

„FUTURE GAMES – DIGITALE SPIELE IN DER BILDUNG. INNOVATIVE  
KONZEPTE, METHODEN UND DISKUSSIONEN“

# FEMINISMUS & GAMES

Lightning Talk mit Renate Hillen, Dipl.-Päd.  
Feministische Medienpädagogin

# Stand der Dinge

- **Grundlage:** Intersektionalität (Mehrfachdiskriminierung; Kimberlé Cranshaw 1991)
- Gamerinnen ist es nach einer Umfrage „extrem wichtig“ Spiele mit weiblichen Hauptcharakteren zu haben, unabhängig davon welches Genre sie bevorzugen

Quelle: Quantic Foundry Study (2017); 1.266 Personen wurden befragt

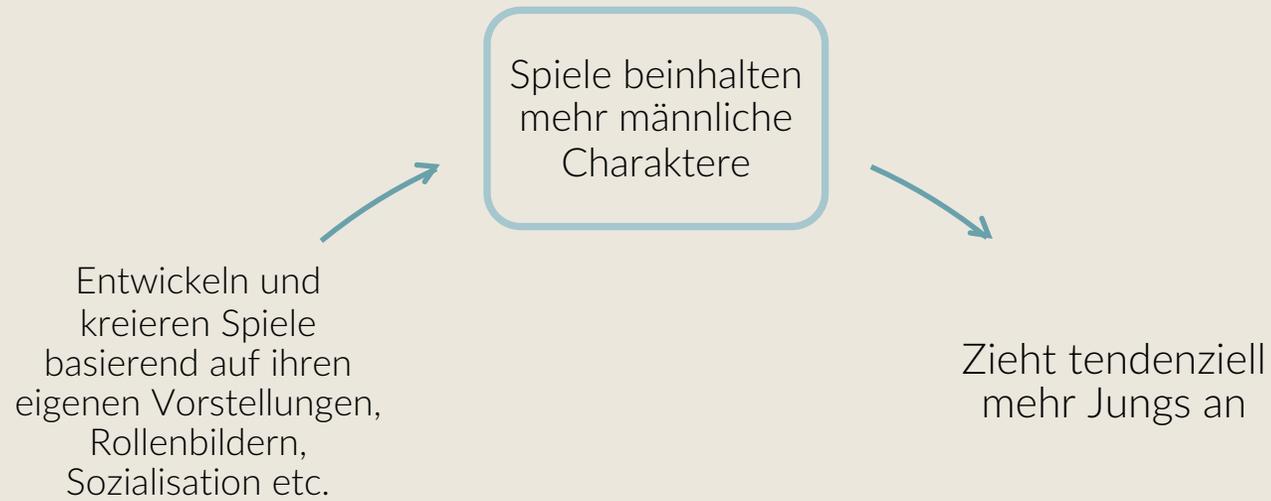
Aber:

- Beschäftigte in der Spielindustrie immer noch weiß (67%) und männlich (61%)

Quelle: Developer Satisfaction Survey 2021 (International Game Developers Association)

- Hauptcharaktere in Spielen immer noch mehrheitlich weiß und männlich
  - Zeigt sich im Marketing: auf der E3 (2019) wurden Spiele mit nur 5% weiblichen Hauptcharakteren präsentiert

Quelle: Feminist Frequency & WIRED



» Creating more games that appeal to girls and women will help to create a ‚virtuous circle‘ to draw more women into game creation. «

(Fullerton, 2008; zitiert nach ebd.)

Männer weiterhin in der Mehrheit in der Spielindustrie

wachsen damit auf

Männer werden eher Spielentwickler als Frauen

# DISHONORED 2



© Bethesda

# MAFIA III



© 2K Games

# TOMB RAIDER



© Square Enix



ASSASSIN'S  
CREED  
VALHALLA



© Ubisoft



© Double Fine Productions

# HORIZON

ZERO DAWN



# HORIZON

FORBIDDEN WEST™



© Guerrilla Games

HORIZON  
ZERO DAWN

HORIZON  
FORBIDDEN WEST™

# Feministische Sichtweise ist wichtig, weil...

- Gamer\*innen sind nicht nur *weiße* Cis-Männer
- Nicht alle sehen sich und sind gleichermaßen repräsentiert
- Um Teufelskreis zu durchbrechen, müssen Spiele in ihrer Darstellungen & Geschichten inklusiver gestaltet werden
  - Wirkt stereotypen Darstellungen und damit einhergehender Verfestigung dieser entgegen
- Ansprechender für alle, mehr Anreiz sich selbst beteiligen zu wollen
- Dabei hilft u.a. diverse Besetzung bei Spielentwickler\*innen

# Für die Zukunft...

- Dazu auf mehreren Ebenen ansetzen (strukturell, fachlich, persönlich)
  - Fachkräfte
  - Kinder & Jugendliche (Alternativen für Heranwachsende anbieten)
  - Elternarbeit
  - Institutionen, Verwaltung & Co.
  
- Spielindustrie
  - Marketingstrategien
  - Personal
  - Abschaffen toxischer Arbeitsatmosphären
  - Klare Positionierung wg. toxischer „Fans“

# Für die Zukunft...

- Feministische und politische Aufklärungsarbeit im Bildungsbereich
  - Kindergarten
  - Schule
  - offene Kinder- & Jugendarbeit, Jugendhilfe etc.
- Grundlagen bereits in Fachkräfte Ausbildung, Studium etc. legen
- Offener, **konstruktiver** Diskurs
- Games sind für alle da und bieten vielfältige Möglichkeiten





© Bethesda

Danke für die  
Aufmerksamkeit!

„Play more games!“  
Wil Wheaton

© Bethesda