

Ausstellung zu Geschlechterbildern in modernen Spielen

In der Ausstellung „Gender*in Games“ zeigt das Deutsche Spielearchiv Nürnberg im Haus des Spiels Geschlechterbilder in analogen und digitalen Spielen des 21. Jahrhunderts. Die Präsentation ist von Samstag, 6. Mai, bis Sonntag, 31. Dezember 2023, immer Freitag bis Sonntag jeweils von 14 bis 17 Uhr im Foyer des Pellerhauses, Egidienplatz 23, zu sehen. Sie pausiert von Montag, 18. September, bis Donnerstag, 2. November. Danach gilt am Sonntag eine erweiterte Öffnungszeit von 14 bis 18 Uhr.

Am 13. April 2022 führte Mattel Deutschland zum Welt-Scrabble-Tag einen neuen Spielstein ein – den Stein mit dem Gender-Stern „*in“: kostenlos bestellbar samt gegenderter Spielregel, so wertvoll wie das ungeliebte „Q“. Die Debatte gerade in den Sozialen Medien ließ nicht lange auf sich warten: Die Palette reichte von Applaus („Coole Aktion“) über Skeptizismus und Zynismus („Den dürfen dann nur Frauen spielen, oder was?“) bis hin zu massiver Ablehnung und wütenden Kommentaren („Man kann nur hoffen, dass [...] dieser Schwachsinn in den Regalen verstaubt.“). Die Gender-Debatte erhitzt aber nicht erst seit dem Gender-Stein die Spielewelt. Unter dem Hashtag „GamerGate“ wurde vor knapp zehn Jahren eine massive Sexismus-Debatte im Bereich der Videospiele ausgelöst, die bis heute nicht beendet ist.

In genau diesem Querschnitt der Gender Studies und der analogen wie digitalen Spieleforschung bewegt sich die Ausstellung „Gender*in Games“. Entstanden aus der Kooperation des Deutschen Spielearchivs mit dem Institut für Theater- und Medienwissenschaft der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, betrachtet sie unterschiedliche Themen und Schwerpunkte der aktuellen Debatten, inklusive eines

knappen Einblicks in die wissenschaftlichen Grundlagen und Fachbegriffe. Die Fragestellungen an die Spiele als Medien sind dabei vielseitig: Wie wird Geschlecht konstruiert? Welche gesellschaftlichen Normen werden dargestellt und welche nicht? Und wie kann sich ein Umgang mit vorgegebenen Geschlechterrollen gestalten? Mit diesen und weiteren Fragen haben sich Studierende beschäftigt und ihre Ergebnisse anhand von aktuellen Fallbeispielen aufbereitet. Die ausgesuchten Themen reichen von Kinderspielen bis zu „Shootern“, von Darstellungen toxischer Männlichkeit und emanzipierter Weiblichkeit bis zu Thematisierungen von Queerness und sprachlichen Repräsentationen. Das Spielearchiv kontextualisiert die modernen Spiele mit historischen Objekten aus seiner Sammlung.

Die Ausstellung eröffnet mit der Blauen Nacht am Samstag, 6. Mai. Von 19 bis 21 Uhr laden die Mitarbeitenden des Spielearchivs gemeinsam mit den an der Ausstellung beteiligten Studierenden zu individuellen Führungen im Live-Speaker-Format ein. Den Gästen bietet sich dabei die Möglichkeit, direkt mit dem Ausstellungsteam ins Gespräch zu kommen: <https://museen.nuernberg.de/haus-des-spiels/kalender-details/gender-in-games-live-speaker-2334>.

Die jeweils aktuellen Termine des Begleitprogramms aus Führungen, Workshops und Angeboten für spezielle Zielgruppen gibt es online unter: <https://museen.nuernberg.de/haus-des-spiels/kalender-details/gender-in-games-2317>. boe

