.

Die Entwicklungen des Feldes in den letzten Jahren können also als durchaus positiv wahrgenommen werden. Dies bedeutet wiederum nicht, dass alle Probleme der Game Studies in Bezug auf die Inklusion von Frauen, non-binären Personen oder People of Color gelöst wären. Es bedeutet erst recht nicht, dass die sowohl der Computerspielkultur als auch der Wissenschaft inhärente (hegemoniale)

Männlichkeit plötzlich beendet wäre. (Chess & Shaw, 2015, 218) Wie Sal Humphrey feststellt, „as games studies scholars, we need to maintain the current path toward inclusivity as a norm and be alert to the gaps and silences in the field.“ (2019, 840) Wie Phillips mit Bezug auf Shaw (2015) es für die Spieleindustrie formuliert, sollten auch die Game Studies „diversity as a norm rather than a goal“ (Phillips, 2018, 122) betrachten. Um diesen Pfad weiter zu beschreiten, ist es für die Game Studies essenziell, ihre Fachge-

schichte als eigenen Forschungsgegenstand zu etablieren (Unterhuber, 2022) und die erzählten Geschichten und Mythen zu reevaluierten. Doch ist dies, wie Phillips bemerkt, allein nicht ausreichend. Das Feld und wir als Akteure in ihm müssen Raum und Möglichkeiten schaffen für marginalisierte Stimmen. Die Game Studies als tatsächlich „offenes Feld“ (Unterhuber, 2021b), haben noch einen langen Weg vor sich. Aber wie so oft, hilft es zu wissen, dass man diesen Weg nicht als erste*r und nicht alleine geht.

Literaturverzeichnis

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspective on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press 1997.
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies* 1 (1) <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Aarseth, E. (2004a) Genre Trouble. *Electronic Book Review*. <https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble>
- Aarseth, E. (2004b) Espen Aarseth responds. *Electronic Book Review*. <https://electronicbookreview.com/essay/espen-aarseth-responds/>
- Aarseth, E. (2004c) Espen Aarseth responds in turn. *Electronic Book Review*. <https://electronicbookreview.com/essay/espen-aarseth-responds-in-turn/>
- Aarseth, E. (2013). Ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Hrsg.). *The Routledge Companion to Video Game Studies* (S. 184-189). Routledge
- Buckles, M. A. (1985). *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*. University of California, San Diego. <https://archive.org/details/maryannbuckles>
- Chess, S. & Shaw, A. (2015). A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59 (1), 208-220. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- Erard, M. (2994, Mai 6). 2 Decades Later; Let Down by Academia, Game Pioneer Changed Paths. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2004/05/06/technology/2-decades-later-letdown-by-academia-game-pioneer-changed-paths.html>
- Eskelinen, M (2004). Towards Computer Game Studies In: N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (S. 36–44). MIT Press.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies* 1 (1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Foucault, M. (1993). *Die Ordnung des Diskurses*. Fischer.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>
- Gekker, A. (2020). Against Game Studies. *Media and Communication*, 9 (1), 73-83.
- Günter, M. (2008). *Im Vorhof der Kunst. Mediengeschichte der Literatur im 19. Jahrhundert*. transcript.
- Herbert, J. (2006, Januar 22). Accidental traveler in a brave new world. *The San Diego Union-Tribune*. <https://web.archive.org/web/20120921121244/http://legacy.signonsandiego.com/news/features/20060122-9999-lz1a22buckles.html>

- Humphreys, S. (2019). On Being a Feminist in Games Studies. *Games and Culture*. 14 (7), 825-842.
- Keine Pixel den Faschisten (2020). GamerGate. Eine Retrospektive.
<https://keinenpixelndenfaschisten.de/wp-content/uploads/2020/11/GamerGate-eine-Retrospektive.pdf>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In: N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (S. 118-130). MIT Press.
- Kücklich, J. (2004). Noah Wardrip-Fruin and Pat Herrigan: First Person. New Media as Story, Performance, and Game. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 32 (2), 1-9.
<https://doi.org/10.25969/mediarep/17650>.
- Latham, A. S. (2019). *I, gamer: Addressing toxic ludology and narratology in the gamer discourse community through reinterpreting video games as hypertexts* (Dissertation).
- McDivitt, A. L. (2020). *Hot Tubs and Pac-Man*. Gender and the Early Video Game Industry in the United State (1950s–1980s), De Gruyter.
- Mäyra, F. (2009). Getting into the Game. Multidisciplinary Game Studies. In B. Perron & M. J. P. Wolf (hrsg.), *The Video Game Theory Reader 2* (S. 313-329). Routledge.
- Mäyrä, F. (2020). Game Culture Studies and the Politics of Scholarship: The Opposites and the Dialectic. *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, 9, 11–31.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. n. MIT Press.
- Murray, J. H. (2004). Janet Murray responds in turn. *Electronic Book Review*.
<https://electronicbookreview.com/essay/janet-murray-responds-in-turn/>
- Murray, J. H. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies (2005).
<https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Version. MIT Press.
- Neitzel, B. (2000). *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*. Bauhaus-Universität Weimar.
- Neitzel, B. (o. J.). Publikationen. *Universität Kassel*.
https://www.uni-kassel.de/iag-kulturforschung/neitzel_publications.htm
- o. A. (2015). Dude is the preeminent game studies academic, founder of Game Studies: The International Journal of Computer Game Studies, and one of [Kommentar auf den Forumspost CEEGS 2014 – Game Studies Challenges - Past, Present and Future (Espen Aarseth) – Academic]. Reddit.
https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/2yqm1c/comment/cpc5wrs/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button
- Phillips, A. (2018). Game Studies for Great Justice. In J. Sayers (Hrsg.). *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities* (S. 117-127), Routledge.
- Phillips, A. (2020a). Gamer trouble: Feminist Confrontations in digital culture. New York University Press.
- Phillips, A. (2020b). Negg(at)ing the Game Studies Subject. An Affective History of the Field. *Feminist Media Histories* 6 (1), 12–36.
- Savigny, H. (2014). Women, know your limits: Cultural sexism in academia. *Gender and Education*, 26(7), 794–809.
<https://doi.org/10.1080/09540253.2014.970977>
- Strick, S. (2021). *Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*. transcript.
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Shaw, A. (2018). Are We There Yet?: The Politics and Practice of Intersectional Feminist Game Studies. NYMG.
<http://www.nymgamer.com/?p=17528>

- Unterhuber, T. (2021a). Konzeptpapier: Männlich codiert? – Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels. In G. Metelle, P. Marzell & M. Prell (Hrsg.). *Digital Humanities and Gender History*.
<https://doi.org/10.22032/dbt.48959>
- Unterhuber, T. (2021b). Ein offenes Feld? Marginalisierung in den Game Studies. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*.
<https://www.paidia.de/ein-offenes-feld-marginalisierung-in-den-game-studies/>
- Unterhuber, T. (2022). A Magic Dwells in Each Beginning? – Game Studies, its Rhetoric Rituals and the Myth of Being a Young Field. In N. Denk & N. König (Hrsg.). *The Magic of Games*. (S. 331-344) durch “Edition Donau-Universität Krems, 2022.
- Unterhuber, T. (2024). Of Parents and Siblings, Disciplines and Debates – Game Studies as Media Culture Studies and the Possibility of Schools of Thoughts. In A. Karabinus, C. A. Kocurek, C. Mejeur, & E. Vossen (Hrsg.). *Historiographies of Game Studies: What it has been, what it could be. Punctum (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/>
- Voorhees, G. (2013). Criticism and Control: Gameplay in the Space of Possibility. In M. Wysocki (Hrsg.). *Ctrl-Alt-Play. Essay on Control in Video Gaming* (S. 9-20). McFarland.
- Vossen, E. (2019). *On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse*. UWSpace.
<https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649>
- Vossen, E. (2020). There and Back Again. Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media. *Feminist Media Histories* 6 (1), 37-65.

TOBIAS UNTERHUBER,

Dr., 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 Mit-Herausgeber der Zeitschrift *PAIDIA* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung* und Co-Leiter der Forschungsgruppe Game Studies der Universität Innsbruck. Forschungsinteressen: Popliteratur, Literaturtheorie, Diskursanalyse, Literatur & Ökonomie, Gender Studies, Medienkulturgeschichte und kulturwissenschaftliche Computerspielforschung.