

Editorial *onlinejournal kultur&geschlecht* #12 (2014)**Peter Kozyra, Felix Raczkowski,
Sabine Schollas, Laura Wilmshöfer**

Die vorliegende Ausgabe des onlinejournals *kultur&geschlecht* ist eine Gastherausgeberschaft der Initiative Game Studies (IGS). Diese hat sich zum Ziel gesetzt, die akademische Auseinandersetzung mit Computer- und Videospielen an der Ruhr-Universität zu intensivieren sowie im Rahmen einer regelmäßigen Vortragsreihe die Vernetzung zwischen Wissenschaft und Games-Industrie zu ermöglichen. Der Fokus der Beiträge, die auch Arbeiten von IGS-Mitgliedern umfassen, liegt auf der kultur- und medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen sowie dem spielerischen Zugang zu zweckorientierten Software-Anwendungen und ihren gesellschaftlichen, ökonomischen und biopolitischen Kontextualisierungen:

Felix Raczkowski nähert sich dem Phänomen der Gamification anhand von populärwissenschaftlichen Marketingratgebern und erörtert die durch sie ausgedrückte Phantasie des instrumentalisierten Spiels. Dies kontextualisiert er durch den Bezug auf einflussreiche Theorien der Computerspielforschung wie den maßgeblich durch Ian Bogost geprägten Prozeduralismus.

Wie Elemente der Gamification konkret implementiert werden, ist Thema von **Carina Kötters** Beitrag. Am Beispiel von Diät-Apps für Smartphones zeigt sie, wie das Mobiltelefon mit seinen unterschiedlichen Applikationen als „mo-

biles Expertensystem“ fungiert und soziale Anerkennung maßgeblich durch die disziplinierte Arbeit am Körper generiert wird.

Sabine Schollas zeigt am Beispiel von *NIKE+* wie der optimierte Fitnesskörper zum Knotenpunkt gamifizierter Marketingstrategien wird. Unter Bezug auf die Theorien Gilles Deleuzes und Brian Massumis wird dabei die Tendenz deutlich, Kundenverhalten durch unterhaltende und involvierende Programme steuern und eine partnerschaftliche Beziehung zwischen Unternehmen und Konsumenten etablieren zu wollen.

Mit Selbstoptimierung im virtuellen Raum, die mittels verschiedener Beauty-Apps für Frauen Schönheit zu einem jederzeit verfügbaren und modifizierbaren Gut macht, beschäftigt sich **Mejra Sängler**. Sie liest die Schönheitsanwendungen mit Michel Foucault als Selbsttechnologien mit spielerischem Charakter, die gängige Schönheitsideale aufgreifen, diese aber ebenso kontinuierlich hervorbringen.

Alena Dausacker und **Ann Kristin vom Ort** untersuchen die Handhabung von geschlechtsspezifischer Sprache in Narration und Lokalisation im Fall von digitalen Rollenspielen mit frei wählbarem Avatar-Geschlecht. Über eine linguistische Analyse der sprachlichen Konventionen, Wendungen sowie des spielspezifischen Vokabulars und den daraus folgenden Status weiblicher Charaktere in diesem Genre treffen sie Aussagen zur fiktionalen Genderrepräsentation und gleichzeitig zum Status der Spielerin in der zeitgenössischen Gaming-Kultur.

Vereint sind diese Beiträge in ihrem Zugang zum Spiel und zum Spielerischen, der immer die Peripherie seiner Gegenstände mitdenkt und das in den Blick nimmt, was über das Spiel hinausweist, ihm nachfolgt oder vorausgeht. Aus diesem Grund erörtern die Beiträge schwerpunktmäßig Phänomene, die noch nicht oder nicht mehr eindeutig als digitale Spiele erkennbar sind; Apps und Anwendungen, Marketing- und Managementstrategien, die Elemente digitaler Spiele aufgreifen, sie zitieren, selbst zum Spielen einladen oder durch sie Einfluss auf Körperbilder und Geschlechtspolitiken nehmen. Auch dort, wo „typische“ Computerspiele betrachtet werden, geschieht dies mit dem Ziel, ihren Status als kulturelle Artefakte in Relation zu den sie umgebenden und durchdringenden Diskursen kritisch zu bestimmen.

Wir wünschen viel Spaß bei der Lektüre,

Peter Kozyra, Felix Raczkowski, Sabine Schollas, Laura Wilmshöfer

Das *onlinejournal kultur & geschlecht* ist ein transdisziplinäres Forum für Nachwuchswissenschaftler/innen der Ruhr-Universität Bochum, die zu Geschlechterfragen und ihren Kontexten forschen. Es wird am Lehrstuhl für Medienöffentlichkeit und Medienakteure mit besonderer Berücksichtigung von Gender des Instituts für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum von Astrid Deuber-Mankowsky und Anja Michaelson herausgegeben, gefördert von der Fakultät für Philologie und dem Rektorat der RUB.

Ziel ist, Projekte, umfassendere Hausarbeiten, Bachelor- und Masterarbeiten, Tagungen und Workshops, mit innovativen Ansätzen und Fragestellungen der Geschlechterforschung einer größeren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Der Schwerpunkt liegt auf aktuellen kultur-wissenschaftlichen Gender Studies. Dabei ist uns besonders wichtig, über ‚klassische‘ Themen und Zugänge hinausgehend Bezüge herzustellen. Dadurch hoffen wir, relationale Beziehungen sichtbar zu machen, und um eine Perspektive, die den Gender Studies von Beginn an eigen ist: dass Geschlechterdifferenz nicht als isoliertes Phänomen zu begreifen ist, sondern nur durch umfassendes, transdisziplinäres Befragen komplexer kultureller Prozesse.

Das *onlinejournal kultur & geschlecht* will ein Ort des Übergangs in der Zeit des Studienabschluss oder auf dem Weg zur Promotion sein, an dem Texte und Konzepte erprobt werden, und der auf dem Weg elektronischer Veröffentlichung ein breites Publikum teilhaben lässt.