

Queer(ing) Video-Games

Coming-of-Age in Strange Times



Die Games-Industrie bewegt sich rasant – und kapitalisiert seit kurzem auch Diversität. Eine Besprechung der Spiele „Life Is Strange“, „Life Is Strange 2“ und „Tell Me Why“ auf ihre politischen Gehalte.

Vor gut sechs Jahren wurde zum wahrscheinlich ersten Mal ein Videospiel breit vermarktet, das für ein (queer-) feministisch interessiertes Publikum gestaltet wurde: „Life Is Strange“. Lobende Kritiken überhäuferten sich und endlich schien der Beginn vom Ende der Vorherrschaft von Damsels-in-Distress-Narrativen^[1] in Videospielen eingeläutet. Nutzen und Unwägbarkeiten dieser Entwicklung für emanzipatorische politische und kulturelle Bewegungen sind schwer einzuschätzen. Wir versuchen dennoch eine Einordnung.

Life Is Strange

„Life Is Strange“ ist ein story-basiertes 3D-Adventure-Videospiel des französischen Entwicklerstudios Dontnod Entertainment, das ab 2015 in fünf Episoden für Konsole und PC erschienen ist. Das Spiel basiert darauf, dass man Entscheidungen treffen muss, die Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben. Ausschlaggebend ist, ob weitere Charaktere (NPCs) Vertrauen fassen oder skeptisch gegenüber den Anliegen der Spielerin* bleiben. Erweitert wird diese Grundlage durch eine Spielmechanik, die auf dem Zurückdrehen der

Zeit und somit der Möglichkeit basiert, die unmittelbaren Konsequenzen unterschiedlicher Entscheidungen abzuwägen. Die Handlung spielt im Jahr 2013, als die Protagonistin Maxine Caulfield – genannt „Max“ – in die Kleinstadt Arcadia Bay an der Westküste der USA zurückkehrt, um an der örtlichen High School eine Ausbildung in Fotografie zu beginnen. So weit, so unauffällig. In der ersten Episode des Spiels entdeckt die Spielerin*, die Max steuert, jedoch ihre besondere Fähigkeit, die sie in einem dramatischen Moment zu Beginn der Handlung erhält. Max rettet eine junge Frau* davor, von einem Mitschüler im Streit erschossen zu werden – Chloe, die fast vergessene beste Freundin aus Kindertagen. Die Ergründung der Umgebung, der neuen Superkraft sowie einer Vision eines nahenden Sturms, der die Existenz der Kleinstadt bedroht, treiben im weiteren Verlauf die Handlung an. Max und Chloe müssen sich mit übernatürlichen und sehr alltäglichen Problemen herumschlagen und außerdem ihre Beziehung zueinander wieder aufbauen, die über die Jahre brach gelegen hat. Die Spielerin* lernt viele unterschiedliche Nebencharaktere kennen und wird außerdem mit dem

Verschwinden einer weiteren jungen Frau – Rachel – konfrontiert, die mit Chloe eng befreundet war und für die Chloe (vielleicht) auch romantische Gefühle hatte. Zur „intensiven“ Mädchenfreundschaft zwischen Max und Chloe hat sich über die Zeit auch eine dezidiert lesbische Lesart in Teilen der Fanfiction etabliert.

Life Is Strange 2

Im zweiten Teil der „Life-Is-Strange“-Reihe spielt man den 16-jährigen Sean Diaz, der nach dem Tod seines Vaters mit seinem neun-jährigen Bruder Daniel auf der Flucht nach Mexiko ist. Die Handlung spielt in 2016 – dem Jahr, in dem Trump Präsident wurde – und beschäftigt sich immer wieder mit dem Thema Rassismus. Man erlebt sowohl Alltagsrassismus als auch Gewalt aufgrund von *racial profiling*. In einem Interview berichtet das Entwickler-Team: „We wanted to get more political, face more real-life issues and be as honest and as sincere as possible. These situations are ones that real people face every day, in their real lives.“^[2] Um die spanisch und englisch sprechende Diaz-Familie authentisch zu porträtieren, arbeitete man mit dem Input

von mehreren Latinx im Autor*innenteam. Zudem wurde die Diaz-Familie durch bilinguale Sprecher synchronisiert.

Auch dieses Spiel bietet einen weiblichen und einen männlichen „romantic love interest“, obgleich sich Romantik hauptsächlich auf eine bestimmte Episode beschränkt. Zudem ist der Beziehungsaufbau zu den Charakteren stark story-abhängig und schwer vorherzusehen. Kleiner Spoiler: Damit Sean überhaupt eine Chance bei Finn haben kann, muss man seinem gefährlichen Plan zustimmen. Hierbei besteht aber eine geringe Chance, dass Finn bei dem Versuch stirbt – was auch unter die „Bury Your Gays“-Tropen fällt. Dieses Sprachbild verweist darauf, dass queere Charaktere in Unterhaltungsmedien viel häufiger sterben als Hetero- oder Cis-Figuren und damit keine Chance auf ein Happy End haben.

Im Gegensatz zum ersten Teil, in dem die Beziehung zwischen Max und Chloe in der Schwebe bleibt, sprechen die Teenager hier offen über ihre Sexualität. Man hat die Möglichkeit, Finn nach seiner Identität zu befragen. Dieser erzählt, dass er unabhängig vom Geschlecht an

verschiedenen Personen interessiert ist. Auch hier werden keine konkreten Labels verwendet, keine der Antwortoptionen schließt ein Geschlecht ganz aus.

Tell Me Why

In „Tell Me Why“ spielt man die 21-jährigen Ronan-Zwillinge Tyler und Alyson, die nach zehn Jahren in ihr Elternhaus zurückkehren, um das Geheimnis um den Tod ihrer Mutter aufzudecken und zu verarbeiten. Im Laufe der Handlung werden Kindheits-erinnerungen der Geschwister gezeigt. Man entdeckt allerdings schnell, dass die Erinnerungen von Tyler und Alyson nicht immer übereinstimmen.

So weit ein gewöhnliches Adventure-Game. Das Besondere am Spiel ist aber, dass man mit Tyler einen der ersten spielbaren transgener Protagonisten hat. Tylers Transition wird anfangs eher subtil durch Bücher und Kalendereinträge in seinem Zimmer angedeutet. Im ersten Kapitel des Spiels gehen die Geschwister noch dem

Verdacht nach, ob der Tod der Mutter etwas mit Tylers Identität zu tun haben könnte. Als sie aber mehr und mehr davon abkommen, tritt das Thema Transgender in den Hintergrund bzw. ist kein wichtiger Teil der Handlung mehr.

Das Studio bietet auf seiner Website eine FAQ-Liste an, damit Spieler*innen vor dem Kauf nachlesen können, wie mit Tylers Identität umgegangen wird und auch Trigger-Warnungen einsehen können. Das Spiel stellt Transphobie nur sehr punktuell dar. Zudem wird Tylers „deadname“, also sein Name vor der Transition, nicht erwähnt. Die Rückblenden spielen in einer Zeit, in der Tyler in Gegenwart seiner Schwester bereits einen anderen maskulineren Namen verwendet.

Um eine möglichst authentische Repräsentation zu erzielen, hat das Studio Dontnod mit GLAAD, einer amerikanischen Non-Profit-Organisation von LGBT-Aktivist*innen, zusammengearbeitet. In einem YouTube-Video der Entwickler*innen über den Casting-Prozess wird auch angesprochen, dass aufgrund

struktureller Diskriminierung es queeren oder trans Personen¹³¹ oft erschwert wird, für ihre eigenen Rollen gecastet zu werden. Tyler wird von August Aiden Black, einem trans Mann, synchronisiert. In der im Oktober 2020 veröffentlichten deutschen Synchronisation wird Tyler von Lukas von Horbatschewsky, ebenfalls ein trans Mann, gesprochen. Die Repräsentation dürfte geglückt sein, das Spiel hat jedenfalls mehrere Preise gewonnen, darunter zwei *Gayming Awards* für *Authentic Representation* und *Best LGBTQ Character*, die an die Figur von Tyler gingen.

Diversity Management?

Queere oder trans Charaktere sind in weiten Teilen der Games-Industrie nach wie vor absolute Mangelware. Dass in den letzten fünf bis sechs Jahren in Spielen mittlerer und großer Studios mehr Diversität bei Charakteren und Storys wahrnehmbar ist, sollte nicht über die Kapitalisierung der Diversität hinwegtäuschen. Trotzdem sehen wir einen Mehrwert darin, besonders marginalisierte Positionen in den Mainstream der Videospieldustrie zu bringen. Die Frage ist natürlich immer, wie das geschieht. An den Spielen des französischen Entwicklerstudios Dontnod

kann eine Entwicklung hin zu mehr Pluralität auf der Ebene von Charakteren aber auch in Hinblick auf die Produktion von Spielen nachgezeichnet werden. In „Life Is Strange 2“ ist das Narrativ zu den Themen Rassismus, Grenzregime und Fluchterfahrung politischer als im ersten Teil. In der Produktion wurde außerdem Wert daraufgelegt, Personen mit entsprechenden Erfahrungen in die Entwicklung einzubeziehen. In „Tell Me Why“ sehen wir diese Produktionsweise nahe an den Erfahrungen real existierender Menschen fortgeführt und an autoethnografische Erzählweisen angenähert.

Das Beste, was jedes Spiel, Buch, Video oder jeder Film leisten kann, ist, die Menschen, die sich damit auseinandersetzen, zum Nachdenken zu bringen. Insofern haben sich interessante story-basierte 3D-Adventure-Videospiele schon länger als eigenständiges Genre etabliert. Die neuere Entwicklung hin zu queeren und transgener Charakteren ist da nur eine logische Entwicklung in Bezug auf die Ansprache neuer Zielgruppen, aber auch ein Indiz für Veränderungen der Vorstellungen und Lebensweisen insbesondere der jungen Generation.

Nico Reiter und Melanie Konrad sind Redakteur*innen bei Radio Stimme.

¹³¹ Rollentyp „verfolgte Unschuld“.

¹³² Writer und Regisseur Jean-Luc Cano 2019 im Interview mit *Gamingbible UK*.

¹³³ Manche Personen lehnen die Schreibweise „Transmann“ oder „Transfrau“ ab und bevorzugen eine Verwendung als Adjektiv, also „trans Mann/trans* Mann“ oder „trans Frau/trans* Frau“, um zu betonen, dass ihre Identität nicht ihr Hauptmerkmal ist.

Die Sendung „Life is indeed strange ... Feminismus, Queerness und Rassismus in Video Games“ und eine vertiefende Besprechung zu „Tell Me Why“ wurden am 15. September 2020 bzw. am 20. April 2021 bei Radio Orange 94.0 erstausgestrahlt und können unter www.radiostimme.at jederzeit nachgehört werden.



das politische magazin
abseits des mainstreams

auf freien radios und im internet

www.radiostimme.at

Wien	Orange 94.0
Innsbruck	FREIRAD
Graz	Radio Helsinki
Kärnten / Koroska	Radio AGORA
Bludenz	Radio Proton
Salzburg	Radiofabrik
Linz	Radio FRO
Salzkammergut	Freies Radio Salzkammergut
Kremstal	Freies Radio B138