

***Life is Strange* – ein „Game for Change“?**

Nicola Przybylka

Einleitung

Digitale Spiele¹ sind schon lange Teil der Medienkultur und damit auch Gegenstand akademischer Interessen, die sich unter anderem in den interdisziplinär angelegten Game Studies begegnen. Im Jahr 2008 wurde das Computerspiel in Deutschland auch von offizieller Seite als Kulturgut anerkannt, sowie dessen wirtschaftliche Relevanz im August dieses Jahres beim zehnjährigen Jubiläum der Kölner Gamescom, der weltweit größten Messe für digitale Spiele, wiederholt hervorgehoben. Im offiziellen Magazin der Veranstalter_innen wurde unter dem Motto „Vielfalt gewinnt“ die Diversität und Offenheit der Gameindustrie und ihrer Produkte gefeiert: „Die große Vielfalt begeistert immer mehr Spieler, unabhängig von ihrer

¹ Der Terminus „digitales Spiel“ wurde als Oberbegriff gewählt, um damit einerseits die Abgrenzung zu analogen Spielen zu verdeutlichen und andererseits alle Spiele-Plattformen (Konsole, Computer, Smartphone etc.) und -genres einzuschließen, vgl. Sabine Hahn: *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld 2017, S. 25. Synonym wird in dieser Arbeit auch der Begriff „Game“ verwendet.

Nationalität, ihrem Alter, Geschlecht oder körperlichen Einschränkungen.“² „[A]ller Inszenierung zum Trotz“ könne die Gamescom, so der Journalist Markus Böhm, jedoch nicht über die wiederkehrenden Vorwürfe eines strukturellen Problems mit Sexismus innerhalb der Gamebranche und deren Community hinwegtäuschen.³ Das Meme *Fake Geek Girl* (2012), mit dem ursprünglich Mädchen als ‚Möchtegern‘ innerhalb der Gameszene entlarvt werden sollten,⁴ oder auch das Hashtag #GamerGate, bei dem die Diskussion von einem angeblichen Korruptionsskandal nahtlos zum konzertierten Angriff gegen die kanadisch-amerikanische Feministin Anita Sarkeesian und ihrer Videoreihe *Tropes vs. Women* überging,⁵ sollen hier nur exemplarisch für die nicht gleichberechtigte Teilhabe von Frauen in der Gameszene aufgeführt werden.

Obwohl aktuelle Studien der Entertainment Software Association⁶ und des Verbandes der deutschen Games-Branche (basierend auf Erhebungen der GfK)⁷ ergeben, dass sich rund die Hälfte der Spieler_innenschaft als weiblich definiert, wird die Konsistenz des Gamers als weiß, jung, heterosexuell und männlich nur zögerlich infrage gestellt. In der Tat kann an den beiden vielzitierten Statistiken Kritik geübt werden, da bspw. nicht veranschaulicht wird, welche Spiele Frauen und Männer präferieren und auch die Kriterien

² Zit. nach Markus Böhm: Gamescom in Köln. Vielfalt ja, aber... 2018, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/gamescom-in-koeln-beginnt-vielfalt-gewinnt-nicht-von-allein-a-1224085.html> (zuletzt eingesehen am 08.09.2018).

³ Ebd.

⁴ Vgl. Alena Dausacker, Ann Kristin vom Ort: Where All Avatars Are Created Equal. Eine Betrachtung gegenderter Sprache in Videospielen mit wählbarem Avatar-Geschlecht. In: *onlinejournal kultur & geschlecht*. Vol. 12 (2014), https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/dausacker_vomort_avatar.pdf (zuletzt eingesehen am 18.12.2018), S. 2. Das Meme basiert auf dem Foto eines Mädchens, das eine große Hornbrille trägt und sich „Nerd“ auf ihre Handfläche geschrieben hat. Eine Verwendung des Memes wäre bspw. die sprachliche Eröffnung mit dem Satz: „I’m such a Gamer“, gefolgt von der abqualifizierenden „Pointe“: „Plays Angrybirds“. Mittlerweile hat das Meme eine subversive Umdeutung erfahren, in welcher der ursprünglich zugrunde liegende Sexismus offengelegt wird.

⁵ Vgl. Hahn, *Gender und Gaming*, S. 92-96.

⁶ Entertainment Software Association: *Essential Facts about the computer and video game industry*. Washington, D.C. 2017, hier S. 7.

⁷ Martin Puppe: Durchschnittsalter der Gamer in Deutschland steigt auf über 36 Jahre. 2018, <https://www.game.de/blog/2018/06/12/durchschnittsalter-der-gamer-in-deutschland-steigt-auf-ueber-36-jahre/> (zuletzt eingesehen am 10.09.2018).

intransparent sind, die erfüllt sein müssen, um in der Statistik als „Gamer“ aufgeführt zu werden. Nichtsdestotrotz ist die Relevanz von Frauen als Konsumentinnen von digitalen Spielen nicht zu leugnen. Dennoch setzt der Großteil der Gameindustrie auf altbewährte Narrationen und Spieldesigns, die der Leitlinie „Vielfalt gewinnt“ kaum gerecht werden.

Diese Erfahrung machte auch das im Jahr 2008 gegründete Independent-Spielentwicklerstudio Dontnod Entertainment (Paris) mit ihrem Episoden-Adventure *Life is Strange* (LiS) aus dem Jahr 2015. Als Gewinner zahlreicher, internationaler Awards – u.a. für die Rubriken „Best Soundtrack“, „Best Characters“ und „Best Story“⁸ – hat LiS bei den Games for Change Awards 2016 den ersten Platz in den Kategorien „Game of the Year“ und „Most Significant Impact“ erhalten.⁹ Der progressive und inklusive Charakter des Spiels ergibt sich aus der Thematisierung gesellschaftlich marginalisierter Themen, die mithilfe der Spielfigur Max Caulfield eine weibliche Perspektivierung erhalten. Nach Aussage von Mitbegründer und Creative Director Jean-Maxime Moris sei genau dies der Grund für die großflächige Ablehnung der Spielidee bei den Publishern gewesen. Bis auf Square Enix¹⁰ hätten alle Unternehmen anstatt der weiblichen Protagonistin einen männlichen Hauptcharakter verlangt.¹¹

Im Folgenden sollen jene Aspekte vorgestellt werden, mit denen sich LiS sowohl auf narrativer Ebene als auch auf jener des Spieldesigns von konventionellen, digitalen Spielen abhebt. Diese Aspekte betreffen

⁸ Square Enix: *Life is Strange*. 2018a, <https://lifeisstrange.square-enix-games.-com/de/games/life-is-strange/awards> (zuletzt eingesehen am 10.09.2018).

⁹ „Founded in 2004, Games for Change empowers game creators and social innovators to drive real-world change using games that help people to learn, improve their communities, and contribute to make the world a better place.“ Games for Change: Who We Are. 2018, <http://www.gamesforchange.org/who-we-are/> (zuletzt eingesehen am 16.09.2018).

¹⁰ Der japanische Publisher Square Enix wurde 1975 gegründet und ist vor allem durch die Titel *Tomb Raider* (seit 2009), *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts* und *Hitman* bekannt.

¹¹ *Life Is Strange* YouTube Channel: *Life Is Strange* Developer Diary – A New Beginning. 2015, https://www.youtube.com/watch?v=Z-IDFJH_IHc (zuletzt eingesehen am 12.09.2018), ab 08:16 min.

Schon Dontnods erstes Game *Remember Me* (2013) sei von manchen Publishern explizit aufgrund des weiblichen Avatars abgelehnt worden (vgl. Dausacker, vom Ort, *Where All Avatars Are Created Equal*, S. 2.).

insbesondere die optische und charakterliche Darstellung von Frauen sowie die klare Benennung der gesellschaftlich tradierten Ungleichverteilung von Machtpositionen und deren Missbrauch.

This action will have consequences...

Die 18-Jährige Max (Maxine) Caulfield (Abb. 1) kehrt nach fünf Jahren Abwesenheit in ihre Heimatstadt Arcadia Bay (USA) zurück, um mit einem Stipendium an der privat geführten Blackwell-Akademie Fotografie zu studieren. Eines Tages beobachtet sie in der Mädchentoilette, wie eine junge Frau im Zuge eines Streits von dem Schüler Nathan Prescott erschossen wird. Durch den dadurch erlittenen emotionalen Schock entdeckt Max ihre Fähigkeit, die Zeit zurückdrehen zu können, wodurch sie den Totschlag verhindern kann. Es stellt sich heraus, dass es sich bei dem vermeintlich erschossenen Mädchen um Chloe Price, ihre beste Freundin aus



Abbildung 1: Maxine Caulfield (Max)



Abbildung 2: Chloe Price

Kindertagen, handelt (Abb. 2). Der Grund für die Auseinandersetzung mit Nathan war, dass er Chloe auf einer Party unter Drogen gesetzt und bewusstlos gemacht hatte.

Bevor er übergriffig werden konnte, gelang Chloe die Flucht, woraufhin sie nun von ihm Schweigegeld zu erpressen versuchte. Schnell erhärtet sich der Verdacht, dass Nathan auch der Schülerin Kate Marsh auf einer Feier Drogen verabreicht hat und darüber hinaus für das Verschwinden von Chloes Freundin Rachel Amber verantwortlich sein muss. Während Max und Chloe ihre

alte Freundschaft wiederaufleben lassen, versuchen sie gemeinsam Nathan zu überführen.

Die erste der insgesamt fünf Episoden wurde in englischer Sprache am 30. Januar 2015 veröffentlicht (die anderen Episoden folgten im Abstand von ca. zwei Monaten). Der einzig spielbare Avatar – im Sinne eines grafischen

Stellvertreters des_der Spieler_in¹² – ist Max, die mit Ausnahme der cineastischen Cut-Scenes aus der Third-Person-Perspektive durch die 3D-Welt gesteuert wird. Das Spielprinzip basiert im Wesentlichen auf dem Treffen von Entscheidungen, welche der_die Spieler_in aus vorprogrammierten Optionen wählen muss. Diese lassen sich überwiegend nicht als „richtig“ oder „falsch“ ausweisen, weshalb sich LiS dem üblicherweise Spielen inhärenten Optimierungsgedanken widersetzt. Dem_der Spieler_in wird über den Hinweis „This action will have consequences“ lediglich mitgeteilt, dass durch eine Handlung oder Entscheidung der Verlauf der Geschichte beeinflusst wurde. Die Konsequenzen der Entscheidungen lenken das Geschehen sowohl kurzfristig als auch episodübergreifend. Damit führt LiS das durch die Titel des US-amerikanischen Entwicklerstudios Telltale Games (2004-2018) etablierte Spielprinzip der interaktiven Story-Games radikal fort. Die Zeitreisefähigkeit kann jederzeit aktiviert werden und reicht immer nur ein paar Minuten zurück, wobei sich Max ab Episode drei auch mithilfe von Fotos in eine weit zurückliegende Vergangenheit begeben kann. Mit Ausnahme weniger Nebenquests fungiert die Zeitreise als Tool, um die Beziehungen mit den nicht steuerbaren Charakteren zu vertiefen, in Gesprächen neue Informationen zu erhalten oder auch ungünstig verlaufende Situationen zu korrigieren. Den Drive der Geschichte machen damit die Unterhaltungen und sozialen Interaktionen aus. Das sehr entschleunigte Spielen bietet dabei die Möglichkeit, die Vielschichtigkeit einer jeden Figur kennenzulernen. Da der_die Spieler_in als Max Zugang zum Wohnheim der Mädchen und zu deren Alltag hat, stehen bei LiS insbesondere die weiblichen Personen im Fokus der Narration.

Pluralität von Frauenfiguren

Vor zwanzig Jahren leistete Tracy Dietz mit einer Inhaltsanalyse von 33 Nintendo- und Sega-Genesis-Spielen Pionierarbeit bei der Untersuchung

¹² Vgl. GamesCoop: *Theorien des Computerspiels*. Hamburg 2012, S. 205.

von Tropen weiblicher Spielfiguren. Sie beschrieb darin die ästhetische Darstellung, quantitative Verteilung sowie narrative Relevanz von Frauen in digitalen Spielen sowie deren Aufkommen in gewaltsamen Kontexten. Rund ein Drittel der Spiele präsentierte Frauen als Sex-Objekte, weitere 21% reduzierten sie auf die Rolle der „Damsel in Distress“. Rund 41% der Spiele beinhalteten um die Jahrtausendwende jedoch noch gar keine weibliche Spielfigur.¹³ Summers und Miller konstatieren anhand einer Analyse von Videospieldmagazinen, dass Frauen im Jahr 2014 zwar zunehmend in Heldinnenrollen repräsentiert werden, gleichzeitig jedoch westlich tradierte Schönheitsideale und als traditionell feminin interpretierte Charakteristiken auf paradoxe Weise verstärkt würden.¹⁴¹⁵ In ihrem 2017 erschienen Buch *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie* fasst die Medienwissenschaftlerin Sabine Hahn unterschiedliche Studien zur Darstellung weiblicher und männlicher Figuren in digitalen Spielen zusammen und kommt zu dem Schluss, dass weibliche Spielfiguren in (zeitgenössischen) digitalen Spielen noch immer quantitativ stark unterrepräsentiert und weniger als Hauptfigur, sondern in den passiven, nicht-steuerbaren Nebenrollen zu finden seien. Sie sind zumeist jünger als männliche Charaktere, werden sexuell stilisiert, sind in Teilen schlechter ausgestattet (Fähigkeiten, Werkzeuge, Waffen etc.) oder fungieren als dekoratives Beiwerk bzw. als Belohnung für den Helden.¹⁶

Life is Strange grenzt sich mit einer Pluralität weiblicher Spielfiguren in ihrer ästhetischen und narrativen Darstellung von diesen bisher untersuchten Tropen positiv ab. Neben der optischen und demographischen Diversität drückt sich die Vielfalt insbesondere in der Charaktereigenschaften aus: Es gibt ak-

¹³ Tracy L. Dietz: An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. In: *Sex Roles*. Vol. 38, No. 5/6 (1998), S. 425-442, hier S. 425.

¹⁴ Vgl. Alicia Summers, Monica K. Miller: From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. In: *Feminist Media Studies*. Vol. 14, No. 6 (2014), S. 1028-1040, hier S. 1037.

¹⁵ Die in diesem Zusammenhang vielfach diskutierte Frage, inwieweit die Ästhetik digitaler Spiele die Ausbildung von Geschlechteridentitäten und -verständnissen beeinflusst, soll an dieser Stelle vernachlässigt werden.

¹⁶ Vgl. Hahn, *Gender und Gaming*, S. 97.

tive, passive, zurückhaltende und extrovertierte Frauen, jene, die sich für Mode und Kunst interessieren, aber auch die technikbegeisterte Wissenschaftlerin, die Journalistin und den „weiblichen Nerd“. Der Charakter der Fi-



Abbildung 3: Zimmer von Max (oben links), Chloe (oben rechts), Dana (unten links), Victoria (unten rechts)

guren äußert sich nicht nur in ihren Hobbies und Studieninteressen, sondern wird auch anhand ihrer Sprechweise, ihrer Körperhaltung und Gangart, der Zimmergestaltung oder Musikvorlieben deutlich (Abb. 3).¹⁷

Der steuerbare Avatar Max bringt als Mediatorin dem_der Spieler_in durch innere Monologe und Tagebucheinträge das soziale

(Spiel-)Umfeld näher. Ihre Empathie und Sensibilität werden in den ersten Episoden von einer starken Unsicherheit und dem Selbstzweifel an ihrem Talent als Fotografin begleitet. Max' Gedanken sind durch die Rückkehr in ihre Heimatstadt mit Erinnerungen an ihre Kindheit durchzogen – jene Zeit, in der sie mit ihrer besten Freundin Chloe als Piratin die Weltmeere erobern wollte (Abb. 4). Die Polaroidfotos ihrer Analogkamera sowie Max' Fähigkeit, in die Vergangenheit zu reisen, tun ihr Übriges, die Nostalgie des Spiels zu befördern. Von Episode zu Episode gewinnt Max jedoch an mentaler Stärke und Selbstbewusstsein, was nicht zuletzt durch die wiederauflebende Freundschaft mit Chloe forciert wird („I love that Chloe brings out the ‚just



Abbildung 4: Kinderfoto von Max und Chloe

¹⁷ Es soll jedoch angemerkt werden, dass nicht alle Charaktere gleichermaßen detailliert vorgestellt werden, was im Hinblick auf das recht kleine Entwicklerstudio auch ökonomische Ursachen gehabt haben mag. Darüber hinaus wurde die ethnische Diversität der Figuren weniger stark berücksichtigt.

don't give a fuck' side of me.”). Chloe erscheint sowohl äußerlich als auch mit ihrer forschenden und einnehmenden Persönlichkeit als das genaue Gegenteil von Max. Durch den Tod ihres Vaters, an dessen Stelle ein ihr verhasster Stiefvater getreten ist, den Kontaktabbruch mit Max vor fünf Jahren sowie das Verschwinden ihrer Liebe Rachel Amber¹⁸ versucht Chloe ihre Trauer und Frustration mit Drogen und Alkohol zu lindern. Je nach Spielweise des_der Spieler_in besteht die Möglichkeit, die wiederauflebende Freundschaft der beiden jungen Frauen auf dezente Art und Weise inniger werden zu lassen. An dieser Stelle sei auf die Parallele zum Aussehen der Protagonistinnen des französischen Graphic Novel *La vie d'Adèle (Blue is the Warmest Colour)* hingewiesen (Abb. 5).



Abbildung 5: Maroh, Julie: *Blau ist eine warme Farbe*. Bielefeld 2013, hier S.13.

Im Gegensatz zu Chloe betrachtet Max ihre Zeitreisefähigkeit weniger als „Superkraft“, sondern empfindet sie vielmehr als Belastung. Sie entspricht somit nicht dem Bild der perfekten Powerfrau, die „jenseits der Realität der vielen einzelnen“¹⁹ steht. Sie ist nicht jene „imaginierte weibliche Gestalt“, die mit den einzelnen Frauen in der „wahren“ Realität konkurriert – wie es Astrid Deuber-Mankowsky für das Phänomen Lara Croft als digitale Manifestation

¹⁸ Die Beziehung zwischen Chloe und Rachel ist Thema des Prequels *Life is Strange. Before the Storm* (2017), das jedoch nicht von Dontnod Entertainment, sondern von dem US-amerikanischen Entwicklerstudio Deck Nine entwickelt wurde.

¹⁹ Astrid Deuber-Mankowsky: *Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*. Frankfurt am Main 2001, S. 37.

der „Traumfrau“ eruiert hat.²⁰ Die „überdimensionierten weiblichen Attribute“²¹ reduzieren Lara Crofts Frausein dabei auf eine rein körperliche Ebene, während ihr Verhalten traditionell männlichen Zuschreibungen unterworfen ist. Max' sekundäre Geschlechtsmerkmale hingegen sind grafisch kaum hervorgehoben und auch nicht durch (optionale) Kameraführungen fokussierbar. Darüber hinaus verhindert eine große Umhängetasche trotz der Third-Person-Perspektive jedweden Blick auf ihr Gesäß. Damit verweigert Max' Darstellung eine Essentialisierung von Körperlichkeit. Stattdessen wird Max' Weiblichkeit auf narrativer Ebene reflektiert und performiert – beispielsweise anhand von Problemen, die sich aufgrund eines toxischen maskulinen Umfelds ergeben.

Eine andere Vorstellung von Frausein wird mit der Schülerin Victoria Chase figuriert (Abb. 6). Als Teil des elitären Vortex-Clubs der Schule definieren ihr Äußeres, ihre Attraktivität und Integrität als wesentliche Parameter Victorias Selbstverständnis als Frau. Sie spinnt Intrigen und ist wesentlich am Mob-



Abbildung 6: Victoria Chase

bing von Schüler_innen beteiligt, die ihrem Verständnis von Normalität nicht entsprechen. In dieser Lesart entspricht Victoria dem Archetypus der Antagonistin. Vor diesem Hintergrund überrascht es, dass sie in einer durch Max' Zeitreise

erschaffenen, alternativen Realität (Episode 4) in der Rolle der loyalen Freundin von Max auftritt. Darüber hinaus schreibt Max in ihrem Tagebuch

²⁰ Ebd.

²¹ Ebd., S. 63.

zwar in verhasstem Ton über Victoria, erkennt jedoch gleichzeitig ihr fotografisches Talent an („How can I hate somebody that shoots like that?“). Falls der_die Spieler_in eine freundliche Interaktion zwischen Max und Victoria forciert, findet am Ende von Episode 4 eine Art Aussprache statt. Hier wird die in vorherigen Episoden angedeutete Vielschichtigkeit von Victorias Charakter offenbart. Victoria zeigt sich hier als verunsicherte Person, die durch ihre Familie, die im Kunstbusiness tätig ist, starkem sozialen Druck ausgesetzt ist („I know how this art game has to be played...it's brutal.“). Victoria gibt zu, dass sie Max' Haltung bewundert, sich den sozialen Erwartungen zu verweigern („Max, I don't hate you... I actually think you're one of the coolest people at Blackwell... Maybe I'm jealous because you don't give a shit what anybody thinks. And I do.“). Victoria wird letztlich nicht zu einem geläuterten Charakter, aber LiS humanisiert damit den häufig reproduzierten Tropus der „zickigen Teenagebitch“.

Tabuthemen und Handlungsmacht

LiS greift eine Vielzahl gesellschaftlich marginalisierter Themen auf, wie bspw. den Umgang mit einer körperlichen Behinderung oder Depressionen bis hin zu Suizid-Gedanken sowie Kontroversen zu Sterbehilfe oder Drogenmissbrauch.²² Im Zentrum dieses Aufsatzes sollen jedoch jene Aspekte stehen, die durch die Figur Max eine explizit weibliche Perspektivierung erhalten. So hat der_die Spieler_in durch sie Zugang zum Wohnheim der Mädchen und kann mit ihnen das intime Gespräch suchen. In der ersten Episode kann sich so ein vertrauliches Gespräch mit einer Mitschülerin ergeben, in dem Max von ihrem Schwangerschaftsabbruch erfährt. Der Schwerpunkt der Geschichte liegt jedoch auf einem maskulin dominierten Machtgefüge und daraus resultierender (sexualisierter) Gewalt gegenüber Frauen. So hat der Schüler Nathan nicht nur Chloe, sondern auch die Schülerin Kate Marsh bei einer Feier unter Drogen gesetzt. In ihrem

²² Auf ihrer Homepage gibt Square Enix den Hinweis zu Telefon-Hotlines, an die sich Jugendliche wenden können, die unter Mobbing leiden oder Suizid-Gedanken haben, vgl. Square Enix: *Life is Strange*. 2018b, <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/de/talk> (zuletzt eingesehen am 12.09.2018).

Drogenrausch ist ein Video entstanden, das gegen Kates Willen über das In-



Kate at the Vortex Club!!!

ARCHIVES
 • October 2013

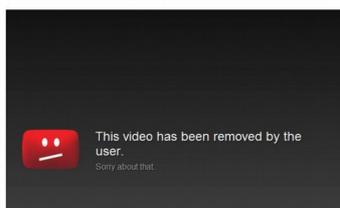


Abbildung 7: Katesvid.com

ternet verbreitet wird. Das Video wird dem_der Spieler_in zwar nicht gezeigt,²³ aus Max' Gesprächen mit ihren Mitschüler_innen lässt sich jedoch ableiten, dass dessen zweifelhafter Inhalt Kates Prinzipien als streng gläubige Christin und Initiatorin einer Enthaltensamkeitskampagne widerspricht. Daraufhin ist sie massivem Mobbing ausgesetzt, das sie in den Selbstmord treibt, den der_die Spieler_in je nach Spielverhalten auch verhindern kann.²⁴ Vor ihrem Selbstmord(versuch) vertraut Kate sich Max an und es wird metaphorisch ange-

deutet, dass Kate von Nathan an dem Abend missbraucht worden ist. Sie stellt Max die Frage, ob sie sich an die Polizei wenden solle. Die Spieleproduzenten Michel Koch und Raoul Barbet zeigten sich davon überrascht, dass weltweit Spieler_innen nur in der Hälfte der Fälle die Option, die Polizei zu rufen, auswählten²⁵, und werteten dieses Verhalten als Reflexionsmoment für die gesellschaftliche Realität sexualisierter Gewalt:

It kind of reflects our society when you can see that victims of abuse ... Most of the time, they don't want to go to the police, because they fear of consequences, or of something else. And even the players as well were repeating this.²⁶

²³ In der zweiten Episode steht ein Internetlink (<https://katesvid.com/>) auf einem Spiegel im Duschraum des Wohnheims geschrieben, der im außerspielerischen World Wide Web zu einer von Square Enix eingerichteten Webseite führt, die dem Design eines YouTube-Kanals ähnelt. Wider Erwarten ist hier jedoch nicht das Video zu sehen, sondern lediglich der Hinweis, dass das Video gelöscht worden sei (Abb. 7). Dieser transmedialen Überführung liegt vermutlich eine intendierte Reflexion über den Voyeurismus des_der Spieler_in zugrunde.

²⁴ Dieser Abschnitt des Spiels ist der einzige, in dem die Zeitreisefähigkeit von Max ‚versagt‘ und der_die Spieler_in nur einen Versuch hat, Kate zu retten.

²⁵ Am Ende jeder Episode kann der_die Spieler_in eine Zusammenfassung seiner_ihrer Entscheidungen einsehen und sie mit internationalen Ergebnissen vergleichen.

²⁶ LiU Innovation: Interview with Dontnod Entertainment. 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=S3s5IcoEROY> (zuletzt eingesehen am 12.09.2018), ab 21:30 min.

Das Spiel thematisiert nicht nur Mobbing, sondern explizit auch *slut shaming*, das sich u.a. in dem Begriff „making out“ äußert, mit dem die Schüler_innen das Video von Kate beschreiben. Die darin suggerierte Einvernehmlichkeit wird der Situation jedoch nicht annähernd gerecht. Darüber hinaus trägt nur Kate die bitteren Konsequenzen: Den an dem Video beteiligten Jungen wird



Abbildung 8: Verhör im Büro des Rektors

keine Verantwortung zugewiesen. Am Ende der zweiten Episode wird Max in das Zimmer des Rektors gerufen und zu der Situation von Kate befragt (Abb. 8). Der Raum ist gleichzeitig das Portrait eines männlich dominierten Macht-systems (Schule, Aufsicht, Verwaltung), in dem jede einzelne Partei aktiv oder passiv Verantwortung für Kates Selbstmord(versuch) trägt. So gab Kates Lehrer Mark Jefferson ihr die Schuld an dem Entstehen des Videos und auch der Schulleiter machte keine Anstalten, der Angelegenheit auf den Grund zu gehen. Im Gegenteil nimmt der alkoholsüchtige Schuldirektor Nathan in Schutz, obwohl er über dessen mentale Instabilität und Gewalttätigkeit unterrichtet ist. Dies tut er, um die gute Reputation der Hochschule zu bewahren und sich weiterhin horrende Spenden von Nathans wohlhabendem Vater zu sichern. Nicht zuletzt bedrängte der Security Guard der Schule, ein Ex-Soldat, der sich als Repräsentant von Recht und Ordnung sieht, Kate und unterstellte ihr aufgrund des Videos Drogenmissbrauch.²⁷ In der Verhörszene wird Max bzw. der_die Spieler_in aufgefordert, *eine* Person für Kates Suizid(versuch) verantwortlich zu machen. Es gibt jedoch nicht die Möglichkeit, das gesamte System anzuprangern. In Abhängigkeit zu den im

²⁷ David Madsen ist darüber hinaus Waffenliebhaber mit einer Überwachungsobsession. Diese äußert sich nicht nur darin, dass er heimlich Schüler_innen fotografiert, sondern auch ohne Absprache mit seiner Familie Überwachungskameras im eigenen Haus installiert. Zudem wird er als Stiefvater von Chloe im Verlauf eines Streits in Episode 1 ihr gegenüber gewalttätig.

Vorfeld getroffenen Entscheidungen hat Max' Wahl entweder keine oder gar negative Konsequenzen für sie selbst (bspw. folgt eine Suspendierung oder Drohungen von Nathan: „feminazis will be exterminated“). Gerade beim digitalen Spiel ist die virtuelle Handlung(smacht) des Avatars ein wesentlicher



Abbildung 9: Max im Dark Room

Bestandteil des Mediums, sodass für den_ die Spieler_in die Einschränkung von Max' Handlungsfähigkeit durch das dargestellte soziale Umfeld als politisch und medial bedingte Beschränkung der Handlungsmacht der Spielenden reflektiert wird.

Schlussendlich stellt sich heraus, dass Nathan von dem psychopathischen Fotografielehrer Mark Jefferson instrumentalisiert wurde. Seine Obsession besteht darin, Frauen unter Drogeneinfluss willen- und bewusstlos zu machen, um sie in ihrer „Reinheit“ und „Unschuld“ abzulichten. Auch Rachel Amber wurde auf diese Weise fotografiert, erlitt dabei jedoch eine tödliche Überdosis. Jefferson stellt gewaltsam einen Zustand her, in dem er Frauen sehen und abbilden will („Max, please do not move so much. I need you posed and framed my way!“) (Abb. 9).²⁸ Er personalisiert damit das lustbringende Schauen; ein Sehen, das von Voyeurismus (die passive Frau

²⁸ Ob es sich hier um eine Vergewaltigungsmetapher handelt, bleibt von den Entwickler_innen unbeantwortet.

befriedigt seinen Fetisch) und Narzissmus (es sind *seine* Fotografien, anhand derer er vollkommene Schönheit und Genialität ausdrücken will) getrieben ist. Damit kann er als Reinform des von Laura Mulvey beschriebenen Male Gaze²⁹ betrachtet werden. Die Bedrohung des hegemonialen, männlichen Blicks kulminiert am Ende von Episode fünf, eingebettet in eine surreale Alptraum-Sequenz. Hier verfolgen *alle* männlichen Charaktere Max mit dem Licht ihrer Taschenlampen und sprechen dabei repetitiv Drohungen aus: „Max...you used to be so pure, so innocent... Now you have to die“ (Jefferson), „Only a feminazi would try to take on a Prescott...“ (Nathan), „You can’t escape my surveillance, missy!“ (David), „You can run, but you can’t hide from your white knight. [...] What’s up with you and the blue-haired loser? You need an alpha male, baby!“ (Warren).³⁰ Max muss sich vor ihren aktiv suchenden Blicken verstecken – es geht um Sehen und Gesehenwerden.³¹ Max eignet sich nicht nur als Fotografin, sondern auch durch ihre Zeitreisefähigkeit, mit der sie in von ihr fotografierte Momente springen kann, eine über den Male Gaze operierende visuelle Technik an, und untergräbt damit ein Blickregime, das eigentlich von einem männlich konnotierten Betrachter ausgeht. So endet auch die Alptraum-Sequenz mit dem Satz: „Don’t be afraid, let them be afraid of you!“

Über die Erzählung hinaus

Der Literaturprofessor Alfie Bown kritisiert in seinem Artikel *Video games are political. Here’s how they can be progressive*, dass in zeitgenössischen Spielen die liberal-progressiven Intentionen jener Entwickler_innen, die sich der Verantwortung ihrer Produkte als inhärent politische Kulturgüter bewusst

²⁹ Zur Übertragung von Mulveys Filmtheorie auf digitale Spiele vgl. Xeniya Kondrat: Gender and video games. How is female gender generally represented in various genres of video games? In: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*. Vol. 6, No. 1 (2015), S. 171-193, hier S. 172 und Deuber-Mankowsky, Lara Croft, S. 58.

³⁰ Für eine Zusammenfassung der Aussagen siehe NiZZULiVE: Life Is Strange Episode 5 Montage Nightmare Lighthouse Everything They Said Polarized. 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=sp7hEA-TEI8> (zuletzt eingesehen am 12.09.2018).

³¹ Das auffallend negative Männerbild überrascht vor dem Hintergrund, dass keine weibliche Person Teil des zu Beginn 15-köpfigen Entwicklerteams war. Es lässt sich die Frage stellen, ob das negative Männerbild Gegenstand von Kritik geworden wäre, wenn das Spiel von einem weiblichen Team produziert worden wäre.

seien, nur auf narrativer Ebene umgesetzt, die formale Spielführung jedoch vernachlässigt werde: „But this liberal influence has failed to turn video games into a force for progressive politics. In short, progressive content is not enough.“³² Bown zieht in seiner Beobachtung Parallelen mit der Literaturgeschichte des 19. Jahrhunderts. Auch hier unterstützten Romane trotz ihrer fortschrittlichen Inhalte konservative Werte. Ihr revolutionäres Potential konnte erst ausgeschöpft werden, als sich im frühen 20. Jahrhundert auch die Form und Erzählstruktur der Romane radikal veränderte:

[...] because their political power was limited by the fact that the books were still a commodity to be read after dinner and for pleasure: a kind of storytelling that is easily consumed and doesn't make the reader confront real politics.³³

Damit digitalen Spielen ein ernsthafter kultureller und gesellschaftlicher Einfluss zuteilwerden kann, fordert Bown analog deren strukturelle, spieltechnische Erneuerung.

In ihrem Aufsatz *Hot Dates and Fairy Tale Romances* (2003) untersucht Mia Consalvo die Darstellbarkeit und analytische Greifbarkeit von (Homo-)Sexualität in Games. Auch sie beschäftigt sich mit dem qua Design formalisierten System des digitalen Spiels und daraus ableitend mit dem Spannungsfeld, das sich aus dessen Verhältnis zum informellen Handeln des_der Spieler_in ergibt. Anhand von *Final Fantasy IX* (2000) zeigt sie, wie die Identifikation mit und das performative „becoming“ zur Spielfigur³⁴ problematisch sein kann, wenn der spielbare Charakter normativen Vorstellungen von Geschlecht und Sexualität folge und davon abweichende Lebenswelten ausblende:

³² Alfie Bown: Video games are political. Here's how they can be progressive. 2018, <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/13/video-games-are-political-heres-how-they-can-be-progressive> (zuletzt eingesehen am 09.09.2018).

³³ Ebd.

³⁴ Mia Consalvo: *Hot Dates and Fairy Tale Romances*. In: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York 2003, S. 171-194, hier S. 177.

And what if the player is a heterosexual female, or a gay male? Viewing the game (or playing the game) from these subject positions demonstrates how norms can be made visible and problematized.³⁵

Auch wenn es möglich sei, mithilfe eines Avatars mit verschiedenen Identitäten im wahrsten Sinne des Wortes zu spielen, so limitiere für Consalvo das Spieldesign von *Final Fantasy IX* eine wahrhaft experimentelle Rollenperformance: „Yet, what would happen if games allowed players greater freedom to explore these same issues, rather than dictate a role to them?“³⁶ Ableitend aus Consalvos und Bowns Kritik soll im Folgenden geprüft werden, ob LiS über seine bisher beschriebene erzählerische Ebene hinaus auch beim formalen Spielprinzip progressive Anknüpfungspunkte offeriert.

Grundsätzlich sind bei LiS die freie Exploration der Umgebung sowie eine Modifikation von Regeln und Spielbestandteilen nicht möglich. Der_die Spieler_in muss Entscheidungen aus vorprogrammierten Optionen wählen und auch die Ausgänge der Handlungsstränge und Beziehungen (Liebe, Freundschaft, Feindschaft etc.) sind bis zu einem gewissen Grad fixiert. So ist eine Sympathie der Spielfigur Max gegenüber ihrer Mitschülerin Kate von Grund auf gegeben, sodass es dem_der Spieler_in nicht möglich ist, missgünstig gegenüber Kate zu sein oder gar das Mobbing gegen sie zu unterstützen. Auch kann Max über Warren und Chloe hinaus mit keinem weiteren Charakter eine Beziehung aufbauen, die über eine Freundschaft hinausgeht. Hier erscheint das von Consalvo untersuchte Game *The Sims* (2000) liberaler gestaltet, da unterschiedlichste sexuelle Lebensmodelle im Spieldesign eingeschrieben und frei wählbar sind. Allerdings wird der_die Spieler_in in *The Sims* mit keinen Lebensentwürfen konfrontiert, die nicht den persönlichen Vorlieben entsprechen. Zur Beschreibung dieser Art der „Reinigung“ von politischen und gesellschaftlichen Konflikten, die sich aus

³⁵ Ebd., S. 179. Zur Kritik an Consalvos' Analyse siehe Astrid Deuber-Mankowsky: Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Christian Holtorf, Claus Pias (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Weimar, Wien 2007, S. 85-104.

³⁶ Ebd., S. 180.

der großen Wahlfreiheit im Spieldesign ergeben, führt Consalvo den Ausdruck „gay window advertising“³⁷ ins Feld:

So, gay-friendly gamers can create a gay Sim or gay Sim neighborhood, while homophobes need never see or encounter gay Sims in their own creations. [...] Gayness *can* be coded out of existence for the homophobic player, creating a world where every Sim-person is ‚naturally‘ straight and does not transgress the stated rules of ‚normal‘ society.³⁸

Bei LiS steht die lesbische Liebe zwischen Chloe und Rachel zwar nicht permanent im Fokus, wird in zwei Situationen jedoch unabhängig der Spieler_innenentscheidung explizit erwähnt. Somit ist die Konfrontation mit Homosexualität, ebenso wie mit dem oben angesprochenen Mobbing oder der sexualisierten Gewalt gegenüber Frauen, fester Bestandteil des Games. Allerdings vergibt LiS die Chance, die oben extrahierte Vielschichtigkeit der weiblichen Spielfiguren ebenfalls als obligatorisches Element zu integrieren. So sind für den Fortgang der Geschichte nur wenige Interaktionen und Handlungen zwingend, sodass auch hier die von Consalvo analysierte „Reinigung“ eintritt und beispielsweise Victoria eine eindimensionale Antagonistin bleibt.³⁹

Als interaktives Story-Game ist LiS im wahrsten Sinne des Wortes ein Spielfilm. Trotz fehlender aktionsreicher Handlungen und überdurchschnittlich vieler Cut-Scenes tritt der Spielcharakter von LiS aufgrund der „Rewind Power“ nicht in den Hintergrund. Gerade weil LiS keiner Optimierungslogik folgt und nur in Ausnahmefällen einen eindeutig positiven oder negativen Ausgang einer Entscheidung darbietet, forciert die entschleunigte Spielweise das Experimentieren mit verschiedenen Handlungsausgängen und Konversationsverläufen. Dem Ausprobieren von Entscheidungen obliegt jedoch nicht allein der reine Spaßfaktor. Neben detailreich gestalteten

³⁷ Ebd., S. 173.

³⁸ Ebd., S. 188.

³⁹ Lediglich die am Ende jeder Episode verfügbare Statistik, welche die im Spiel getroffenen Entscheidungen mit jenen anderer Spieler_innen prozentual vergleicht, liefert Hinweise auf eventuell verpasste oder umgangene Handlungsstränge.

Tagebucheinträgen teilt sich Max durch eine Vielzahl von Kommentaren und inneren Monologen dem_der Spieler_in permanent mit. Dadurch wird von Beginn an Max' eigenständiger Charakter mit bestimmten Stärken und Schwächen, Vorlieben und Abneigungen hervorgehoben. Das Charakterdesign lässt infolgedessen wenig Spielraum für identitätsstiftende Projektionen, die in der Regel einen lückenhaften Charakter zu füllen versuchen. Die Involvierung erfolgt vielmehr auf inhaltlicher Ebene durch die im Spiel verhandelten zwischenmenschlichen Konflikte, in denen sich der_die Spieler_in wiederfinden kann. Von den Entwickler_innen bewusst integrierte popkulturelle Bezüge und transmediale Überführungen, wie beispielsweise der YouTube-Link zu Kates Video, verstärken den Bezug zur eigenen Lebensrealität. In Kombination mit dem eigenständigen Charakterdesign des spielbaren Avatars zwingt diese affektive Bindung den_die Spieler_in somit bei jeder Entscheidung zu folgender Reflexion: „Wie würde ich entscheiden?“ – „Wie würde Max entscheiden?“. Einerseits tritt im Moment der Entscheidungsmacht der Werkzeugcharakter des spielbaren Avatars Max hervor und gleichzeitig in Konflikt mit einer inhaltlichen Auseinandersetzung des Spiels, in dem es ja gerade um den Entzug des „freien Willens“ junger Frauen und ihren (Zurück-)Gewinn an Handlungsmacht geht. Andererseits erzeugt diese stetige Reflexion eine produktive Differenz, indem der_die Spieler_in sich in Max hineinversetzen und die Perspektive einer jungen Frau einnehmen muss.

Die Interpretationsmöglichkeiten dieses komplex strukturierten Episoden-Games konnten hier nur im Ansatz vorgestellt werden, weshalb sich das Spielen von *Life is Strange* auch nach Lesen dieses Artikels lohnt. Ende September 2018 ist zudem die erste Episode von *Life is Strange 2* publiziert worden. Die Geschichte knüpft inhaltlich mit seinen zwei männlichen Protagonisten zwar nicht an seinen Vorgänger an, offeriert im Vergleich zu diesem jedoch ein weitaus differenzierteres Bild von Männlichkeit.

Literatur

Böhm, Markus: Gamescom in Köln. Vielfalt ja, aber... 2018, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/gamescom-in-koeln-beginnt-vielfalt-gewinnt-nicht-von-allein-a-1224085.html> (zuletzt eingesehen am 08.09.2018).

Bown, Alfie: Video games are political. Here's how they can be progressive. 2018, <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/13/video-games-are-political-heres-how-they-can-be-progressive> (zuletzt eingesehen am 09.09.2018).

Consalvo, Mia: Hot Dates and Fairy Tale Romances. In: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York 2003, S. 171-194.

Dausacker, Alena, Ann Kristin vom Ort: Where All Avatars Are Created Equal. Eine Betrachtung gegenderter Sprache in Videospielen mit wählbarem Avatar-Geschlecht. In: *onlinejournal kultur & geschlecht*. Vol. 12 (2014), https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2-015/08/dausacker_vomort_avatar.pdf (zuletzt eingesehen am 18.12.2018).

Deuber-Mankowsky, Astrid: *Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*. Frankfurt am Main 2001.

Deuber-Mankowsky, Astrid: Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Christian Holtorf, Claus Pias (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Weimar, Wien 2007, S. 85-104.

Dietz, Tracy L.: An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. In: *Sex Roles*. Vol. 38, No. 5/6 (1998), S. 425-442.

Entertainment Software Association: *Essential Facts about the computer and video game industry*. Washington, D.C. 2017.

Games for Change: Who We Are. 2018, <http://www.gamesforchange.org/who-we-are/> (zuletzt eingesehen am 16.09.2018).

GamesCoop: *Theorien des Computerspiels*. Hamburg 2012.

Hahn, Sabine: *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld 2017.

Kaczmarek, Ludger: damsel-in-distress role. 2011, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1186> (zuletzt eingesehen am 12.09.2018).

Kondrat, Xeniya: Gender and video games. How is female gender generally represented in various genres of video games? In: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*. Vol. 6, No. 1 (2015), S. 171-193.

Life Is Strange YouTube Channel: Life Is Strange Developer Diary – A New Beginning. 2015, https://www.youtube.com/watch?v=Z-IDFJH_IHc (zuletzt eingesehen am 12.09.2018).

LiU Innovation: Interview with Dontnod Entertainment, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=S3s5lcoEROY> (zuletzt eingesehen am 12.09.2018).

NiZZULiVE: Life Is Strange Episode 5 Montage Nightmare Lighthouse Everything They Said Polarized, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=sp7hEA-TEI8> (zuletzt eingesehen am 12.09.2018).

Puppe, Martin: Durchschnittsalter der Gamer in Deutschland steigt auf über 36 Jahre. 2018, <https://www.game.de/blog/2018/06/12/durchschnittsalter-der-gamer-in-deutschland-steigt-auf-ueber-36-jahre/> (zuletzt eingesehen am 10.09.2018).

Square Enix: Life is Strange. 2018a, <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/de/games/life-is-strange/awards> (zuletzt eingesehen am 10.09.2018).

Square Enix: Life is Strange. 2018b, <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/de/talk> (zuletzt eingesehen am 12.09.2018).

Summers, Alicia, Monica K. Miller: From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. In: *Feminist Media Studies*. Vol. 14, No. 6 (2014), S. 1028-1040.

Spieleverzeichnis

Life is Strange (F 2015, Dontnod Entertainment/Square Enix, Steam, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One).

Life is Strange 2 (F 2015, Dontnod Entertainment/Square Enix, Steam, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows).

Life is Strange. Before the Storm (USA, 2017, Deck Nine/Square Enix, PS4, Windows, Xbox One).

Remember Me (F, 2013, Dontnod Entertainment/Capcom, Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360).

The Sims (USA, 2000, Maxis/EA Games, Windows, Mac OS, PlayStation 2, Xbox, GameCube, iOS, Android).

Final Fantasy IX (J, 2000, Square Enix, PlayStation, PSN, Windows, iOS, Android).

Abbildungen

Abb. 1: Maxine Caulfield (Max)

Abb. 2: Chloe Price

Abb. 3: Zimmer von Max (oben links), Chloe (oben rechts), Dana (unten links), Victoria (unten rechts)

Abb. 4: Kinderfoto von Max und Chloe

Abb. 5: Maroh, Julie: Blau ist eine warme Farbe. Bielefeld 2013, hier S.13.

Abb. 6: Victoria Chase

Abb. 7: Katesvid.com

Abb. 8: Verhör im Büro des Rektors

Abb. 9: Max im Dark Room

Abb. 7: Square Enix: Katesvid.com (Screenshot). 2015, <https://katesvid.com/> (zuletzt eingesehen am 11.12.2018).

Alle übrigen Abbildungen sind Screenshots aus *Life is Strange* (F 2015, Dontnod Entertainment/Square Enix, Steam, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One).

Autorin

Nicola Przybylka, M.A. in Medienwissenschaft, ist derzeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Ruhr-Universität Bochum tätig. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen neben den Themen Gender und Gaming auch bei kulturwissenschaftlichen Fragen rund um Mensch-Maschine-Beziehungen, unter anderem mit Fokus auf die japanische Robotik.

Kontakt: Nicola.Przybylka@rub.de