

Europa-Universität Flensburg

M.A. Transformationsstudien

Modul: Masterarbeit

Hegemoniale Männlichkeit in Videospielen – Inhaltsanalytische Perspektiven auf gegenwärtige Action-Adventures

Modul: Masterarbeit

Prüfungsnummer:

Erstprüfer:

Zweitprüferin:

Name:

Matrikelnummer:

Vorgelegt am: 15.01.2026

Inhaltsverzeichnis

ABBILDUNGSVERZEICHNIS	III
ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS.....	III
1 EINLEITUNG	1
2 FORSCHUNGSSTAND	6
2.1 DER SPIELENDENDE MENSCH – EINE KULTURGESCHICHTE DES SPIELENS	7
2.2 DIE GAME STUDIES	12
2.2.1 DAS FORSCHUNGSFELD GENDER GAME STUDIES	14
2.2.2 ZUSAMMENHANG VON MÄNNLICHKEIT UND GAMING.....	16
3 THEORETISCHER ANALYSERAHMEN	19
3.1 DIE SOZIALE KONSTRUKTION VON GENDER.....	20
3.2 HEGEMONIALE MÄNNLICHKEIT (CONNELL)	24
3.3 DIE ERNSTEN SPIELE DES WETTBEWERBS	26
3.4 EXTERNALISIERUNG.....	29
3.5 BEGRIFFSKLÄRUNG VON VIDEOSPIELEN.....	32
3.5.1 GENRES	33
3.5.2 GENRE ACTION-ADVENTURE.....	34
3.6 TECHNOLOGISCHE VERMITTLUNG VON GENDER IN VIDEOSPIELEN	34
3.7 UNTERFORSCHUNGSFRAGEN	40
4 METHODIK.....	42
4.1 DIE QUALITATIVE STRUKTURIERENDE INHALTSANALYSE.....	43
4.2 UNTERSUCHUNGSGEGENSTÄNDE	47
4.2.1 GOD OF WAR RAGNARÖK	47
4.2.2 THE LAST OF US PART II (REMASTERED).....	53
5 ERGEBNISSE	59
5.1 HEGEMONIALE MÄNNLICHKEIT IN GOD OF WAR RAGNARÖK	60
5.1.1 DER WEG ZUR WIEDERVEREINIGUNG – HEGEMONIALE MÄNNLICHKEIT IM WANDEL	61
5.1.2 VERTRAUEN ZWISCHEN VATER UND SOHN – GEMEINSAME UND EIGENE WEGE GEHEN.....	66
5.1.3 „BEWÄLTIGE DICH SELBST“ – KRATOS VERGANGENHEIT IN WALHALL NEU GEDACHT.....	72
5.2 HEGEMONIALE MÄNNLICHKEIT IN THE LAST OF US PART II.....	75
5.2.1 ELLIE WIRD ZUM MONSTER – DIE „PERVERTIERUNG VON LIEBE“	76
5.2.2 ABBY ALS SPIEGEL – DAS HANDELN HAT KONSEQUENZEN	83
5.2.3 BENOMMENHEIT UND ERSCHÖPFUNG – NEUE UFER IN SICHT DES GRAUENS	87
5.3 MÄNNLICHE UND WEIBLICHE HAUPTCHARAKTERE – EIN VERGLEICH DER ZWEI VIDEOSPIELE	90
6 DISKUSSION.....	94
6.1 ZUSAMMENFASSUNG UND INTERPRETATION DER ERGEBNISSE.....	94
6.2 LIMITATIONEN DER MASTERARBEIT	95

7 FAZIT	98
LITERATURVERZEICHNIS	101
ANHANG	117
EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG.....	119

Abbildungsverzeichnis

	Seite
Abb. 1: Der „vicious cycle“ der Videospiegelbranche	18

Abkürzungsverzeichnis

CMNI	Conformity to Masculine Norms Inventory
FEDRA	Federal Disaster Response Agency
GoW Ragnarök	God of War Ragnarök
NPC	Non-Player Character
PC	Personal Computer
TLoU II	The Last of Us Part II (Remastered)
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
WLF	Washington Liberation Front

1 Einleitung

In dem Sammelband “Spiel*Kritik - Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus” wird – angesichts von Klima-Apokalypse, globaler Ungleichheiten, systemischen Formen der Ausbeutung und Unterdrückung und neuen Schauplätzen neokolonialer Kriege – die Frage gestellt, ob wir uns als Zivilisation ausgespielt haben (Pötzsch et al. 2024: 35). Anknüpfend daran beziehen sich die Autor:innen¹ auf Johan Huizinga, den Theoretiker hinter dem anthropologischen Erklärungsmodell des homo ludens. Dieser schrieb kurz vor Beginn des Zweiten Weltkriegs davon, dass die moderne Kriegsführung ihre Regelgebundenheit verloren habe – „modern warfare has [...] lost all contact with play” (1955 [1938]: 210) –, wodurch diese keine mit der Zivilisation zu vereinbarende Aktivität mehr sei (Pötzsch et al. 2024: 36). Dabei ist für Huizinga der Kern eines Spielelements in der Kultur gerade diese

„zivilisatorische Fähigkeit, freiwillig selbstgesteckten Regeln zu folgen, eigene Positionen zu reflektieren und kritisch zu hinterfragen, sich in freiwilligem Austausch durch die Augen des anderen zu sehen und dadurch ein Bewusstsein der Kontingenz eigener Weltsichten und, ja, Werte zu erhalten” (Ebd.).

Angesichts dessen kann davon die Rede sein, dass mehr und nicht weniger Spiel erforderlich ist, um als Gesellschaft „in eine progressivere, menschlichere und friedlichere Richtung” (Ebd.) zu steuern. Diese Form des Spiels dient dann nicht nur einer Freizeitbeschäftigung, sondern ist ein kultureller Prozess, der unser Denken und Handeln beeinflusst.

Eine Variante dieses Spiels sind Videospiele, welche zugleich ein „Mitglied der großen Kulturfamilie“ (Zimmermann/Falk 2020: 10) sind, da sie bspw. ähnlich zu anderen Kunstformen auch „besprochen, verrissen, kritisiert oder hochgelobt” (Ebd.: 9) werden. Im Vergleich zu anderen Medien hat dieses Kulturgut zwei besondere Eigenschaften, welche es einzigartig machen. So war das Kulturgut Videospiele schon immer ein digitales Medium, womit es einen „fulminanten Vorsprung“ durch gesellschaftliche und technologische Entwicklungen erreichen konnte (Ebd.: 10). Zum anderen ist das Medium „wirklich international” (Ebd.), da zum einen internationale Teams an der Entwicklung beteiligt sind, sie für den weltweiten globalisierten Markt geschaffen werden und somit überall verständlich sind.

Demnach ist es nicht verwunderlich, dass im Jahr 2024 3,427 Milliarden Menschen weltweit Videospiele gespielt haben und diese Zahl weiterhin ansteigt (Newzoo 2025: 12). Während Frauen knapp die Hälfte der Spieler:innen (UNESCO 2024: 33) ausmachen, sind es in der Videospieleindustrie hingegen nur 23% der Arbeiter:innen (Ebd.: 76). Indessen kam eine Studie

¹ In der Masterarbeit wird nicht das generische Maskulinum genutzt, damit explizit alle Geschlechter angesprochen werden. Dabei wird entweder mit dem Doppelpunkt gegendert oder eine geschlechtsneutrale Formulierung verwendet. Falls doch einmal das Maskulinum verwendet wird, ist dies beabsichtigt, da in diesem Falle tatsächlich nur Männer gemeint sind.

zu der Repräsentation von Frauen in Videospielen zu dem Ergebnis, dass von den 150 bestbewerteten Videospielen zwischen 1985 und 2022 nur 6% einen eigenständigen, fest vorgegebenen weiblichen Hauptcharakter haben. Eigenständige männliche Hauptcharaktere finden sich hingegen in 69% dieser Spiele wieder (Walbank 2022). Demzufolge weist das Medium weiterhin noch eine historisch bedingte männliche Prägung auf und führt demnach die Hegemonie von Männlichkeit² fort (Dyer-Witheford/de Peuter 2009; Fron et al. 2007; Miller 2012). Unter anderem deswegen herrschen in manchen Teilen der Gaming-Landschaft auch Misogynie, Sexismus und Antifeminismus – verstanden als organisierte Misogynie – vor (Violence Prevention Network 2023). Insgesamt gehen diese Haltungen und Verhaltensweisen mit Formen von Männlichkeit einher, welche wiederum in einem ko-konstitutiven Verhältnis zu Gaming selbst stehen. Ko-Konstitutivität bedeutet, dass sich beide Elemente gegenseitig bedingen und etwas Neues erschaffen können. Somit bestärken Videospiele einerseits bestimmte männliche Normen und andererseits eröffnen sie neue Räume, in denen diese Normen herausgefordert, verhandelt und weiterentwickelt werden können (Taylor/Voorhees 2018: 7).

Hinsichtlich der angedeuteten globalen Polykrise (Lawrence et al. 2024) machen sich auch verschiedene Erscheinungsformen von Männlichkeit bemerkbar, da die Konstruktion von ihr in modernen Gesellschaften schon immer mit einem Krisennarrativ verbunden war und ist. Gerade da „Männlichkeit als Träger und Stabilisator der industriekapitalistischen Ordnung“ (Böhnisch 2018: 36) gilt und sich die Verbindung zwischen dem vorindustriellen Patriarchat und der industriellen Arbeitsteilung auflöst, wird die wandelnde Konstruktion von Männlichkeit als „eine unintendierte Konsequenz (arbeits-)gesellschaftlicher Transformationen“ (Lengersdorf/Meuser 2017: 42) verstanden. Die Entwicklung der Geschlechterverhältnisse verläuft hierbei „in einem Spektrum zwischen emanzipatorischen, neoliberalen und (neo-)konservativen Werten“ (Wichterich 2017: 159). Beispielhaft hierfür können die „ecomodern masculinity“ (Hultman 2013) oder die „petro-masculinity“ (Daggett 2018) genannt werden. Letzteres Konzept ist hilfreich um die Überschneidungen und Verknüpfungspunkte der Leugnung der Klimakrise, Rassismus und Misogynie zu verstehen. So wird mit der Petromaskulinität³ ersichtlich,

² Die Hegemonie von Männlichkeit – auch als hegemoniale Männlichkeit bekannt – beschreibt „wie Männlichkeit Hierarchie und Abgrenzung erzeugt“ (Holtermann/Hahne 2024: 30). Da dies hierbei in patriarchalen Strukturen geschieht, gilt diese Form von Männlichkeit als die bestimmende Position im Geschlechterverhältnis. Insgesamt umfasst die Hegemoniale Männlichkeit *männlich* verstandene Eigenschaften und lehnt *weibliche* Attribute ab (Ebd.). Da Hegemonie eine „historisch bewegliche Relation“ (Connell 2015: 131) ist, wandelt sich mit der Zeit auch immer das konkrete Verständnis dessen, was hegemoniale Männlichkeit ist. Nähere Informationen gibt es in Kapitel 3 – Theoretischer Analyse Rahmen (insbesondere Kapitel 3.2).

³ Der Angriff von Trump auf Venezuela im Januar 2026 kann als Teil dieses Phänomens angesehen werden, da sich dieser Angriff dem fossilen Imperialismus zuordnen lässt (Our Changing Climate 2026).

dass die hervorgerufenen Ängste, durch das sogenannte Anthropozän, das Verlangen nach Autoritarismus verstärken können (Daggett 2018: 25).

Daran anknüpfend lässt sich ein kurzer Blick auf eines der ersten Bücher zur Männerforschung und Körpergeschichte werfen: Das Buch „Männerphantasien“ von Klaus Theweleit aus dem Jahre 1977/78. Dieses wurde knapp 40 Jahre später erneut veröffentlicht und enthält noch ein Nachwort des Autors. Im Kern begreift das Werk den Faschismus als ein zeitloses, gesellschaftsübergreifendes und männliches Phänomen, welches den Bedarf nach Grenzziehungen jeder Art äußert (Theweleit 2019). In seinem Nachwort kommt Theweleit dabei zu der Erkenntnis, dass das Faschismusproblem „als eines der ‚normalen‘ Organisation unserer Lebensverhältnisse [erscheint] und als keineswegs gelöst“ (Ebd.: 932) gilt.

Mit dem Verständnis, dass das Verlangen nach Autoritarismus wächst (Daggett 2018: 25) und der Faschismus als ein männliches Phänomen verstanden werden kann, erscheint es umso wichtiger sich gegenwärtig mit dem Thema der hegemonialen Männlichkeit auseinanderzusetzen. Des Weiteren wurde aufgezeigt, dass eine bestimmte Form von Spiel dazu beitragen kann, dass sich Gesellschaften in eine „progressivere, menschlichere und friedlichere Richtung“ (Pötzsch et al. 2024: 36) entwickeln. Beide Stränge – hegemoniale Männlichkeit und das Spiel – laufen im Kulturgut und Medium des Videospiels zusammen, welches einerseits „an der diskursiven Konstruktion von Geschlecht“ (Stoltenhoff/Raudonat 2014) beteiligt ist und die Hegemonie von Männlichkeit fortführt, und andererseits im Spiel neue Handlungsspielräume für die Herausforderung, Verhandlung und Weiterentwicklung männlicher Normen bietet. Daher können in Videospielen die Prozesse rund um hegemoniale Männlichkeit untersucht werden. Demzufolge soll in dieser Masterarbeit die folgende Forschungsfrage diskutiert werden:

Wie wird hegemoniale Männlichkeit in Videospielen verhandelt?

Um sich mit dieser Frage auseinanderzusetzen, wird beispielhaft jeweils eine inhaltsanalytische Perspektive auf zwei gegenwärtige Videospiele im Genre Action-Adventure geworfen. Diese sind *God of War Ragnarök* (GoW Ragnarök) von Santa Monica Studio aus dem Jahr 2022 und *The Last of Us Part II Remastered* (TLoU II) von Naughty Dog aus dem Jahr 2024. Bei den Vorgängertiteln der jeweiligen Spielereihe stellen nach Einschätzung der UNESCO die Charaktere „Healthy Masculinities“ (2024: 70f.) dar, womit in den ausgesuchten Nachfolgertiteln unter Umständen auch etwas über die Verhandlung männlicher Normen gelernt werden kann. Bei GoW Ragnarök wird dies primär bei den männlichen Hauptcharaktere Kratos und Atreus und bei TLoU II bei den weiblichen Hauptcharaktere Ellie und Abby untersucht. Da das Medium Videospiel, wie jedes andere Medium auch, die Identität von Menschen mit formt

(Behm-Morawitz/Mastro 2009), wurden sich zwei beliebte Videospiele der letzten Jahre ausgesucht, welche auch im persönlichen Interesse des Autors stehen.

Durch die beispielhafte Untersuchung der Reproduktion von Gender – der Fokus liegt hier auf hegemonialer Männlichkeit – können die dahinterliegenden Mechanismen unter Umständen verstanden werden, womit dieses Wissen dazu beitragen kann Videospiele vielfältiger und differenzierter zu gestalten. Insbesondere eine positive Repräsentation führt dazu, dass sich mehr Menschen „mit größerer Wahrscheinlichkeit als normale[n] und akzeptierte[n] Teil der Gesellschaft wahr[nehmen]“ (Kiel 2020: 206) und Vorurteile, wie auch Ressentiments, gegenüber marginalisierten Gruppen und anderen Geschlechteridentitäten abgebaut werden (Ebd.; Kiel 2017: 23). Diese Veränderung gelingt vor allem dann, wenn die Entwickler:innenteams vielfältiger zusammengesetzt sind (siehe bspw. Kap. 4.2.2). Auch aus ökonomischer Perspektive arbeiten solche Teams kreativer und innovativer, wodurch sich ein größerer finanzieller Erfolg vermuten lässt (Kiel 2020: 206).

Als „deep leverage point“ (Manlosa et al. 2019) adressiert das Thema „gender equality“ Werte, Weltbilder, soziale Normen und Strukturen, was die Relevanz der Forschung zu Männlichkeit in Videospielen bekräftigt. Unter den gegenwärtigen Vorstellungen von hegemonialer Männlichkeit leidet die gesamte Gesellschaft, da zum einen jeden dritten Tag in Deutschland ein Femizid – Frauen werden aufgrund ihres Geschlechtes umgebracht – geschieht (Holtermann/Hahne 2024: 9) und Männer „im Wahrnehmen und Leben von Gefühlen, im Führen von intimen Beziehungen, in der Kreativität und positivem Miteinander“ (Ebd.) eingeschränkt sind. Generell führt die Privilegierung des *weißen* Mannes dazu, dass wir – Menschen mit der vermeintlich modernen westlichen Weltsicht – eine scheinbar unüberbrückbare Distanz zur Natur aufbauen und damit unsere eigene Lebensgrundlage zerstören (Kronenberg 2025). Die Masterarbeit schließt sich in den kommenden Kapiteln der „gender equality quest in video games“ (UNESCO 2024) an, da Geschlechterungleichheiten in Videospielen keine „game-breaking glitches“⁴ (Ebd.: 3) sind und diese daher transformiert werden können.

Für diese Quest – wie Aufgaben in Videospielen traditionell benannt sind – gliedert sich die Masterarbeit in sechs weitere Kapitel auf: Zu Beginn wird auf den Forschungsstand im Forschungsfeld „Gender & Games“ eingegangen. Darauf folgt der theoretische Analyserahmen, welcher sich aus den folgenden soziologischen Theorien zusammensetzt: Die soziale Konstruktion von Gender nach Judith Butler, Raewyn Connell’s Konzept zur hegemonialen

⁴ Als Glitch wird im Gaming-Sprachjargon ein unbeabsichtigter visueller oder mechanischer Fehler in einem Videospiel verstanden, welcher zu unerwarteten Effekten führen kann (Ins Netz gehen o.D.). Im schlimmsten Fall wird das Videospiel dadurch unspielbar, sodass der Glitch „game-breaking“ wäre.

Männlichkeit, die ernsten Spiele des Wettbewerbs nach Pierre Bourdieu und die soziale Praxis der Externalisierung als männliches Verhaltens- und Bewältigungsmuster. Zusätzlich wird im theoretischen Analyserahmen der Untersuchungsgegenstand Videospiel näher erklärt und sich am Ende angeschaut, wie die technologische Vermittlung von Gender in Videospielen vonstattegeht. Ferner entspringen dem dritten Kapitel Unterforschungsfragen, welche zur Beantwortung der Forschungsfrage beitragen sollen.

Im vierten Kapitel wird die qualitative strukturierende Inhaltsanalyse mit den deduktiv erstellten Kategorien (Mayring 2022: 96ff.) erklärt und die Kontexte der zwei Untersuchungsgegenstände für die Analyse etabliert. Danach folgen die Ergebnisse der Analyse, welche zuerst jeweils einen isolierten Blick auf die Spiele GoW Ragnarök (Santa Monica Studio 2022) und TLoU II (Naughty Dog 2024) werfen, bevor es zu einem Vergleich der beiden Videospiele kommt. Anschließend kommt es im Diskussionskapitel zur Reflexion der Ergebnisse und der Vorgehensweise und abschließend folgt das Fazit der gesamten Masterarbeit.

2 Forschungsstand

Die Masterarbeit nähert sich dem Untersuchungsgegenstand Videospiel aus einer Gender-Perspektive, um – im weiteren Sinne – einen Beitrag zur sozial-ökologischen Transformation zu leisten. Damit das gelingen kann, wird sich dafür zuerst die Frage gestellt, warum wir als Menschen überhaupt spielen, was der sogenannte Nutzen des Spielens ist und welche Auswirkungen das Spielen hat. Zu diesem Zweck wird anfangs die Kulturgeschichte des Spielens betrachtet, welche das Spiel als eine Kulturtechnik offenbart, die „mindestens ebenso universell“ wie die Sprache ist (Junge 2020: 27). Im nächsten Schritt werden die wissenschaftlichen Entwicklungen des 20. Jahrhunderts zu der Kulturtechnik erörtert, welche vor allem auf dem anthropologischen Erklärungsmodell des *homo ludens* von Johan Huizinga (2023) fußen. In diesem Modell werden die fünf wichtigen Merkmale des Spielens geklärt und am Ende werden „Spiele als Ausdruck gesellschaftlicher Verhältnisse“ (Freyermuth 2020: 30) verstanden, wodurch der Bogen zur sozial-ökologischen Transformation gespannt werden kann.

Durch dieses Verständnis wird anschließend der Blick auf eine spezifische Art des Spielens geworfen, nämlich jene des Untersuchungsgegenstandes der Masterarbeit, also den Videospielen. Da es zwischen analogen Spielen und (digitalen) Videospielen zwar Gemeinsamkeiten, aber eben auch Unterschiede gibt, hat sich eine eigene Disziplin für digitale Spiele gegründet: Das Forschungsfeld der Game Studies. Dieses wird im zweiten Unterkapitel umrissen, indem sowohl auf die Ursprünge des Forschungsfeldes eingegangen wird als auch auf die weitverbreitetsten Schwerpunkte in den Forschungsfragen der Disziplin. Die Masterarbeit ordnet sich an dieser Stelle in die „Culture“ Perspektive ein, welche einzelne Spiele eines Genres auf ihre ästhetischen Strukturen analysiert und in ihrer kulturellen Bedeutung untersucht (Ebd.: 31f.).

Danach kann schließlich eine gendersensible Perspektive innerhalb der Game Studies eingenommen werden, welche zu dem Forschungsfeld der Gender Game Studies führt. Die kritischen Analysen verlaufen im Zuge dessen entlang der Kategorie Geschlecht und entsprechen ansonsten den klassischen Game Studies. Es wird darauf eingegangen, seit wann, in welchem Ausmaß und auf welche Weise Videospiele aus einer Gender-Perspektive betrachtet werden, was der heutige Stand der Wissenschaft ist und wie das *feministische Paradoxon* (Scott 1996) auch in diesem Forschungsfeld auftritt. Historisch gesehen, stellt Gaming jedenfalls schon immer eine Fortführung der Hegemonie von Männlichkeit dar (Dyer-Witheford/de Peuter 2009; Fron et al. 2007; Miller 2012), welche fernerhin im Fokus der Untersuchung der Masterarbeit steht.

Aus diesem Grund wird am Ende des Kapitels zum Forschungsstand näher auf den Zusammenhang zwischen Männlichkeit und Gaming eingegangen, welche in den letzten Jahren

ebenso an Relevanz in den (Gender) Game Studies gewonnen hat. Dabei geht es primär um die männliche Struktur von Videospielen (Unterhuber 2024), welche zu dem Fazit führen kann, dass „[d]er Homo Ludens [...] eben eigentlich ein ‚vir ludens‘“ ist (Ebd.: 43), womit Männlichkeit überhaupt erst zur Bedingung der Möglichkeit des Spielens wird. Zudem sind Sexismus, Misogynie und die patriarchale Ordnung „eben nicht nur ein inhärentes Problem des Computerspiels und seiner Kultur“ (Unterhuber 2021: 4f.), sondern ein Problem des gesamten Mediensystems.

2.1 Der spielende Mensch – Eine Kulturgeschichte des Spielens

Bevor es um die spezifische Form des Spielens von Videospielen geht, wird ein historischer Blick auf die Kulturgeschichte des Spielens geworfen und welche wissenschaftlichen Theorien in dieser Auseinandersetzung eine wichtige Rolle einnehmen. Als Ausgangspunkt dient die Frage, warum wir als Menschen überhaupt spielen. Dabei ist es so, dass wir uns durch das Instrument des Spielens die Welt erschließen, Erklärungsansätze für die Fragen des Lebens erarbeiten und durch das Spielen Probleme und Konflikte verarbeiten (Junge 2020: 23). Das Ausleben von inneren Konflikten und Ängsten in Spielen führt nach psychologischen Erkenntnissen hierbei zu einer Reduktion von realen Konflikten (Ebd.: 25). Angefangen hat das Spielen bereits in Gedankenspielen der Literatur, im Schauspiel des Theaters und dem Spiel auf Musikinstrumenten (Ebd.: 23). Da es für den Themenbereich des Spielens keine „notwendige Universalwissenschaft, wie eine allgemeine Spielwissenschaft“ (Ebd.) gibt, wird das Thema stattdessen nur in vielen verschiedenen Teildisziplinen wie der Soziologie, Psychologie, Biologie, Religionswissenschaft, Ökonomie, Kultur- und Medienwissenschaft etc. behandelt. Durch diesen Blick wird das Spiel scheinbar immer noch nicht ganz ernst genommen und vor allem als Kontrast zur Arbeit angesehen. Dies missachtet jedoch das Potenzial, das Spiel als Tool zur Problemlösung oder für einen „leichteren Blick auf das Leben“ zu gebrauchen (Ebd.: 28).

Das Spielen ist im Großen und Ganzen ein Naturphänomen, welches sowohl bei Menschen als auch bei Tieren vorzufinden ist. Dieses spielerische Verhalten von Tieren wurde bereits 1896 in „Die Spiele der Tiere“ von Karl Groos behandelt. Eine der ersten Menschenarten, der Homo erectus, hat schon vor über zwei Millionen Jahren spielend die Welt erkundet. Die Umwelt mit ihren Materialien wurde dabei explorativ und neugierig erschlossen, was wiederum dem Verhalten des Erkundens von virtuellen Welten in Videospielen durch Spieler:innen ähnelt (Junge 2020: 24). Dies mag auf den ersten Blick wie ein „nutzloses und zeitraubendes Verhalten“ (Ebd.) erscheinen, welches Luxus ist und nicht der Existenzsicherung dienen mag, gerade da das Verhalten des Spielens die Vorbedingung benötigt, dass die Grundbedürfnisse – Wasser, Schlaf, Essen, Sicherheitsgefühl – von Organismen wie Mensch und Tier erfüllt sind und es

somit bereits den „luxuriös anmutende[n] Zustand des Wohlbefindens“ (Junge 2020: 24) gibt. Frederik J. J. Buytendijk hat 1933 in “Wesen und Sinn des Spiels” hervorgehoben, dass nach der Erfüllung dieser Grundbedürfnisse sich die Wahrscheinlichkeit erhöht das subjektive Lebensgefühl spielerisch gestalten zu wollen. Durch neuere Forschung konnte noch erweiternd gezeigt werden, dass das Spielen selbst auch in existenziell bedrohlichen Lebenssituationen ein hilfreicher und nützlicher Lösungs- und Verdrängungsansatz sein kann, u.a. als Kinder Opfer von Nazi-Deutschland waren und ihren Alltag in den Konzentrationslagern so besser ertragen konnten (Junge 2020: 24).

Generell ist Spielen freiwillig und den Aktivitäten wird aus eigenem Antrieb nachgegangen. Diese sind mit Freude und Spaß verknüpft, welche zu positiven Emotionen führen, wodurch es zu Hormonausschüttungen in unseren Gehirnen kommt und Belebung wie auch Vergnügen in uns auslösen kann (Ebd.). Wie diese Emotionen jedoch erzeugt werden, hängt stark von den individuellen kulturellen Prägungen ab. Demnach herrschen in wettbewerbsorientierten Kulturen kompetitive Spiele stärker vor und in Kulturen, wo das Individuum mit seiner Selbstverwirklichung weniger im Fokus steht, eher kooperative Spiele (Sutton-Smith 1978).

Um sich selbst besser einordnen zu können, braucht der Homo Sapiens nicht nur die spielerischen und realen Erfahrungen, sondern „auch sinnstiftende Religionen, Philosophien und andere erfundene Ordnungen, wie Nationalstaaten oder Geld“ (Junge 2020: 24). Instinktgetriebene Tiere, welche kein ausgeprägtes Bewusstsein eines Individuums haben, benötigen diese ausgedachten Strukturen im Gegensatz nicht. Das Menschsein muss von Menschen also erlernt werden und dafür müssen die eigenen Fähigkeiten geschult, wie auch das soziale Verhalten der unterschiedlichsten Kontexte verinnerlicht werden. Dieser Lernprozess wird durch das natürliche, freie Spiel unterstützt, welches zur besseren Einordnung mit dem englischen Wort *play* beschrieben werden kann (Ebd.: 25).

Neben dem ursprünglichen, natürlichen, freien Spiel, also *play*, entwickelte sich ebenso das Spielen mit einem Spielzeug ohne Regeln. Eines dieser ersten und weiterhin gut erhaltenen Spielzeuge von vor 40.000 Jahren ist der Löwenmensch, ein Mammutstoßzahn, welcher zu jener Fantasiefigur geschnitzt wurde (Stadt Ulm o.D.). Mithilfe der Kulturtechnik der Sprache konnten Dinge bspw. als Fabelwesen beschrieben werden, welche es ansonsten materiell nicht in der Realität gab. Für dieses gestützte Spielen gibt es zur besseren Charakterisierung das englische Wort *toy*, welches mit einem Aufforderungscharakter und einer Simulationsfunktion einhergeht. Durch Letzteres simuliert ein *toy* „eine kreativ nutzbare Fantasiewelt mit Rollen sowie Spiel- und Gesellschaftsregeln“ (Junge 2020: 25), welche Personen eben dazu auffordern

können, der Realität zu entfliehen und sich auf die eigens erschaffene Welt einzulassen und in ihr zu partizipieren.

Wenn dem Spielen mit einem Spielzeug nun Regeln von einem/einer Game Designer:in oder einem/einer Spieleautor:in hinzugefügt werden, wird von einem *Game* gesprochen. Infolgedessen können digitale oder analoge Spiele „als erfundene Ordnungen mit regulierenden Ideen beschrieben werden, die sich mit den Grundphänomen des Menschen auseinandersetzen: Natur, Liebe, Arbeit, Herrschaft und Tod“ (Junge 2020: 26). Exemplarisch kann sich für das Grundphänomen Tod das alte indische Brettspiel „Pachisi“ angeschaut werden, dessen Spielmechanik sich in dem deutschlandweit bekannten Brettspiel „Mensch ärgere dich nicht“ wiederfindet. Bei dem Spiel und seiner Mechanik geht es darum „dem schmerzhaften, leidvollen Leben zu ent-rinnen, um »nach Hause« ins schmerzfreie Nirwana, ins ewige Leben vorzudringen“ (Ebd.).

Games gestalten nicht nur seit jeher Kultur mit, sondern prägen durch die Erfahrung des Spiels auch den individuellen Charakter und die Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen. Einzelne Persönlichkeitsmerkmale basieren dabei auf angeeigneten Glaubenssätzen, Normen, Werten und auf Einstellungen aus kulturell wahrgenommenen Referenzsystemen, wie den zuvor erwähnten erfundenen Ordnungen von Nationalstaaten und Geld oder auch der gesellschaftlichen, abstrakten Spielregel „ein[es] Stadtleben[s] mit entsprechender Arbeitsteilung“ (Ebd.). Daraus lässt sich schließen, dass Games durch ihre Spielregeln – den erfundenen Ordnungen mit regulierenden Ideen, welche zudem ein kulturell wahrgenommenes Referenzsystem sind – einem Menschen die Möglichkeit bieten, sich innerhalb dieses Kulturguts in einem geschützten Rahmen neu auszuprobieren und man dadurch so handeln kann, *als ob* man sich in der Wirklichkeit befindet. Auf diese Weise werden dann die Identität einer Person, das eigene Selbstkonzept mit gewonnenen Kontrollüberzeugungen und Selbstwert geprägt und ggf. verändert. Dies kann bewusst passieren, doch meistens geschieht dies unbewusst, da stattdessen primär der eigene Spielspaß wahrgenommen wird (Ebd.: 27).

Zur Kulturgeschichte des Spielens lässt sich Folgendes zusammenfassen: Ein spielerisches Verhalten von Menschen (und Tieren) ist ein Naturphänomen, welches freiwillig abläuft und vermehrt dann stattfindet, wenn die eigenen Grundbedürfnisse bereits befriedigt sind und damit das Verlangen steigt sein subjektives Lebensgefühl spielerischer gestalten zu wollen, da das Spielen eben zu positiven Emotionen führt. Des Weiteren unterstützt *play* – das natürliche freie Spielen – den Lernprozess für das Menschsein, indem die eigenen Fähigkeiten trainiert werden und soziales Verhalten für unterschiedliche Kontexte gelernt wird. Daneben gibt es noch *toy*, was das gestützte Spiel mit einem Spielzeug und ohne Regeln ist, und das *game*, welches das Spiel mit einem Spielzeug und mit Spielregeln ist. Das Spielen mit Regeln kann zum einen zu

Kulturen und Regelsystemen führen und zum anderen können Kulturen wiederum Spiele erzeugen, welche es dem Individuum leichter machen sollen, sich dieser Kultur anzupassen und sich mit ihr zu identifizieren. Auf Grundlage des freien Spiels, des spielerischen Umgangs mit Spielzeug und der Nutzung von Regelspielen erlernen Menschen Spielkompetenzen, mit denen sie sich an ihre Umwelt anpassen können oder diese auf spielerische Art und Weise verändern (Junge 2020: 27). Als Kulturtechnik dient das Spiel damit zum einem dem Austausch zwischen Menschen und trägt ebenso zur Gestaltung und Interpretation der eigenen (eingeschränkten) Wirklichkeit bei, sodass Spiele „mindestens ebenso universell“ (Ebd.) wie Sprache sind.

Aufbauend auf das Verständnis der Kulturgeschichte des Spielens, kann jetzt der Blick auf wissenschaftliche Entwicklungen des 20. Jahrhunderts geworfen werden, welche die Forschung des Spielens geprägt haben. Besonders im Augenmerk steht das anthropologische Erklärungsmodell des Homo Ludens aus dem Jahr 1938 von Johan Huizinga (2023). Huizinga stellt am Anfang seines Modells zunächst fest, warum Menschen eigentlich spielen, und geht damit auf die eingangs gestellte Frage des Unterkapitels ein. Es wird von ihm betont, dass die Existenz des Spiels an keine Form von Weltauffassung oder Kulturstufe gebunden ist, sondern universell ist (Huizinga 2023: 18), sodass der Mensch als „*homo ludens*, der spielende Mensch“ (Ebd.: 13) verstanden wird. Das Spiel beschreibt er hierbei wie folgt: „Das Spiel ist eine sinnreiche Funktion. Im Spiel „spielt“ etwas mit, was den unmittelbaren Lebenserhaltungsdrang übersteigt und einen Sinn in die Handlung legt“ (Ebd.: 16).

Für die Spiele sozialer Art, also der sogenannten höheren Form des Spiels⁵, gibt es die folgenden Hauptmerkmale: Zuerst ist das Spiel „vor allem eine *freie Handlung*“ (Ebd.: 22), welche in der Freizeit von Menschen ausgeführt wird und damit bewusst „außerhalb des gewöhnlichen Lebens“ (Ebd.: 28) steht, dem zweiten Merkmal des Spiels. Wenn sich auf das Spiel eingelassen wird, ist dies damit ein Hinaustreten „in eine vorübergehende, mit einem Eigenzweck ausgestattete Tätigkeitssphäre“ (Ebd.: 22), von der man weiß, dass diese nicht die Realität ist und eben nur zum Spaß so tut, dass sie doch die Realität sei (Ebd.: 23). Trotz des Wissens eben „nur zu spielen“ (Ebd.), wird gerade dieses „Nurspielen“ (Ebd.) mit einem solchen Ernst betrieben, wodurch „die „Nur“-Wertung zeitweise völlig“ (Ebd.) aufgehoben wird. Auch wenn das Spiel sich meist als „ein erholsames Zwischenspiel im Alltag“ (Ebd.) darstellt, wird es gerade durch seine Alltäglichkeit zu einem Bestandteil des allgemeinen Lebens. Damit ist es

⁵ Neben den Spielen sozialer Art gibt es „die primäreren Spiele von Säuglingen und Jungtieren“ (Huizinga 2023: 22), welche Johan Huizinga selbst nicht als zugänglich für seine Analyse erachtet und diese daher auch nicht in der Masterarbeit beachtet und betrachtet werden.

sowohl für das Individuum als auch seine Gemeinschaft unentbehrlich, wodurch es kurzum eine Kulturfunktion ist.

Das dritte Merkmal ist die Abgeschlossenheit des Spiels. Es werden Grenzen von Zeit und Ort festgelegt, von einem Anfang und Ende, wodurch das Spiel irgendwann vorbei sein und abgeschlossen werden kann. Innerhalb dieser gesetzten Grenzen des Ortes – dem Spielplatz, einer Welt innerhalb der gewöhnlichen Welt – und der Zeit gilt absolut eine Art auferlegte Ordnung des Spiels (Huizinga 2023: 25). Durch die Ordnung wird schließlich die vierte wesentliche Eigenschaft gewährleistet, die Wiederholbarkeit des Spiels (Ebd.: 24). Eine weitere Eigenschaft ist die Spannung, welche zum einen Ungewissheit ist und zum anderen die Chance auf Entspannung ist. Dieses wortwörtliche Spannungsfeld verleiht der Spieltätigkeit „einen gewissen ethischen Gehalt“ (Ebd.: 25), welcher die physische Kraft wie auch Geisteskraft des/der Spieler:in testet.

Neben den Merkmalen von Spannung und Ordnung eines Spiels, führt ein weiterer Blick auf die Spielregeln: „Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und unbezweifelbar“ (Ebd.: 26). Werden die Regeln nicht eingehalten und übertreten, fällt letztendlich die Spielwelt zusammen, sodass es kein Spiel mehr gibt. Dies zeigt sich beispielhaft im Fußball, wenn von einem/einer Schiedsrichter:in die Pfeife genutzt wird und damit die *gewöhnliche Welt* für einen Moment wieder in Kraft tritt (Ebd.). In dem Kontext des Spiels Fußball geht dies meistens mit einem nicht vorhandenen Fair Play einher. Innerhalb eines Spiels wird daher erwartet, dass nach den Prinzipien der *Fairness* gehandelt wird. Befolgt eine Person dies nicht, wird er/sie zur Spielverderber:in, die im Gegensatz zum/zur Falschspieler:in noch nicht einmal zum bloßen Schein die Illusion des Spiels aufrechterhält (Ebd.). In den Worten von Huizinga muss der/die Spielverderber:in vernichtet werden, da diese Person die Existenz der Spielgemeinschaft bedroht (Ebd.). Gegebenenfalls wird diese Person zukünftig aus der Spielgemeinschaft ausgeschlossen, da die Gemeinschaft dazu neigt, sich nach Ende eines Spiels selbst zu verstetigen (Ebd.: 27)⁶.

Insgesamt ist das Spiel durch fünf Merkmale gekennzeichnet: Es ist eine *freie Handlung* mit Kulturfunktion, welche durch ihre Abgeschlossenheit und Wiederholbarkeit geordnet ist und bindende Spielregeln besitzt. Das Spiel mag demnach zwar „in Freude und Freiheit innerhalb

⁶ An dieser Stelle soll kurz angemerkt werden, dass der Kapitalismus mit seinen Strukturen, Regeln und Gesetzen letzten Endes auch nur eine erfundene Ordnung ist, also im Grunde ein Spiel mit Spielregeln, ein *Game*. Angesichts der sozial-ökologischen Krisen und Konflikte bleibt einem Menschen die Wahl entweder weiterhin die Illusion der Spielwelt und der Regeln aufrechtzuerhalten, also wie ein:e Falschspieler:in zu handeln, oder innerhalb der gegebenen erfundenen Ordnung nicht regelkonform, demnach nicht fair, zu handeln und zum/zur Spielverderber:in zu werden. Diejenigen, die sich nach den Regeln verhalten und Teil der Spielgemeinschaft sind, verstetigen sich und grenzen andere – die Spielverderber:innen – aus.

eines tätig abgesteckten Spielraums” (Huizinga 2023.: 29) stattfinden, doch die Wirkung geht auch in die gewöhnliche Welt, welche man zuvor bewusst verlassen hatte, über. Damit stiftet das Spiel für die beteiligten Personen des Spiels – dies kann ein Individuum, eine kleine Gruppe oder die Gesellschaft sein – „Sicherheit, Ordnung und Wohlbefinden” (Ebd.).

Der anthropologische Erklärungsansatz von Huizinga wurde von Roger Caillios, einem französischen Soziologen, in seinem Werk „Les Jeux et les hommes“ aus dem Jahr 1958 vertieft und später mit „Man, play and games“ (2001) ins Englische übersetzt. In diesem Werk wird zwischen den Begriffen Paidia und Ludus unterschieden. Während Paidia das unregelte, eher triebhafte Spielen des Individuums meint, beschreibt der Begriff Ludus das regelbestimmte kodifizierte (Gesellschafts-)Spielen, welches Geschicklichkeit und Übung erfordert (Freymuth 2020: 30). Marshall McLuhan prägte in den 1960er Jahren während des Übergangs in die Digitalisierung den Diskurs über Medien und begriff „Spiele als Ausdruck gesellschaftlicher Verhältnisse“ (Freymuth 2020: 30), welche gleichzeitig in diese Verhältnisse einüben sollen. Demnach gehen neue gesellschaftliche Verhältnisse jeweils mit neuen Spielen einher (Ebd.).

Nach dem Überblick über die Kulturgeschichte des Spiels und klassischen wissenschaftlichen Auseinandersetzungen ist die Masterarbeit darin bestrebt ihren Teil dazu beizutragen (Video)siele “aus dem Unbewussten und Unreflektierten auf eine methodische, wissenschaftliche Bühne zu heben sowie denen, die Spiele generell verteufeln, die Stirn zu bieten” (Junge 2020: 28), da Spielen „die Basis kultureller Entwicklung“ ist (Ebd.).

2.2 Die Game Studies

Anschließend an die Übersicht zum Spiel im Allgemeinen, sollen nun die Game Studies im Vordergrund stehen, welche sich einer spezifischen Art von Spiel, den Videospielen, widmen und diese untersuchen. Zuerst erfolgt eine generelle Beschreibung dieses Forschungsfelds, so dass im weiteren Verlauf eine gendersensible Perspektive eingenommen werden kann, welche zu dem Forschungsfeld Gender and Games führt. Zum einen wird dann erläutert, wie das Thema Gender in Games betrachtet werden kann und zum anderen, wie sich der Zusammenhang zwischen Männlichkeit und Gaming zeigt.

Zwar gibt es keine allgemeine Spielwissenschaft (Junge 2020: 23), doch durch die akademische Norm „einzelne Künste mittels spezialisierter Disziplinen zu untersuchen“ (Freymuth 2020: 29) bildete sich im 20. Jahrhundert durch den Aufstieg digitaler Spiele eine eigene Disziplin, die Game Studies, heraus. Im Vergleich zu den Literatur- oder Filmwissenschaften gibt es keine eingedeutschte Version dieser Disziplin, da „es sich bei digitalen Spielen um ein überwiegend global produziertes, distribuiertes und rezipiertes Medium“ (Ebd.) handelt, welches weniger nationale (kulturelle) Aspekte mit sich trägt. Aus diesem Grund bedarf es bei Analysen

innerhalb der Game Studies auch einer globalen, internationalen Perspektive. Typische Fragestellungen untersuchen die gesellschaftliche Wirkung von digitalen Spielen, ihre kulturelle Bedeutung oder ihre ästhetische Gestalt. Dies erfolgt meist aus einer historischen Sichtweise oder durch eine Beschreibung ihrer systematischen Ordnung.

Bezüglich des genauen Ursprungs der Fachdisziplin gibt es drei verschiedene Ausgangspunkte. Einer dieser Ausgangspunkte ist das Werk „The Art of Computer Game Design“ von Chris Crawford (1984), welches die Erfahrungen von verschiedenen Game-Designern zusammengetragen hat. Des Weiteren entdeckten Wissenschaftler:innen aus ihren etablierten Disziplinen das digitale Spielen für sich und untersuchten die Effekte aus den eigenen Fachdisziplinen (Freymuth 2020: 30). In den 1990er Jahren gab es erste Studien darüber, welche das digitale Spielen selbst als Ausdrucksform untersuchten. Sogenannte Gründungsdokumente sind der „Cybertext“ (Aarseth 1997), welches sich mit den spielerisch interaktiven Elementen des digitalen Spiels beschäftigte, und „Hamlet on the Holodeck“ (Murray 1997), welches den Fokus auf das erzählerische Potenzial des Mediums legte. Anhand dessen zeigt sich der erste große wissenschaftliche Diskurs in der Disziplin, da man sich bezüglich der ludischen und narrativen Elemente des Videospiels nicht einig war (Freymuth 2020: 30), welche in den Denkweisen der Narratologie und der Ludologie endeten (Frasca 2004). Diese drei Ausgangspunkte zeigen auch die drei weitverbreitetsten Schwerpunkte der Game Studies auf (Salen/Zimmerman 2003). Aus der Perspektive der „Rules“ stehen die Games als entworfene Systeme im Fokus, was der Game-Design-Forschung entspricht. Während die Perspektive „Play“ sich mit den Erfahrungen von spielenden Subjekten und Gruppen auseinandersetzt, legt die Perspektive „Culture“ ihren Schwerpunkt auf das ergänzende Bindeglied, die kulturelle Bedeutung digitaler Spiele.

In der „Culture“ Perspektive werden Games, wie andere künstlerische Werke, als ein „ästhetisches Artefakt“ (Freymuth 2020: 31) verstanden, welches auf die Mechanismen und Strukturen der eigenen Bedeutungsproduktion erforscht wird. Dafür werden die hermeneutischen Methoden anderer künstlerischer Disziplinen – Film-, Literatur-, Kunstwissenschaft etc. – verwendet und auf den „interaktiv-nonlinearen Charakter des neuen Mediums angepasst“ (Ebd.: 32). Ziel dieser Perspektive kann es sein, einzelne Spiele oder ein ausgewähltes Genre hinsichtlich ihrer ästhetischen Strukturen zu analysieren und diese zu identifizieren oder diese bezüglich ihrer kulturellen Bedeutung zu untersuchen.

Ergänzend dazu können in einem vierten Schwerpunkt die Grenzen der Game Studies erforscht werden, indem sich das Verhältnis zwischen digitalen Spielen und den Spielweisen analoger Spiele angeschaut wird. Ihr Verhältnis ist aus medientheoretischer Sicht dabei ähnlich wie jenes zwischen dem Theater und dem Film. Beide basieren zum Beispiel auf Schauspiel,

einem Text, Kostümen, Regie usw., aber unterscheiden sich zugleich durch das chronologische Live-Spiel auf der Bühne und der non-chronologischen Aufzeichnung im Film (Freyermuth 2020: 32). Analoge und digitale Spiele vereint hingegen etwa ihre Interaktivität und Regelbasiierung, weswegen sich zuvor in Unterkapitel 2.1 ausführlich mit der allgemeinen Frage beschäftigt wurde, warum Menschen überhaupt spielen. Nichtsdestotrotz unterscheidet sich das digitale Spielen vom analogen Spielen, weswegen sich um digitale Spiele auch eine eigene Disziplin gegründet hat. Dieses Medium ermöglicht nicht nur die prozedurale Simulation von Systemen, sondern hat sich „von einem ludisch-mechanischen zu einem narrativen audiovisuellen Medium“ (Ebd.) gewandelt.

Abschließend herrscht in der Masterarbeit nun das Verständnis vor, dass Videospiele als ein ästhetisches Artefakt die kulturellen und gesellschaftlichen Umstände ihrer eigenen Zeit repräsentieren und dadurch (un)gewollt einen weitreichenden Einfluss auf Individuen und Gemeinschaften haben, welche diese spielen (Ebd.). Im Sinne der Game Studies soll diese nachhaltige Wirkung der ausgewählten gegenwärtigen Action-Adventures durch die „Culture“ Perspektive verstanden und interpretiert werden.

2.2.1 Das Forschungsfeld Gender Game Studies

Wenn Geschlechterverhältnisse im Zusammenhang mit digitalen Spielen untersucht werden, kann dies als feministische Game Studies bezeichnet werden (Ebner-Zarl 2019: 1). Ein anderer geläufiger Begriff sind die Gender Game Studies (Walsdorff et al. 2024: 2) oder einfach nur das Forschungsfeld Gender and Games (Legierse et. al 2024). Dies würde in etwa dem Namen der deutschen interdisziplinären Tagung *Gender & Spielkultur* (Walsdorff et al. 2024: 2) entsprechen, in der die gegenwärtigen Entwicklungen zu Gender und Gaming diskutiert wurden.

Die kritischen Analysen der Gender Game Studies verlaufen dabei ähnlich zu jenen der klassischen Game Studies, legen den Fokus jedoch entlang der Kategorie Geschlecht. Zum einen ist der Inhalt und Aufbau von Games weiterhin Forschungsgegenstand – dies entspricht der „Rules“ Perspektive – und zum anderen sind es die „Nutzungsmuster, Strukturen der Gamesbranche und Interaktionen, die zwischen Spielenden oder im Umfeld von Games stattfinden“ (Ebner-Zarl 2019: 1) – dies ist die „Play“ Perspektive. Die „Culture“ Perspektive, welche die ästhetischen Strukturen oder die kulturelle Bedeutung untersucht, versucht dabei das Phänomen in seiner Gänze zu erfassen und kommt um die Wechselwirkungen zwischen dem Forschungsgegenstand, der Kategorie Geschlecht und der gesamten Struktur des Umfelds nicht herum.

Während in der sozialwissenschaftlichen Geschlechterforschung die Konstruktion von Männlichkeit in Videospielen jedenfalls zu kurz kommt (Korn/Leja 2023), gewinnt diese in den letzten Jahren an Relevanz in den Game Studies. Dies liegt daran, dass in diesen die Analyse

der männlichen Struktur von Videospielen in ihrer soziohistorischen Konstruktion zunimmt (McDivitt 2020; Unterhuber 2021). Trotz der erst jetzt steigenden Relevanz und Bekanntheit des Themas hat sich bereits die erste Untersuchung von Computerspielkultur im deutschsprachigen Raum mit dem Thema Geschlecht auseinandergesetzt (Seeßlen/Rost 1984 in Unterhuber 2024: 41f.). Im Jahr 1998 erschien im angloamerikanischen Raum der Sammelband „From Barbie to Mortal Kombat“ (Cassell/Jenkins 1998), welcher eine Momentaufnahme der Auseinandersetzung mit Frauen und Videospielen darstellt, in der bereits folgende Aussage getätigt wurde: „Video games provide a prime example of the social construction of gender“ (Ebd.: 7). Damit wurde schon früh angedeutet, dass Gaming zentral ist, um die gegenwärtige hegemoniale Männlichkeit besser verstehen zu können, da Gaming historisch gesehen eben schon immer eine Fortführung der Hegemonie darstellt (Dyer-Witheford/de Peuter 2009; Fron et al. 2007; Miller 2012). Zwar bestärken Videospiele bestimmte männliche Normen, aber durch ihre Konstitutivität eröffnen sie zugleich Räume, in denen diese Normen herausgefordert, verhandelt und weiterentwickelt werden können (Taylor/Voorhees 2018: 7). Anders gesagt haben Computerspiele ihren „Anteil an der medialen Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit“ (Stoltenhoff/Raudonat 2014), womit sie auch „an der diskursiven Konstruktion von Geschlecht“ beteiligt sind (Ebd.). Somit steckt in Spielen die Handlungsmacht, die Funktionsweisen hegemonialer Männlichkeit zu verändern (Taylor/Voorhees 2018: 7).

Bei der feministischen Forschung in den Game Studies zeigt sich das gleiche klassische Dilemma feministischer Forschung: Das *feministische Paradoxon* (Scott 1996). Im Bestreben, soziale Konstruktionen und Differenzierungen zwischen den Geschlechtern zu dekonstruieren, ergibt sich das methodische Paradoxon, dass ebendiese Konstruktionen explizit gemacht und thematisiert werden müssen. Dies birgt das Risiko, zur Reproduktion und Verfestigung jener Differenzen beizutragen, die eigentlich überwunden werden sollen. Besonders evident ist dieses Spannungsfeld im Kontext der Analyse von Nutzungspraktiken in digitalen Spielen (Ebner-Zarl 2019: 9f.).

Die Beobachtung, dass digitale Spiele häufig von männlichen Entwicklerteams gestaltet werden und dabei vermeintlich weibliche Bedürfnisse und Interessen unzureichend berücksichtigt bleiben, führt häufig zu der Forderung, den Anteil von Entwicklerinnen in der Branche zu erhöhen. Damit verbunden ist jedoch oftmals die implizite Annahme, es existierten essentialistische, geschlechtsspezifische Bedürfnisse, die sich in *weibliche* und *männliche* Kategorien unterteilen ließen. Dieser Dualismus impliziert, dass Frauen qua Geschlecht bestimmte Spielinhalte bevorzugten (z. B. soziale Beziehungen), während andere Inhalte (z. B. Wettbewerb oder Kampfmechaniken) als primär männlich konnotiert werden. Solche Argumentationsmuster

zeigen sich auch in wissenschaftlichen Diskursen, etwa wenn für die Entwicklung von „female friendly games“ plädiert wird (Prescott/Bogg 2014: 105). Diese Debatte bewegt sich jedoch „teils auf einem schmalen Grat [hin] zum Klischee“ (Ebner-Zarl 2019: 10). Offen bleibt weiterhin, inwieweit unterschiedliche Nutzungs- und Rezeptionsmuster tatsächlich empirisch begründet sind und ab welchem Punkt die Rhetorik von *weiblichen* und *männlichen* Spielbedürfnissen zur performativen Reproduktion sozial konstruierter Differenzen beiträgt (Ebd.). Zugleich soll das Forschungsfeld weiterhin untersuchen, welche Risiken und Chancen neue Spieltechnologien für Geschlechtergerechtigkeit mit sich bringen (Ebd.: 11). Dies könnten beispielsweise strukturelle und symbolische Freiheitsräume sein, welche „verschiedene Seins- und Lebensweisen unabhängig von Geschlecht“ (Pimminger 2012: 141) ermöglichen.

2.2.2 Zusammenhang von Männlichkeit und Gaming

Wie bereits erwähnt, nimmt die Forschung zur Konstruktion von Männlichkeit in Videospielen in den (Gender) Game Studies in den letzten Jahren zu – siehe diese Masterarbeit, welche den Fokus auch auf Männlichkeit legt. Hierbei steht besonders die männliche Struktur von Videospielen im Fokus der gegenwärtigen Forschung (Korn/Leja 2023; Unterhuber 2021; 2024). Während bei der Forschung zu Geschlecht und Videospielen entweder die Darstellung von Geschlecht in den Games selbst im Fokus steht oder das Geschlecht der Spielenden, bedarf es bei einer Geschlechtergeschichte von Videospielen dem Verständnis eines multiperspektivischen Projektes (Unterhuber 2021: 1). Damit soll nicht nur die Idee des Computerspiels untersucht werden, sondern auch die geschlechtliche Verfasstheit des Spiels selbst (Ebd.: 2).

Ähnlich wie zum Aufbau dieses Kapitels zum Forschungsstand, wird zunächst der weite Blick zur geschlechtlichen Verfasstheit des Spiels selbst geworfen. Dafür geht Tobias Unterhuber (2024) in seiner Analyse bis in die Sattelzeit, also der Übergangsphase zwischen der Frühen Neuzeit und der Moderne, zurück um sich die epistemischen Voraussetzungen für die Verknüpfung von Spiel und Geschlecht anzuschauen. Dabei kommt er zu dem Schluss, dass das Spiel selbst weiblich und das Spielen hingegen männlich codiert ist (Ebd. 2021: 2)⁷. Dies liegt an unserem epistemischen Verständnis von Spiel und Kultur, wodurch Männlichkeit „die Bedingung der Möglichkeit des Spielens“ (Ebd. 2024: 43) ist. Anders gesagt ist der *homo ludens* „eben eigentlich ein ‚*vir ludens*‘ [Herv. d. Verf.]“ (Ebd.), also ein spielender Mann⁸.

⁷ Tobias Unterhuber hat diese Idee 2021 in seinem Konzeptpapier festgehalten und diese auf Ebene der Episteme im Jahr 2024 u.a. durch Bezug auf medienarchäologische Studien und feministischen Literaturwissenschaft nachgezeichnet. Da dieser Zusammenhang zwischen Männlichkeit und Gaming jedoch nicht im Fokus der Analyse der Masterarbeit steht, würde dies im Detail den Rahmen sprengen. Die Masterarbeit beschäftigt sich hingegen primär mit der Darstellung von Geschlecht in Games.

⁸ Näheres dazu später in Kapitel 3.3 – Die ersten Spiele des Wettbewerbs.

Besonders das Spielen von Videospielen wird als männliche Tätigkeit begriffen, da – u.a. durch fehlende technische Voraussetzungen und Verbreitung – die ersten Generationen von Computerspielenden nicht im Kindesalter waren, wo das kindliche Spielen noch nicht geschlechtlich segregiert ist (Unterhuber 2024: 44f.). Da die Idee des Computer- und Videospiels im Zusammenspiel des militärisch-industriellen Komplexes und der Gegenkultur entstand (Dyer-Witthof/de Peuter 2009: 38), ist dieses – vor allem zu seinen Anfängen – durch die Darstellung von Kriegsschauplätzen bestimmt, welche auch die Spielmechaniken beeinflusste (Kiel 2014: 32). Des Weiteren entstand zu dieser Zeit eine weitere Form von Männlichkeit, die sogenannte *geek masculinity* (McDivitt 2020). Diese ist durch die Eigenschaften „individualism, mastery over technology, and a lack of sensuality“ (Ebd.: 15) und dem Interesse für spezifische Hobbies – Comics, Games, Science-Fiction – gekennzeichnet. Für die Identität dieser Gamer nimmt eine gefühlte Opferrolle und Marginalisierung eine essenzielle Rolle ein, da diese Interessen vermeintlich nicht der Norm entsprechen, womit ein niedriger Stellenwert in der Hierarchie von Männlichkeit begründet wird. Genau dies kann jedoch zu einer Überkompensation und damit einer Form von Hypermaskulinität führen (Ebd.: 14).

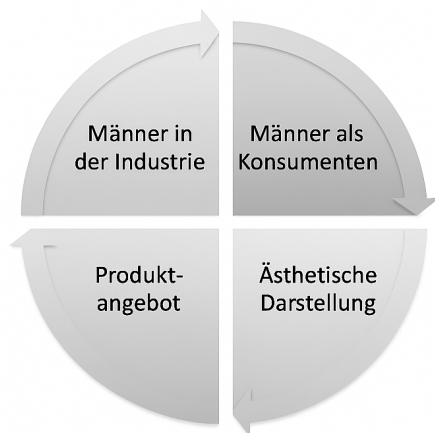
Dadurch kann sich Sexismus, Misogynie und die patriarchale Ordnung weiterhin verstetigen, doch dies ist nicht nur ein Problem von Videospielen und ihrer Kultur (Paul 2018), sondern ein Problem des gesamten Mediensystems (Unterhuber 2021: 4f.). Durch Remediation sind Videospiele nicht vom restlichen Mediensystem losgelöst (Liptay/Marschall o.D.), was sich beispielsweise an der Übernahme von visuellen und ästhetischen Elementen des Kinos und Films zeigt, welche bereits ein geschlechtlich-codiertes Blickregime aufweisen (Mulvey 1994). Diese basieren wiederum bereits auf Entwicklungen, welche sich in der Fotografie nachweisen lassen (Williams 1999), sodass Mediengeschichte generell auch immer Geschlechtergeschichte sein sollte (Unterhuber 2024: 37).

Nach diesen Erkenntnissen zur männlichen Struktur von Videospielen ist der „blinde Fleck der Spiele-Industrie [...] damit eigentlich systemisch in unserem Verständnis von Spiel und Kultur bedingt“ (Unterhuber 2014) und zusätzlich wurde die männliche Zurichtung des Spieldiskurses an die Game Studies weitergegeben (Ebd. 2024: 48). Damit kam es zu einer anhaltenden Krise des Feldes (Kanderske/Clüver 2023: 19), da kulturwissenschaftliche, wie auch gender-theoretische und feministische Perspektiven verhindert wurden (Aarseth 2004). Trotz dessen lohnt es sich einen Blick auf die Darstellung von Männlichkeit in Videospielen zu werfen.

Da in der Spieleentwicklung Männer 77% der Arbeitskraft ausmachen (UNESCO 2024: 3), führt dies zu Videospielen, welche sich an den inhaltlichen Präferenzen männlicher Spieler orientieren und weibliche Figuren und Charaktere eher unterrepräsentiert oder stereotypischer

darstellen (Ebner-Zarl 2019: 8). An dieser Stelle kommt es zu dem erwähnten Spannungsfeld der Nutzungspraktiken nach Geschlecht und dem *feministischen Paradoxon* (siehe Kap. 2.2.1). Unter der Annahme, dass Männer wie Frauen „Charaktere des eigenen Geschlechts favorisieren und dass Frauen sich von Gewalt und übersexualisierten Darstellungen weiblicher Figuren abgestoßen fühlen“ (Ebner-Zarl 2019: 8), sind eher Männer der Großteil der Konsument:innen, womit wiederum eine bestimmte ästhetische Darstellung favorisiert wird, welche sich vermutlich auf die Geschlechterverhältnisse in der Produktion auswirkt (Ebd.). Dies ist auch als „vicious cycle“ (Fullerton et al. 2008: 173) bekannt (Abbildung 1).

Abbildung 1: Der „vicious cycle“ der Videospielbranche



Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Hahn (2017: 61).

Es kann nachgewiesen werden, dass sich patriarchale Hierarchien von Gender und Sexualität nicht nur in digitalen Spielen zeigen, sondern auch in ihrer Produktion, ihrem Marketing, ihrem Konsum und in ihrer Kritik (Taylor/Voorhees 2018: 3). Vorhandene Arbeiten zur Untersuchung von Männlichkeit in Bezug zu Videospielen lassen sich hierbei in zwei Strömungen einteilen: Die erste versucht zu verstehen, wie patriarchale Ideologien in digitalen Spielen verankert sind, also wie Spiele sowie ihre begleitenden Texte und Artefakte Männlichkeitskonzepte kommunizieren und vermitteln. Die zweite, weniger klar definierte Strömung untersucht, wie männliche Subjekte durch Games – in Verbindung mit anderen Medien – für die politischen, wirtschaftlichen und ökologischen Herrschaftsprojekte des neoliberalen Staates mobilisiert werden (Ebd.: 4). Für das Verstehen der gegenwärtigen kulturellen Situation ist es entscheidend, beide Strömungen weiter zu verfolgen.

Hierdurch zeigt sich ein Bedarf, konkrete gegenwärtige Videospiele kritisch auf ihre Darstellung und Konstruktion von Männlichkeit zu analysieren (Ebd.: 5). Dies soll dabei mit Blick auf die narrativen, visuellen und interaktiven Elemente von Videospielen geschehen, da sie jene Ebenen sind, welche die Gender Performativität von traditionellen Genderrollen entweder verstärken oder herausfordern (UNESCO 2024: 64).

3 Theoretischer Analyserahmen

Da die feministischen Game Studies bisher „noch durch das Fehlen eines theoretischen Überbaus gekennzeichnet“ (Ebner-Zarl 2019: 2) sind, bedarf es eines eigens erstellten theoretischen Analyserahmens zur Beantwortung der Forschungsfrage der vorliegenden Masterarbeit. Dafür wird sich zu Beginn an dem Unterkapitel „Theoretical Foundations of Masculinities in Gaming“ der UNESCO (2024: 64f.) orientiert, sodass zuerst auf die soziale Konstruktion von Geschlecht nach Judith Butler eingegangen wird. Hierbei umfasst Butlers Theorie vor allem die performativen Aspekte von Geschlechtsidentitäten, den Begriff *Gender* für kulturell-gesellschaftlich bedingte Geschlechtsidentitäten und den Begriff *Sex* für das biologische Geschlecht. Trotz der verschiedenen Bezeichnungen sind die beiden Konzepte als nicht voneinander getrennt zu verstehen (Richard 2004: 87). Danach folgt im zweiten Unterkapitel Raewyn Connells Konzept zur hegemonialen Männlichkeit, welches beschreibt, „wie Männlichkeit Hierarchie und Abgrenzung erzeugt“ (Holtermann/Hahne 2024: 30). Zugleich soll an dieser Stelle in Bezug auf die Forschungsfrage deutlich werden, welches Verständnis von hegemonialer Männlichkeit für die konkrete Analyse vorliegt.

Im dritten Unterkapitel geht es um die ernsten Spiele des Wettbewerbs nach Pierre Bourdieu, welche „ein zentrales Mittel männlicher Sozialisation“ (Meuser 2008: 5172) sind. Durch diese haben männlich sozialisierte Personen schließlich einen „entscheidenden Gender-Vorteil“ (Ebd.: 5175) in den kompetitiven Strukturen des Kapitalismus, weil Konkurrenz und Wettbewerb die zentralen Spielregeln unserer Gesellschaften sind. Eine weitere zentrale Spielregel des Kapitalismus und der hegemonialen Männlichkeit liegt in der Praxis der Externalisierung, durch welche wir in einer Externalisierungsgesellschaft leben (Lessenich 2016). Demnach haben strukturelle Machtasymmetrien einen Ausbeutungsmechanismus zur Folge, welcher sich in einem Externalisierungshabitus kenntlich macht (Ebd.: 52). Damit ist die Externalisierung zum einen eine „ökonomisch-gesellschaftliche Wachstumsformel“ und zum anderen ein „psychodynamisch rückgebundenes männliches Verhaltens- und Bewältigungsmuster“ (Böhnisch 2018: 133).

Nachdem in den ersten vier Unterkapiteln die soziologischen Grundlagen für den theoretischen Analyserahmen geklärt wurden, setzt sich das fünfte Unterkapitel zuerst mit einem externen Blick auf Videospiele auseinander und klärt den Begriff des Videospieles. Daneben gibt es noch eine Binnenunterteilung des Mediums durch Genres, wovon das Genre Action-Adventure explizit definiert wird. Abschließend wird im sechsten Unterkapitel der technologischen Vermittlung von Gender in Videospiele mithilfe des Cyborg Manifesto von Donna Haraway (1995) nachgegangen und zum Schluss folgen sechs weitere Unterforschungsfragen.

3.1 Die soziale Konstruktion von Gender

Da es verschiedene geschlechtertheoretische Ansätze gibt, werden in diesem Unterkapitel die zugrundeliegenden Konzepte und Begrifflichkeiten dargelegt, welche die Grundlage der Analyse dieser Masterarbeit bilden. Dafür lohnt es sich zunächst einen Blick auf die geschichtliche wissenschaftliche Entwicklung des Geschlechts zu werfen. Nach dem Kultur- und Wissenschaftshistoriker Thomas Laqueur war in der Wissenschaft bis zum 18. Jahrhundert das sogenannte „Ein-Geschlecht-Modell“ geläufig (Laqueur 1996). Diesem nach wurden die Geschlechtsorgane als analog zueinander betrachtet, wodurch „die Vagina als nach innen gestülpte[r] Penis und d[ie] Hoden des Mannes als Equivalent zu den weiblichen Eierstöcken“ (Kiel 2014: 15) verstanden wurden. Im Laufe der Aufklärung bahnte sich hingegen ein Wandel zu einer eindeutig definierten Geschlechterordnung ab, welche heutzutage immer mehr hinterfragt wird (Ebd.). Während einst in der Wissenschaft Verhaltensmuster von Personen eben durch ihre soziale Stellung beschrieben und begründet wurden, geschieht dies seitdem vorrangig aufgrund der geschlechtlichen Zuordnung einer Person (Hausen 1976). Somit wurde fortan die Idee eines „selbstbewussten Subjekts“ mit der Annahme einer natürlichen Geschlechtsidentität verknüpft (Budde 2003). Trotz dieser Entwicklung gibt es in beiden Begründungen von Verhaltensmustern ein Machtgefälle, welches in der symbolischen Geschlechterordnung in dem sogenannten „Androzentrismus“ mündet (Kiel 2014: 15f.).

Hierbei ist eine symbolische Ordnung ein Deutungsrahmen für die Welt, welcher die Wahrnehmung, Klassifizierung, Interpretation und Bewertung von Phänomenen umfasst. Gegenwärtig ist dieser Deutungsrahmen jedoch maßgeblich durch männlich assoziierte Kategorien geformt, welche „den Anspruch der Allgemeingültigkeit und Neutralität erheben“ (Pimminger 2012: 103). Eben diese „falsche[n] Universalisierungen [des Androzentrismus] von Mann zu Mensch“ (Spektrum 2008) führen zu dem allgemeinmenschlichen Standard der Männlichkeit⁹. Von dieser wird Weiblichkeit einerseits abgegrenzt, aber dennoch andererseits an ihr „gemessen und in der Folge untergeordnet“ (Pimminger 2012: 103).

Im Laufe der Zeit wurde eben diese Form der Geschlechterordnung immer mehr in den verschiedensten Disziplinen hinterfragt und kritisiert, wodurch im englischsprachigen Raum eine sprachliche Trennung zwischen dem „*biologischen*“ (Sex) und dem „*sozialen*“ (Gender) Geschlecht gezogen wurde (Kiel 2014: 16). Der Begriff des *sozialen* Geschlechts, also des Genders, stammt dabei ursprünglich vom grammatischen Geschlecht ab, welches im Deutschen das Genus lautet (Garbe 1999), und bezieht sich auf „die soziale und kulturelle (Aus-)Prägung von

⁹ Dieser allgemeinmenschliche Standard von Männlichkeit ist überhaupt erst durch westliche Philosophien, Naturwissenschaften und monotheistische Religionen entstanden, da diese auf unterschiedliche Art und Weise bereits androzentrisch sind (Pimminger 2012: 103).

Geschlecht“ (Kiel 2014: 16). Deswegen ist das Gender auch automatisch ein Indikator für die individuellen, normativen Werte einer Gesellschaft (Rendtorff/Moser 2006) und ihrer geschlechtsspezifischen Sozialisation hinsichtlich Geschlechterrollen und -identitäten (Garbe 1999). Hingegen nimmt das *biologische* Geschlecht, also Sex, „ausschließlich Bezug [...] auf die Anatomie eines Menschen und dessen angeborene, körperliche Geschlechtlichkeit“ (Kiel 2014: 16).

Mit der Zeit hat sich „jedoch geklärt, dass sich „sex“ und „Gender“ nicht so eindeutig voneinander trennen lassen“ (Smykalla 2006: 2). Diese Trennung führt nämlich dazu, dass beim Fokus auf das soziale Geschlecht die biologische Weiblichkeit und Männlichkeit als vermeintlich *natürliche* Grundlage unhinterfragt bleibt, wenn sich nicht damit auseinandergesetzt wird, dass die Auffassung dessen, „was biologisch ist, ganz erheblich davon abhängt, was wir sozial als solches ansehen“ (Ebd.). Der materielle Unterschied ist also diskursiv geprägt (Butler 1995: 21), wie der erwähnte Wandel von dem „Ein-Geschlecht-Modell“ (Laqueur 1996) zu dem Zwei-Geschlechter-Modell mit einer eindeutigen Geschlechterordnung (Kiel 2014: 18) zeigt. Da „die soziokulturelle Entwicklung von Geschlecht durch die Feststellung und Einordnung der biologischen Geschlechtlichkeit eingegrenzt wird“ (Ebd.), zeigt sich erneut, dass kulturelle, soziale und biologische Faktoren zusammengedacht werden müssen, um die Handlungsspielräume eines Menschen zu begreifen. Daher steht der Begriff Gender mittlerweile für ein insgesamt „gewandeltes Verständnis von Geschlecht“ (Smykalla 2006: 3).

Trotz dessen war die analytische Trennung des sozialen und biologischen Geschlechts hilfreich, da dadurch ermöglicht wurde, die Rolle von Sozialisationsprozessen in der Konstitution von Geschlecht genauer zu erfassen. Die dahinterliegenden Mechanismen sind zudem nicht nur für die individuelle Identitätsbildung und ihre sozialen Beziehungen relevant, sondern auch für die Organisation von gesellschaftlichen Strukturen (Kiel 2014: 18; Budde 2003). Zwar ist das soziale Geschlecht veränderbar, doch eben durch die unterschiedlichen Handlungsspielräume für *weibliche* und *männliche* Personen und den damit einhergehenden sozialen Erwartungen, werden diese geschlechtlichen Erwartungen zunächst verinnerlicht und aktiv durch die Individuen reproduziert (Garbe 1999), wodurch es schwierig ist, aus diesem mit Erwartungen reproduzierenden Handlungsspielraum auszubrechen und sich entgegen dem zu erwartenden sozialen Geschlecht zu verhalten. Diese Konstruktion von Geschlecht im Alltag wird dabei als „doing gender“ (West/Zimmerman 1987) beschrieben und läuft in unterbewussten Routinen ab, welche nicht reflektiert werden (Prechtel 2005: 144).

An diese soziale Konstruktion von Gender schließt Judith Butler mit den Werken „Das Unbehagen der Geschlechter“ (1991) und „Körper von Gewicht“ (1995) an. Neben dem

anatomischen, biologischen Geschlecht (Sex) und der Geschlechtsidentität (Gender) geht Butler noch auf die sexuelle Praxis und das Begehren ein (1991: 38), welche unter dem Begriff der „Zwangsheterosexualität“ (Ebd.: 39) zusammengefasst werden und damit Geschlecht als Identität naturalisieren (Ebd.: 219). Schließlich werden durch den Zwang zur Heterosexualität „die Liebe, Lust, Ehe und Fortpflanzung“ (Ott 1998: 175) miteinander verschränkt. In der Heteronormativität zeigt sich dann, dass Männlichkeit und Weiblichkeit auf der einen Seiten unmissverständlich voneinander abgegrenzt sind und auf der anderen Seite „in direkter Verbindung und Abhängigkeit zueinander“ (Kiel 2014: 19) stehen. Diese binäre Aufteilung und Zuschreibung – männlich und weiblich – zeigt nochmals die diskursive Konstruiertheit über Körper, Geschlecht und Identität auf (Richard 2004: 87). Zusätzlich zeigt sich dies auch im Binärsystem von Computern und Konsolen zwischen Nullen und Einsen, welche den Anschein erwecken „perfects symbols of orders of Western reality“ (Plant 1998: 34) zu sein.

Diese Konstruiertheit und (Ein-)Ordnung in einem binären System von Geschlecht erklärt Butler mit der Theorie der Performativität¹⁰. Performativität ist „die ständig wiederholende und zitierende Praxis, durch die der Diskurs die Wirkungen erzeugt, die er benennt“ (Butler 1995: 22). Ähnlich wie andere rituelle gesellschaftliche Inszenierungen, braucht jene Inszenierung der Geschlechtsidentität auch eine wiederholte Darstellung (Butler 1991: 206), da dadurch überhaupt erst die damit einhergehende Körperlichkeit und Geschlecht erzeugt werden und existieren können. Diese wiederholende Darstellung umfasst dabei Verhaltensweisen im Sinne der Heteronormativität, wie bspw. Formen des Begehrens, Ausdruckweisen durch die Kleidung und die Sprechweise eines Menschen (Linden/Schulz 2023). Da die Wiederholung essenziell für die Materialisierung von Körperlichkeit und Geschlecht ist, deutet dies darauf hin, dass „die Körper sich nie völlig den Normen fügen, mit denen ihre Materialisierung erzwungen wird“ (Butler 1995: 21). Wird die Geschlechterbinarität nun in Frage gestellt und weniger performativ hergestellt, führt dies auch zur Kritik an den Funktionsweisen einer subjektorientierten, neoliberalen, durch Kategorien stabilisierten Gesellschaft (Engel 2002: 50).

Ungeachtet dessen ist die Geschlechterdifferenz so etwas wie ein notwendiger Hintergrund, damit das Denken, die Sprache und die Existenz eines Körpers in der Welt überhaupt erst möglich ist (Butler 2009: 284). So ist eine Person einerseits dem sozialen Geschlecht unterworfen und andererseits wird die Person auf diesem Wege zum Subjekt gemacht. In den Worten Butlers geht das *Ich* weder dem Prozess „der Entstehung von Geschlechtsidentität [...] voraus, noch folgt es ihm nach, sondern entsteht nur innerhalb der Matrix geschlechtsspezifischer Beziehungen“ (Butler 1995: 28). Somit ist die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten konstitutiv, da

¹⁰ In Kapitel 3.6 wird die Theorie der Performativität stärker auf den Kontext Videospiel bezogen.

sie eine Notwendigkeit sind, in der wir leben und ohne die das Leben nicht denkbar wäre (Butler 1995: 16). Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass geschlechtsspezifische Rollenbilder „mit dem Geschlecht einer Person verknüpfte Verhaltensmuster [sind], die von dieser Person selbst zunächst verinnerlicht und daraufhin reproduziert werden“ (Kiel 2014: 20). Diese Inszenierung von Rollen ist Bestandteil der Performativität von Gender.

Dies zeigt sich auch beim Social-Media Trend und Meme des sogenannten *performative Male* aus dem Jahr 2025, wo es Judith Butlers Theorie aus der Wissenschaft in den Mainstream des Internets geschafft hat. Bei dem *performative Male* geht es um den Archetyp eines neuen Typ Mann, welcher sich (vermeintlich) „oberflächlich mit eher weiblich (oder schwul) konnotierten Inhalten oder Konzepten beschäftigt, um die Zustimmung von Frauen zu erlangen“ (Fröhlich 2025). Kennzeichen sind zudem ein Matcha-Latte im Becher, ein Labubu am Gürtel, das Lesen von feministischer Literatur oder das Hören von Musik von Sängerinnen wie Clairo, sodass dieser Typ Mann (scheinbar) leicht identifiziert werden kann. Hierdurch wird deutlich, wie sehr das Geschlecht – in diesem Falle Männlichkeit – durch Codes und Zeichen konstruiert wird (Recher 2025), welche auf diesem Wege zu Abgrenzungen führen und die Männlichkeitsnorm stärken.

Die Figur des *performative Male* kann zwar so verstanden werden, dass manche Männer nur auf diese Weise handeln und performen, um die Aufmerksamkeit von feministischen Frauen zu erlangen, doch dann bleibt die Frage offen, was mit denjenigen Männern sei, die sich tatsächlich für diese Dinge interessieren und einfach ihren Interessen nachgehen wollen. Durch den Archetyp wird auf diesem Wege deutlich, wie verengt die Skripte und Rollenbilder für Männer sind, die ihnen gegenwärtig zur Verfügung stehen und das Männlichkeit, wie auch Weiblichkeit, schon immer „nichts anderes als ein fortlaufendes Schauspiel [waren], das erst durch endlose Wiederaufführung plausibel wirkt“ (Fröhlich 2025).

Für den Trendforscher J'Nae Phillips stellt sich diese Entwicklung als Gegenbewegung und Spiegel zu den Tradwifes dar – als Kurzform von „traditional wife“, also die Ehefrau unterstützt ihren Mann in seiner Rolle als Ernährer der Familie (West-Rosenthal/Scott 2024) –, bei welcher der *performative Male* ein großes Bewusstsein darüber hat, dass Männlichkeit geformt und zur Schau dargestellt werden kann (Bramley 2025). Damit wären sie das Gegenteil der Manosphere, welches ein loses antifeministisches Netzwerk ist und schädliche Männlichkeitsideale verbreitet (Boie 2025). Aus diesem Grund birgt das Meme für Juliet Williams, Professorin für Gender Studies, auch eine gewisse Gefahr, da das Label *performative Male* zu Entfremdung bei denjenigen Männern führen könnte, die ehrlich und authentisch versuchen würden Kontakt mit Frauen aufzunehmen und dem „feminist call“ zu folgen (Bedigan 2025). Ein Fazit eines

Newsartikels zu dem gegenwärtigen Thema lautet, dass Männer jetzt zwar nicht direkt eine Belohnung dafür erhalten sollten, endlich aufmerksam zu sein, doch „bashing them for finally giving it a go is not the best approach either“ (Bedigan 2025).

3.2 Hegemoniale Männlichkeit (Connell)

Das Phänomen des *performative Male* aus dem vorangegangenen Unterkapitel verdeutlicht sehr stark die unterschiedliche Bewertung der verschiedenen Formen von Männlichkeit. An diese Überlegungen schließt sich nahtlos die Theorie der Hegemonialen Männlichkeit von Raewyn Connell (2015) an, deren Werk „Der gemachte Mann“ als einer der Grundlagentexte der kritischen Männlichkeitsforschung gilt. Zunächst weist das Konzept der „Männlichkeit“ – im Sinne einer modernen westlichen Kultur – eine innere Relationalität auf, was bedeutet, dass „Männlichkeit“ ohne den Kontrastbegriff der „Weiblichkeit“ nicht existieren kann (Ebd.: 120). Damit stellt „Männlichkeit“ in Kürze eine Position im Geschlechterverhältnis dar, welche durch soziale Praktiken eingenommen wird und Auswirkungen „auf die körperliche Erfahrung, auf Persönlichkeit und Kultur“ (Ebd.: 124) hat.

Als soziale konfigurierende Praxis, welche das *Prozesshafte* in den Fokus rückt (Ebd.: 125), ist Männlichkeit somit „als ein Set von Werten, Einstellungen und Verhaltensweisen“ zu verstehen, welche „nicht an das körperliche Geschlecht gebunden“ (Holtermann/Hahne 2024: 11) sind. Eine der vertrautesten geschlechtsbezogenen Konfigurationspraktiken ist hierbei der individuelle Lebenslauf, welcher „einem Alltagsverständnis von Männlichkeit und Weiblichkeit zugrunde liegt“ (Connell 2015: 125). Aus dem „doing gender“ (West/Zimmerman 1987) des Alltags entsteht eine Handlungskonfiguration, welche von Psycholog:innen normalerweise als „Persönlichkeit“ oder „Charakter“ bezeichnet wird (Connell 2015: 125). Dieses Muster von Handlungen über die Zeit hinweg führt zu unterschiedlichen Bewertungen der gelebten Männlichkeiten, die sich in einer Rangordnung innerhalb der Männlichkeit widerspiegeln.

Um die erzeugte Hierarchie und Abgrenzung von Männlichkeit zu erklären, nutzt Connell in ihrem Ansatz den Begriff der hegemonialen Männlichkeit. Diese Form von Männlichkeit nimmt einerseits die bestimmende Position in der gegebenen Struktur des Geschlechterverhältnisses ein – hier patriarchale Strukturen – und andererseits kann diese jederzeit in Frage gestellt werden, sodass sie sich über die Zeit und den Raum verändern kann (Ebd.: 130). In dem Konzept der Hegemonie bezieht sie sich auf Antonio Gramsci, welcher sich hiermit „auf die gesellschaftliche Dynamik [bezieht], mit welcher eine Gruppe eine Führungsposition im gesellschaftlichen Leben einnimmt und aufrechterhält“ (Ebd.). Primär geschieht dies über einen erfolgreich erhobenen Anspruch auf Autorität, welche zwar oft durch Gewalt gestützt und aufrechterhalten wird, aber nicht zwingend durch direkte Gewalt eingeführt wird (Ebd.: 131). Insgesamt ist

Hegemonie also eine „historisch bewegliche Relation“, welche „das Schlüsselement von Männlichkeit“ darstellt (Connell 2015: 131).

Als gesellschaftlich akzeptierteste Form von Männlichkeit besitzt die *Hegemoniale Männlichkeit* die meisten *männlich* verstandenen Eigenschaften und lehnt *weibliche* Attribute ab (Holtermann/Hahne 2024: 30). Die *männlich* verstandenen Eigenschaften – also die Werte, Einstellungen und Verhaltensweisen (Ebd.: 11) – äußern und verkörpern sich bspw. in einem vermeintlichen „unverwundbaren, durchsetzungsfähigen, furchtlosen und starken Mann“ (Ebd.: 28), welcher niemals Gefühle zeigen oder Schwäche zugeben würde (Kimmel 2008: 45). Um nun ein Werkzeug für die konkrete Analyse von Videospielen in der Masterarbeit zu haben, eignet es sich einen Blick auf das psychologische Messinstrument des Conformity to Masculine Norms Inventory (CMNI) von Mahalik et al. (2003) zu werfen. Dieses Messinstrument umfasst nämlich jene Normen, welche „lange Zeit und teilweise auch heute noch als »natürlich männliche Eigenschaften«“ angesehen werden und viele Jungs weiterhin nach diesen erzogen werden (Dittmann/Boudot 2025). Die Skala des Messinstruments beinhaltet die folgenden elf Eigenschaften: Gewinnen, emotionale Kontrolle, Risikobereitschaft, Gewalt, Dominanz, Playboy, Selbstständigkeit, Vorrang der Arbeit, Macht über Frauen, Geringschätzung von Homosexuellen und Streben nach Status (Mahalik et al. 2003; Parent et al. 2011).

Manche dieser Eigenschaften mögen nicht mehr direkter Bestandteil der *Transnational Business Masculinity* sein, welche als neue Form von hegemonialer Männlichkeit angesehen wird (Connell/Wood 2005; Connell 2010). Doch für die Rahmenbedingungen der Masterarbeit ist es folgerichtiger auf bereits bewährte Kriterien zurückzugreifen, besonders weil den feministischen Game Studies bisher ein „theoretische[r] Überbau“ (Ebner-Zarl 2019: 2) fehlt und die gegenwärtige dominante Form von Männlichkeit weiterhin durch klassische Eigenschaften geprägt ist. Dies zeigt bspw. der Anstieg von Videos zur männlichen Vorherrschaft (Snyder 2025) oder das Konzept der Petromaskulinität (Daggett 2018).

Weitergehend gibt es noch die *komplizenhafte Männlichkeit*, welche zwar nicht dem Idealbild der hegemonialen Männlichkeit entspricht, aber dieses dennoch unterstützt und ihr solidarisch zugewendet ist: „Da durch die hegemoniale Männlichkeit alles Männliche bevorteilt wird, profitiert auch die komplizenhafte Männlichkeit davon“ (Holtermann/Hahne 2024: 30). Das implizierte Akzeptieren dieser patriarchalen Strukturen führt am Ende zu einer „patriarchalen Dividende“ (Connell 2015: 133), also dem Vorteil für Männer aus der Unterdrückung von Frauen durch patriarchale Strukturen.

Die *untergeordnete Männlichkeit* umfasst Eigenschaften, welche die hegemoniale Männlichkeit hingegen bekämpft oder zumindest aktiv ablehnt. Aus diesem Grund werden daher

Eigenschaften wie z.B. Sensibilität, Homosexualität oder Verletzlichkeit abgewertet und sprachlich mit der stets untergeordneten Weiblichkeit gleichgesetzt. Die Unterordnung findet insbesondere bei schwulen oder Transmännern statt, doch auch heterosexuelle Männer und Jungen können in diese Kategorie fallen (Connell 2015: 132). Neben den drei erwähnten internen Relationen der Geschlechterordnung gibt es noch die *marginalisierte Männlichkeit*, welche mit anderen Kategorien wie Klasse und Ethnie interagiert, wodurch weitere Beziehungsmuster entstehen (Ebd.: 134).

Insgesamt zeigt sich, dass die Zugehörigkeit zu diesen vier Männlichkeiten nicht statisch ist, sondern sich im Laufe der Zeit wandeln kann (Holtermann/Hahne 2024: 31). Dies legt sich bspw. bei der *geek masculinity* (siehe Kap. 2.2.2) offen, welche als eine Mischung aus einer untergeordneten protesthaften und komplizenhaften Form gegenüber hegemonialer Männlichkeit angesehen werden kann (Cameron 2019: 24f.). Als unternehmerische *geek masculinity* kann diese hingegen auch als die neue Form hegemonialer Männlichkeit betrachtet werden (Mendick et al. 2021).

Heutzutage sind traditionell männliche Lebensentwürfe jedenfalls gerade für die Männer attraktiv, welche diese kaum erreichen können (Bereswill 2007). Daneben wird die Dethematisierung von Geschlechterungleichheit als ein zentrales Merkmal des neoliberalen Geschlechterregimes betrachtet (McRobbie 2010) und die feministischen Diskurse werden neoliberalen Logiken zugeführt (Walgenbach 2015: 39). In dieser „List der Geschichte“ (Fraser 2009) werden

„Freiheit von patriarchaler Kontrolle, Selbstbestimmung, Empowerment und Unabhängigkeit [...] in der neoliberalen Wettbewerbslogik zu Flexibilität, Mobilität, individueller Eigenverantwortung, Selbstausbeutung, Leistungsorientierung sowie Abbau von wohlfahrtsstaatlicher Unterstützung“ (Walgenbach 2015: 30).

3.3 Die ernstesten Spiele des Wettbewerbs

Die Diskurse über Geschlechterverhältnisse oder die soziale Konstruktion von Geschlecht richten ihren Fokus in den meisten Fällen auf die Relation zwischen Frauen und Männern. Jedoch sind Geschlechterverhältnisse stets auch als Binnenverhältnisse zu verstehen, da sich die soziale Konstruktion von Geschlecht ebenso in den Interaktionen und Beziehungen zwischen Frauen untereinander wie auch zwischen Männern untereinander vollzieht. Damit kommt es in der homosozialen Dimension gleichermaßen zu einer Über- und Unterordnung (Meuser 2008: 5171). Unter Homosozialität versteht man hierbei „the seeking, enjoyment, and/or preference for the company of the same sex“ (Lipman-Blumen 1976: 16). Dies bedeutet, dass sich wechselseitig bei den Angehörigen des eigenen Geschlechts orientiert wird, sodass durch homosoziale Gemeinschaften die eigene Geschlechtsidentität geformt wird (Meuser 2008: 5171). Dies

trifft insbesondere auf die Geschlechtsidentität Männlichkeit zu, welche größtenteils ein „homosocial enactment“ (Kimmel 1996: 7) ist.

Nach Pierre Bourdieu wird der männliche Habitus „nur in Verbindung mit den Männern vorbehaltenen Raum, in dem sich, *unter Männern*, die ernstesten Spiele des Wettbewerbs abspielen“ (Bourdieu 1997: 203), konstruiert und vollzogen. Dieser vorbehaltene Raum sind die Bereiche der Gesellschaft, welche männlich konnotiert sind und damit ihrem Gestaltungswillen unterliegen: Ökonomie, Politik, Wissenschaft, Sport, religiöse Institutionen, Militär und auch semi- und nicht-öffentliche Felder, wie Clubs, Vereine und Freundeskreise, wo Männer unter sich sein können (Meuser 2008: 5171f.). Frauen nehmen in diesen Räumen hingegen nur die Rolle von Zuschauerinnen ein (Bourdieu 1997: 203). Die ernstesten Spiele des Wettbewerbs sind besonders durch zwei Merkmale gekennzeichnet: Zum einen die erwähnten sozialen vorbehaltenen Räume mit ihrem homosozialen Charakter und zum anderen durch die kompetitive Struktur von Männlichkeit, bei welcher sich Männer als „Partner-Gegner“ (Bourdieu 2005: 83) gegenüberstehen.

Für Michael Meuser, einem emeritierten Professor für Soziologie der Geschlechterverhältnisse, gilt, „dass der Wettbewerb ein zentrales Mittel männlicher Sozialisation ist“ (2008: 5172), welche Männer durch Wettbewerb einerseits trennt und andererseits „ein Mittel männlicher Vergemeinschaftung ist“ (Ebd.). Gerade dieses Gegen- und Miteinander, dieses Wettbewerbs und Solidarität, mag wie ein Widerspruch erscheinen, doch diese Eigenheit ist charakteristisch für viele Männlichkeitsrituale. Beispiele können dafür Trinkrituale unter Männern sein, Hooligans beim Sport – mit ihrer Selbstbezeichnung des „Spaßprügelns“ – oder auch der gleichzeitige Versuch zweier Männer sich zu verletzen, wodurch Gemeinschaft entsteht, da sie beide das gleiche Ziel verfolgen. Auf jeden Fall haben die Spiele des Wettbewerbs „eine große Bandbreite“ (Ebd.: 5173), bei welchen der Spieleinsatz, häufig die männliche Hegemonie gegenüber Frauen in der heterosozialen Dimension, einen zentralen Stellenwert einnimmt (Meuser 2006).

Die männliche Sozialisation besteht primär aus der heterosozialen Abgrenzung, welche im Fokus in Studien zur geschlechtlichen Sozialisation steht und detailliert erklärt wurde (Chodorow 1985; Böhnisch/Winter 1993), und aus dem Wettbewerb mit seiner „Distinktion in der binnengeschlechtlichen Relation“ (Meuser 2008: 5173). Zu letzterem fällt aus pädagogischer Sicht das hohe Maß an ausgeprägtem „wettbewerbsförmig strukturiertem Risikohandeln“ (Ebd.) auf, welches besonders in männlichen peer groups im Alter von Jugendlichen auftritt (Meuser 2005). Innerhalb des pädagogischen Diskurses wird dieses risikobehaftete Wettbewerbshandeln „als Ausdruck einer essentiellen Unsicherheit der männlichen Akteure

hinsichtlich ihrer geschlechtlichen Identität“ (Meuser 2008: 5174) interpretiert, welche die eigene fragile Geschlechtsidentität kompensieren (wollen). Dies ist somit eine Form des „doing gender“ (West/Zimmerman 1987), spezifischer des „*doing masculinity*“ (Meuser 2008: 5174).

Auch wenn im Wettbewerb die eigene Männlichkeit immer wieder aufs Neue konfrontiert und in Frage gestellt wird, bietet die Gemeinschaft des Wettbewerbs „eine fundamentale habituelle Sicherheit“ (Ebd.) bezüglich der Spielregel, wie eine sozial anerkannte Form von Männlichkeit kontinuierlich durch Performativität hergestellt werden kann. Gerade wegen dieser „fundamentale[n] habituelle[n] Sicherheit“ (Ebd.) ist es für Männer auch leichter weiterhin an den ernsten Spielen des Wettbewerbs teilzunehmen, statt aus ihnen auszusteigen und sich den Logiken zu widersetzen (Holtermann/Hahne 2024: 33). Durch eben diese ernsten Spiele des Wettbewerbs integrieren sich die Spielregeln um Männlichkeit „in das inkorporierte Geschlechtswissen der männlichen Akteure“ (Meuser 2008: 5174).

Das Gegen- und Miteinander ist wie erwähnt ein Bestandteil von Männlichkeitsritualen, so dass der Wettbewerb als Ritual von persönlichen Motiven entkoppelt werden kann, da es im Vordergrund nur um eine erwartbare Abfolge von Handlungen geht. Dies deutet darauf hin, dass die ritualisierten Spiele des Wettbewerbs die Funktion einer Strukturübung innehaben, welche eine von drei Sozialisationsformen nach Bourdieu (1993: 138) ist. Zum einen werden verschiedene Sachverhalte durch die einfache Gewöhnung an diese gelernt oder sie werden in einer zweiten Form der Sozialisation einer Person explizit unterwiesen. Zudem gibt es in jeder Gesellschaft Strukturübungen, in welchen spezifische Logiken eines Raumes gelernt werden. Im Sinne der ernsten Spiele des Wettbewerbs lernen heranwachsende Männer die Spiele und den Wettbewerb als solche „zu mögen, »Geschmack¹¹« daran zu finden“ (Meuser 2008: 5175).

Die Eigenschaft, den Wettbewerb zu lieben, verschafft männlich sozialisierten Personen hiermit einen „entscheidenden Gender-Vorteil“ (Ebd.) in den kompetitiven Strukturen beruflicher Spitzenpositionen des Kapitalismus, da „Konkurrenz und Wettbewerb [...] die zentralen Bausteine unserer Gesellschaften“ (Holtermann/Hahne 2024: 11) sind. Dabei ist nicht zu vergessen, dass der Kapitalismus mit seinen Spielregeln und Gesetzen eine erfundene Ordnung ist. Durch diese Tatsache werden Männer durch die Sozialisation mit der Strukturübung besser an das *Game* Kapitalismus angepasst. Obwohl es mehr als genug hoch qualifizierte Frauen für Spitzenpositionen gibt, sind diese in jenen weniger vertreten als Männer (Bocksch 2020). Manche dieser Frauen lehnen es unter Umständen ab, sich an dem Rennen zu den Spitzenpositionen zu beteiligen, da „sie zwar die Spielregeln durchschauen, es aber, anders als die Männer, nicht

¹¹ Hiermit bezieht sich Meuser auf „Die feinen Unterschiede“ (Bourdieu 1987), welche Bestandteil eines Habitus sind und damit die kulturellen Vorlieben und Praktiken von Menschen prägt.

oder nicht in dem Maße wie die Männer gelernt haben, den Wettbewerb als solchen zu lieben“ (Meuser 2008: 5175).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei den männlichen-homosozialen Beziehungen im hohen Maße eine kompetitive Struktur nachweisbar ist, welche in einem Wettbewerb mündet. Dieser Wettbewerb hat hierbei „eine vergemeinschaftende Funktion“ (Ebd.: 5171) und dient der männlichen peer-group als Strukturübung für eine kompetitive Männlichkeit. Wenn es nun so etwas wie ein Grundmuster gibt, welches den männlichen Habitus formt und den verschiedensten Kulturen zugrunde liegt, dann ist es wahrscheinlich die enge Verbindung zwischen dem Wettbewerb und der Solidarität. So messen sich Männer miteinander, brauchen aber gleichzeitig die Unterstützung ihrer Rivalen – beides bedingt sich gegenseitig (Ebd.: 5176). Die unterschiedlichen Vorlieben der Geschlechter zeichnen auch nochmal nach, wieso der Mensch als *homo ludens* „eben eigentlich ein ‚*vir ludens*‘ [Herv. d. Verf.]“ (Unterhuber 2024: 43), also ein spielender Mann ist.

Abseits davon sind die Wissenschaften für Pierre Bourdieu selbst ein Bereich, in welchem die ernstesten Spiele der Männlichkeit gespielt werden (Bourdieu 1997: 203). In den Game Studies ist es – ähnlich wie bei den Literaturwissenschaften und Kunstwissenschaften – so, dass es zum vorhandenen Komplex des aca-fans (Vist 2015a), also dem „academic fan“ kommt, der sich wissenschaftlich mit seinen eigenen Interessen auseinandersetzt. Hinzu kommt, dass ein Großteil der Forschenden der Game Studies das spezifische Selbstverständnis eines Gamers hat (Gekker 2021: 75). Sowohl dieses spezifische Selbstverständnis als Gamer und des aca-fans können als Ausprägungen der *geek masculinity* (siehe Kap. 2.2.2) verstanden werden, da beide auf der charakteristischen Verbindung von spezialisiertem Wissen über Games, der identitären Aufladung dieses Hobbies und einer damit einhergehenden Selbstpositionierung als kulturelle Insider basieren.

3.4 Externalisierung

Eine weitere Funktionsweise von Männlichkeit liegt in dem Muster der Externalisierung, welche darüber hinaus auch die Grundlage unserer gegenwärtigen Gesellschaft bildet. So betrachtet der Soziologe Stephan Lessenich die weltgesellschaftlichen Ungleichheitsverhältnisse im Kapitalismus und kommt zu der Erkenntnis, dass ‚wir‘ in den Strukturen nur (vermeintlich) gut leben können, weil es sich eben um eine Externalisierungsgesellschaft (2016) handelt. Der Begriff des Externalisierens beschreibt hierbei den Vorgang „bei dem etwas aus dem Inneren nach außen verlagert wird“ (Ebd.: 24) und stammt ursprünglich aus dem Kontext der Ökonomie. In diesem ökonomischen Kontext geht es dabei vor allem um das Ablagern – eben das Externalisieren – von Umweltschäden auf Dritte, was auf der Ebene von größeren

Sozialeinheiten zwischen dem globalen Norden und dem globalen Süden stattfindet. Der globale Norden entspricht dabei dem ‚wir‘ von Lessenich, welcher die externen Effekte seines eigenen Handelns auf den globalen Süden ablagert. Jener Vorgang wurde bereits vor über fünfzig Jahren als internationale Arbeitsteilung identifiziert (Galeano 1973).

Da der Kapitalismus eine „institutionalisierte Gesellschaftsordnung“ (Fraser/Jaeggi 2020: 80) ist, dessen ökonomische Denkweise sich verbreitet hat, erweitert Lessenich diese durch eine „historische Tiefenperspektive“ (Lessenich 2016: 47), um eine soziologische Interpretation zu ermöglichen. Durch die soziologische Lesart werden die Ebenen der Struktur und des Mechanismus erkennbar, welche die gängige soziale Praxis der Externalisierung erleichtern und ein anderes Handeln erschweren. Ausgangspunkt sind somit die strukturellen Machtasymmetrien, welche zum Mechanismus der Ausbeutung¹² führen und sich im Externalisierungshabitus niederschlagen (Ebd.: 52). Die strukturellen Machtunterschiede werden dabei durch soziale Kategorisierungen, insbesondere binären Zuschreibungen, verfestigt und durch die „stetige Reproduktion der ungleichen Vorteilsstruktur“ (Ebd.: 56) erwecken die binären Zuschreibungen zudem den Anschein, dass sie gerechtfertigt sind. Dies gilt insbesondere für jene Trennlinien zwischen Männern und Frauen, die aus den Machtasymmetrien und Ungleichheitsdynamiken geschlechtsspezifischer Arbeitsteilung hervorgehen und fortbestehen. Diese innergesellschaftlich angelegte Externalisierungskonstellation (Ebd.: 26) zwischen Männern und Frauen soll im Folgenden näher betrachtet werden.

Denn neben der „ökonomisch-gesellschaftliche[n] Wachstumsformel“ ist die Externalisierung zum anderen ein „psychodynamisch rückgebundenes männliches Verhaltens- und Bewältigungsmuster“ (Böhnisch 2018: 133), da Männlichkeit mit einer „generellen Außen- und Handlungsorientierung“ (Holtermann/Hahne 2024: 35) verknüpft ist. So zeigt sich in unserer Gesellschaft bereits im Aufwachsen von vielen Jungen, dass diese einen mangelnden Selbstbezug und eine Außenorientierung in ihren Einstellungen und im Verhalten entwickeln (Böhnisch 2018: 133). Vor allem wegen diesem „Nach-außen-gedrängt-Sein, Nicht-innehalten-Können“ haben Männer häufig Schwierigkeiten damit „sich in die Gefühle anderer hineinzusetzen“, also Empathie zu zeigen (Ebd.: 133f.). Dieser Mangel an Empathie stärkt hiermit das Konkurrenzverhalten von Männern, welches den herkömmlichen Merkmalen der Arbeitswelt entspricht und ihnen in diesen Strukturen einen „entscheidenden Gender-Vorteil“ (Meuser 2008: 5185) verschafft (siehe Kap. 3.3).

¹² Der Begriff der Ausbeutung wurde bereits im 19. Jahrhundert von Karl Marx (1867) geprägt und beschreibt in seinem Sinne den Vorgang, wenn kleinere Sozialeinheiten für ihre Arbeit einen unzureichenden Lohn bekommen. Im Kontext größerer Sozialeinheiten, bspw. Staaten, kommt es u.a. durch (Post-)Kolonialismus und Raubbau in der Ökologie zur Ausbeutung (Schneider/Toyka-Seid 2023).

Um sich einer Erklärung für dieses Phänomen anzunähern, gibt es in der entwicklungspsychologischen Geschlechterforschung die Annahme, „dass die Grundlagen für das männliche Bewältigungsmuster der Externalisierung“ (Böhnisch 2018: 134) bereits gelegt werden, wenn kleine Jungen mit der Zeit das Verlangen nach einer männlichen Bezugsperson – dies ist meistens der Vater – entwickeln und diese Bezugsperson eben nicht die notwendige ganzheitliche Form des Mann-Sein verkörpert und ermöglicht. Hierbei bedeutet Ganzheitlichkeit, dass sowohl Stärken wie auch Schwächen von der Bezugsperson verkörpert werden sollten. Wenn dies eben nicht der Fall ist, wird aufgrund dessen das *Männlich-Starke* idealisiert und das *Weiblich-Schwache* abgewertet. In der pubertären Jugendphase verstärkt sich dieser Effekt dann nochmals (Ebd.). In Konstellationen von emotional verfügbaren Vätern und sozial selbstständigen Müttern ist jedoch die Chance höher, dass die eigene Handlungsfähigkeit des Sohnes nicht immer wieder über diese Mechanismen erlangt wird. Des Weiteren spielt die soziale Umwelt eine wichtige Rolle, welche Jungen und Männer darin bestärken kann, einen realistischen Selbstbezug zu entwickeln und somit Schwächen wie auch Gefühle zu leben (Ebd.: 134f.).

Doch trotz dessen befinden sie sich weiterhin in einer Externalisierungsgesellschaft (Lessenich 2016), welche die persönliche Internalisierung und das Innehalten abwertet und zu einem Problem umdeutet. Dem Bedürfnis sich mehr in familiäre Sorgekontexte einzubringen, steht eine Intensivierung der Erwerbsarbeit gegenüber, welche weiterhin einen großen Einfluss auf das eigene männliche Selbstbild hat, und sie deswegen daran hemmt. Denn solange der

„*Mechanismus von Externalisierung und Abspaltung in der Ökonomie verankert ist [...] und einen entsprechenden Sozialisationstyp strukturell abfordert, ist das Mann-Sein in unserer Gesellschaft über den Lebenslauf hinweg immer wieder in diesen Bann der Externalisierung gezogen*“ (Böhnisch 2018: 135).

Wie erwähnt, ist das männliche Selbstbild immer noch sehr durch die Erwerbsarbeit – Stichwort Ernährermodell, welches eine „prototypische Externalisierungskonstellation“ (Lessenich 2016: 57) ist – geprägt, sodass dieses Selbstbild durch die neoliberale Ausprägung des *abstract worker* (Böhnisch 2018: 36) umso mehr auseinanderbricht. Der arbeitende Mensch erscheint im Kapitalismus hiermit nur noch als austauschbare Ware, welche in erster Linie nach ihrer ökonomischen Verwertbarkeit bemessen wird. Böhnisch (2018: 138) betont hierbei, dass der *abstract worker* weiterhin ein naturgebundenes, entwicklungsabhängiges und sozial angewiesenes Wesen bleibt, welches für seine persönliche Stabilität auf verlässliche soziale Bezüge angewiesen ist. Gerade dieses Verlangen nach „lebensweltliche[m] Halt“ (Ebd.) wird insbesondere in unübersichtlichen, digitalisierten Arbeitswelten größer.

Um nun Kontinuität und Anerkennung zu erfahren, werden Familie, Partnerschaften und lokale Gemeinschaften zu entscheidenden Ressourcen. An dieser Stelle stoßen Männer jedoch

auf eine doppelte Irritation: Einerseits sind traditionelle Formen männlicher Dominanz und Selbstverständlichkeit in den Lebenswelten erodiert und andererseits kann die Ökonomie keine allumfassende Sicherheit mehr bieten. Der „postmoderne Mann“ bewegt sich damit in einem Spannungsfeld zwischen externalisierter Arbeitslogik, der Notwendigkeit zu lebensweltlichen Aushandlungen und innerem Abspaltungsdruck. Um in diesem Dreieck bestehen zu können, bleibt Männern kaum etwas anderes übrig, als neue Formen der Selbstinszenierung und Selbstreflexivität zu entwickeln. Wo früher gesellschaftliche Rollen und weibliches Entgegenkommen Halt boten, erfordert die eigene biografische Gestaltung heutzutage deutlich mehr eigene Anstrengung. Der Rückzug auf Konsum, Karriereepisoden oder projektbezogene Anerkennung kann nur noch kurzfristig Halt bieten, ist aber keine dauerhafte Lösung (Böhnisch 2018: 138f.).

Abschließend lässt sich festhalten, dass die Außenorientierung teilweise Vorteile für Männer bieten kann wie „Durchsetzungsfähigkeit, Stärke, Selbstbewusstsein, Handlungsfähigkeit, Selbstwirksamkeit und Abgrenzungsfähigkeit“ (Holtermann/Hahne 2024: 35), aber eben auch viele der erwähnten Nachteile mit sich bringt. Es kommt eben zur „Schwächung der Sensibilitäts- und Beziehungsfähigkeit“ (Ebd.), dem Verlust der Empathie für andere und sich selbst, einer erschwerten Risikoeinschätzung und um Hilfe zu fragen ist „fast unmöglich“ (Ebd.).

3.5 Begriffsklärung von Videospielen

Um sich mit dem Untersuchungsgegenstand eindeutiger auseinanderzusetzen zu können, bedarf es einer Art Definition und in der deutschen Sprache lässt sich diese Begriffsbildung auf die damalige Popkultur und US-amerikanische Begriffe zurückführen. So wurden in der Vergangenheit für den Forschungsgegenstand zahlreiche Begriffe wie „Telespiel, elektronisches Spiel, Computerspiel, Videospiel, Bildschirmspiel, Digitales Spiel, Game“ (Koubek 2020: 34) verwendet. Von diesen sind die Begriffe Videospiel, Computerspiel und Automatenspiel übriggeblieben, welche sich durch die Plattform des Spiels abgegrenzt haben. Demnach galt für Videospiele, dass diese an Konsolen und Fernsehern gespielt wurden, Computerspiele an Heimcomputern und Automatenspiele an Arcade-Automaten in Spielhallen (Ebd.). Da Konsolen und Personal Computer (PCs) zu Ende der 1980er Jahre preiswerter und komfortabler wurden, verloren Spielhallen mit ihren Automatenspielen den damaligen Reiz (Interactive Studio 2024) und der Begriff Automatenspiel damit seine Relevanz. Übrig geblieben sind das Computerspiel und das Videospiel, dessen Unterscheidung heutzutage jedoch auch hinfalliger geworden ist, da Spiele häufiger für beide Formen von Plattformen erscheinen (Koubek 2020: 35). Dies zeigt sich zum Beispiel auch bei den ausgewählten Games der Masterarbeit, da diese anfangs nur auf Konsolen erschienen sind und Jahre später auch auf PCs. Dies wird im Englischen dann als „Multi-Platform-Release“ bezeichnet.

In beiden Begriffen – Computerspiel und Videospiel – findet sich das deutsche Wort *Spiel* wieder, welches für sich allein genommen viele soziale und kulturelle Praktiken umfasst, wodurch dieses meistens mit Kinderaktivitäten verknüpft wurde. Infolgedessen wurde nach alternativen Bezeichnungen gesucht und durch die Gründung verschiedener Interessenvertretungen sollte sich der Begriff Unterhaltungssoftware als Option entwickeln. Dies gelang jedoch nicht und stattdessen hat sich in den 1990er Jahren das englische Wort *Games* durchgesetzt, welches sowohl das Computer- und Videospiel beschreibt als auch die restlichen Bezeichnungen der Vergangenheit umfasst (Koubek 2020: 35).

In dem Unterfangen einen möglichst neutralen Oberbegriff zu finden, haben verschiedene wichtige Akteure der Branche unterschiedliche Bezeichnungen geprägt. Hierdurch gibt es immer noch keine eindeutige Bezeichnung, wodurch es zu folgendem Szenario kommen kann:

*„Es ist für eine Firma also möglich, im **game**-Verband [Herv. d. Verf.] organisiert zu sein, dabei ein Produkt zu entwickeln, das als **innovativer audiovisueller Inhalt** [Herv. d. Verf.] gefördert wird, von der USK als **interaktive Unterhaltungssoftware** [Herv. d. Verf.] geprüft und im Handel als **Videospiel** [Herv. d. Verf.] vertrieben wird, um sich damit anschließend um den Deutschen **Computerspielpreis** [Herv. d. Verf.] zu bewerben“ (Ebd.: 36).*

Daher werden diese Begriffe in der Masterarbeit ebenso teilweise als Synonyme verwendet.

3.5.1 Genres

Neben dieser Außen-Perspektive auf Videospiele gibt es eine Binnenunterteilung im Medium selbst, welche als Genres bezeichnet werden. Ein Genre ist hierbei „die Bezeichnung für eine Menge an Werken mit gemeinsamen inhaltlichen oder stilistischen Merkmalen“ (Koubek 2020: 37). Im Idealfall kann jedes Videospiel einem trennscharfen Genre zugeordnet werden, doch in der Realität gibt es viele Überschneidungen. Dennoch können Genres den Konsument:innen dabei helfen, in die Vielzahl an kulturellen Werken eine (künstliche) Ordnung zu bringen, womit Verständigung und Orientierung zugänglicher gestaltet werden können.

Die Zuordnung zu Genres geschieht bei Computerspielen meistens durch die spielerischen Aspekte, also durch die „Regeln, Herausforderungen und Ziele, Objekte und Eigenschaften, Ereignisse und Handlungsmöglichkeiten“ (Ebd.). Zusätzlich kann die Einteilung und Abgrenzung noch anhand weiterer Merkmale stattfinden, wie den narrativen Besonderheiten, technischen Merkmalen und visuellen Charakteristika – der Kameraperspektive und der Räumlichkeit der Darstellung. Auf diese Art und Weise kann bspw. *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD 1986) als 2D-Fantasy-Action-Adventure-Videospiel und *Half-Life: Alyx* (Valve 2020) als Virtual-Reality-Science-Fiction-First-Person-Shooter bezeichnet werden. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), welche verschiedene Spielertitel zur Alterseinstufung in Deutschland überprüft, listet auf ihrer Website insgesamt 34 verschiedene Genres auf (USK 2025a).

3.5.2 Genre Action-Adventure

Eines dieser aufgezählten Genres ist das Action-Adventure, welches sich „aufgrund seiner kämpferischen Anteile deutlich [vom klassischen Adventure] unterscheidet“ und durch diese Action umso mehr zu einem Abenteuer wird (USK 2025b). Die USK beschreibt die Spielsituation wie folgt:

*„Nach und nach erschließt sich eine abenteuerliche Aufgabe vor eher fantastischem Hintergrund. Hier steuern die Spieler*innen ihre Figur actionorientiert, aber auch mit Köpfchen durch spannungsgeladene Kulissen wie Dschungel, Katakomben und Verliese. Neben Prügeleien oder Schusswechseln müssen immer wieder auch Statuen verschoben, Geheimgänge gefunden oder in die Story eingebundene Rätsel gelöst werden“ (Ebd.).*

Bei den „The Game Awards“, der größten jährliche Preisverleihung von Videospielen, gibt es seit Gründung dieser im Jahr 2014 einen eigenen Preis für Best Action/Adventure Game zu gewinnen (The Game Awards 2025a). Dieser wird dort mit den Worten „[f]or the best action/adventure game, combining combat with traversal and puzzle solving“ (Ebd.: 2025b) beschrieben. Im Jahr 2024 zeigte sich in allen Altersgruppen (ab 16 Jahren), dass das Action-Adventure Genre durchschnittlich das zweitbeliebteste Genre der 14 befragten Genres – das durchschnittlich beliebteste Genre ist das Genre Shooter – war (We Are Social et al. 2025). Für die Analyse der Masterarbeit zeigt sich bspw. in Kapitel 5.2 genauer die Relevanz und Eigenschaften des Genres für die Untersuchungsgegenstände.

3.6 Technologische Vermittlung von Gender in Videospielen

Die virtuellen Welten von Videospielen wurden primär zur Freizeitbeschäftigung erschaffen, um damit der Realität entfliehen zu können. Demnach müssten dort etablierte traditionelle Geschlechternormen nicht existieren, da es sich eben um virtuell geschaffene Orte handelt, welche in der Theorie nicht den Normen, Werten und den sozialen Restriktionen der Realität entsprechen müssten. Doch gerade trotz dieser Freiheiten hat sich das Medium Videospiel zu einem Ort des Sexismus und der Misogynie entwickelt, welcher seine Möglichkeiten zur Befreiung von den sozialen Restriktionen der Realität durch das Erleben des Spielens (größtenteils) nicht nutzt. Jacqueline Marie Potvin (2013) geht dem mit Hilfe feministischer Theorien nach und bezieht sich dabei unter anderem auch auf das Cyborg Manifesto von Donna Haraway (1995). Dieses soll folgend kurz erklärt und dann in den Kontext der Videospiele eingebunden werden. Abschließend folgt ein Überblick über den dazugehörigen Diskurs des Cyborg Manifesto in den Game Studies (Jansen 2020).

In dem Manifest von Donna Haraway, welches erstmals 1985 in englischer Sprache erschien, geht es um eine radikale Perspektive auf Identität, Geschlecht und Technologie. Der namensgebende Cyborg besitzt im westlichen Sinn keine Ursprungsgeschichte, wodurch dieser

klassische Geschlechterdifferenzen bereits unterläuft (Haraway 1995: 2), und kann unter anderem auf zwei verschiedene Weisen gelesen werden. Zum einen bezeichnet er ein technologisch-organisches Objekt, welches „im Rahmen der herrschenden gesellschaftlichen Wissenschafts- und Technologieverhältnisse hervorgebracht“ (Ebd.: 17) wurde. Zum anderen dient der Begriff als „oppositionelle feministische Erzählfigur“ (Ebd.), welche jene Menschen beschreibt, die in der postmodernen Welt leben. Hierdurch sind die Cyborgs auch ein Geschöpf der gesellschaftlichen Wirklichkeit und der Fiktion. Für Haraway gilt dabei, dass „[g]esellschaftliche Wirklichkeit, d.h. gelebte soziale Beziehungen, [...] unser wichtigstes politisches Konstrukt, eine weltverändernde Fiktion“ (Ebd.: 1) sind. Die Grenze zwischen Science-Fiction und der gesellschaftlichen Realität ist demnach „eine optische Täuschung“ (Ebd.).

Haraway möchte mit dem Aufsatz ihren Anteil zu einer sozial-feministischen Kultur mit einer postmodernen, nichtnaturalistischen Theorie beitragen. In ihrer Utopie stellt sie sich „eine Welt ohne Gender“ (Ebd.: 2) vor, doch dieser stehen „problematische Dualismen“ (Ebd.: 13) entgegen, welche sich weiterhin in der westlichen Denkweise festhalten. Diese sind nämlich „systematischer Bestandteil der Logiken und Praktiken der Herrschaft über Frauen, farbige Menschen, Natur, Arbeiterinnen, Tiere“ (Ebd.) und damit Grundlage für einen patriarchalen und rassistischen Kapitalismus (Ebd.: 2). Unter diese Dualismen fallen Kultur/Natur, Geist/Körper, männlich/weiblich, Realität/Erscheinung, Wahrheit/Illusion, Selbst/Andere, Schöpferin/Geschöpf und viele weitere (Ebd.: 13).

Mit der Kultur der Hochtechnologien verschwimmen diese Dualismen jedoch immer mehr und lassen sich als Grenzziehungen erkennen. Diese sind im Vergleich zu Dualismen wesentlich flexibler und können überschritten werden. Haraway stellt dar, dass es drei ausschlaggebende solcher Grenzziehungen gibt und diese immer mehr verschwinden. Die Grenze zwischen Tier und Mensch existiert aufgrund gebrochener Trennungslinien wie der Sprache, dem Sozialverhalten oder dem Werkzeuggebrauch nicht mehr. Genauso verhält es sich auch mit der Grenze zwischen Organismen – Tier und Mensch – und Maschinen (Ebd.: 3). Bereits durch Entwicklungen des 20. Jahrhunderts erscheinen in ihren Worten die Maschinen „auf verwirrende Weise quicklebendig“ und die Organismen hingegen als „beängstigend träge“ (Ebd.: 4). Die vermeintliche dritte Grenze verläuft zwischen dem Physikalischen und Nichtphysikalischen und wird laut ihr auch immer unschärfer (Ebd.). Die vorherrschenden starren Dualismen können somit bewusst aufgelöst werden und stattdessen kann in partiellen Identitäten gedacht werden (Ebd.: 16).

Gerade das Verschwimmen der Grenze zwischen Organismen und Maschinen führt dazu, dass in genau diesem Moment die Gestalt des Cyborgs produziert und repräsentiert wird (Potvin

2013: 133). Auch wenn Videospiele von Donna Haraway nur kurz angeschnitten wurden, argumentiert Jacqueline Marie Potvin, dass das Spielen von Videospielen eine „temporary experience of Cyborg embodiment and subjectivity“ (Potvin 2013: 133) darstellt. Hierdurch haben Videospiele einerseits das Potenzial den Geschlechterdualismus zu destabilisieren, doch andererseits stellt sich die Frage, warum dies bisher nicht eingetreten ist.

Um dies zu verstehen, muss zuerst erfasst werden, was beim Spielen von Games eigentlich passiert. In dem Moment, in dem eine Person Videospiele spielt, verschwimmt die Grenze zwischen dem Organismus – der Person – und der Maschine – des Videospiels – durch die Identifikation und Kooperation mit einem virtuellen Selbst, also einem sogenannten spielbaren Avatar (Ebd.: 134). Dieser Prozess der virtuellen Identifikation ist komplex und teilweise undurchschaubar, da man sich als Spieler:in sowohl mit dem physischen/materiellen Selbst identifiziert als auch mit dem Selbst, welches durch die Technologie einer Konsole und dem Controller repräsentiert und gesteuert wird (Ebd.). Dies wiederum resultiert in der spezifischen Erfahrung einer virtuellen Verkörperung (Giddings 2009), sodass Gaming nicht nur eine körperlose Erfahrung ist, in der in eine virtuelle Welt eingetaucht wird (Potvin 2013: 134). Beim Spielen werden auf den verschiedensten Ebenen – im Gameplay und den Zwischensequenzen - Gefühle empfunden, welche sich physiologisch manifestieren (Kennedy 2002). Diese Erkenntnis deutet daraufhin, dass man selbst in den immersivsten Momenten nicht den eigenen organischen Körper zurücklässt (Potvin 2013: 134).

Dieses enge wechselseitige Zusammenwirken zwischen menschlichen und technologischen Komponenten - fortwährend Kollusion¹³ genannt - führt zu einer einzigartigen subjektiven Erfahrung (Giddings 2009), welche die Geschlossenheit durch zuvor gezogene Grenzen ablehnt und damit eine zentrale Erfahrung und Komponente einer Cyborgidentität darstellt (Potvin 2013: 134). Durch das Spielen verschiedener Spiele, Genres, Avatare usw. akzeptieren Spieler:innen die Befangenheit ihrer Identität „in the fusing of our self with multiple, fictional, and changeable selves through our interaction and identification with avatars and consoles“ (Ebd.: 134f.).

Ein weiterer Blick auf die Identität von Menschen aus psychologischer Perspektive deckt mithilfe der sozialkognitiven Lerntheorie (Bandura 1986) und der Selbstbestimmungstheorie

¹³ Auf der Mikro-Ebene der Verhaltensbiologie fürs Spielen eignet sich der Begriff der Kollusion. Der Begriff hat eine spielerische Wortherkunft vom lat. *colludere*, was „zusammen spielen“ bedeutet und damit über Formulierungen wie „gemeinsam handeln“ oder „in Einheit agieren“ hinausgeht. Der Begriff sagt noch nichts über die involvierten Entitäten aus, aber deutet an, dass die Handlungsmacht (Agency) in Videospielen unterschiedlich verteilt wird. Das Spielerlebnis entsteht gerade dadurch, dass all diese Elemente (die formalen Abläufe in Spielen, verkörpertes Wissen, Spielpraktiken, virtuelle Welten und weitere Körper) in der Spielpraxis zusammenkommen (Giddings 2009: 13).

(Deci/Ryan 1985) auf, wie Identität geformt und mit Gendernormen umgegangen wird. Die sozialkognitive Lerntheorie legt dabei nahe, dass Menschen Verhalten, inklusiver Genderrollen, durch Beobachtung und Imitation von Anderen im eigenen Umfeld lernen. Medien, wie Videospiele, fallen demnach auch ins eigene Umfeld und formen die Identität von Menschen mit (Behm-Morawitz/Mastro 2009). Die Selbstbestimmungstheorie fügt noch hinzu, dass die intrinsische Motivation nach Kompetenz, Autonomie und sozialer Eingebundenheit beeinflusst, wie mit Gender-Normen umgegangen wird (UNESCO 2024: 64). Zusammen mit den Theorien von Butler (siehe Kap. 3.1) und Connell (siehe Kap. 3.2) entsteht damit ein Framework für das Verständnis, wie Videospiele Ideen über Männlichkeit transportieren und wie Rezipient:innen mit diesen Darstellungen umgehen (UNESCO 2024: 65).

Mit dem Wissen, dass es beim Spielen von Games zu einer Kollusion und einer einzigartigen subjektiven Erfahrung (Giddings 2009) kommt, welche Grenzziehungen ablehnt und die Befangenheit der eigenen Identität akzeptiert, wird den Spieler:innen ermöglicht mit scheinbar stabilen Genderidentitäten zu spielen und diese als Spektrum zu betrachten (Potvin 2013: 135). Dadurch entstehen neue Möglichkeiten, verschiedene Gender zu verkörpern und zu verwirklichen. Doch wie bereits zu Beginn des Unterkapitels erwähnt, ist das Medium Videospiel ein Ort des Sexismus und der Misogynie, welcher die zentrale Bedeutung von Sex und Gender für das Gameplay unterstreicht (Consalvo 2012). Unter Umständen kann das Steuern von weiblichen Avataren durch Spieler sogar dazu führen, dass die männliche Kontrolle über den weiblichen Körper wieder etabliert wird, womit bestehende Herrschaftsverhältnisse eher stabilisiert statt entwirrt werden (Kennedy 2002).

Um die Diskrepanz zwischen Realität und Potenzial besser zu verstehen, begreift Potvin (2013: 135) das Spielen von Videospielen als einen Ort und eine Form der Gender-Performativität. Damit bezieht sie sich auf Judith Butlers Theorie der Performativität ein (siehe Kap. 3.1), um einen Erklärungsversuch herzuleiten. Zur Erinnerung: Performativität ist hierbei „die ständig wiederholende und zitierende Praxis, durch die der Diskurs die Wirkungen erzeugt, die er benennt“ (Butler 1995: 22). Hierdurch materialisieren sich Männlichkeit und Weiblichkeit als Identitäten und Rollen, eben auch durch das Spielen von Videospielen. Wichtig dabei ist, dass diese Tätigkeit von außen immer noch als männliche Beschäftigung verstanden wird (siehe Kap. 2.2), auch wenn sich dies mittlerweile verändert (Kennedy 2002). Doch selbst im Diskurs zwischen Gamern werden manche Genres, bspw. First-Person Shooter, als ein männliches Genre verstanden (Bertozzi 2012). Durch „die ständig wiederholende und zitierende Praxis“ (Butler 1995: 22), welche das Spielen von Games als männlich versteht – in den Diskursen

außer- und innerhalb des Mediums –, ist dieses Spielen damit genauer gesagt eine Performativität von Männlichkeit (Potvin 2013: 136).

Trotz dessen gibt es weiterhin die Möglichkeit diesen Diskurs in den Grenzen des iterativen Prozesses mit eigener Handlungsfähigkeit zu unterbrechen und die wiederholten Normen zu destabilisieren. Dies ist möglich, da die Notwendigkeit der ständigen Wiederholung von Geschlecht durch Performativität zeigt, „daß [sic] die Materialisierung nie ganz vollendet ist, daß [sic] die Körper sich nie völlig den Normen fügen, mit denen ihre Materialisierung erzwungen wird“ (Butler 1995: 21). Zwar fördern und verhindern Videospiele bestimmte Gender-Performances, doch sie ermöglichen durch Überschreitung, Destabilisierung und Befreiung auch die Erfahrung der sogenannten Cyborgidentität (Potvin 2013: 136).

Die Ambivalenz und Diskrepanz lässt sich beispielhaft an der übertriebenen Weiblichkeit von Lara Crofts virtuellem Körper aus der Action-Adventure Reihe Tomb Raider (1996 Core Design) erklären (Potvin 2013: 137f.). Der virtuelle Körper stabilisiert einerseits ihre Identität als übersexualisiertes weibliches Objekt (Kennedy 2002; Schleiner 2001), andererseits wird dieser Prozess auch unterbrochen. Dies geschieht dadurch, dass Lara Croft zu einer Karikatur von Weiblichkeit wurde, welche ihre übertriebenen körperlichen Merkmale als reine Konstrukte darstellt. In diesem Prozess wird die Performativität von Weiblichkeit denaturalisiert (Kennedy 2002: 7). Dies ist besonders interessant, da es sich bei Lara Crofts Avatar und Körper im Grunde um nichts Natürliches handelt, sondern um etwas virtuell Geschaffenes und Codiertes - wortwörtlich, da Videospiele in einem Code programmiert werden (Potvin 2013: 137). Des Weiteren kann die Darstellung von Lara Croft in Form der hypersexualisierten Weiblichkeit auf folgende Art und Weise den Geschlechterdualismus destabilisieren: Durch die Kollision, also dem einzigartigen Zusammenspiel zwischen Mensch und Maschine, kommt es zu einem Kontrast ihrer Figur und der *männlichen* Umgebung und Aufgaben, welche durch diese Gegensätzlichkeit den Dualismus schwächen kann (Kennedy 2002: 7).

Eine andere Möglichkeit ist jedoch, dass genau ihre überzeichnete hyper-feminine Figur dazu führt, dass die Ausübung von Männlichkeit nur etwas Temporäres ist und damit als eine „containment strategy“ (Potvin 2013: 137) funktioniert und ihre Weiblichkeit trotz dessen immer wieder aufs Neue bekräftigt. Als übersexualisiertes weibliches Objekt kann Lara Croft auch zu einem Objekt der männlichen Begierde werden, womit durch das Steuern ihres Avatars die männliche Kontrolle über den weiblichen Körper wieder etabliert werden kann (Kennedy 2002). In einem Interview hat der Executive Producer des Tomb Raider Reboots (Crystal Dynamics/Eidos Montréal 2013), Ron Rosenberg, erzählt, dass Spieler:innen sich beim Spielen nicht in den Charakter Lara Croft hineinprojizieren, sondern stattdessen die Dynamik „I’m

going to this adventure with her and trying to protect her” vorherrscht (Schreier 2012). Unabhängig davon, welche Perspektive man eher vertritt, zeigt sich die Gemeinsamkeit von (sexistischen) gegenderten Normen. So können Spieler die Rolle des männlichen Beschützers von Lara einnehmen oder sie nehmen die Handlungsmacht über ein weibliches Objekt ein (Potvin 2013: 137).

Im Sinne einer „temporary experience of Cyborg embodiment and subjectivity” (Ebd.: 133) gibt die Identifizierung und Kontrolle eines weiblichen Körpers männlichen Spielenden die Gelegenheit unter Umständen eine „transgender experience“ zu erleben, wie Kennedy (2002) argumentiert. Dabei sollte jedoch nicht vergessen werden, dass das Verhältnis zwischen dem/der Spieler:in und dem Avatar selten eines der vollständigen Identifizierung darstellt (Giddings 2009). Zusätzlich kann die Beziehung zwischen einem aktiven männlichen Subjekt und einem passiven weiblichen Objekt Geschlechterdualismen wieder erneut festigen (Kennedy 2002). Zusammenfassend kann die Cyborg Kollusion mit dem Beispielcharakter Lara Croft Gender Normen sowohl untergraben als auch stabilisieren (Potvin 2013: 138).

Ein anderes kurzes Beispiel umfasst das Action-Rollenspiel Mass Effect (BioWare 2007) bei dem man sich zwar das Geschlecht des Hauptcharakters aussuchen kann, sich dies aber nicht bedeutend auf den Inhalt der Geschichte auswirkt (Cobbett 2012). Sich für den weiblichen Avatar zu entscheiden, unterbricht dabei nur ein wenig das Setting von einem militärischen, politischen Helden, welcher selbst grundlegend männlich codiert wurde (Potvin 2013: 138).

Insgesamt bleibt daher die Frage offen, ob die Verfügbarkeit von weiblichen Avataren die Gamingwelt weniger geschlechtsspezifisch macht und damit neue gegenderte Subjektpositionen ermöglicht oder ob es sich weiterhin um die Ausübung von Männlichkeit handelt, diesmal jedoch nur mit einem weiblichen Avatar (Ebd.). Letztendlich ist das Potenzial der Cyborg Welten und ihrer Identitäten durch die Tatsache begrenzt, dass diese Hybride sind. Sie erweitern zwar unsere vorgeordnete Welt und Identitäten, doch sie werden nach wie vor aus diesen konstruiert und geschaffen (Ebd.: 139). Die unterschiedlichsten virtuellen Umgebungen mit ihren Regeln, wie sozialen Normen und Werten, basieren immer auf unseren eigenen Erfahrungen und der Fähigkeit, uns andere Welten vorzustellen und diese zu erschaffen. Die temporäre Verkörperung und Subjektivität eines Cyborgs ist hingegen nicht nur durch uns selbst und unsere Fähigkeiten beschränkt, sondern auch durch unsere technischen Ressourcen (Giddings 2009).

Trotz dieser Tatsachen und dass Genderdualismen in Videospielen und ihrer Kultur eher stabilisiert werden, bieten Games die Möglichkeit, die Herausforderungen und Zwänge zu verstehen, denen wir gegenüberstehen, wenn wir uns eine Welt (materiell oder virtuell) vorstellen, die neue vergeschlechtlichte oder keine vergeschlechtlichten Subjektivitäten mehr beinhaltet

(Potvin 2013: 140). Durch das ko-konstitutive Zusammenspiel zwischen unserem virtuellen und materiellen Selbst kann uns dieses „new and productive means of working towards a more liberatory understanding of gender“ (Ebd.) bieten. In der Cyborg Kollusion verschwimmen die Grenzziehungen immer wieder aufs Neue, wie Donna Haraway bereits bekräftigt hatte.

In den Game Studies gibt es eine allgemeine Tendenz, sich von der Untersuchung der Rolle von Videospielen bei der Aufrechterhaltung von Systemen der Unterdrückung abzuwenden (Jansen 2020: 1). Diese Tendenz wurde von Donna Haraway zwar explizit abgelehnt (Haraway/Nakamura 2003), doch dies hindert die Game Studies nicht daran ihren Cyborg eher in einer positiven Lesart aufzugreifen (Jansen 2020: 1), wie dem Argument, dass der Cyborg für Vergnügen bei der Verwirrung von Grenzen sorgt (Haraway 1991: 150). Ihr Konzept ist zum Beispiel dann hilfreich, wenn man sich die verkörperte Beziehung zwischen den Videospiel-Spieler:innen und den Gaming-Maschinen anschaut (Jansen 2020: 1). Beispiele dafür sind Argumente wie, dass Videospiele eine „singular opportunity to think through what it means to be a cyborg“ (Friedman 1999: 138) bieten oder auch, dass Videospiele gezielt die Wahrnehmung normativer Spieler:innen irritieren können (Vist 2015b: 56).

Die kritischen Aspekte von Haraways Arbeit werden jedoch übersehen, besonders ihre Warnungen vor der Komplizenschaft digitaler Technologien mit patriarchalen und militärischen Machtstrukturen (Haraway 1991: 168). Für sie ermöglichen Videospiele eine spezifische Art von „identity tourism“ (Nakamura 2002), also der Tatsache, dass man sich als spielende Person mit der Entität identifiziert, welche man in der virtuellen Umgebung steuert. In Anbetracht der „militarized masculinity“ (Kline et al. 2003), welche das digitale Spielen durchzieht, ist es leichter zu erkennen, warum in Videospielen häufig Charaktere bewohnt werden, welche vor allem mit physischer Gewalt und amoralischen Enteignungen zu tun haben (Jansen 2020: 2). Aus diesem Grund können Videospiele vielleicht nicht die versprochenen positiven Aspekte des Cyborgs vollständig erfüllen, da sie eng mit den vertrauten Mechanismen des neoliberalen Kapitalismus und der Gewalt des militärischen-Unterhaltungskomplexes verbunden sind (Lenoir/Caldwell 2018). Diese historischen und materiellen Bedingungen sollten im weiteren Diskurs zumindest im Hinterkopf behalten werden.

3.7 Unterforschungsfragen

Aus dem entwickelten theoretischen Analyserahmen lassen sich folgende Unterforschungsfragen ableiten, die zur systematischen Beantwortung der Hauptforschungsfrage – „*Wie wird hegemoniale Männlichkeit in Videospielen verhandelt?*“ – beitragen sollen.

Zu Beginn stellt sich vor allem die Frage, wie Männlichkeit in den zwei Videospielen dargestellt wird und inwiefern diese Darstellung hegemonialer Männlichkeit entsprechen könnte.

Beispielsweise wurde Gewalt mit ihren blutigen Folgen schon seit jeher künstlerisch repräsentiert, doch ob diese gerechtfertigt ist oder stärker als Komponente hegemonialer Männlichkeit fungiert, muss analysiert werden, da Action-Adventures durch ihre kämpferischen Anteile geprägt sind (USK 2025b). So bedarf die Darstellung von Gewalt bei der künstlerischen Repräsentation und Rechtfertigung „eines guten Grundes“ (von Brincken 2020: 91), also der Einbettung in einen Kontext und in einen inhaltlichen Sinnzusammenhang.

Bezüglich der Darstellung von Männlichkeit ist ebenso zu untersuchen, ob und gegebenenfalls wie sich diese auf der visuellen Ebene, der interaktiven Ebene und der narrativen Ebene (UNESCO 2024: 64) unterscheidet.

Besonders interessant ist hierbei die Frage, inwiefern die Spielmechaniken die Reproduktion oder Subversion von Geschlechternormen ermöglichen oder nicht, da gerade die interaktive Ebene mit ihren Spielmechaniken das Medium Videospiel bspw. von einem Film unterscheiden und damit einzigartig machen (Freyermuth 2020: 32).

Dies wirft zudem die Frage auf, wie nahe Computerspiele heutzutage dem Konzept des Cyborgs (Haraway 1995) kommen und inwiefern diese in den ausgewählten Spielen ihr befreiendes Potenzial erfüllen können (Potvin 2013).

Daran anschließend ist in *The Last of Us Part II Remastered* (Naughty Dog 2024) die Frage von Potvin (2013: 138) zu untersuchen, ob die Verfügbarkeit von zwei weiblichen spielbaren Hauptcharakteren das Spiel weniger geschlechtsspezifisch macht und damit neue gegenderte Subjektpositionen ermöglicht werden oder ob es sich weiterhin um die Ausübung von Männlichkeit handelt, diesmal jedoch nur mit weiblichen Avataren.

Für das Spiel *God of War Ragnarök* (Santa Monica Studio 2022) bietet sich hingegen die Gelegenheit einen näheren Blick auf die (narrative) Inszenierung der Vaterschaft von Kratos, dem griechischen Gott des Krieges, zu legen und zu untersuchen, ob sich in dieser Ambivalenzen gegenüber der hegemonialen Männlichkeit abbilden. Dies ist besonders relevant zu erforschen, da die Videospielereihe *God of War* seit ihren Anfängen das Paradebeispiel für hegemoniale Männlichkeit in Form von Kratos ist, wodurch es dort zur reinen Idealisierung des Männlichen kam (Kiel 2014: 52ff.; Conway 2020).

4 Methodik

Im vierten Kapitel wird zuerst die Methodik der qualitativen strukturierenden Inhaltsanalyse geschildert und danach näher auf die Untersuchungsgrundlage eingegangen. Durch die ausgesuchte Methodik wird wie folgt in der Masterarbeit vorgegangen: Zur Untersuchung der Forschungsfrage „*Wie wird hegemoniale Männlichkeit in Videospielen verhandelt?*“ wird die qualitative strukturierende Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring (2022) angewendet. Diese Methode ermöglicht eine systematische, theoriegeleitete Analyse komplexer, multimodaler Medieninhalte wie die narrativen, visuellen und interaktiven Elemente digitaler Spiele. Die Methode wurde gewählt, da sie sowohl eine deduktiv-theoretische Fundierung mit induktiver Kategorienbildung als auch transparente und intersubjektiv nachvollziehbare Auswertungsschritte, ermöglicht (Ebd.). Im weiteren Kontext interdisziplinärer Medienanalysen ist die Methodik sinnvoll, da sie es erlaubt, performative Formen der Repräsentation in einem konsistenten, theoriegeleiteten Raster zu erfassen. Dabei sind die narrativen, visuellen und interaktiven Elemente von Videospielen jene Ebenen, welche die Gender Performativität von traditionellen Genderrollen entweder verstärken oder herausfordern (UNESCO 2024: 64). Auf diesen drei Ebenen werden primär die elf Indikatoren von Mahalik et al. (2003) angewendet, welche auf eine ähnliche Art und Weise in der Studie „The reassertion of hegemonic masculinity through videogames“ (Ruiz Sánchez/Molina Vega 2021) bei der Spielereihe Gears of War (Epic Games 2006) genutzt wurden.

Die zwei Videospiele für die Untersuchungsgrundlage sind God of War Ragnarök und The Last of Us Part II, welche beide je einen Vorgängertitel haben, dessen Charaktere nach Einschätzung der UNESCO jeweils „Healthy Masculinities“ darstellen (2024: 70f.). Hierdurch stellt sich die Frage, ob das Gleiche auch für die beiden Nachfolgertitel gilt oder ob trotz dessen nicht doch noch hegemoniale Männlichkeit in den Action-Adventures auf irgendeine Art und Weise reproduziert wird.

Nach Espen Aarseth (2003: 3), welcher sich auf Videospiegelstudien spezialisiert hat, soll sich einem Videospiel so angenähert werden, dass man als forschende Person die Spiele selbst spielt, da man als Zuschauer:in sonst nur einen Bruchteil der eigentlichen Spielerfahrung mitnimmt und es sonst zu schwerwiegenden Missverständnissen bei der Interpretation kommen kann. Zudem ist es förderlich, wenn die Präferenzen, Entscheidungen und Fähigkeiten des/der Forscher:in offengelegt werden (Gmeinbauer 2020: 151), da so Distanz zum Forschungsgegenstand hergestellt wird (Lammes 2007: 28). Die subjektive Position als ein Bestandteil der Spieleanalyse ist damit akzeptiert (Lammes 2007; Keogh 2014; Fernández-Vara 2015) und diese Einschätzung wird auch in dieser Masterarbeit geteilt.

Sowohl einige Charaktere aus TLoU II als auch GoW Ragnarök haben eine Vorgeschichte, die aus dem jeweiligen Vorgängertitel entspringen. Die einzige Ausnahme stellt Kratos aus dem God of War-Franchise dar, da seine Vorgeschichte bereits acht Titel umfasst, welche seine Persönlichkeit definieren und auch die öffentliche Wahrnehmung seitens der Rezipient:innen geprägt haben und weiterhin Einfluss darauf haben. Um nun die Darstellung und Manifestierung von hegemonialer Männlichkeit in den Charakteren, bspw. Ellie oder Kratos, als auch den Videospielen selbst analysieren zu können, ist es notwendig sich die Persönlichkeitsentwicklung der Charaktere und die Kontexte der Videospiele anzuschauen, da dies zur Einordnung des Grades an Männlichkeitsinszenierung hilft (Himawan et al. 2022: 3). Mit dem Wissen über die Methodik und die Untersuchungsgrundlage behandelt das fünfte Kapitel der Masterarbeit schließlich die Datenauswertung, womit es also über die Ergebnisse der Analyse von hegemonialer Männlichkeit geht.

4.1 Die qualitative strukturierende Inhaltsanalyse

Bezüglich qualitativer Spielanalysen gab es mehrmals Hinweise darauf, dass die angewendeten Methoden nicht genug beschrieben wurden und es deswegen nicht nachvollziehbar war, wie konkret analysiert wurde (Lammes 2007: 25; Jennings 2015: 7). Aus diesem Grunde wird in diesem Unterkapitel die generelle Vorgehensweise der Masterarbeit, wie auch die konkrete Methode, dokumentiert.

So ist die Masterarbeit den allgemeinen Phasen eines empirischen Forschungsprozesses gefolgt, was bedeutet, dass die Schritte *Auswahl des Forschungsthemas*, *Einarbeitung in den Theoriestand* und *Formulierung der Fragestellung* parallel und zirkulär zueinander abliefen (Flick 2012). Aus der Einarbeitung in das Thema ergab sich die Forschungsfrage „*Wie wird hegemoniale Männlichkeit in Videospielen verhandelt?*“ und die dazugehörigen Unterforschungsfragen (Hahn 2017: 128). Nach den ersten drei Schritten ging es mit der Auswahl der Methode weiter, welche davon abhängig war, in welche der drei Richtungen – „Rules“, „Play“, „Culture“ (siehe Kap. 2.2) – die Masterarbeit gehen sollte. Da für diese Arbeit das digitale Spiel selbst im Fokus steht, handelt es sich um eine kulturwissenschaftliche Arbeit (Gmeinbauer 2020: 249), also die „Culture“-Perspektive. In diesem Falle wird versucht das Phänomen – aus der Perspektive der Gender Game Studies – in seiner Gänze zu verstehen, also insbesondere die Wechselwirkungen zwischen dem Forschungsgegenstand Videospiel und der Kategorie Geschlecht. Wie zuvor (siehe Kap. 2.2.1) festgestellt wurde, sind Videospiele eben „an der diskursiven Konstruktion von Geschlecht“ (Stoltenhoff/Raudonat 2014) beteiligt, sodass sich darin ein Bedarf zeigt, konkrete gegenwärtige Videospiele kritisch auf ihre Darstellung und Konstruktion von hegemonialer Männlichkeit zu analysieren (Taylor/Voorhees 2018: 5).

Dafür eignet sich die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring (2022), welche ein „Verfahren systematischer qualitativ orientierter Textanalyse“ (Ebd.: 49) und kommunikationswissenschaftlich verankert ist (Ebd.). Da Videospiele als „prozessuale, dynamische Texte“ (Eichner 2005, zitiert nach Wimmer 2014: 8) aufgefasst werden können, fallen sie in den Anwendungsbereich der Methode. Außerdem wird die Inhaltsanalyse immer an den konkreten Untersuchungsgegenstand und die spezifische Fragestellung angepasst (Mayring 2022: 50), sodass es möglich ist das Medium Videospiele, welches sich „von einem ludisch-mechanischen zu einem narrativen audiovisuellen Medium“ (Freyermuth 2020: 32) gewandelt hat, in all diesen Eigenschaften zu untersuchen und bei der Analyse zu beachten. Dies ist wichtig, da die narrativen, visuellen und interaktiven Elemente von Games eben jene Ebenen sind, welche die Gender Performativität von traditionellen Genderrollen entweder verstärken oder herausfordern (UNESCO 2024: 64) und dies damit erheblich für die Beantwortung der Forschungsfrage ist.

Um zu gewährleisten, dass es nicht einfach zu einer „freien“ Interpretation kommt, werden in einem Ablaufmodell die einzelnen Analyseschritte definiert und in ihrer Reihenfolge festgelegt, damit „jeder Analyseschritt, jede Entscheidung im Auswertungsprozess, auf eine begründete und getestete Regel zurückgeführt werden kann“ (Mayring 2022: 50). Die Systematik zeigt sich „in ihrem zergliedernden Vorgehen“ (Ebd.), bei dem die inhaltsanalytischen Einheiten (Kodiereinheit, Kontexteinheit, Auswertungseinheit) zu Beginn definiert werden, und dem Kategoriensystem, welches „das zentrale Instrument der Analyse“ (Ebd.) ist. Beide Bestandteile versuchen dabei die Gütekriterien der Intersubjektivität und der Reliabilität der Analyse zu gewährleisten (Ebd.: 50f.). Insbesondere bei dem Kategoriensystem ist die Konstruktion und Begründung der Kategorien für die Analyse interessant, da das Kategoriensystem manchmal auch erst das Ergebnis der Analyse sein kann, je nachdem wie sehr deduktiv und induktiv bei der Kategorienbildung vorgegangen wird. Anschließend sind die Kategorien die Basis für den Kodierleitfaden, welcher für die Analyse des Materials verwendet wird (siehe Anhang [I] – Kodierleitfaden).

Da der Gegenstandsbezug ein „besonders wichtiges Anliegen“ (Mayring 2022: 51) der Analyse ist, werden die Interpretationsmethoden der Inhaltsanalyse – also Zusammenfassung, Explikation und Strukturierung – an den Gegenstand, in diesem Falle Videospiele, adäquat angepasst statt diese nur als „bloße Techniken“ (Ebd.) zu verwenden. Wegen diesem Gegenstandsbezug gibt es keine voll standardisierten Instrumente, sodass diese Verfahren – also „die grundlegende Verfahrensweise und [...] das spezifische Kategoriensystem“ (Ebd.) – in einer Pilotstudie getestet werden müssen. In dieser sollte auch eine Interkoderübereinstimmung versucht

werden (Mayring 2022.: 52), welche „zu einer Modifikation der Analyseinstrumente führen kann“ (Ebd.: 52f.). Nun wird bei der qualitativen Forschung immer wieder die Theoriegeleitetheit der Analyse hervorgehoben, weswegen inhaltliche Argumente auch „immer Vorrang vor Verfahrensargumenten (Ebd.: 52) haben sollten. Die Validität, also misst das Messinstrument eigentlich das, was überhaupt gemessen werden soll, hat Vorrang vor der Reliabilität, also der Frage wie genau das Messinstrument misst. Abschließend gilt noch, dass gerade quantitative Schritte in der Auswertung wichtig für die Verallgemeinerung von Ergebnissen sind, da die Häufigkeit einer Kategorie ihre Bedeutung unterstreichen kann (Ebd.).

Für die Masterarbeit bedeutet diese Vorgehensweise der Inhaltsanalyse dabei folgendes für das Ablaufmodell: Zu Beginn der Inhaltsanalyse wird durch Quellenkunde oder Quellenkritik entschieden, welche Bestandteile des Ausgangsmaterials überhaupt interpretierbar sind (Ebd.: 53). Da in der Masterarbeit Aussagen mit einer gewissen Repräsentativität über zwei gegenwärtige Videospiele des Action-Adventure Genre gezogen werden sollen, gibt es hierzu genauere Informationen in Kapitel 4.2 über die Untersuchungsgegenstände. Diese umfassen inhaltlich die Schritte *Festlegung des Materials*, *Analyse der Entstehungssituation* und *Formale Charakteristika des Materials*. Für die ausgewählte Forschungsfrage gilt, dass diese versucht, etwas über die diskursive Konstruktion von Geschlecht (Stoltenhoff/Raudonat 2014), speziell von hegemonialer Männlichkeit, in Videospiele auszusagen (Mayring 2022: 57f.). Indem hierbei an die bereits existierenden Erfahrungen anderer Menschen zum untersuchten Gegenstand angeknüpft wird, kommt es zu Theoriegeleitetheit der Interpretation um so „einen Erkenntnisfortschritt zu erreichen“ (Ebd.: 59).

Danach folgen im Ablaufmodell sowohl die konkreten Analysetechniken, die Definition der inhaltsanalytischen Einheiten gemäß des Untersuchungsgegenstandes, als auch das Kategoriensystem. Bei diesem Verfahren kann es im Prozess immer wieder zur Modifikation des Analyseinstrumentes kommen (Ebd.: 52f.), was spätestens im Diskussionskapitel (siehe Kap. 6.1) erwähnt wird. Doch zuvor lassen sich die inhaltsanalytischen Einheiten wie folgt definieren: Die Kodiereinheit – auch als der kleinste Materialbestandteil bekannt – ist für die Masterarbeit eine Szene, welche in Form eines Screenshots oder einer kurzen Videoaufnahme festgehalten wurde. Die Kontexteinheit, welche den größten Materialbestandteil festlegt, ist bei Videospiele des Action-Adventure Genre das aktuelle Kapitel, welches sich ggf. in Hauptquest oder in einer Nebenquest unterscheiden kann. Die Auswertungseinheit beschreibt als Letztes, „welche Textteile jeweils nacheinander ausgewertet werden“ (Mayring 2022: 60), was in dem Kontext der Arbeit bedeutet, dass ein Videospiel nach dem anderen untersucht wird. Innerhalb eines Games gilt dann die Reihenfolge der Kontexteinheiten, da beide Videospiele eine Geschichte erzählen,

die je eigene intendierte Erzählweisen der Entwicklerstudios haben und so im Sinne der Menschen in diesen Studios analysiert werden sollen.

Bezüglich der Analysetechniken gibt es die drei Interpretationsmethoden der Zusammenfassung, Explikation und der Strukturierung. Das Ziel der Zusammenfassung ist es durch Reduktion des Materials die wesentlichen Inhalte zu erhalten und „durch Abstraktion einen überschaubaren Corpus zu schaffen, der immer noch Abbild des Grundmaterials ist“ (Mayring 2022: 66). Die Explikation hingegen trägt bei einzelnen Textteilen zusätzliches Material heran, welche das Verständnis der Textstelle erweitern, erklären und ausdeuten sollen. Bei der Strukturierung werden hingegen bestimmte Aspekte aus dem Material herausgefiltert, damit diese unter vorher festgelegten Kriterien eingeschätzt werden können (Ebd.). Aus diesen Interpretationsmethoden entstehen nach Mayring neun verschiedene Analyseformen (2022: 67), wovon sich die Masterarbeit primär mit der nominalen deduktiven Kategorienanwendung beschäftigt und demnach eine qualitative strukturierende Inhaltsanalyse ist. Die Entscheidung fällt durch die *Richtung der Analyse* (Ebd.: 57) so aus, da eben versucht wird hegemoniale Männlichkeit aus den Untersuchungsgegenständen herauszufiltern.

Damit dies gelingt, bedarf es einem Kategoriensystems mitsamt Kodierleitfadens bestehend aus Definition der Kategorien, Ankerbeispielen und Kodierregeln (Ebd.: 96). Hinsichtlich des Kategoriensystems wird – wie eben erwähnt – erstmal deduktiv vorgegangen, da erst durch die Verbindung von qualitativer Empirie und Theorie „ein Erkenntniszuwachs im Hinblick auf den Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit zu erwarten“ (Hahn 2017: 127) ist. Daher werden je auf der narrativen, visuellen und interaktiven Ebene von Videospielen die elf Eigenschaften von Männlichkeit des CMNI untersucht (Mahalik et al. 2003), welche „als zuverlässiges Messinstrument für Männlichkeitsausprägungen“ (Dittmann/Boudot 2025) gelten und deren Skala weit verbreitet ist (Wong et al. 2017). Diese elf Kategorien lauten: Gewinnen, Emotionale Kontrolle, Risikobereitschaft, Gewalt, Dominanz, Playboy, Selbstständigkeit, Vorrang der Arbeit, Macht über Frauen, Geringschätzung von Homosexuellen und das Streben nach Status (Mahalik et al. 2003). In der Studie „The reassertion of hegemonic masculinity through videogames“ (Ruiz Sánchez/Molina Vega 2021) wurden diese Merkmale bereits auf eine ähnliche Art und Weise bei der Spielereihe Gears of War (Epic Games 2006) angewendet. Doch neben der deduktiven Kategorienbildung soll noch Offenheit gegenüber den induktiven Bestandteilen der Methodik bestehen, da die „[i]nhaltliche[n] Argumente [...] in der qualitativen Inhaltsanalyse immer Vorrang vor Verfahrensargumenten haben [sollten]“ (Mayring 2022: 52). Die induktive Kategorienbildung für Feinkategorien kann dabei im Sinne der zusammenfassenden Inhaltsanalyse geschehen (Ebd.: 84ff.).

Mit der Definition der inhaltsanalytischen Einheiten, dem Kategoriensystem und dem Kodierleitfaden geht es im Ablaufmodell (siehe Anhang [II] – Ablaufmodell) letztendlich zur Analyse der Untersuchungsgegenstände durch eine qualitative Interpretation der deduktiv und induktiv gebildeten Kategorien, wie auch einer quantitativen Auswertung der Ergebnisse. Dies geschieht zunächst getrennt von den beiden Videospielen, bevor diese abschließend verglichen werden. Abschließend können durch dieses Vorgehen Rückschlüsse auf die Beantwortung der Forschungsfrage gezogen werden.

4.2 Untersuchungsgegenstände

Bei der Materialgrundlage für die Untersuchung wurde sich für die zwei Action-Adventure „God of War Ragnarök“ (Santa Monica Studio 2022) und „The Last of Us Part II Remastered“ (Naughty Dog 2024) entschieden, welche beide unter dem Label der PlayStation Studios veröffentlicht wurden. Beide Games sind hierbei jeweils das direkte Sequel – eine Fortsetzung/ein Nachfolger – zu den jeweiligen Vorgängertiteln *God of War* (Santa Monica Studio 2018) und *The Last of Us* (Naughty Dog 2013). Diese Vorgängertitel vereint, dass ihre Charaktere nach Einschätzung der UNESCO jeweils „Healthy Masculinities“ darstellen (2024: 70f.). Daher stellt sich die Frage, ob das Gleiche auch für die beiden Sequels gilt oder ob trotz dessen nicht doch noch hegemoniale Männlichkeit in den Action-Adventures reproduziert wird. Zusätzlich ist die Beliebtheit beider Titel ausschlaggebend, da sie mit ihrer Reichweite einen gewissen Impact haben. Demnach wurde *God of War Ragnarök* (Santa Monica Studio 2022) im Jahr 2023 als neuer Titel aus dem Vorjahr noch mit am häufigsten gespielt, während 91% der gesamten Spielzeit auf den Plattformen PC, Playstation und Xbox auf nur sechs andere verschiedene Spiele(reihen) gefallen sind (Epyllion 2025: 105). Für *The Last of Us Part II* (Remastered) gilt, dass es das zweitmeist ausgezeichnete Videospiel aller Zeiten ist (Malik 2024) und durch seinen Erfolg auch eine TV-Adaption erhalten hat, welche demnächst in eine dritte Staffel übergeht (streamonmax 2025). Somit geht der Erfolg dieses Spiels über das ursprüngliche Medium Videospiel hinaus. Nähere Details zu den zwei ausgewählten Videospielen folgen in den zwei kommenden Unterkapiteln. Des Weiteren werden zur Transparenz der eigenen Arbeit und Validität der eigenen Ergebnisse die Präferenzen, Entscheidungen und Fähigkeiten des Forschers je Videospiel offengelegt (Gmeinbauer 2020: 251).

4.2.1 God of War Ragnarök

Das Videospiel *God of War Ragnarök* (Santa Monica Studio 2022), welches dem Action-Adventure Genre angehört und Rollenspielelemente enthält, erschien, nach einer Verschiebung aus dem Jahr 2021 in das Jahr 2022, am 09. November 2022 auf der PlayStation 4 und der PlayStation 5. Ein Jahr später folgte am 12. Dezember 2023 der kostenlose DLC

(Downloadable Content) – ein zusätzlicher Spieleinhalt, der das Hauptspiel erweitert – God of War Ragnarök Valhalla, welcher ein Roguelite¹⁴-Abenteuer ist, dass nach den Ereignissen des Hauptspiels spielt und als Epilog dient. Außerdem hat sich das Videospiel bis zum 19. November 2023 weltweit bereits mehr als 15 Millionen Einheiten verkauft (Orlady 2023) und ist damit das zweiterfolgreichste Spiel eines der größten Franchises von Sonys PlayStation Studios. Mit diesem Zusatzinhalt und dem normalen Hauptspiel erschien am 19. September 2024 zudem noch eine Version für PCs mit dem Betriebsprogramm Windows.

Für die Masterarbeit hat die PS5-Version als Untersuchungsgrundlage gedient und diese Version wurde im Zeitraum 30. März 2025 bis 14. Mai 2025 für diese wissenschaftliche Arbeit gespielt. In dem Zeitraum wurden insgesamt 136 Aufnahmen in Screenshots oder in Videoform festgehalten, welche die Basis für die Analyse von hegemonialer Männlichkeit in diesem Videospiel sind. Daneben wird sich noch auf die „God of War Ragnarök - Behind the Scenes“ (PlayStation 2022) Videoreihe bezogen, auf Interviews mit dem Creative Director Cory Barlog, auf Blog-Posts des Komponisten Bear McCreary und auf die Geschichte der Vorgängertitel der mittlerweile über 20-jährigen Reihe (Kiel 2014; Conway 2020).

Für die Spielanalyse ist es von Vorteil, wenn nicht sogar notwendig, das Videospiel als Forscher:in selbst gespielt zu haben, um es als Ganzes in seiner eigentlichen Spielerfahrung begreifen zu können (Aarseth 2003: 3). Hierdurch kommt es zwar zu einer subjektiven Position, doch diese ist als Teil der Methode der Spieleanalyse akzeptiert (Lammes 2007; Keogh 2014; Fernández-Vara 2015). Im Vorfeld der Analyse zu benennen, was für ein Spieltyp der/die Forscher:in ist (Fernández-Vara 2015: 29f.), schafft durch diese Reflexion wiederum auch Distanz zu dem Forschungsgegenstand (Lammes 2007: 28).

Zu Beginn von GoW Ragnarök wurde die Sprachausgabe und der Schwierigkeitsgrad festgelegt. So wurde das Spiel mit der deutschen Sprachausgabe gespielt, welche aus der englischen Originalfassung lokalisiert wurde¹⁵. Bei dem Schwierigkeitsgrad lässt sich zu Beginn aus fünf Optionen auswählen: Story, Ich bitte um Gnade, Ausgeglichenes Erlebnis, Ich will keine Gnade

¹⁴ Das Subgenre Roguelite stammt vom Roguelike-Genre ab. Während man in Roguelike Games nach einem Tod all seinen Fortschritt verliert, gibt es im Subgenre Roguelite eine Art Meta-Fortschritt, durch bspw. dauerhafte Upgrades und einem Voranschreiten der Geschichte.

¹⁵ Die Lokalisierung von Videospielen kann einen entscheidenden Einfluss auf die Ergebnisse einer Analyse haben, je nachdem, welche Version bzw. Sprache verwendet wird. So zeigt sich bspw. bei dem Videospiel *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* (Intelligent Systems 2004), dass der Charakter Barbara (im Englischen und Japanischen Vivian) in der englischen und deutschen Sprache gehänselt wird, da Barbara nicht so hübsch sei wie ihre Schwestern. In dem japanischen Original geht der Streit jedoch darum, dass Barbara als Transgender-Frau keinen Platz in dem Trio mit ihren beiden Schwerstern hat. Je nach ausgewählter Sprache macht sich dies auf die Untersuchung hinsichtlich von Gender-Konstruktionen bemerkbar (Gmeinbauer 2020: 265f.). In dem Remake des Videospiels aus dem Jahr 2024 wurde dieser Umstand behoben, sodass Barbara nun auch im Englischen und Deutschen eine Transgender-Frau ist (Höger 2024).

und God of War. Da das Videospiel sowohl für die Masterarbeit als auch generell zum ersten Mal gespielt wurde, wurde sich für den Schwierigkeitsgrad „Ausgeglichenes Erlebnis“ entschieden. Der Spieltyp des Forschers blickt auf eine langjährige und zeitintensive Erfahrung zurück und lässt sich in Anlehnung an die Studie „Spielräume für Demokratie - Potenziale und Spannungsfelder im Gaming“ (Rother et al. 2025) als Gaming-Enthusiast (Ebd.: 11) bezeichnen. Gerade im Genre des Action-Adventure gibt es bei dem Forscher viel Erfahrungswissen. Um möglichst viele Inhalte und Informationen aus dem Game zu Gesicht zu bekommen, wurde es auf 100% durchgespielt, was die Spielzeit je nach Spielstil im Durchschnitt mehr als verdoppeln kann (HowLongToBeat 2025). Insgesamt wurde das Videospiel für 69 Stunden gespielt.

Nachdem die Entscheidungen, Präferenzen und Fähigkeiten des Spielers und Forschers aus Transparenzgründen dargelegt wurden (Gmeinbauer 2020: 251), wird nun der Blick auf den Kontext des Videospiels geworfen, da GoW Ragnarök bereits das neunte Spiel im God of War-Franchise (Santa Monica Studio 2005-2022) ist und der Hauptcharakter Kratos demnach bereits über eine umfangreiche Vorgeschichte verfügt, welche seine Persönlichkeit definiert und geprägt hat. Um die Manifestierung von hegemonialer Männlichkeit in Charakteren besser zu verstehen, ist es in diesem Falle entscheidend sich die Persönlichkeitsentwicklung von Kratos genauer anzuschauen, um den Grad an Männlichkeitsinszenierung einordnen zu können (Himawan et al. 2022: 3). Insbesondere der Vorgängertitel God of War (Santa Monica Studio 2018) ist am wichtigsten, da die Ereignisse von GoW Ragnarök drei in-game-Jahre später beginnen und viele gleiche Charaktere in beiden Titeln vorzufinden sind.

Das Entwicklerstudio Santa Monica Studio aus dem kalifornischen Los Angeles ist der Hauptentwickler hinter der Spielereihe God of War (2005-2022), welches in den Ablegern von 2005 bis 2013 in der griechischen Mythologie angesiedelt ist. Die zwei Ableger von 2018 bis 2022 spielen hingegen in der nordischen Mythologie, was intern im Studio als „Reimagining“ bezeichnet wird, da zwar einerseits die Geschichte von Kratos weitergeführt wird, aber sich andererseits das Gameplay verändert bzw. weiterentwickelt hat (Game Informer 2018).

Die griechische Saga fängt chronologisch damit an, dass der 8-jährige Kratos die Agoge – „the most fearsome military training program in the history of mankind“ (Plante 2018) – absolviert und damit zu einem spartanischen Krieger erzogen wird, welcher zu einem Feldherrn heranwächst. In einem Kampf gegen eine Horde Barbaren unterliegt er diesen und geht daher im Austausch mit seiner Seele einen Bund mit dem griechischen Kriegsgott Ares ein, um ein verlängertes Leben zu erhalten und in der Schlacht zu gewinnen (Kiel 2014: 52). In einem der vielen Feldzüge von Kratos verfällt dieser durch den Einfluss von Ares in einen Blutrausch und vernichtet eine Stadt mitsamt seiner Frau und Tochter, welche er zu spät wiedererkannt hat.

Nachdem er diesen schwerwiegenden Fehler erkannt hatte, brach Kratos den Schwur mit Ares und war von nun an auf Rache aus. Das Orakel der Stadt wollte ihn vor diesem Vorhaben warnen, weswegen er als Erinnerung an seine Taten die Asche seiner getöteten Familie auf seiner Haut tragen muss und als „Ghost of Sparta“ bezeichnet wurde (Wright 2018). Im Laufe der Geschichte wird Kratos zum einen zum „Spielball der gegeneinander intrigierenden Götter und zu deren mächtigem Werkzeug“ (Kiel 2014: 52) und zum anderen zum Helden, welcher häufig skrupellos, unmoralisch handelt und ohne großes Zögern weiter mordet, obwohl dieses Verhalten überhaupt erst „de[r] Grundstein für seine persönlichen Leidensgeschichte“ ist (Ebd.: 53). Nachdem Kratos es schließlich schafft, Ares zu töten, nimmt er dessen freien Platz auf dem Olymp ein und wird zum namensgebenden „God of War“. Am Ende der griechischen Saga sind schließlich alle Götter des Olymps tot und der verzweifelte Kratos begeht scheinbar Selbstmord (Wright 2018).

Aus der analytischen Perspektive zur hegemonialen Männlichkeit lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass es in den sieben Videospielen der griechischen Saga zur reinen Idealisierung des Männlichen kommt, da diese eben auch primär für ein heterosexuelles, männliches Publikum entworfen wurden (Kiel 2014: 54). Dies zeigt sich augenscheinlich bei den Sexszenen in denen Frauen fast nur als sexuelle Entitäten dargestellt werden, welche der Männlichkeit von Kratos nicht ab danken können. Die weibliche Sexualität ist durch Passivität gekennzeichnet und der Geschlechtsverkehr kommt als leistungsorientierte Handlung zur Geltung, welche die Trophäe „Ladies Man“ freischaltet (Ebd.: 53f). Neben diesem Akt, welcher auch neben den Kämpfen seine Stärke zur Schau stellen sollen, werden seine wenigen emotionalen Ausbrüche als Schwäche gekennzeichnet. Die Trauer um seine verstorbene Familie wird „als Last abgetan, die es abzulegen gilt“ (Ebd.: 54f.). Die griechische Saga ist zusammengefasst ein „spielbares Superlativ“ (Ebd.: 55) von hegemonialer Männlichkeit mit Verdrängungsprozessen des Hauptcharakters.

Statt dem scheinbaren Selbstmord aus *God of War III* (Santa Monica Studio 2010) begibt sich Kratos jedoch auf eine Reise nach Skandinavien, heiratet dort Faye und beide werden Eltern ihres Sohnes Atreus. Diese neue Familie lernen Spieler:innen nach fünfjähriger Abwesenheit der Spielereihe in dem Reimagining *God of War* (Santa Monica Studio 2018) in der nordischen Mythologie kennen, wobei Faye bereits verstorben ist und Kratos mit seinem Sohn Atreus zurückbleibt. Wegen dieser Ausgangssituation geht es in dem Game dabei vor allem um die Beziehung zwischen Kratos und Atreus (McCreary 2024), wie Atreus seine eigene Identität formt, während er die Wahrheit über seine verstorbene Mutter und seinen emotional distanzier ten Vater erfährt und darum, wie Kratos emotional reifer wird (McCreary 2022) und lernt, was

es bedeutet, ein Vater zu sein (Eadicicco 2018). Wie der Game Director Cory Barlog in mehreren Interviews erzählt hat, beeinflussten seine eigenen Herausforderungen des Elternseins mit seinem damals fünfjährigen Sohn die Geschichte sehr (Ebd.). Seinem Sohn und den Spieler:innen möchte er dabei die folgende Nachricht vermitteln:

„that the concepts of strength and emotional vulnerability and the ability to sort of be free to feel the range of emotions, that these are not two warring or diametrically opposed concepts. That it is what makes us the whole human, right? And who better to be a canvas than a person who is so broken, who is so much of a fragment of a person, whose life was so traumatic?“ (Plante 2018).

Um diese Botschaft zu übermitteln, fängt das Videospiel God of War (Santa Monica Studio 2018) wie folgt an: Zu Beginn dieses Spiels fällt Kratos mit einer Axt einen Baum, welcher mit einem Schutzzauber von Faye versehen ist. Das Feuerholz sammelt er dabei für die Einäscherung seiner verstorbenen Frau, dessen letzter Wunsch es war, dass ihre Asche an dem höchsten Punkt der neun Welten aus der nordischen Mythologie verstreut wird. Durch das Fällen des Baumes geht jedoch auch der Schutzzauber verloren, wodurch Kratos von einem Unbekannten – dieser stellt sich später als Baldur, der Sohn von Freya raus – angegriffen wird. Nachdem dieser Angriff erfolgreich abgewehrt wurde, machen sich Kratos und sein 11-jähriger Sohn Atreus (Barlog 2018) auf die Reise zum höchsten Punkt der neun Welten auf, bei dem sie anfangs glauben, dass dieser in Midgard liegt. Bis sie auf den höchsten Berg in Midgard gelangen, treffen sie auf Hildisvíni – in diesem Ableger nur als verzaubertes Wildschwein vorzufinden –, Freya – Ex-Frau von Odin und die Mutter von Baldur –, auf die Weltenschlange Jormungandr und auf die beiden Zwerge, wie auch Brüder, Sindri und Brok, welche zu dem Zeitpunkt im Spiel noch verstritten sind und separate Wege gehen. Durch die Zwerge erfahren die Spieler:innen, dass die Axt, welche sie bis hierhin bereits zum Kämpfen mit Kratos genutzt haben, die Leviathanaxt ist, welche Fayes Waffe war und von den zwei Zwergen Sindri und Brok selbst geschmiedet wurde (Gilliam 2022).

Als Vater und Sohn nach einem Umweg schließlich auf dem höchsten Berg in Midgard ankommen, sehen sie aus ihrem Versteck neben Baldur noch Magni und Modi, welche die Söhne von Thor und zeitgleich Baldurs Neffen sind. Nachdem die drei einen noch unbekannten und in einem Baum festgewachsenen Charakter verhört haben, begeben sich Kratos und Atreus auf die Spitze des Berges. Dort werden sie von dem unbekannten Charakter namens Mimir – dem Gott der Weisheit – darauf aufmerksam gemacht, dass sich der höchste Punkt der neun Welten nicht in Midgard, sondern in Jötunheim, der Welt der Riesen, befinde. Um den beiden Protagonisten bei ihrem Abenteuer helfen zu können, bittet er Kratos seinen Kopf von seinem restlichen Körper abzuschneiden, da dieser mit dem erwähnten Baum verwachsen ist. Fortan hängt Mimirs Kopf an Kratos' Gürtel und begleitet Vater und Sohn auf ihrer Reise.

Bis zum Ende des Spiels und in Vorbereitung auf die Analyse von GoW Ragnarök sind noch die folgenden Ereignisse erwähnenswert: Für eine Aufgabe in Helheim, dem Reich der Toten, benötigt Kratos eine kältebeständige Waffe, sodass er zu seinen Chaosklingen aus der griechischen Saga greift und diese ihm als zweite Waffe im Kampf Unterstützung bietet. Zudem erfährt Atreus nach einem wichtigen Ereignis, dass sein Vater ein griechischer Gott ist, welcher dies bis zu diesem Zeitpunkt vor seinem Sohn geheim gehalten hat. Mit diesem Wissen wird Atreus immer arroganter und entwickelt einen Überlegenheitskomplex, was darin endet, dass er trotz des Protests seines Vaters den niedergeschlagenen Modi tötet. Modi wurde zuvor von seinem Vater Thor geschlagen, da bei einem vorherigen Angriff sein Bruder Magni durch Kratos umgebracht wurde (Gilliam 2022). Baldur, der finale Endboss des Spiels, begegnet kurz vor Schluss nochmal Atreus und Kratos, während er nach jahrelangem Hass seine Mutter Freya angreift. Freya wehrt sich jedoch nicht und würde sich von ihrem eigenen Sohn umbringen lassen, sodass Kratos interveniert und Baldur tötet, um Freya zu beschützen, welche Kratos hingegen Rache schwört. Zu guter Letzt erfährt Atreus in einem Wandgemälde durch eine Prophezeiung, kurz vor dem höchsten Berg in Jötunheim, dass seine Mutter Faye eine Riesin namens Laufey¹⁶ war, wodurch er als Halbgott und Halbriese auch den Namen Loki trägt. Außer Sicht von Atreus entdeckt Kratos noch einen weiteren Teil der Prophezeiung, welches sein eigenes Schicksal in Form seines eigenen Todes durch Ragnarök voraussagt, was er seinem Sohn, trotz der vielen gelösten inneren Konflikte, nicht mitteilt und verheimlicht.

An diese Ereignisse der prophezeiten Ragnarök knüpft das namensgebende GoW Ragnarök an und setzt sich thematisch weiterhin mit der Beziehung zwischen Vater Kratos und Sohn Atreus auseinander. Statt eines gemeinsamen Ziels, wie der letzte Wunsch von Faye des Vorgängers, verfolgen beide diesmal unterschiedliche Ziele. Für Atreus, mittlerweile 14 Jahre alt, geht es darum der schicksalshaften Prophezeiung etwas entgegenzusetzen und seinen eignen Weg zu finden, unabhängig von dem Weg seiner Mutter oder seines Vaters (McCreary 2022). Kratos, welcher nicht mehr die isolierte Figur des Vorgängers ist und viele Beziehungen aufgebaut hat (Ebd.), lernt hingegen als Vater seinen Sohn ein wenig loszulassen und ihm auf seinem weiteren Weg zu unterstützen. Der Narrative Director Matt Sophos fasst die Geschichte in einem Interview wie folgt zusammen:

„We wanted to make sure that neither of their opinions was the correct one, they both were right and they both were wrong in certain parts of it. [...] We just wanted to kind of like, build out both of those perspectives, and have them kind of come together in the end

¹⁶ Erst zu diesem Zeitpunkt ist ersichtlich, warum Baldur zu Beginn des Spiels Kratos angegriffen hat. Baldur dachte nämlich, dass es sich bei Kratos um einen der zwei verbliebenen Riesen/Jötnar handelt, wobei dies eben in Wahrheit die kurz zuvor eingäscherte Faye war. Kratos hingegen ging davon aus, dass Baldur von Kratos Vergangenheit erfahren hatte und deswegen zur Zielscheibe von ihm wurde.

because because it's still all about their relationship. That's the heart of that“ (Verbrugge 2022).

In dem Roguelite DLC namens Valhalla aus dem Jahr 2023 geht es stattdessen explizit um die traumatische Vergangenheit von Kratos aus der griechischen Saga und wie er mit dieser zurechtkommt. Durch das Roguelite Genre durchlebt Kratos immer wieder aufs Neue seine Erinnerungen und muss sich diesen stellen, während er in dem Prozess reifer wird, was durch permanente Upgrades/Verstärkungen ersichtlich wird. Dabei ist es keine Geschichte wie der moderne Kratos den jungen Kratos besiegt, sondern eine Geschichte „of self-forgiveness, of moving forward“ (McCreary 2024).

4.2.2 The Last of Us Part II (Remastered)

Das Videospiel *The Last of Us Part II* (Naughty Dog 2020), welches dem Genre Action-Adventure und Subgenre Survival-Horror angehört (Deneschau 2025: 309), erschien nach mehreren Verschiebungen am 19. Juni 2020 auf der PlayStation 4 und wurde etwas mehr als dreieinhalb Jahre später am 19. Januar 2024 als *The Last of Us Part II Remastered* (Naughty Dog 2024) für die PlayStation 5 veröffentlicht. Das Remaster ist am 03. April 2025 zusätzlich für PCs mit dem Betriebsprogramm Windows erschienen. Insgesamt ist das Spiel *The Last of Us Part II* (Remastered) das zweitmeist ausgezeichnete Videospiel aller Zeiten (Malik 2024), welches seit dem Jahr 2023 auch eine mehrteilige Serie als TV-Adaption erhalten hat.

Als Untersuchungsgrundlage hat die Remastered PS5 Version gedient, welche am 21. Juni 2025 begonnen und am 07. Juli 2025 beendet wurde. In dem Zeitraum wurden insgesamt 154 Szenen in Screenshots oder Videoform festgehalten, welche Grundlage für die Analyse von hegemonialer Männlichkeit in dem Videospiel bieten soll. In der Remastered Fassung gibt es die Möglichkeit einen Blick hinter die Kulissen der Entstehung von *The Last of Us Part II* zu werfen, welche den Spieler:innen u.a. die Option gibt, in den Zwischensequenzen des Videospiels die Kommentare des Regisseurs zu aktivieren. Da dies nur in der englischen Sprachausgabe möglich ist, wurde sich im Vergleich zu *GoW Ragnarök* für die englische Originalfassung entschieden. Somit war es möglich tiefere Einblicke hinter die Kulissen von Neil Druckmann (Creative Director und Writer), Halley Gross (Narrative Lead und Co-Writer), Ashley Johnson (Stimme und Motion Capturing für Ellie Williams), Laura Bailey (Stimme und Motion Capturing für Abigail Anderson), Troy Baker (Stimme und Motion Capturing für Joel Miller) und Shannon Woodward (Stimme und Motion Capturing für Dina) zu bekommen.

Somit steht nicht nur das eigene Spielen und Erleben als Quelle für die Analyse zur Verfügung, sondern auch das Wissen der involvierten Akteure durch den aktivierten Entwicklerkommentar. Da es wünschenswert ist, zusätzlich weitere Quellen als Ergänzung zu nutzen (Aarseth

2003: 6), wird sich (in)direkt auch auf die Podcasts „The Official The Last of Us Podcast“ (PlayStation 2020) und „HBO’s The Last of Us Podcast“ (HBO 2023) sowie das Buch „The Last of Us – Auf der Suche nach Menschlichkeit“ (Deneschau 2025) bezogen.

Bezüglich des Schwierigkeitsgrads bietet einem das Videospiel zu Beginn an, zwischen sechs Schwierigkeitsgraden (Sehr Leicht, Leicht, Mittel, Schwer, Überlebender, Erbarmungslos) auszusuchen und sich ggf. für den optionalen Permadeath-Modus zu entscheiden. In diesem hat man, wie es der Name andeutet, nur ein Leben zur Verfügung, bevor der Fortschritt im gesamten Game oder je nach Kapitel gelöscht wird und man von vorne anfangen muss. Bei dem Durchlauf des Videospiels für die Masterarbeit handelte es sich um den dritten Spieldurchlauf für den Forscher, sodass bereits mehr Kenntnisse über TLoU II vorhanden waren, u.a. auch durch den deutlich nervenaufreibenderen Permadeath-Modus pro Kapitel, welcher das Gameplay und Spielerlebnis deutlich verändert hatte. Für die Masterarbeit wurde sich zwar gegen diesen optionalen Modus entschieden, aber der Schwierigkeitsgrad wurde benutzerdefiniert eingestellt: Die Optionen zu Spieler und Tarnung wurden auf den Schwierigkeitsgrad Überlebender eingestellt und die Optionen zu Gegner, Verbündete und Ressourcen auf Schwer.

Nachdem die Präferenzen, Entscheidungen und Fähigkeiten des Spielers aus Gründen der Transparenz und Validität offengelegt wurden (Gmeinbauer 2020: 251) um etwas Distanz zu dem Forschungsgegenstand herzustellen (Lammes 2007: 28), soll nun konkreter der Blick auf den Kontext des Spiels geworfen werden, also den Räumen und Umständen, in denen es konzipiert, entwickelt und letztendlich veröffentlicht wurde (Fernández-Vara 2015: 14). Dafür ist es notwendig den Blick auf den Werdegang des Entwicklerstudios als auch auf den Vorgängertitel *The Last of Us* (Naughty Dog 2013) zu werfen, da die Geschichte von TLoU II vier Jahre nach der Rückkehr von den Charakteren Joel Miller und Ellie Williams in Jackson ansetzt (Deneschau 2025: 236) und der Vorgänger bereits eine Handvoll wichtiger Charaktere beinhaltet. Außerdem rekapitulieren die Charaktere Joel Miller und sein Bruder Tommy, zu Beginn von TLoU II selbst das Ende von *The Last of Us*, welches für den weiteren Handlungsstrang essenziell ist.

Das Entwicklerstudio hinter der Spielereihe *The Last of Us* ist das Studio Naughty Dog aus dem kalifornischen Santa Monica, welches für die Spielereien *Crash Bandicoot* (1996-1999), *Jak and Daxter* (2001-2005), *Uncharted* (2007-2017) und eben die Spielereihe *The Last of Us* (2013-2024) bekannt ist. Seit dem ersten *Uncharted: Drakes Schicksal* (Naughty Dog 2007) hat sich das Studio immer wieder mit der Frage beschäftigt, wie sie das Gameplay und das

Storytelling eines Videospiele in Einklang bringen können¹⁷. Wenn diese Elemente nicht miteinander harmonieren, kommt es zur sogenannten ludonarrativen Dissonanz, bei der die spielerischen Elemente des Gameplays nicht mit der erzählten Geschichte übereinstimmen oder ihnen im schlimmsten Fall sogar im Weg stehen. Für die Uncharted-Reihe wurde dies nie richtig behoben, sodass es im letzten Hauptableger *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog 2016) die Gold-Trophäe „Ludonarrative Dissonanz“ zum Sammeln gibt. Diese erhält man, wenn man als Nathan Drake – Hauptcharakter von Uncharted – 1000 Gegner umbringt und genau diese Taten wirken sich nicht auf die Geschichte aus, das heißt Gameplay und Erzählung gehen in dem Falle getrennte Wege (Woger 2020). Seit dem ersten Uncharted-Spiel gilt zudem noch folgendes Mantra des Entwicklerstudios: Jenes des „charakterzentrierten Erlebnisses“ („character-driven experience“), welches sich auf eine Spielerfahrung bezieht, welche die persönliche Story eines Charakters als Grundlage hat statt einer Story, welche „auf einem Spieleuniversum oder einem bestimmten Ereignis (darin) basiert“ (Deneschau 2025: 34).

Unter diesen Umständen entstand u.a. maßgeblich durch Neil Druckmann das Videospiel *The Last of Us* (Naughty Dog 2013). Zu seiner Person muss kurz erwähnt werden, dass Druckmann in Israel aufgewachsen ist und im Alter von zehn Jahren mit seinen Eltern in die USA ausgewandert ist (Deneschau 2025: 32), sodass er auch „kulturell und gesellschaftlich stark“ mit Israel verbunden ist (Ebd.: 203). Zudem wuchs er dort in der Zeit der ersten Intifada als auch der zweiten Intifada auf, von der ihn vor allem die Ereignisse des 12. Oktober 2000¹⁸ geprägt haben. Diese haben bei ihm zu einer reflexartigen Reaktion des Hasses und der Rache geführt, welche mit der Zeit aber nachließen, sodass er sich nach eigener Aussage „ekelhaft und schuldig“ gefühlt habe (Ebd.: 205). Doch erstmal zurück zu *The Last of Us* (Naughty Dog 2013), dessen Spieluniversum eine postapokalyptische Version unserer (realen) Welt ist, in der es am 26. September 2013 zu einem Ausbruch des parasitären Pilzes *Cordyceps*¹⁹ kommt und

¹⁷ Für die Narratolog:innen sind Videospiele primär „eine neue Form des erzählerischen Ausdrucks“ (Deneschau 2025: 30), welche den Spieler:innen ermöglicht auf eine besondere Art und Weise durch das Storytelling in eine Geschichte einzutauchen. Währenddessen ist für Ludolog:innen die Story nicht allein im Fokus eines Videospiele, da diese wenn überhaupt bereits durch das Gameplay vermittelt wird, weil dieses „ja schließlich die Quintessenz eines Spiels sei“ (Ebd.: 31). Diese Diskussion hat die Game Studies geprägt (siehe Kap. 2.2) und heutzutage werden die interaktiven Elemente nicht mehr als konträr zu dem Storytelling wahrgenommen, „sondern als ein völlig neues künstlerisches Mittel zum Erzählen einer Geschichte“ (Deneschau 2025: 31).

¹⁸ Am 12. Oktober 2000 sind die zwei israelischen Reservisten Yossi Avrahami und Vadim Nurzhitz versehentlich mit ihrem Fahrzeug auf das palästinensische Gebiet der West Bank abgebogen und auf der Polizeiwache gelandet. Ein italienisches Kamerteam filmte zufälligerweise wie ein bewaffneter Mob die Wache stürmte und die zwei leblosen Körper aus dem Fenster geworfen hatte, was weltweit für Entsetzen sorgte (Deneschau 2025: 204f.).

¹⁹ Diesen gibt es auch in der echten Welt, welcher sich bspw. bei Tropischen Riesenameisen einnisten kann und deren Verstand infiziert. Dieser parasitäre Pilz ist dabei so ansteckend, dass ganze Ameisenkolonien vollständig ausgelöscht werden können (Deneschau 2025: 47). Allgemein führt die Klimakrise in unserer eigenen Welt auch zu „gefährlicheren Pilzerkrankungen“ (Symons 2023), welche in nächster Zeit zunehmen könnten, selbst wenn diese nicht der dargestellten Art und Weise des Videospiele entsprechen würden.

eine weltweite Pandemie zur Folge hat. In dem Videospiel verwandelt der Cordyceps-Pilz die infizierten Menschen immer mehr zu Zombies, sogenannten Runnern, Stalkern, Clickern und mehr, welche für den/die Spieler:in die ersten Gegner sind.

Aus der Brille der Gender Game Studies ist an dieser Stelle wichtig anzumerken, dass ein ursprüngliches Konzept von *The Last of Us* vorsah, dass der Cordyceps-Pilz nur Frauen befallen können sollte. Als dieses Konzept für das damalige Projekt jedoch den künftigen Entwickler:innen vorgestellt wurde, wurde zurecht angemerkt, dass dieses Szenario „zutiefst frauenfeindlich“ (Deneschau 2025: 48) sei, da man als Spieler:in so in den verschiedenen Abschnitten Monster töten würde, welche allesamt nur Frauen gewesen wären. Damit wurde das Konzept schließlich überarbeitet und in dem finalen Videospiel können alle Menschen infiziert werden.

In dem Prolog von *The Last of Us* lernt man an einem späten Abend Joel Miller und seine 12-jährige Tochter Sarah kennen, welche ihrem Vater zum Geburtstag seine Armbanduhr hat reparieren lassen und ihm diese nun schenkt. Kurz nachdem sie ihm diese als Geschenk gegeben hat, schläft sie auf der Couch ein, woraufhin Joel seine Tochter zu Bett bringt. Noch in derselben Nacht klingelt das Telefon und bei dem Anrufer handelt es sich um Joels Bruder Tommy, welcher seine Verwandtschaft vor einer unmittelbar bevorstehenden Gefahr warnt, dem Ausbruch der Infizierten direkt in ihrem Ort. Infolgedessen steuert man als Spieler:in Sarah und ist auf der Suche nach Joel. Hier zeigt sich auch direkt der Hauptunterschied zu einem Film, da durch das aktive Steuern versucht wird eine engere Bindung zu Sarah aufzubauen und zugleich soll die enge Beziehung zu ihrem Vater ebenso deutlicher werden (Ebd.: 56). Als Sarah nach kurzer Zeit Joel im Erdgeschoss findet, erschießt Joel (gezwungenermaßen) ihren infizierten Nachbarn, welcher in ihr Haus stürmt. Danach kommt Joels Bruder Tommy mit seinem Auto zu Hilfe und die drei versuchen dem Chaos um sie herum zu entkommen. Dabei geraten sie jedoch in einen Stau, sodass sie versuchen einen anderen Weg in die Stadt einzuschlagen, doch dabei kommt es zu einem Unfall, bei dem alle drei bewusstlos werden. Ab dem Moment steuert man als Spieler:in zum ersten Mal Joel, welcher seine Tochter Sarah schützend auf dem Arm trägt. Während sie aus der Stadt fliehen, verlieren sie den Sichtkontakt zu Tommy und treffen am Rande der Stadt auf einen Soldaten, welcher Vater und Tochter stoppt und das Feuer auf sie eröffnet. Joel dreht sich noch schützend vor Sarah und Tommy kann den Soldaten vor dem Absetzen eines zweiten Schusses erschießen, doch am Ende hält Joel seine tote Tochter in seinen Händen.

Dieses Element der Geschichte aus *The Last of Us* musste an dieser Stelle etwas ausführlicher dargestellt werden, da es nicht nur nach Druckmann und seinem Kollegen Straley „ein wesentliches Handlungselement für den weiteren Verlauf der Geschichte“ (Deneschau 2025:

59) des ersten Teils ist, sondern auch für TLoU II, da in diesem Videospiel das Schicksal der Protagonistinnen entscheidend durch Joel geprägt ist und er als Charakter verstanden werden muss. Auch wenn hierhinter keine Absicht stecken mag, spielt das „für unsere patriarchale Gesellschaft [...] durchaus eine Rolle“ (Deneschau 2025: 286).

Trotz dieses einprägsamen und erschütternden Prologs, kombiniert das Spiel Horror und Romantik und ist zugleich nach Aussage des Studios eine Liebesgeschichte (Ebd.: 54), bei welcher es vor allem um die Reise und Entscheidungen der Hauptfiguren geht (Ebd.: 71). Wie sich ab dem Zeitsprung von 20 Jahren nach dem Prolog zeigt, wird im Jahr 2033 sichtbar, dass die Menschen in Hochsicherheitszonen überlebt haben, welche von der Federal Disaster Response Agency (FEDRA) streng kontrolliert werden. Durch diese Schattenseite, also der allgegenwärtigen Kontrolle durch FEDRA, gründeten sich im Laufe der Zeit Widerstandgruppen wie die sogenannten Fireflies (Deneschau 2025: 65). Joel hat bis hierhin als Schmuggler und Söldner überlebt, welcher durch Anwendung von Gewalt in dieser Welt voller Gewalt überlebt hat. Er und seine Komplizin Tess erhalten von Marlene, der Anführerin der Fireflies, den Auftrag *etwas* aus der Stadt zu schmuggeln, nämlich die 14-jährige Ellie, welche in Marlene eine Art Mutterfigur sieht. Wie sich nach kurzer Zeit herausstellt, ist Ellie seit drei Wochen infiziert und immun gegen den Cordyceps, womit die eigentliche Handlung anfängt.

In dem Moment ist ihre Immunität eine Hoffnung für die Menschheit nach zwei Jahrzehnten endlich ein Heilmittel zu finden und so begibt sich Joel, wegen dem letzten Wunsch der verstorbenen Tess, mit Ellie auf eine lange Reise. Während dieser kommen sich die zwei immer näher, sodass Joel Ellie wie seine eigene Tochter sieht und Joel für Ellie wie ein eigener Vater wird, welchen sie selbst nie hatte. Am Ende ihrer Reise landen sie im April 2034 gemeinsam beim St. Mary's Hospital in Salt Lake City. An diesem Punkt kommt es zu dem besagten Ereignis, welches zu Beginn von TLoU II erwähnt wird: Im Krankenhaus angekommen, erfährt Joel von Marlene, dass Ellie bereits im Operationssaal ist und für eine Operation am Gehirn vorbereitet wird, welche den mutierten Cordyceps entfernen soll, um daraus einen Impfstoff für die Menschheit zu entwickeln. Diese Operation würde Ellie, nach Aussagen einiger Ärzte, nicht überleben, wodurch sich Joel mit Gewalt Zugang in den Operationssaal verschafft und der Chirurg durch Joel, also durch den/die Spieler:in, getötet werden muss, da ansonsten ein Soldat der Fireflies in den Saal stürmt und Joel tötet (Ebd.: 122). Daraufhin hebt Joel Ellie vorsichtig hoch und trägt sie, wie Sarah zu Beginn des Spiels – weswegen der Prolog auch ausführlicher erläutert wurde –, aus dem Krankenhaus. Als sie später mit einem Auto Richtung Jackson fahren, wo auch Joels Bruder und Ex-Firefly Tommy lebt, müssen sie am Ende wegen einer Straßensperre ein Stück zu Fuß zurücklegen. In diesem Moment stellt Ellie die entscheidende Frage,

ob Joel ihr die Wahrheit über die Geschehnisse mit den Fireflies im Krankenhaus erzählt habe. Joel antwortet an dieser Stelle kurz und knapp mit „Ich schwör’s“ (Deneschau 2025: 126). Die Interpretation dieser kurzen Aussage blieb am Ende von *The Last of Us* höchst subjektiv und begleitet die Spieler:innen mit in den Nachfolger TLoU II.

In diesem geht es auch wieder um das Erleben eines charakterzentrierten Erlebnisses (Ebd.: 34), hierbei um das von Ellie und der neuen zweiten Protagonistin Abigail Anderson, kurz Abby. Das Spiel hat die Intention die erwähnten widersprüchlichen Gefühle, welche Druckmann nach den Ereignissen aus Israel und Palästina im Oktober 2000 gefühlt hat, in Form eines Videospiels durch die Darstellung einer brutalen Gewaltspirale umzusetzen (Ebd.: 205). Hierfür wurde Neil Druckmann beim Writing dieses Mal durch Halley Gross als Co-Writer unterstützt, was sich in der Tatsache bemerkbar machen könnte, dass es zwei weibliche Hauptcharaktere gibt. Diese Entscheidung ist auch gefallen worden, da Naughty Dog mit der Zeit in ihrem iterativen Arbeitsprozess zunehmend bestrebt war, inklusivere Geschichten zu erzählen. Denn dies führt nach Aussage von Druckmann zu besseren Geschichten und dazu, dass sich mehr Menschen mit den verschiedenen Aspekten der Story identifizieren können (Ebd.: 76).

Mit diesem Unterfangen wurde das Videospiel sehr kontrovers aufgenommen, wobei sich eine lautstarke Minderheit bspw. über die muskulöse Darstellung von Abby oder den Trans-Charakter Lev echauffiert hat oder Halley Gross sogar als eine „Spionin einer feministischen Terrorzelle“ (Ebd.: 232) angesehen wurde. An dieser Stelle zeigt sich auch, dass „es da draußen wenige Dinge [gibt], die empfindlicher sind als ein leidenschaftlicher Gamer“ (Ebd.: 233).

In dem offiziellen Podcast des Videospiels (PlayStation 2020) machen sich die involvierten Personen Gedanken darüber, was *The Last of Us* als Spielreihe insgesamt ausmacht. Im Endeffekt geht es um eine Geschichte über Erlösung (Troy Baker), die Widerstandsfähigkeit des Ertragens und Überlebens (Halley Gross), menschliche Verbindungen und menschliche Beziehungen (Ashley Johnson) und um die Frage, welche Facetten die Liebe annehmen kann (Neil Druckmann). Neben den Charakteren und diesen Thematiken dreht sich “[d]ie Geschichte von *The Last of Us Part II* [...] vor allem um die großen Themen unserer Zeit wie Rassismus, Segregation, Intoleranz und Patriarchat” (Deneschau 2025: 339), da sich das Entwicklerstudio Naughty Dog auch sehr stark von den Geschehnissen unserer eigenen Welt inspirieren ließ.

5 Ergebnisse

Die Analyse wurde nach den genannten Schritten in der Methodik durchgeführt, sodass es neben der Anwendung von nominalen deduktiven Kategorien auch zur Bildung von induktiven Kategorien kam. Damit wurde die Offenheit der Methodik beibehalten und dem Grundsatz gefolgt, dass inhaltliche Argumente Vorrang vor Verfahrensargumenten haben sollen (Mayring 2022: 52). Auf den jeweiligen Prozess der induktiv gebildeten (Fein-)Kategorien wird in den zwei Unterkapiteln für das jeweilige Videospiel näher eingegangen.

Nun kommt es im nächsten und letzten Schritt des Ablaufmodells der qualitativ strukturierenden Inhaltsanalyse zu der Auswertung der Ergebnisse. Die Auswertung umfasst dabei sowohl quantitative Schritte zur Verallgemeinerung von Ergebnissen (Ebd.), als auch die qualitative Interpretation der Ergebnisse durch den eigens erstellten Analyserahmen, da den feministischen Game Studies bisher ein theoretischer Überbau fehlt (Ebner-Zarl 2019: 2). Das fünfte Kapitel folgt in seinem Aufbau dem zeitlichen Vorgehen der Analyse, sodass sich in Kapitel 5.1 zuerst das Videospiel GoW Ragnarök angeschaut wird. Danach folgt in Kapitel 5.2 das zweite Videospiel TLoU II, bevor es in Kapitel 5.3 zu einem Vergleich zwischen den beiden Games kommt.

Der Aufbau von den einzelnen Unterkapiteln für die ausgewählten Videospiele sieht dabei wie folgt aus: Zuerst wird das Ergebnis der Analyse wiedergegeben, also wie viele der zuvor ermittelten Szenen am Ende tatsächlich relevant sind und wie viele Kategorien festgehalten wurden. So kann es sein, dass manche Szenen komplett aussortiert wurden und andere Szenen wiederum für mehrere Kategorien oder Ebenen relevant waren. Als Zweites wird auf die induktiv gebildeten Kategorien eingegangen und danach wird die jeweils spezifische Unterforschungsfrage des Videospiels rekapituliert, um sie im Hinterkopf für die Interpretation zu haben. Anschließend verläuft jene Interpretation der Ergebnisse entlang der Chronologie der Kontexteinheiten des jeweiligen Videospiels, also entlang der intendierten Erzählstruktur der Entwicklerstudios. Die Gliederungslogik könnte auch entlang deduktiver/induktiver Kategorien oder einzelner Charaktere geschehen, doch um die Darstellung und Manifestierung von hegemonialer Männlichkeit im Videospiel und den Charakteren selbst analysieren zu können, ist es eben notwendig einen Blick auf die Persönlichkeitsentwicklung der Charaktere und der verschiedenen Kontexte zu werfen. Letztendlich hilft dies zur Einordnung des Grades an Männlichkeitsinszenierung (Himawan et al. 2022: 3).

Am Ende geht es in Kapitel 5.3 um den Vergleich zwischen den beiden Videospielen, um die Beantwortung der ausstehenden Unterforschungsfragen und ob die zwei Games, wie ihre Vorgängertitel, auch Formen der „Healthy Masculinities“ darstellen (UNESCO 2024: 70f.).

5.1 Hegemoniale Männlichkeit in God of War Ragnarök

God of War Ragnarök wurde als erstes Videospiel in der Masterarbeit analysiert, da die Spielereihe God of War zuvor in der griechischen Saga ein „spielbare[r] Superlativ“ (Kiel 2014: 55) von hegemonialer Männlichkeit war. Durch diese (un)gewollte Nähe zur Untersuchungskategorie konnte ermittelt werden, ob sowohl die geplanten Analysen für den Forscher allein gut funktionieren als auch die InterCoderübereinstimmung getestet werden. Von den zu Beginn in Frage kommenden 136 Aufnahmen – in Screenshots oder in Videoform – waren am Ende 111 relevant und wurden codiert. Da manche Aufnahmen in mehreren Ebenen oder Kategorien relevant waren oder wegen der InterCoderübereinstimmung von zwei Personen codiert wurden, wurden insgesamt 138 Einträge in der Excel-Tabelle für GoW Ragnarök mitsamt der kostenlosen Erweiterung des Roguelite-Adventures Valhalla festgehalten.

Im Laufe der Analyse wurden einerseits fünfzehn induktive Feinkategorien festgehalten²⁰, doch von diesen fünfzehn Kategorien haben nur sieben Kategorien drei oder mehrmals Anwendung gefunden. Diese sieben Feinkategorien lauten wie folgt: 35x das *Verhältnis zwischen Vater und Sohn*²¹, 22x *Emotionale Reife*, 7x *Vertrauen und Bindungen zu anderen Lebewesen/Natur*, 4x *Explizit über Gender in der Videospielwelt* und *Reflexion des eigenen Handelns*, *Hohe Erwartungshaltung der Vaterfigur* und *Physische Eigenschaft ohne Sexualität* kamen jeweils dreimal vor. Bei den zwei letzten Kategorien fällt auf, dass diese größtenteils entweder mit der deduktiven Kategorie *Streben nach Status* oder *Playboy* in Verbindung stehen. Insgesamt wurden die Feinkategorien bei 86 der 138 Einträge angewendet, was wiederum darauf hindeutet, dass das Kategoriensystem bei diesem Videospiel bereits ein Teilergebnis der Analyse ist (Mayring 2022: 50f.). Dies ist besonders relevant, da die spezifische Unterforschungsfrage für dieses Spiel untersucht, ob und wie die (narrative) Inszenierung von Kratos' Vaterschaft Ambivalenzen gegenüber hegemonialer Männlichkeit abbildet (siehe Kap. 3.7), und es in der Spielereihe zuvor zur reinen Idealisierung des Männlichen kam (Kiel 2014: 52ff.; Conway 2020).

Um den Grad an Männlichkeitsinszenierung besser einordnen zu können (Himawan et al. 2022: 3), sind die nächsten drei Unterkapitel der Analyse von GoW Ragnarök chronologisch nach den Kontexteinheiten aufgeteilt. Demnach setzt sich Kapitel 5.1.1 mit dem Anfang des Videospiels auseinander und geht bis zum Ende der Kontexteinheit Wiedervereinigung, bei

²⁰ Je nach Zählweise wurden 19 Feinkategorien gebildet, doch diese vier weiteren Kategorien sind mehr als präzisere Notizen zu verstehen, die sich anderen Feinkategorien zuordnen lassen. So wurde bei der Feinkategorie *Emotionale Reife* je einmal noch das *Eingestehen von Fehlern* und *Jede Stimme zählt* notiert und bei der Feinkategorie *Verhältnis zwischen Vater und Sohn* je einmal noch *durch Streben nach Anerkennung* und eine konkretere Textpassage hinzugefügt.

²¹ Das Verhältnis zwischen Vater und Sohn zu analysieren ist von besonderem Interesse, da zu dem Zeitpunkt das Kind eine männliche Bezugsperson sucht und unter Umständen so die Grundlagen für das Bewältigungsmuster Externalisierung gelegt werden (Böhnisch 2018: 134).

welcher sich Kratos und sein Sohn Atreus versöhnen und sich ein gegenseitiges Versprechen geben. Da ab dem Zeitpunkt ein Wechsel in der Geschichte bemerkbar wird, startet Kapitel 5.1.2 mit der Kontexteinheit Kreaturen der Prophezeiung und umfasst den restlichen Inhalt des Hauptspiels, also das Ende der Geschichte und alle möglichen Nebenmissionen, die noch offenstanden. Damit geht zumindest auch die persönliche Entwicklung von Atreus zu Ende, da dieser am Ende der Hauptgeschichte seinen Vater Kratos verlässt und seinen eigenen Weg gemeinsam mit der Riesin Angrboda geht. Abschließend folgt in Kapitel 5.1.3 die persönliche Reise von Kratos nach Walhall, dem Roguelite-Adventure DLC Valhalla. In dieser geht es nicht darum, wie der moderne Kratos den jungen Kratos bezwingt, sondern wie es der moderne Kratos schafft, sich selbst zu vergeben und positiv nach vorne in die ungewisse Zukunft zu blicken (McCreary 2024).

5.1.1 Der Weg zur Wiedervereinigung – Hegemoniale Männlichkeit im Wandel

Bis es zur erwähnten Wiedervereinigung zwischen Vater Kratos und Sohn Atreus kommt, wurden insgesamt 51 der 138 Einträge in diesem Abschnitt des Videospiels notiert. Durch zeitliche und formale Vorgaben der Masterarbeit kann jedoch nur der wesentliche Teil der Einträge fokussiert werden. Von diesen 51 Einträgen befinden sich jedenfalls acht Einträge auf der visuellen Ebene und zwei Einträge auf der interaktiven Ebene des Videospiels, sodass die restlichen Einträge der narrativen Ebene zugeordnet werden können. Hierdurch zeichnet sich bereits ab, welchen Stellenwert das Narrativ in der erzählten Geschichte einnimmt, sodass es sinnvoll erscheint auch kurz den Prolog des Videospiels wiederzugeben, bevor es noch in der ersten Kontexteinheit *Fimbulwinter überleben* zur ersten analysierten Szene kommt.

So machen sich Kratos und Atreus nach einer erfolgreichen Jagd auf den Weg nach Hause und während dieser Schlittenfahrt werden sie von Freya angegriffen, welche noch immer um ihren verstorbenen Sohn Baldur trauert (siehe Kap. 4.2.1). Nach dieser Eröffnungssequenz begrüßt der todkranke Fenrir – einer der drei Wölfe von Atreus und Kratos – den Sohn und schläft in seinen Armen friedlich ein. Danach kehren die zwei in ihr Heim zurück, treffen auf Mimir – Begleiter der beiden seit dem Vorgänger – und als Spieler:in verfolgt man die Traumsequenz von Kratos mit seiner damaligen Frau Faye. Am nächsten Morgen erfährt Kratos von Mimir, dass Atreus allein aufgebrochen ist, um ihren verstorbenen Wolf zu begraben, wodurch es zum ersten Eintrag der Analyse kommt. Kratos macht sich nämlich mit Mimir auf die Suche nach Atreus und dieser redet mit Kratos über seinen Sohn, welcher „so oder so seinen eigenen Weg gehen“ wird und Kratos sich doch daher für seinen Sohn zusammenreißen solle. Dies entgegnet dieser nur mit einem „Hm.“, wodurch Kratos *Emotionale Kontrolle* ausstrahlt und bereits etwas über das *Verhältnis zwischen Vater und Sohn* offenbart wird.

Die nächste analysierte Sequenz spielt sich erst nach zwei weiteren Kontexteinheiten – *Sindris und Broks Haus* als auch *Die Suche nach Týr* – ab und befindet sich in der Kontexteinheit *Alte Freunde*. Diese Sequenz beginnt, nachdem man mit Atreus und Kratos Týr – diese Schreibweise in den Untertiteln des Games deutet bereits den entscheidenden Plot Twist an und ist kein Schreibfehler – gefunden und zu Sindris Haus im Weltenbaum gebracht hat. In der Kontexteinheit *Alte Freunde* steuert man nach mehreren Spielstunden zum ersten Mal Atreus als alleinigen Hauptcharakter und ist auf der Suche nach Freya. Dabei redet Atreus mit sich selbst über das Vertrauen und die getätigten Lügen zu seinem Vater (*Verhältnis zwischen Vater und Sohn*). Dadurch wird deutlich, dass Atreus sowohl auf der narrativen Ebene als auch auf der interaktiven Ebene *selbstständig* agiert und sich von seinem Vater (un)bewusst abkapselt (*Emotionale Kontrolle*).

Nach seiner Rückkehr in Sindris Haus bringt man in Erfahrung, dass die gemeinsame Reise mit Vater und Mimir nach Alfheim, der Heimat der Alben, weitergeht. Ab der neuen Kontexteinheit *Gróas Geheimnis* wird das Spiel weniger linear und ermutigt dazu optionale Inhalte wie Nebenquests zu erkunden. So ereignet sich die Nebenquest „Geheimnis der Sande“ in einem bisher unbekannten Abschnitt des Reichs der Alben, bei der Spieler:innen einem Tier helfen können. Hierbei fragt Atreus seinen Vater, warum dieser von sich aus einem unbekannten Tier helfen möchte, was für Kratos scheinbar untypisch ist. Dieser macht mit seiner Antwort klar, dass sich Dinge verändert haben und er freiwillig dem Tier helfen möchte als auch seinen Sohn dabei unterstützen will. Die Kategorien *Dominanz* und *Selbstständigkeit* treten dabei nicht auf und hingegen wird gezeigt, wie gemeinsame Kooperation gelingen kann. Nichtsdestotrotz wird dieses scheinbar untypische Verhalten – hier nicht hegemonial männliches Verhalten – angezweifelt oder zumindest von Atreus in Frage gestellt.

Auch am Ende der Nebenquest muss Mimir Atreus in Anwesenheit von Kratos erklären, dass sein Vater in dieser ungewissen Zeit von Ragnarök einfach mehr Zeit mit seinem Sohn verbringen will und deren „restliche Zeit genießen“ möchte. Hiermit setzt sich fort, dass Kategorien wie *Selbstständigkeit* und *Emotionale Kontrolle* nicht vorkommen und das *Verhältnis zwischen Vater und Sohn* eben im Fokus steht. Insbesondere in dieser Konstellation werden die deduktiven Kategorien hegemonialer Männlichkeit entweder nicht reproduziert oder in einen Kontext gerückt.

Die nächste Kontexteinheit *Das verschollene Heiligtum* ist eine Traumsequenz von Atreus im Eisenwald. In diesem Wald lernt er die Riesin Angrboda kennen, ein Mädchen mit scheinbar prophetischen Merkmalen, welche in einem Gespräch mit Atreus über ihren eigenen Vater redet. Dieser bat seine Tochter vor seinem eigenen Tod um Verzeihung, da er sie nicht beschützen

konnte, was Atreus anerkennend annimmt. Sie entgegnet hingegen: „Väter sind große Redner, was?“, wodurch eine Ambivalenz zu der Authentizität der Aussage ihres Vaters entsteht und an dieser Stelle sich der Raum für die Frage öffnet, wie sehr dieses Handeln nur eine Inszenierung einer Rolle ist, hier jene eines Vaters, oder eben Teil eines authentischen performativen Handelns ist. Somit kann diese analysierte Szene dazu dienen, die Entwicklungen bei Kratos im Bereich Vaterschaft den Spieler:innen widerzuspiegeln und an einem Maßstab zu bemessen.

Nach dem Beenden dieser Hauptquest von Atreus wacht dieser in seinem Zuhause in Midgard nach jenem Traum auf und möchte sich über das mystische Tor zum Weltenbaum begeben. In diesem Moment trifft er auf seinen zornigen Vater und diese Szene ist für ihr Verhältnis untereinander sehr wichtig, da deutlich wird, dass sie sich gegenseitig beschützen und den anderen nicht verlieren wollen (*Emotionale Kontrolle* kommt nicht vor). Gleichzeitig betont Kratos dabei seine *Selbstständigkeit* und macht deutlich, dass er nicht von seinem Sohn beschützt werden muss. Hingegen ist es für Atreus in Ordnung, wenn sie sich gegenseitig beschützen. Des Weiteren zeigt sich auf der visuellen Ebene die *Dominanz* von Kratos gegenüber seinem Sohn, da er diesen am Arm packt und auf ihn von oben herabschaut, wodurch ein gewisses Machtgefälle zwischen Vater und Sohn hervorgehoben wird.

Da es kurz danach zu einem temporären Waffenstillstand mit Freya kommt, hat Kratos in Vanaheim erstmalig eine weibliche Begleiterin und ist mit ihr auf der Suche nach dem Ursprung ihres Fluches. Dabei erzählt er ihr seine Geschichte über seine tote Frau und Tochter aus dem Olymp (siehe Kap. 4.2.1) und hierbei kommt es auch zum ersten Mal zur *Reflexion des eigenen Handelns*, nämlich jenes über seine angewendete *Gewalt*²². Seine Kernbotschaft ist dabei, dass Gewalt keine Lösung für Rache ist und gerade da er der Gott des Krieges ist, ist es bemerkenswert von ihm etwas später davon zu hören, dass er sich keinen Krieg im nordischen Setting wünscht. So fragt Freya ihn auf dem Weg zurück in Freyrs Lager, was passieren würde, wenn Atreus zu Ragnarök eilt. An dieser Stelle zeigt Kratos wieder seine *Dominanz* gegenüber seinem Sohn, da dieser ihn davon abhalten würde. Angesichts der Eltern-Kind-Beziehung stellt sich wiederum die Frage, ob diese Form der Hierarchie nicht doch gerechtfertigt ist, da Eltern in gewisser Weise für ihre Kinder haften und damit würde sich diese Kategorie für hegemoniale Männlichkeit wiederum anders bewerten und einordnen lassen (Himawan et al. 2022: 3).

Ähnlich zu der Geschichte zwischen Atreus und Angrboda bekommt Kratos diesmal sein Verhältnis zu seinem Sohn und seine Verhaltensweisen reflektiert, als Freya von ihrem Sohn Baldur und seinem Verhältnis zum Vater Odin erzählt. So strebte Baldur nach der Anerkennung

²² In einer späteren Szene sagt Ratatöskr zu Kratos: „Nicht alle Götter wollen wie du vergangenes Unrecht wiedergutmachen.“

seines Vaters, scheiterte jedoch durch die *Hohe Erwartungshaltung der Vaterfigur* immer daran. Während Baldur den Trost bei seiner Mutter suchte, vertraut sich Atreus zu diesem Zeitpunkt vor allem Sindri an, wodurch die Vermutung nahe liegt, dass eine ähnliche hohe Erwartungshaltung zwischen Kratos und Atreus liegt und letzterer mit dem Finden seiner eigenen Identität beschäftigt ist (McCreary 2022). Außerdem wird mit dieser kurzen Geschichte deutlich, dass in der Videospielwelt die Charaktere alle ähnliche Probleme mit sich tragen, wodurch diese immer als Spiegel des Handelns der Hauptcharaktere fungieren. Dazu zählt auch die Nebenquest „Freyas fehlender Frieden“ in der sich Freya gemeinsam mit Kratos ihrer Vergangenheit stellt. Statt emotionaler Kontrolle zeigt sich bei ihm stattdessen *Emotionale Reife*, da er Freya freiwillig dabei hilft sich ihrer Vergangenheit zu stellen und zeitgleich aufgreift, dass man die schwierigsten Kämpfe in sich selbst austrägt (siehe auch Kap. 5.1.3).

Als Kratos mit Freya zu Sindris Haus zurückkehrt, unterhält sich dieser mit seinem Sohn. Dieses Gespräch eskaliert jedoch, da ihn alle von seinem Plan nach Asgard zu Odin aufzubrechen, abhalten wollen. Dadurch kommt es zu einem Wutausbruch bei Atreus, wodurch sich dieser wieder in einen Bären verwandelt und allein auf den Weg zu Odin begibt. Hierin zeigt sich visuell seine *Selbstständigkeit* – alle stehen etwas abseits von Atreus und reden sehr laut – und narrativ auch seine *Risikobereitschaft*, da er „doch nur das Leben“ seines Vaters retten will. Bis zu diesem Zeitpunkt in dem Videospiel fällt auf, dass sich die meisten Kategorien hegemonialer Männlichkeit in den Zwischensequenzen offenbaren und die interaktiven Elemente des Mediums kaum bis gar keinen Einfluss auf den Themenbereich haben.

Ab dieser Stelle des Videospiels spielt man wieder mit Atreus und erhält vom Allvater Odin die Aufgabe gemeinsam mit Thor – Sohn von Odin – in Muspelheim nach dem fehlenden Fragment einer Maske zu suchen. Thor vertraut Atreus jedoch nicht und setzt seinen Hammer ein, um den Störer in Bedrängnis zu setzen, wodurch auch dieser, ähnlich zu Kratos, *Dominanz* und *Überlegenheit* auf der visuellen Ebene demonstriert. Abseits davon bleibt Atreus jetzt erst einmal in Asgard bei Odin und ist von seinem Vater getrennt unterwegs, bevor die Spielenden wieder die Kontrolle von Kratos übernehmen.

Dieser möchte gemeinsam mit Freya die Nornen finden und sich mit den verbliebenden zwei Wölfen und ihrem Schlitten auf den Weg machen. Zugewandt spricht Freya Kratos darauf an, dass das Haar der Wölfe verfilzt ist, womit deutlich wird, dass sich zuvor Atreus wohl mehr um Speki und Svanna gekümmert hat. Bei Kratos hingegen zeigt sich eher der *Vorrang der Arbeit*, da ihm die soziale Bindung zu ihnen weniger wichtig war. Dies muss jedoch nicht daubleiben, da am Ende der Nebenquest „Tierische Instinkte“ die Möglichkeit besteht beide Wölfe auf der interaktiven Ebene zu streicheln (Reinke 2022). Trotz dessen wird nochmal

ersichtlich, dass er wenig über sie weiß, da Freya ihm auch hier deutlich macht, dass es sich um weibliche Wölfe und nicht um männliche handelt.

Nach der Reise zu den Nornen begeben sich Kratos und Freya nach Svartalheim durch die Myrkr-Tunnel, um den Speer Draupnir zu schmieden, welchen er zum Schutz seines Sohnes haben möchte. Mit diesem Beweggrund legitimiert er für sich selbst einerseits das Töten von Göttern (*Gewalt*), obwohl er andererseits, wie zuvor erwähnt, einen generellen Krieg ablehnt. Folgend schafft es Kratos mithilfe von Brok Draupnir schmieden zu lassen, sodass er sich auf den Heimweg begibt. Auf diesem tritt Odin ihm persönlich gegenüber und provoziert Kratos, indem er über seinen Sohn Atreus redet, welcher sich immer noch bei ihm in Asgard aufhält. Kratos zeigt durch seinen stabilen Stand und kontrollierten Blick zu Odin *Emotionale Kontrolle*, was in der Situation auch wichtig ist, da Odin ihn absichtlich verunsichern möchte.

Ähnlich wie zuvor in der *Dominanz* der Eltern-Kind-Beziehung, stellt sich die Frage, ob die *Emotionale Kontrolle* in diesem Moment nicht doch auch etwas Positives mit sich trägt. Während Brok noch kurz vorher mit Kratos – jenem Gott des Krieges – unterwegs ist, sagt Brok zu ihm: „Dass die Natur einer Sache wichtiger ist als die Gestalt einer Sache.“ Nach der Begegnung mit Odin erwähnt Kratos Freya gegenüber auch, dass seine Gestalt, also ein Streiter und ein Gott für andere zu sein, nicht seiner Natur, also seinem wahren Ich, entspricht. Für die Analyse von hegemonialer Männlichkeit in Videospielen sind diese Worte von Brok sehr entscheidend, da sie nochmals vergegenwärtigen, dass einzelne männliche Eigenschaften und Verhaltensweisen – in ihrer Natur – auch positiv sein können, aber in ihrem Zusammenspiel ein Gesamtbild – eine Gestalt – ergeben können, welches negativ ist. Dies verdeutlicht erneut die Wichtigkeit einzelne Szenen zu analysieren und nicht nur zu untersuchen, wie die reine Häufigkeitsverteilung der deduktiven und induktiven Kategorien ist.

Zurück in Sindris Haus kommt es wieder zu einer Traumsequenz, diesmal einer Rückblende. In dieser sitzt Kratos am Ende eines Ruderbootes, während ihm seine Frau Faye mit ihrem neugeborenen Sohn Atreus im Arm gegenüber sitzt. Diese erzählt ihrem Baby von der stoischen Haltung (*Emotionale Kontrolle*) seines Vaters und von diesem kommt dementsprechend nur ein „Mmhmm“ zurück. Daher kommt von ihr der Kommentar zurück, dass sie dem Baby wohl das Sprechen lernen muss und der Vater vielleicht das Jagen übernimmt (*Vorrang der Arbeit*), woran sie ebenso Zweifel äußert. Zusätzlich wird durch die physische Distanz zwischen ihnen der Eindruck verstärkt, dass der Vater sein eigenes Kind fürchten könnte, doch wie sich in der Szene rausstellt, fürchtet Kratos stattdessen „um ihn“. Die abschließenden Worte in der Szene sind von Faye, welche ihren Mann dazu ermutigt in Zukunft besser zu sein, da sie mehr seien als die Fehler ihrer eigenen Vergangenheit.

Nach den Einblicken in diese Familie steuern die Spieler:innen wieder Atreus, welcher diesmal in Helheim mit Thrúd – Tochter von Thor und Sif – unterwegs ist und nach dem fehlenden Maskenfragment sucht. Dabei befreit er – unwissentlich des Ausmaßes der Konsequenzen – den Wolf Garm, welcher Weltenrisse erzeugen kann. Angesichts dessen möchte Atreus nach langer Abwesenheit wieder nach Hause gehen, wo jedoch die Gegner der entstandenen Weltenrisse abgewehrt werden müssen. Mitten im Kampf wird Atreus von seinem Vater gerettet, welchen man nun wieder spielt, und dieser lernt auf der interaktiven Ebene einen neuen Angriff im Rage-Pfad namens Spartaner-Zorn, welcher einem Gegner erheblichen Schaden zufügt. Somit wird einerseits eine Emotion explizit erwähnt, die ausgelebt werden kann, doch dabei handelt es sich eher immer noch um eine typisch männlich konnotierte Emotion. Anschließend rennt Atreus nach erfolgreicher Abwehr der Gegner in die Arme seines Vaters, welcher seinen Sohn nach sichtlich langer Zeit mal wieder in den Arm nimmt und tröstet. Dies macht sich durch die visuelle Darstellung bemerkbar, da er in seiner Mimik kurz davor ist Tränen zu vergießen und bei seiner zweiten Umarmung sehr sanft und vorsichtig vorgeht. Nachdem Atreus seinem Vater von seinem folgenschweren Fehler erzählt hat, verteidigt der Vater den Fehler seines Sohnes gegenüber Freya, Tyr und Mimir und verspricht die Situation gemeinsam zu rechtzubiegen. Dies wird visuell durch körperliche Nähe mit einem Arm auf Atreus Schulter untermalt.

Dies ist der erste Schritt zur Wiedervereinigung der beiden, sodass die induktive Feinkategorie *Verhältnis zwischen Vater und Sohn* überwiegt und die deduktiven Männlichkeitskategorien dort nicht vorkamen. Während beide in Helheim unterwegs sind, um den Fehler zu bereinigen, sprechen sie über ihre gegenseitigen Erlebnisse, wodurch nochmal verschiedene Männlichkeitskategorien wie *Emotionale Kontrolle* – „Verschließ dein Herz davor.“ –, *Dominanz* – „Wir sind nicht gleich. Ich bin der Vater.“ – oder *Selbstständigkeit* – Atreus schafft seine eigene Identität im Chaos und Vertrauen zu anderen – auftreten. Der Höhepunkt liegt hingegen in einem 3,5min langen Versöhnungsgespräch mit gegenseitiger Entschuldigung, welches mit dem Versprechen endet, dass beide in Abwesenheit des anderen auf die jeweils andere Stimme im Kopf hören. Außerdem teilt Atreus mit seinem Vater ähnliche Worte wie seine Mutter zuvor, sodass Kratos optimistischer aus der Kontexteinheit *Wiedervereinigung* geht und für beide ihr „eigenes Schicksal“ schmieden will.

5.1.2 Vertrauen zwischen Vater und Sohn – Gemeinsame und eigene Wege gehen

Der restliche Teil des Hauptspiels inklusiver aller Nebenmissionen umfasst 53 der 138 Einträge. Von diesen befinden sich neun Einträge auf der visuellen Ebene und vier auf der interaktiven Ebene, was eine ähnliche Tendenz zu den Einträgen des vorherigen Unterkapitels ist.

Die vorigen charakterlichen Entwicklungen sollen sich zudem weiterhin fortsetzen. Folglich verfällt Kratos nicht in alte Muster (*Reflexion des eigenen Handelns*), als er auf dem Rückweg zu den anderen Verbündeten erfährt, dass Atreus zu Beginn des Abenteuers Freya aufgesucht hatte. So wäre er früher nämlich wesentlich erboster über die Verheimlichung dieser Information gewesen. Ebenso handelt Atreus emotional reifer, indem er sich auf seine sozialen Beziehungen fokussiert und deswegen seine Fehler eingesteht und versucht sich mit Sindri, Mimir und Tyr zu versöhnen.

In der nächsten Hauptquest trennen sich wieder kurz die Wege von Vater und Sohn, während sie versuchen Freyr – Bruder von Freya – vor den Einherjar, den nordischen Krieger von Odin, zu retten. Dabei kommt es zu einem Kampf zwischen Kratos und Heimdall, welcher zuvor die Absicht äußerte Atreus früher oder später zu töten, sodass Kratos alles Mögliche tut²³ um seinen Sohn vor ihm zu beschützen. Dieser Kampf geht so weit, dass Kratos seinen blutverschmierten Gegner mit bloßen Händen erwürgt und Mimir am Ende der Szene am Boden in die leeren Augen von Heimdall schaut. Zuvor ist das letzte Wort von Heimdall zu Kratos „Monster...“ und daraufhin werden zum einen seine Augen schwarz und zum anderen kommt die Musik zu einem Stopp. Danach lässt Kratos die Hände von Heimdalls Hals los und die Kamera macht einen Schwenk in eine Frontalansicht von Kratos. Im Hintergrund sind Bäume mit roten Blättern zu sehen und rote Partikel fliegen über den Bildschirm²⁴, wodurch der Eindruck von Zorn, Angst oder auch lodernder Unsicherheit in ihm selbst symbolisiert wird. Währenddessen hört man ständig sein lautes intensives Atmen und wie er im Grunde mit sich selbst ringt. Mit der musikalischen Untermalung dreht er seine Blicke in alle Richtungen, was ein Anzeichen dafür ist, dass er versucht die Situation zu begreifen. Er steht langsam auf und dreht Heimdalls Leiche um, um ihm das Gjallarhorn zu entwenden. In der Szene tritt visuell explizit die Kategorie *Gewalt* zu Tage, doch diese wird nicht ästhetisiert, sondern so ambivalent dargestellt, dass Mimir auch die offene Frage stellt, ob sie das Schicksal brechen oder dieses sie bricht. Eine ähnliche Frage wird in einer Szene zuvor noch von Freya gestellt und bis zu einer späteren Szene kurz vom Ende des Videospiele bleibt es noch offen, ob es in diesem Videospiele für die Darstellung der Gewalt „eine[n] guten Grund[...]" (von Brincken 2020: 91) gibt.

Zurück in Freyr's Camp zeigt Kratos seinem Sohn das Gjallarhorn und beide rechtfertigen die Tat von Kratos, da ihm ansonsten keine Wahl blieb. Zusätzlich versucht Atreus deutlich zu machen, dass sein Vater nur so gehandelt hat, weil es notwendig war und nicht, weil es so in der Prophezeiung geschrieben steht. Bevor es nun zur nächsten Kontexteinheit der Story geht,

²³ Darunter fällt die gesamte Kontexteinheit *Das Schicksal schmieden* um Draupnir als Waffe zu erhalten.

²⁴ Der brennende Dornbusch verdeutlicht als biblische Erzählung in diesem Moment das Göttliche in Kratos.

besteht die Möglichkeit ein weiteres Gebiet, einen Dschungel, in Vanaheim zu erkunden. Dabei wurden neun Einträge mit den verschiedensten Kategorien festgehalten. So kann man zum einen in Erfahrung bringen, dass Kratos sich nicht hinterfragt, ob er das Richtige tut, wodurch er vermeintlich rational erscheint (*Emotionale Kontrolle*) oder zum anderen, dass sich Mimir ja nicht sorgt, solange er Kratos als „muskelbepackte[n] Krieger“ bei sich hat (*Playboy*, aber mit *Physische Eigenschaft ohne Sexualität*). In einem Gespräch im Boot fragt Atreus seinen Vater, ob dieser nicht mit ihm musizieren möchte, da sich Kratos ansonsten nur mit dem Jagen und dem Training ablenkt (*Vorrang der Arbeit*), doch dieser zeigt kein besonderes Interesse, wodurch Atreus etwas enttäuscht ist. In einem anderen Gespräch erfahren die Spieler:innen mehr über die Asen-Kultur und was es in dieser bedeutet, männlich oder weiblich zu sein (*Explizit über Gender in der Videospieldwelt*). Demnach ist Männlichkeit vor allem durch Trinkgelage – „[Thor] hat mit Abstand von allen am meisten gezecht.“ – und Disziplin geprägt, welche Thor seinen Kindern eingeprägt, so wie es zuvor sein Vater Odin bei ihm tat. Mimir ordnet dies mit folgenden Worten sehr treffend ein: „Ein krankes Bild von Männlichkeit, über Generationen hinweg vererbt. Ein grausames Vermächtnis, das nichts Gutes bewirkt.“

Wie anfangs des Unterkapitels erwähnt, versucht Kratos sich an das Versprechen mit seinem Sohn zu halten, sodass dieser der Idee seines Sohnes zustimmt, aus taktischen Gründen wieder zu Odin zurückzukehren. Hierbei legt Kratos wieder seine Hand auf die Schulter seines Sohnes. Da Atreus nun wieder in Asgard ist, soll er mit Thrúd Thor aus einer Trinkhalle holen, in welcher es zu einer Schlägerei mit einer expliziten interaktiven Aufforderung zu *Gewalt* kommt. Nach dieser Schlägerei unterhält sich Thrúd mit ihrem Vater Thor, welchem es sehr schwerfällt, sich bei seiner Tochter für ein gebrochenes Versprechen zu entschuldigen, sodass er auf visueller Ebene aktiv seinen Blick von Thrúd abwendet. Insgesamt ist sie mental stark genug, um das Gespräch zu leiten und auch die Folgen der Erziehung von Odin – „Großvater hat dich wie Dreck behandelt.“ – anzuerkennen und ihm mit ihrer Mutter gemeinsam Hilfe anzubieten. Im nächsten Abschnitt ist Atreus wieder gemeinsam mit Thor unterwegs und beide erzählen von den hohen Erwartungshaltungen ihrer Väter (*Streben nach Status*). Während Thor zudem anzweifelt, dass sich Dinge verändern können und Probleme als „Gemaule“ bezeichnet, stellt Atreus diese Haltung in Frage und macht eindeutig klar, dass es gesund ist, Probleme als solche zu benennen. So wird mit diesem Abschnitt im Videospiel vor allem aufgezeigt, wie sich das *Verhältnis zwischen Vater und Sohn*, also bei Kratos und Atreus, im Vergleich zu der Situation in der Asen-Familie mit Odin und Thor gewandelt und verbessert hat.

Im Videospiel kommt es nun zum zuvor angedeuteten Plot-Twist (siehe Kap. 5.1.1), bei welchem Spielende herausfinden, dass Tyr in Wahrheit Odin ist und sich die ganze Zeit nur als

Týr ausgegeben hatte. In der Gemengelage bringt er Brok um, weswegen Kratos und Atreus in der nächsten kurzen Kontexteinheit *Trost suchen*. Dabei redet Kratos erneut darüber, wie *Gewalt* einen verändern kann und, dass es keine Schwäche ist, jene Auswirkungen von ihr zu spüren. Dennoch sucht Atreus in der Jagd eine Ablenkung – zuvor hat er seinen Vater noch dafür kritisiert – und Kratos nutzt die Metapher des verwundeten Tiers, um darauf aufmerksam zu machen, dass sie sich dem Schmerz und dem Verlust stellen müssen. Narrativ zeigt er dadurch *Emotionale Reife* gegenüber seinem Sohn und macht ihm auf visueller Ebene auch deutlich, dass dies nicht sein Fehler war und legt die Hände wieder auf Atreus' Schulter.

Im weiteren Verlauf finden Vorbereitungen der neun Welten zum Krieg gegen Odin statt, bei welchen Kratos und Atreus auf die Walküren Hrist und Mist treffen. Die finalen Schläge (*Gewalt*) werden explizit auf der interaktiven Ebene gefordert: Die R1-Taste versetzt den finalen Kinnschlag und mit dem gleichzeitigen Drücken der L3- & R3-Taste wird der Hals einer Walküre verdreht. Anschließend gibt es im gesamten Spiel zum einzigen Mal eine eindeutige *Gewinnen*-Pose auf der visuellen Ebene. Atreus steht als verwandelter Bär seitwärts hinter Kratos und beide stehen mit breiten Schultern vor der Kamera und zeigen in ihrer Mimik die Anstrengungen des Kampfes.

In den finalen Vorbereitungen zur Invasion bei Odin spricht Freya davon, dass noch ein Anführer bei ihrem gemeinsamen Plan fehlt. Hier argumentiert Kratos, dass diese Position ihr aus guten Gründen zusteht, wodurch er keine *Macht über Frauen* ausübt. Sie möchte ihn hingegen als Anführer haben, da sie auf sein Erfahrungswissen als Kriegsgeneral zurückgreifen möchte. Ihr ist es nämlich auf narrativer Ebene am wichtigsten zu *Gewinnen*. Doch bevor eine endgültige Entscheidung getroffen wird, gehen Kratos und Atreus zunächst in getrennten Zelten schlafen. Da er nicht einschlafen kann, geht er zu seinem Vater, welcher seinem Sohn anbietet, eine Geschichte zum Einschlafen zu erzählen (*Verhältnis zwischen Vater und Sohn*). Diese handelt von einem Rückblick zu Kratos und Faye, welche die letzte Szene zwischen ihnen ist, in welcher der Wunsch von Faye des vorherigen Games genannt wird (siehe Kap. 4.2.1). Sie erzählt ihrem Mann außerdem davon, dass dieser sein Herz auch für die Welt öffnen soll, so wie er es zuvor für sie getan hatte, womit er sehen wird, „dass es sich lohnt weiter zu leben“. Sie halten sich in der letzten Szene aneinander fest und legen ihre Köpfe Stirn an Stirn an (*Emotionale Reife* auf der visuellen Ebene und keine *Macht über Frauen* auf narrativer Ebene).

Am nächsten Morgen kommt es zur letzten Rede, bevor das Gjallarhorn geblasen wird und ein Portal nach Asgard erschaffen wird. Zwar steht Kratos auf visueller Ebene im Fokus dieser Rede, da er zwischenzeitlich erhöht vor den anderen sieben Charakteren steht und musikalisch mit dem klassischen God of War Theme begleitet wird (*Selbstständigkeit*). Allerdings kommen

neben ihm noch Freya, Freyr und Atreus zu Wort und unterstützen ihn bei seiner Rede (keine *Dominanz*). Kratos macht deutlich, dass er sich nicht mehr vor seiner Vergangenheit verstecken will, diesen Krieg eigentlich nicht möchte und stattdessen das ganze Leid stoppen will. Dennoch redet er davon, dass Kriege diejenigen gewinnen, „die bereit sind, alles zu opfern“ und diesen Preis der Rache ist er bereit zu bezahlen.

Während dem finalen Angriff verletzt Sindri, voller Trauer und Wut zu seinem verstorbenen Bruder Brok, mit seinem Instrument Zivilist:innen Midgards, welche sich in Asgard aufhalten. Atreus will intuitiv sein Herz vor diesen zivilen Opfern verschließen und wiederholt dafür die letzten Worte der Rede seines Vaters (*Emotionale Kontrolle*). Kratos hat stattdessen einen Sinneswandel, reflektiert die aktuelle Situation im Krieg, gesteht sich Fehler ein und verdeutlicht seinem Sohn die Wichtigkeit des emotionalen Zugangs zu den Geschehnissen (*Emotionale Reife*):

„Sohn, hör mir gut zu. Du fühlst ihren Schmerz, weil das deine Natur ist. Das darfst du nicht verleugnen. Niemals. Für niemanden. Ich lag falsch, Atreus. Ich lag falsch. Öffne dein Herz. Öffne dein Herz und spüre ihr Leid. Das hat deine Mutter gewollt ... und ich will es auch. Heute ... heute werden wir uns bessern.“

Der neue Plan visiert eine Schwachstelle bei der Mauer an, welche nur von Atreus und Kratos angegriffen werden soll. Für Freya ist dies Selbstmord, doch Kratos geht es um Gerechtigkeit und nicht um Rache, sodass er bereit ist ein Risiko einzugehen (*Risikobereitschaft*). Hierdurch wird der Grad an Männlichkeitsinszenierung verringert. Gleiches gilt auch für den Kampf gegen Thor, in der man einerseits auf interaktiver Ebene dazu aufgefordert wird die finalen Schläge mit der Axt zu schwingen (*Gewalt*), doch statt ihn nach diesen umzubringen, redet Kratos mit ihm (*Emotionale Reife*) und sieht auch für Thor ein Veränderungspotenzial in der Zukunft. Jedoch zweifelt Thor daran, dass sich beide verändern können und diese Zweifel nehmen sinnbildlich auf der visuellen Ebene mehr Platz ein: Die Kameraeinstellung zeigt Thors Oberkörper auf der rechten Seite, seinen Arm unten und seinen Hammer links, wodurch Kratos nur in einem kleinen Teil des Bildes dargestellt wird. Thor zeigt so *Dominanz* und dennoch schafft es Kratos mit seinen Worten, dass Thor an seinen eigenen Zweifeln zweifelt, seinen Hammer niederlegt und seine Anspannung verliert.

Auch nach dem finalen Kampf gegen Odin, welcher zuvor noch seinen eigenen Sohn Thor umgebracht hat, versucht diesmal Atreus mit dem Gegner zu reden: „Du musst aufhören. Du hast die Wahl, dich zu bessern“. Da dies jedoch nicht ausreicht und Schlimmeres verhindert werden soll, überträgt Atreus die Seele von Odin mithilfe der Riesenmagie in eine Murmel und lässt ihn somit auf gewisse Weise am Leben (*Emotionale Reife* und keine *Gewalt*). Sowohl Kratos als auch Freya wollen ihn nicht umbringen, doch am Ende teleportiert sich Sindri zu

ihnen, zerschmettert die Murmel mit Odins Seele, wodurch dieser stirbt, und verlässt mit roten Augen und voller Trauer um seinen verstorbenen Bruder Brok wieder die Szene.

Am Ende der Hauptstory ist Atreus auf der Suche nach seinem Vater und dabei trifft er auf Freya, welche ihn dafür lobt, wer er im Laufe der Reise geworden ist: „Ich bin stolz auf den Mann, der du bist, Atreus“ (*Explizit über Gender in der Videospielwelt*). Nachdem er seinen Vater gefunden hat, begeben sie sich in der letzten Szene der Hauptstory mit Angrboda zu einem Schrein, welchen Faye selbst errichtet hat. An diesem haben sie die Erkenntnis, dass Faye sich gegen ihr eigenes Volk der Riesen gewendet hat, um ihren Mann und Sohn einen eigenen Weg zu ermöglichen. Daher nutzt Atreus die Gelegenheit und erzählt seinem Vater von dem Plan die letzten verbleibenden Riesen allein zu finden. Dies macht ihm selbst Angst, doch gerade deswegen muss er sich dieser Angst selbst stellen. Damit zeigt er seine *Emotionale* Reife und die Bereitschaft *Vertrauen und Bindungen zu anderen Lebewesen/Natur* einzugehen.

Kratos betont, dass sie überhaupt erst wegen den Entscheidungen seines Sohnes – wem wird getraut und wer sind Freunde und Verbündete – überlebt haben, sodass er ihm die eigene Reise zutraut. Dafür legt er seine Hände ein letztes Mal auf die Schultern seines Sohnes und, wie zuvor mit seiner Frau, legen sie die Köpfe aneinander. Das Versprechen nach der Wiedervereinigung wird aufgegriffen und zum einen legt Kratos während seiner letzten Worte „Loki wird gehen. Atreus. Atreus wird bleiben.“ die rechte Hand auf sein Herz und zum anderen fällt Atreus für eine knapp 20 Sekunden lange Umarmung in die Arme seines Vaters. Das Verhältnis zwischen ihnen hat sich gefestigt und beide haben sich persönlich in dem Sinne entwickelt, dass sie Verhaltensweisen hegemonialer Männlichkeit abgelegt haben oder diese in einem jeweils passenden Kontext eingeordnet wurden. Hiermit endet die persönliche Entwicklung von Atreus und jene von Kratos setzt sich noch in der Komplettierung der Nebenquests und in Walhall fort (siehe Kap. 5.1.3).

Die Nebenquest „Durch die Welten“ ist zusätzlich erwähnenswert, da sie *Explizit über Gender in der Videospielwelt* ist und von der realen Welt beeinflusst wurde. Im Entwicklungsteam des Spiels gab es den Gameplay Programmer Jake Snipes, welcher zugleich auch der Partner vom Senior Gameplay Programmer Sam Handrick war. Während der Entwicklung des Videospiels ist Jake Snipes jedoch verstorben, sodass das gesamte Team ein Tribut an ihn hinterlassen hat. So ist der Charakter Jari des Spiels an Jake Snipes angelehnt und erzählt die Geschichte zweier Männer, die in dem jeweils anderen ihr eigenes Zuhause gefunden haben (Bankhurst 2022). Laut Mimir wurde Jari als Krieger von Midgard erzogen, „sollte in den Familienkriegen kämpfen, eine Frau finden [und] ruhmreich sterben“, doch gegen all diese Erwartungshaltungen kämpfte er an und ging seinen eigenen Weg, einen queeren Weg.

5.1.3 „Bewältige dich selbst“ – Kratos Vergangenheit in Walhall neu gedacht

Im DLC Valhalla von GoW Ragnarök bricht Kratos nach Abschluss des Hauptspiels nach Walhall auf, um einer unbekannten Einladung zu folgen. Da Kratos zu diesem Zeitpunkt bereits Entwicklungen hinsichtlich seiner männlichen Werte, Einstellungen und Verhaltensweisen (Holtermann/Hahne 2024: 11) durchlaufen hat, umfasst dieses Unterkapitel nur noch 34 der 138 Einträge der Analyse. Von diesen befinden sich vier Einträge auf der interaktiven Ebene, drei Einträge auf der visuellen Ebene und 27 Einträge auf der narrativen Ebene. Somit lässt sich festhalten, dass dieses Videospiel größtenteils auf der narrativen Ebene untersucht wurde.

Kurz nach der Ankunft von Kratos in Walhall erfahren Spieler:innen, dass dieser Ort die Demonstration von verschiedenen Taktiken belohnt, sodass alle erlernten Fähigkeiten und Taktiken des Gameplays des Hauptspiels angewendet werden sollten. Die Anwendung von *Gewalt* soll demnach „die Ganzheit und das Gleichgewicht jener fördern, die eintreten“. Im Rahmen des Subgenre Roguelite bedeutet dies, dass Spieler:innen immer aufs Neue scheitern werden und von vorne beginnen müssen – ein sogenannter Run –, während auf der Meta-Ebene Fortschritte erzielt werden und bspw. Gesundheits- oder Verteidigungsskills andauernd verbessert werden können. Außerdem ist für einen Run die *Risikobereitschaft* auf interaktiver Ebene kennzeichnend, da man sich als Spieler:in u.a. an Säulen zwischen zwei oder mehreren unterschiedlichen Bürden entscheiden kann, welche zwar verschiedene zeitliche Handicaps mit sich bringen, aber je nachdem auch höhere Belohnungen. Auf der narrativen Ebene setzt sich die Geschichte hingegen kontinuierlich fort, obwohl man auf der interaktiven Ebene (scheinbar) immer von Neuem starten muss. Auf diese Weise kommt es unter anderem auch immer wieder zu Dialogen, die sich auf das vorherige Scheitern beziehen können.

Einer der Dialoge zwischen Mimir und Kratos setzt sich mit Freyas Idee eines Friedensrats auseinander, von welchem Kratos ein Teil werden soll. Dieser würde dann wieder einen Titel, Gott des Krieges, und eine Funktion, Machtposition auf einem Thron, bekommen. Mit diesen würde er Freya beim Schließen eines Friedens zwischen den Welten unterstützen, indem er bei ernsthaften Konflikten dafür sorgen würde, dass geltende Regeln durchgesetzt werden. An dieser Idee äußert er jedoch Zweifel und hebt hervor, dass er nicht die passende Wahl wäre, weil er überhaupt erst so weit kam, indem er von dem Titel und Thron seiner Vergangenheit weggelaufen ist. Dieser Bewältigungsmechanismus ähnelt dabei dem Muster der Externalisierung (Böhnisch 2018: 133), da sich Kratos auf diesem Wege nicht mit seinem inneren Ich, vergangenen Taten oder Emotionen auseinandersetzen musste. Er zeigt kein *Streben nach Status*²⁵

²⁵ Für Kratos ist der Beweggrund wichtig und Ehrgeiz ist für ihn an dieser Stelle Gift. In Szene 9 wird deswegen der Eindruck erweckt, dass er bei sich selbst nicht zulassen dürfe, geliebt und respektiert zu werden.

oder *Macht über Frauen*, da für ihn weiterhin Freya geeigneter als respektierte:r Anführer:in erscheint, und er denkt, dass sie dies allein (*Selbstständigkeit*) ausüben sollte. Ihm kommt in diesem Moment nicht in den Sinn, dass eine Verteilung der Macht das Beste wäre, wie Mimir und Freya erwähnen.

Während Mimir davon überzeugt ist, dass Kratos mit seiner alten Vergangenheit abgeschlossen und dies mehrmals im Hauptspiel bewiesen hat – „Aber du hast wieder und wieder bewiesen, dass du nicht mehr dieser Mann bist“ –, ist Kratos hingegen davon überzeugt, dass Mimir gar nicht wisse, was ihn „alles ausmacht“. Damit wird angedeutet, dass in dem Gott des Krieges weiterhin *Emotionale Kontrolle* vorkommt und er seinen Weggefährten noch nicht alles offenbart hat. So erzählt Kratos bspw. von den früheren Ereignissen, als er damals Ares den Thron wegnahm (siehe im Vergleich: Kap. 4.2.1) und warum er heutzutage das Symbol des Thrones ablehnt. Mimir schlussfolgert daraus, dass dieses Symbol für Kratos „eine Manifestation der Angst der Macht“ ist, weswegen dieses zurückerobert und neu definiert werden sollte, da „[n]icht der Thron zählt, sondern der Gott darauf“. Hierfür hat Kratos wieder nur ein „Hmm“ übrig und läuft weiterhin vor seiner Vergangenheit weg (*Emotionale Kontrolle* und Bewältigungsmuster der Externalisierung).

Je nachdem wie man sich schlägt, schreitet die Geschichte in einem früheren oder späteren Run weiter fort. An einer Stelle verwandelt sich Mimirs Kopf in Helios – den griechischen Gott der Sonne –, da die Umgebung in Walhall von Kratos eigenem Verstand und Wahrnehmung geprägt ist. Er legt jenen Kopf ab, um allein in einen Käfig einzutreten, welcher von beiden Seiten mit Feuerflammen erhitzt wird. Kratos fasst mit seinen beiden Händen das Metall des Käfigs an und durchsteht die Qualen, während seine Mimik und Schreie den Schmerz hervorheben. Dieses Opfer von Kratos ist notwendig, um voranzuschreiten und hierin zeigt sich auf der visuellen Ebene seine *Risikobereitschaft*. Als Belohnung landen Kratos und Mimir in einem Raum mit dem echten Týr, welcher Kratos die Einladung nach Walhall geschickt hatte. Er möchte Kratos bei seinem persönlichen Kampf gegen seine Schande und Zweifel unterstützen, indem er zur Vorbereitung als Beschäftigung mit ihm kämpft, damit der Verstand weiterarbeiten und der Blick nach innen gerichtet werden kann. Visuell wird deutlich, dass er Kratos überlegen ist und dadurch zwar *Dominanz* ausstrahlt, doch da Týr bereits seine eigenen Antworten gefunden hat und Kratos helfen möchte, ist diese Inszenierung als nicht negativ oder männlich zu verstehen.

Mit den wiederkehrenden Sparring-Kämpfen gegen Týr startet ein emotionaler Prozess für Kratos hin zu *Emotionaler Reife*, dessen erste Lektion für ihn die Akzeptanz ist. Während des Kampfes fragt Týr ihn, warum er sich Ares verschrieben hatte, und Kratos begründet seine

Entscheidung mit Ehrgeiz, Stolz, dem Drang zur Macht und der fehlenden Akzeptanz von Niederlagen (*Gewinnen*). Nach einem erfolgreichen Sieg gegen Týr werden diese oberflächlicheren Antworten in einen Kontext gerückt und die Erinnerungen an die Vergangenheit durch einen Perspektivwechsel umgedeutet. Demnach trieb ihn als Führer einer Armee auch ein gewisses Pflichtgefühl an, da er die Sicherheit seiner Heimat gewährleisten wollte. Týr macht deutlich, dass es nicht darum geht, Kratos vergangene Taten zu entschuldigen, sondern „[n]ur darum, sie zu akzeptieren. Anzunehmen, dass [s]eine Taten auf [s]einem damaligen Wissen beruhten, nicht auf dem der Zukunft.“

Die zweite Lektion ist jene der Wachsamkeit und beschäftigt sich mit dem Tod von Helios und den damit einhergehenden Konsequenzen. So brachte Kratos Helios um, um sich mit seiner Macht an den Göttern rächen zu können (*Gewalt*). Als Folge des Todes von Helios verschwand die Sonne über Griechenland und Ewige Kälte, Finsternis, Ernteaussfälle und eine Hungersnot folgten. Bevor es zum zweiten Kampf gegen Týr kommt, zieht Helios – eine Projektion von Kratos Verstand – über Kratos selbst her und dieser entschuldigt sich bei Helios dafür, dass sein Tod ungerecht war (*Emotionale Reife durch Eingestehen von Fehlern*). Im Kampf gegen Týr fällt auf interaktiver Ebene dann auf, dass dieser die Arena immer wieder in Dunkelheit stürzt, so wie es nach Helios Tod geschah, und man als Spieler:in mit Kratos in die Bereiche des Lichts muss, wodurch der innere Kampf in Kratos intensiviert wird. Nach einem weiteren erfolgreichen Sieg wird Kratos vermeintliche Gleichgültigkeit gegenüber Helios Tod in folgende neue Perspektive gerückt: So zeigt sich, dass Kratos einst mit Helios Wagen die Sonne zurück an den Himmel brachte und sich dabei fast selbst geopfert hätte, wenn er nicht von Helios gerettet worden wäre. Erst später brachte Kratos Helios um und für Týr zeigt sich darin das komplizierte Vermächtnis von Kratos. Es wird deutlich,

„[d]ass das Gute kein Ziel ist, was wir einmal erreichen, sondern etwas, das wir ausüben. Unglück kann jeden in die Dunkelheit treiben ... Wir widerstehen ihr nur durch Weisheit und Wachsamkeit. Heute kannst du besser damit umgehen als damals. Man könnte sagen, du hast bessere Stimmen im Kopf.“

Die dritte und letzte Lektion hin zu *Emotionaler Reife* ist Wohlwollen und befasst sich mit der Büchse der Pandora. Demnach starb der Schmied jener Büchse, um seine Tochter zu beschützen und die Büchse der Pandora hat nach ihrer Öffnung durch Kratos alle Götter durchdrehen lassen. Mit der neugewonnenen Perspektive durch den finalen Kampf gegen Týr zeigt sich, dass nicht nur Übel aus der Büchse entlassen wurde, welche später vernichtet wurden, sondern Kratos durch diese Tat auch Hoffnung in die Welt entlassen hat. Die Erkenntnis lautet, dass positiv verstandene Emotionen, wie Hoffnung und Liebe, als auch negativ verstandene Emotionen, wie Hass und Furcht, in jedem von uns existieren und sich die Frage stellt, was

einen bei den eigenen Taten leiten soll (*Emotionale Reife*). Damit erkennt Kratos seine Wahrheit im Inneren an und kann durch die letzte Tür treten, um sich selbst zu konfrontieren.

In der letzten Zwischensequenz tritt er seinem eigenen griechischen Ich der Vergangenheit gegenüber, welches schweigend auf dem Thron sitzt. Er redet gewissermaßen mit sich selbst, indem er viele Fragen an sich stellt und sein vergangenes Ich als grausam, selbstsüchtig und arrogant beschreibt. Ab diesem Moment zeigt die Kamera auf visueller Ebene nur noch Kratos mit einem komplett schwarzen Hintergrund um seine Mimik und die Erkenntnis seiner hoffnungsvollen Worte „Du warst schon immer mehr, als andere sahen. Du bist mehr als das.“ zu fokussieren. Mit einem Schwenk in der Kamera zum Thron zeigt sich, dass dieser nun leer ist und als Symbol für Kratos neu definiert werden kann, was musikalisch mit Chorgesängen untermalt wird. Als er sich auf den Thron setzt, fangen zum einen seine Hände an zu zittern und zum anderen schließt er für eine Weile seine Augen. Seine Reise zu *Emotionaler Reife* ist hiermit beendet und diesen Moment will er auch weiter genießen. So taucht Mimir wieder bei ihm auf und fragt Kratos, was nun als Nächstes folgt. Dieser entgegnet, dass er einfach nur auf dem Thron sitzen bleiben möchte und nicht sofort wieder Aufgaben oder Ähnlichem hinterherjagen will (kein *Vorrang der Arbeit*).

5.2 Hegemoniale Männlichkeit in The Last of Us Part II

TLoU II in der Remastered-Version wurde als zweites Videospiel in der Masterarbeit analysiert, da es im direkten Vergleich zu den zwei männlichen Hauptcharakteren aus GoW Ragnarök stattdessen zwei weibliche spielbare Hauptcharaktere gibt. Da es bei der Masterarbeit um die Analyse von hegemonialer Männlichkeit in Videospielen geht, erschien es daher zweckdienlich dies bei den Hauptcharakteren Ellie und Abby erst im zweiten Schritt zu untersuchen. Joel, welcher im Vorgängertitel neben Ellie der Hauptcharakter war und eine gesündere Form von Männlichkeit dargestellt hat (UNESCO 2024: 70f.), stirbt zwar in den ersten Stunden von Part II, doch beeinflusst er die Geschichte weiterhin maßgeblich (Deneschau 2025: 286). Daher nimmt er für die Analyse ferner eine wichtige Rolle ein.

Von den zu Beginn in Frage kommenden 154 Aufnahmen – 29 Screenshots und 125 Videos – waren am Ende 116 relevant und wurden codiert. Insgesamt kam es jedoch zu 124 Einträgen in der Excel-Tabelle, da manche der Aufnahmen in mehreren Ebenen oder für mehrere Kategorien bedeutsam waren. Zudem wurden im Laufe der Analyse elf weitere induktive Feinkategorien gebildet, wovon sieben Kategorien drei oder mehrmals angewendet wurden. Diese sieben weiteren Feinkategorien lauten folgendermaßen: 17x die *Einbettung von Gewalt in einen*

*Kontext*²⁶, *Gefühle schwer auszudrücken*, *Gewaltlose Interaktion* und *Die negative Liebe (Rache)* überwiegt die *positive Liebe (Fürsorge)* kamen jeweils viermal vor und *Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit*, *Liebesdreieck* und *Verhalten wie Joel* dreimal. Daneben fanden noch neun induktive Feinkategorien, welche bereits zur Analyse von GoW Ragnarök entstanden, Anwendung. Von diesen wurden die folgenden fünf Kategorien drei oder mehrmals angewendet: 9x *Emotionale Reife*, 8x *Fokus auf soziale Beziehungen*, 7x *Verhältnis zwischen Vater und Tochter*, 5x *Vertrauen und Bindungen zu anderen Lebewesen/Natur haben* und 4x *Explizit über Gender in der Videospielwelt*. Insgesamt sind die Feinkategorien bei 82 der 124 Einträge vorzufinden, woraus sich schließen lässt, dass das Kategoriensystem auch bei diesem Videospiel bereits ein Teilergebnis der Analyse ist (Mayring 2022: 50f.). Die spezifische Unterforschungsfrage für dieses Videospiel setzt sich damit auseinander, ob Abby und Ellie als weibliche spielbare Charaktere das Videospiel geschlechtsunspezifischer machen oder ob Männlichkeit nun durch weibliche Avatare ausgeübt wird (siehe Kap. 3.6).

Die folgenden drei Unterkapitel sind nach der Erzählstruktur von TLoU II aufgebaut. Damit startet Kapitel 5.2.1 zunächst mit einer netten Atmosphäre in Jackson, dem darauf anschließenden Mord von Abby an Joel und geht bis zum Ende von Ellies drittem Tag in Seattle, welcher mit der Infiltration von Abby im Theater endet. Darauf beginnt das Kapitel 5.2.2 mit der Kontexteinheit *Der Park Spurenlesen*, womit Spieler:innen nun Abby steuern und ihre Perspektive der Geschichte bis *Seattle Tag 3 Die Konfrontation* erleben. Hierbei erkennen die Spieler:innen in diesen drei Tagen in Seattle die Konsequenzen des eigenen Handelns mit Ellie wieder, welche man zuvor gesteuert hat. Im letzten Unterkapitel 5.2.3 spielt man primär wieder Ellie und durchlebt mit ihr ihr Überlebensschuld-Syndrom (Deneschau 2025: 332), weswegen sich die Jagd nach Abby bis nach Santa Barbara fortsetzt, welche mit einem Fünkchen Menschlichkeit in Ellie endet.

5.2.1 Ellie wird zum Monster – Die „Pervertierung von Liebe“

In der ersten erzählerischen Einheit von TLoU II wurde die Hälfte der Einträge (62 von 124) notiert. Diese quantitative Verteilung der Einträge erscheint nur schlüssig, da Ellie in diesem Abschnitt des Videospiels auf den Pfad des Hasses und der Gewaltspirale gerät, wodurch sich mehr (negative) Kategorien hegemonialer Männlichkeit identifizieren lassen. Von diesen 62 Einträgen befinden sich 31 auf der narrativen Ebene, 16 auf der interaktiven Ebene und 15 auf

²⁶ Zum einen ist die Einbettung von Gewalt in einen Kontext für die Analyse von besonderem Interesse, da sich eine Unterforschungsfrage damit beschäftigt, ob die untersuchten Videospiele bei der Darstellung der Gewalt, welche ein prägender Bestandteil von Action-Adventures sind (USK 2025b), „eine[n] guten Grund[...]" (von Brincken 2020: 91) haben. Zum anderen ist diese Feinkategorie dreimal mit dem Kontext *das Verhalten von Joel* spezifiziert worden.

der visuellen Ebene. Da das Entwicklerstudio Naughty Dog zum einen versucht „charakterzentrierte Erlebnisse“ (Deneschau 2025: 34) zu kreieren und zum anderen das Gameplay und das Storytelling in Einklang zu bringen, um eine ludonarrative Dissonanz zu vermeiden, ist es schlüssig, dass die interaktive und visuelle Ebene auch häufiger in der Analyse auftraten.

Wie zuvor erwähnt (siehe Kap. 4.2.2), rekapituliert Joel zu Beginn von Part II nicht nur das Ende von Part I, sondern erzählt seinem Bruder damit auch zum ersten Mal die Wahrheit über die Geschehnisse im St. Mary's Krankenhaus und von der Lüge an Ellie. Insbesondere in seinem Gesichtsausdruck wird die Tragweite seiner Entscheidungen deutlich (*Emotionale Reife* auf visueller Ebene), während er zur Ablenkung seine Gitarre säubert (*Emotionale Kontrolle*). Danach reiten die beiden Brüder mit ihren Pferden zurück nach Jackson und nach der Ankunft sagt Tommy zumindest, dass er genauso wie Joel gehandelt hätte und dieses Geheimnis mit ins Grab nimmt, wenn es darauf ankomme (*Fokus auf soziale Beziehungen*)²⁷.

Kurze Zeit später besucht Joel Ellie, welche zur Tochter für ihn wurde, in der Garage und spielt ein Lied für sie auf seiner Gitarre. Dies geschieht jedoch nicht automatisch, sondern die Spieler:innen müssen die Noten auf der Gitarre selbst spielen (*Gewaltlose Interaktion*). Nach dem Ausritt ist dies interessanterweise die erste richtige interaktive Handlung in TLoU II. Das aktive Spielen der Gitarre hebt sich dabei als Spielmechanik vom Action-Adventure-Genre ab, welches üblicherweise auf Kämpfe, Erkundung und Rätsel setzt (The Game Awards 2025b). Nach der Szene in der Garage erscheint ein schwarzer Bildschirm mit dem Spieltitel und die nächste Szene offenbart einen vierjährigen Zeitsprung, welcher den eigentlichen Spielbeginn markiert.

Jesse klopft an Ellies Tür, da sie für die anstehende Patrouille spät dran ist und im Gespräch erfahren die Spieler:innen, dass Ellie am Tag zuvor von Dina geküsst wurde, welche eine Woche davor noch mit Jesse zusammen war. Aus diesem Grund reagiert er emotional von der Situation getroffen, aber zeigt als Mann keine *Macht über Frauen* in diesem *Liebesdreieck*. Auf dem Weg in den Ortskern von Jackson trifft Ellie einen Hund, welcher sich mit Drücken der Δ -Taste streicheln und kraulen lässt (*Vertrauen und Bindungen zu anderen Lebewesen*). Nachdem Ellie Dina gefunden hat, werden sie von Kindern mit Schneebällen abgeworfen. An dieser

²⁷ Da das Videospiel mit dem Kommentar des Regisseurs in Zwischensequenzen gespielt wurde, kann der Wahrheitsgehalt von Tommys Reaktion in dieser Situation in Frage gestellt werden. So deutet Neil Druckmann bspw. an, dass Tommy vielleicht auch einfach weiß, „dass sowieso nichts mehr zu ändern ist und das das Beste ist, was er sagen kann?“ Joels Beichte wird von Halley Gross so eingeordnet, dass diese die Kernthemen des Spiels anspricht: „Wie schwer es ist, allein zu sein und alles für sich zu behalten. Nicht mal Joel schafft das auf Dauer und vertraut sich Tommy an. Das zeigt, was es für Ellie bedeutet, sich immer mehr zu isolieren und ihre Geheimnisse für sich zu behalten.“

Stelle lernen Spieler:innen die Spielmechanik des Werfens kennen, indem sie eine Schneeballschlacht mit den Kindern haben (*Gewaltlose Interaktion*).

Als sich Ellie und Dina auf ihre Patrouille aufmachen, wechselt das Videospiel zu neuen unbekannten Charakteren, welche später als Owen und Abby – der zweite spielbare Hauptcharakter – enthüllt werden. Während man mit den beiden im Schnee unterwegs ist und Abby steuert, sieht man auf visueller Ebene, dass sie Höhenangst hat, da die Kamera beim Blick in die Tiefe anfängt zu wackeln und unschärfer zu werden (keine *Risikobereitschaft*). In einem Gespräch zwischen Abby und Owen wird Mel erwähnt, welche mit den beiden in einem *Liebesdreieck* steht. Abby ist die Außenstehende in dieser Situation und kann ihre Gefühle aus diesem Grund schlecht unterdrücken. Als weiblicher spielbarer Charakter reproduziert sie in diesem Moment auch nicht einfach die männliche Eigenschaft *Emotionale Kontrolle*, sondern handelt entsprechend ihrer Charaktereigenschaften. Zudem lernen die Spieler:innen mit Abby auf interaktiver Ebene den Lauschmodus kennen, welcher es ihnen erlaubt, nach ihrer eigenen *Risikobereitschaft* zu handeln. Wenn dieser verwendet wird, verringert sich so die Chance, von Gegnern gesehen oder gehört zu werden, sodass sich an diese angeschlichen werden kann.

Zwischenzeitlich steuert man wieder Ellie und kann sich hierbei optional ihre bereits geschriebenen Tagebucheinträge anschauen, welche dadurch in gewisser Weise emotionale Reaktionen auf oder die Verarbeitung von Geschehnissen ermöglichen (keine *Emotionale Kontrolle*). Nach einem weiteren Übergang sind die Spielenden wieder bei Abby, welche von Joel und Tommy gerettet wurde und darüber hinaus erhält sie erstmal das Vertrauen von Joel (*Vertrauen und Bindungen zu anderen Lebewesen*), welches später durch den Mord von ihr zu seinem eigenen Verhängnis wird. Der nächste Schnitt führt wieder zurück zu Ellie und Dina, welche mit weniger Kleidung auf einem Sofa liegen. Hierbei wird im Entwicklerkommentar deutlich, dass die visuelle Darstellung von Körperbehaarung möglichst natürlich sein sollte und es aus diesem Grund zu keiner sexualisierten Darstellung der weiblichen Charaktere kommt (kein *Playboy*). Zusätzlich sind die zwei ab dieser Szene ein lesbisches Paar (keine *Geringschätzung von Homosexuellen*).

Joels Tod durch Abby ist „das auslösende Ereignis“ (Deneschau 2025: 241), welches sowohl Ellie, also auch die Spieler:innen, am Ort des Geschehens mitbekommen haben, damit Ellie „dadurch den größtmöglichen Hass empfindet“ (Ebd.: 243) und „zur Personifizierung der Rache“ (Ebd.: 244) wird. Nach Joels Tod besucht sein Bruder Tommy Ellie, welcher einerseits die Leute jagen will, welche Joel umgebracht haben und andererseits weiß er, dass es diese Verfolgung nicht wert sei. Damit zeigt er auf den ersten Blick *Emotionale Reife* durch die Kontrolle seiner Emotionen, da er so vermeintlich „*rational*“ handelt, um Ellie davon zu

überzeugen, dass dies auch am besten für sie wäre. Auf den zweiten Blick erfährt man jedoch kurz danach in der Geschichte, dass Marias „idiotischer Mann“ Tommy allein nach Seattle aufgebrochen ist (*Risikobereitschaft*) und seiner Frau einen Brief zurückgelassen hat, damit diese Ellie davon abhält, ihrem Mann zu folgen. Stattdessen erlaubt und bittet sie Ellie mit Dina sogar darum, ihm per Pferd zu folgen, womit „Ellies langer Abstieg durch die neun Kreise der Hölle“ (Deneschau 2025: 247) startet.

Am ersten Tag in Seattle erkunden Ellie und Dina die „größte offene Zone“ (Ebd.: 248) der Spielereihe, welche den Spieler:innen mehr Möglichkeiten bietet mit der Welt zu interagieren. So lassen sich verschiedene Artefakte finden, welche u.a. Informationen über die *Gewalt* zwischen der Washington Liberation Front (WLF) und der FEDRA beinhalten, die letzten Worte eines infizierten Menschen – „SCHEISS DRAUF! WENN ICH DRAUFGEHE ... DANN WIE EIN ECHTER MANN!“ (*Gewalt*) – umfassen, oder Spieler:innen können durch das Drücken der Δ -Taste weitere optionale Gespräche mit Charakteren wie Dina führen (keine *Selbstständigkeit*). In einer weiteren optionalen Szene in einem Musikladen spielt Ellie für Dina Gitarre, wodurch die Spieler:innen zum ersten Mal mitbekommen, dass Joel ihr das Gitarre spielen tatsächlich beigebracht hat (kein *Vorrang der Arbeit*).

Auf der weiteren Suche nach Tommy und Abby gelangen Dina und Ellie ins Serevena Hotel und entdecken dort zwei gefesselte Leichen, welche von Tommy mit „schiere[r] Kaltblütigkeit“ (Ebd.: 253) umgebracht wurden, indem er beim Verhör die Methoden seines Bruders anwendete. Die Kategorie *Gewalt* tritt ab diesem Zeitpunkt auf allen drei Ebenen viel häufiger im Videospiel auf, wobei diese auf visueller Ebene ästhetisiert dargestellt wird. Dies bedeutet, dass die *Gewalt* bspw. bei der ersten menschlichen Kill von Ellie mit einer kleinen Zwischensequenz belohnt und in Szene gesetzt wird, dies aber primär dafür da ist, die Spielenden abzuschrecken und zu schockieren. Angesichts der Anzahl an Gegnern stellt Dina Ellie die Frage, ob sie davon überrascht sei, woraufhin diese deutlich klarstellt, dass sie sich davon nicht aufhalten lassen wird (*Risikobereitschaft*). Während sie ein Haus nach Materialien durchsuchen, redet das Paar über das Verhalten der WLF und Ellie betont dabei, dass diese Leute anders sind als sie und denen alles egal sei. Darin wird eine Form der *Gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit* deutlich, welche in das Muster von *Dominanz* passt. Der letzte Eintrag in dieser Kontexteinheit setzt sich ambivalent mit dem Thema *Gewalt* auseinander, da ersichtlich wird, dass Gewalt ein Bestandteil der postapokalyptischen Welt des Videospiels ist. So kann es zwar passieren, dass der letzte Gegner in einem Gebiet um sein/ihr Leben bittet und man als Spieler:in die Entscheidung des eigenen Handelns überdenken kann, doch beim Verschonen kann dieser Gegner nach kurzer Zeit wieder angreifen, sodass die Begegnung letztendlich nicht gewaltfrei enden kann.

Nachdem Dina und Ellie sowohl bei einer TV-Station waren als auch durch die Tunnel – Dina findet hier raus, dass Ellie immun ist und Ellie findet raus, dass Dina schwanger ist – geflüchtet sind, finden sie Zuflucht in einem Theater. In diesem findet Ellie eine Gitarre, welche die Spieler:innen diesmal zum ersten Mal aktiv selbst mit ihr spielen und damit einen Rückblick von drei Jahren initiieren. Die Gitarre fungiert hiermit als Brücke zwischen der Gegenwart und der Vergangenheit mit Joel (keine *Emotionale Kontrolle*), welcher weiterhin sehr wichtig für die Geschichte ist (Deneschau 2025: 258). In diesem Rückblick nimmt das Game eine Pause von der *Gewalt* in Seattle und bietet Spieler:innen bspw. auf interaktiver Ebene die Möglichkeit vor einem Spiegel Grimassen zu ziehen und sich auf andere Wege spielerisch auszudrücken. Daneben erfährt man mehr über das *Verhältnis zwischen Vater und Tochter* und damit die Motive von Ellie. Demnach empfindet sie Scham und Schuld gegenüber Joel, welchen sie auf Abstand hielt, um sich selbst emotional zu schützen (*Emotionale Kontrolle*).

Am zweiten Tag in Seattle verfolgt Ellie allein sowohl eine Spur zu der Truppe von Abby als auch eine vermeintliche Spur zu Tommy, welcher sich in Hillcrest aufzuhalten scheint. In diesem Gebiet mit einer längeren Gameplay-Phase (Ebd.: 262) wird die *Gewalt* nochmal in einen Kontext eingebettet. Zum einen haben die WLF-Soldat:innen alle einen individuellen Namen, wodurch die Konsequenzen der angewendeten Gewalt nochmal spürbarer gemacht werden und Hunde sind von nun an auch Teil der Konfrontationen. Zum anderen können Spieler:innen hingegen nur durch das Schleichen Kämpfen entkommen, was in den Worten Druckmanns „sehr herausfordernd und verdammt schwer“ (Ebd.: 220) sein kann, aber eben möglich ist. Statt auf Tommy trifft Ellie gegen Ende der Kontexteinheit auf Jesse, wodurch sie nicht mehr allein unterwegs ist (keine *Selbstständigkeit*) und eine männliche Begleitung erhält, der Spieler:innen im Gameplay unterstützt²⁸. Als beide zum Theater zurückkehren, steht Ellie isoliert und abseits von dem Wiedersehen zwischen Dina und Jesse (*Selbstständigkeit* auf visueller Ebene) und redet dabei auch nicht über ihre Gefühle (*Gefühle schwer auszudrücken*), was ebenso Bestandteil des Verhaltensmusters hegemonialer Männlichkeit ist.

Der nächste Flashback von zwei Jahren zu Joel muss auch wieder Erwähnung finden, da diese Beziehung zwischen Ellie und ihm der rote Faden des Videospiels ist (Ebd.: 264). In diesem Flashback ist Tommy mit Ellie zu Joel unterwegs, welcher sich um sie sorgt (*Verhältnis zwischen Vater und Tochter*). Nach einem angespannten Wiedersehen begeben sich Joel und Ellie auf die Suche nach neuen Saiten für ihre Gitarre, wofür sie ein Hotel mit Infizierten durchqueren müssen und in diesem finden sie zwei infizierte Leichen aus Jackson wieder, sodass

²⁸ Letztendlich hängt dies vom gewählten Schwierigkeitsgrad für Verbündete ab, welche mal mehr und mal weniger in den Begegnungen unterstützen können.

Ellie die Gelegenheit nutzt um die Lüge von Joel – Es gebe neben Ellie noch mehr Immune – anzusprechen. Statt darüber zu reden, wird Ellie von Joel manipuliert, damit sie sich dafür schämt das Thema überhaupt angesprochen zu haben (*Dominanz*).

Zurück im Theater in der Gegenwart gibt es neue Hinweise auf den Verbleib von Abby, weswegen Ellie dieser Spur nachgehen will. Hierbei schafft es Dina auch nicht, sie davon zu überzeugen, der Rache nicht mehr hinterherzujagen, sodass Ellie sich allein auf den Weg begibt (*Selbstständigkeit*) und die negative Liebe der Rache zu Joel die positive Liebe der Fürsorge von Dina überwiegt. Sie verfolgt die Spur bis ins Krankenhaus und findet dort statt Abby Nora vor, welche sie versucht so zu befragen, wie Joel es getan hätte (*Einbettung von Gewalt in einen Kontext*). Obwohl Joel in der Gegenwart nicht mehr physisch da ist, prägt er immer noch die Charaktere und ihre Geschichten. Jedenfalls scheitert die Befragung von Ellie, sodass es zu einer Verfolgungsjagd kommt, bei der sie in dem mit Sporen infizierten Keller des Krankenhauses landen. Während die immune Ellie problemlos weiteratmen kann, kniet Nora hustend auf dem Boden (Deneschau 2025: 266) und sieht Ellie mit einer Metallstange vor sich. Ab dem Punkt müssen die Spieler:innen die □-Taste drücken, womit sie zum/zur Kompliz:in werden. Diese Interaktivität ist dabei eine bewusste Game-Design Entscheidung von Naughty Dog, wie im Kommentar des Regisseurs ersichtlich wird (*Einbettung von Gewalt in einen Kontext*). Zusätzlich macht die ästhetische Darstellung auf visueller Ebene durch das pulsierende Rot im Hintergrund und der Musik erkennbar, wie hoch der Preis der *Gewalt* ist.

Nach Ellies Rückkehr zum Theater werden ihre Verletzungen auf dem Rücken nach der Verfolgung sichtbar, wodurch die Wirkung der Gewalt nicht nur emotional existiert, sondern durch die körperlichen Wunden auch auf visueller Ebene sichtbar wird und die Charaktere hierdurch menschlicher dargestellt werden können²⁹. Während Dina sich um sie kümmert, lässt Ellie zudem zum ersten Mal ihre Trauer zu und Dina ihre Sorge, dass sie Ellie verlieren könnte (*Gefühle schwer auszudrücken*). Abseits davon folgt eine weitere zweijährige Rückblende zum St. Mary's Krankenhaus, jenem Ort an dem Joels Lüge zu Ellie begonnen hatte. Ellie findet in dieser Kontexteinheit die Wahrheit heraus und konfrontiert Joel damit, ihr diese selbst zu erzählen. Für die Analyse zur hegemonialen Männlichkeit zeigt sich in dieser Szene nichts Neues, doch für den weiteren Verlauf der Geschichte ist dieser Moment essenziell, da Ellie und Joel emotional noch nie so weit voneinander entfernt waren und sich damit die Frage stellt, warum Ellie dennoch auf ihrem Rachefeldzug unterwegs ist und sich dabei selbst komplett zerstört.

²⁹ Im Kommentar des Regisseurs wird von Halley Gross auch nochmal angemerkt, dass (Spiel-)Charaktere häufig unverletzlich in Videospielen dargestellt werden, sie also entweder binär leben oder sterben.

Zu Beginn des dritten Tages in Seattle ist Ellie mit Jesse auf der gemeinsamen Suche nach Tommy auf dem Weg zum Aquarium. Während dieser Suche hinterfragt Jesse das gesamte Vorhaben, wohingegen Ellie immer mehr Begründungen für ihre Taten findet und sie aufs *Gewinnen* aus ist, koste es was es wolle. Um ihr Ziel zu erreichen, nutzt sie auch den neuen Spielmechanismus zur Verbesserung ihrer Waffen. Während Ellie diese verbessert, wird der gesamte Vorgang visuell sehr detailliert dargestellt, wodurch dieser als „abschreckend“ (Deneschau 2025: 238) und auf visueller Ebene als *Streben nach Status* wahrgenommen werden kann. Unterwegs bekommen die zwei über einen WLF-Funk von einem Scharfschützen mit, welcher sich beim Jachthafen aufhält. Für Jesse ist dies eine eindeutige Spur zu Tommy, doch statt dieser gemeinsam zu folgen und ihm zu helfen, wie seine Frau Maria Ellie drum gebeten hatte, will sie stattdessen der Spur von Abby ins Aquarium folgen. Sie versucht diese Entscheidung zu rationalisieren (*Emotionale Kontrolle*) und lügt dabei sowohl Jesse als auch sich selbst an, obwohl es ihr so wichtig ist, dass Menschen ehrlich zueinander sind. Daraufhin verlässt Jesse sie für die Spur zu Tommy, sodass Ellie für den folgenden längeren Abschnitt wieder allein unterwegs ist. Dies ist wieder eine bewusste Entscheidung des Studios, da sich die Spieler:innen so allein fühlen sollen wie Ellie, was durch die fehlende „Wahlmöglichkeit an solchen Stellen im Spiel paradoxerweise ein sogar noch stärkerer und folgenreicherer Mechanismus“ (Ebd.: 280) ist. Auf visueller Ebene wird die *Selbstständigkeit* dadurch sichtbar, dass Jesse und Tommys Spur hell dargestellt werden und Ellie mit Abbys Spur im dunkleren Bereich³⁰ der Abzweigung liegt.

Hierbei nutzt Ellie ein Motorboot, um das Aquarium erreichen zu können, da ein Sturm mit vielen hohen Wellen den Weg erschwert (*Risikobereitschaft*). Nach erfolgreicher Infiltration des Aquariums trifft sie nicht auf Abby, sondern auf ihre zwei Freunde Owen und Mel. Wie zuvor Tommy im Serevena Hotel, versucht sich nun auch Ellie an Joels Methoden (*Einbettung von Gewalt in einen Kontext*), doch diese scheitern bei ihr. Owen attackiert sie und wird von ihr erschossen, woraufhin Mel versucht sie mit einem Messer anzugreifen. Um nicht selbst erstochen zu werden, müssen die Spielenden nun mehrmals die □-Taste drücken, womit aber auch die schwangere Mel umgebracht wird und die Spieler:innen wie bei dem Mord an Nora zu Kompliz:innen werden. Aus dem Nichts kommt Jesse gemeinsam mit Tommy Ellie zu Hilfe (kein *Vorrang der Arbeit*), da Jesse eben weiß, dass seine Freunde ohne ihn nicht klarkommen. Anschließend kehren die zwei Männer mit Ellie zurück ins Theater zur schwangeren Dina und besprechen, wie sie nach Hause nach Jackson kommen können. Nach ihrem Gespräch verlässt Tommy den Raum in Richtung Foyer und plötzlich vernehmen Jesse und Ellie laute Geräusche

³⁰ Bei Ellies Spielabschnitte herrschen generell dunklere Farbtöne vor als bei Abbys (Deneschau 2025: 318).

aus seiner Richtung. Als sie zu ihm rennen, stirbt Jesse durch einen Kopfschuss und Ellie sieht Abby vor sich. Die Kontexteinheit „Seattle Tag 3 Infiltration“ endet mit Abbys wutverzerrtem Gesicht und wie sie ihre Waffe auf Ellie richtet (Deneschau 2025: 283).

5.2.2 Abby als Spiegel – Das Handeln hat Konsequenzen

In diesem Unterkapitel geht es um die andere Seite der Ereignisse in Seattle, wie auch die Rückblenden zu Abbys Charakter, welche wie jene zuvor eingeschoben werden. Dabei umfasst dieser erzählerische Block 42 der 124 Einträge der Analyse und von diesen 42 Einträgen befinden sich 25 auf der narrativen Ebene, 14 auf der visuellen Ebene und drei auf der interaktiven Ebene. Dass die interaktive Ebene im Vergleich zum vorangegangenen Unterkapitel weniger vorkommt, ist nicht verwunderlich, da die Spielmechaniken bis hierhin bereits etabliert wurden und nur noch kleine Veränderungen mit sich bringen oder szenenspezifisch sind.

Zu Beginn des Wechsels des Hauptcharakters übernehmen Spieler:innen zuerst die Kontrolle einer 15-jährigen Abby, welche ihren Vater Jerry in der Nähe des St. Mary Krankenhauses sucht und ihm sodann hilft, ein verwundetes Zebra aus einem Stacheldraht zu befreien. Schließlich kommt Owen vorbei und erzählt Jerry, dem leitenden Chirurgen, dass das immune Mädchen namens Ellie angekommen ist. Daraufhin kommt es zu einem Schnitt zu einer Zwischensequenz ins Krankenhaus kurz vor Ellies anstehender Operation, bei der Marlene Jerry die Frage stellt, was er tun würde, wenn Ellie seine Tochter wäre. Abby, welche ihrem Vater sein Abendessen bringt, bekommt diese Frage mit und sichert ihm zu, dass sie als seine Tochter die OP wollen würde. In diesem Flashback wird zum einen das *Verhältnis zwischen Vater und Tochter* der anderen Perspektive deutlich und zum anderen die erste Parallele zwischen Ellie und Abby offensichtlich. Außerdem ist nun klar, dass Abby Joel umgebracht hat, weil dieser ihren Vater, welcher eben auch Chirurg im Operationssaal war, vier Jahre zuvor ermordet hat.

Nach diesen Rückblenden beginnen die drei Tage in Seattle erneut und man ist mit Abby in einem Stadion, dem Hauptquartier der WLF, unterwegs. Hier bringt man in Erfahrung, dass Abby gemeinsam mit Manny in einer Wohngemeinschaft lebt, und im Entwicklerkommentar sagt Halley Gross dazu: „I love that Abby and Manny are roommates. That they are just Bros. Gender means nothing.“ Kurz darauf ist Abby mit ihm und Mel in einem Lagerhaus unterwegs in Richtung der Operationsbasis der WLF. Zum einen ist Abby so muskulös, dass sie nur mit ihren Armen einen Infizierten lautlos umbringen kann (kein *Playboy* auf visueller Ebene) und zum anderen witzelt sie mit Manny darüber, dass dieser „Ladies first“ gesagt hat und Abby darauf besteht, dass er vorgeht. Die Muskulosität von Abby macht sie in dem Sinne etwas *männlicher*. Außerhalb des Lagerhauses unterhalten sich die drei über den Beginn des Konfliktes mit den Seraphiten, mit welchen die Spieler:innen zuvor mit Ellie schon eine Begegnung

hatten. Kinder der Seraphiten, abwertend auch Scars genannt, hatten die WLF angegriffen und wurden daraufhin erschossen. Während Manny diese Tat mit dem Schutze seiner eigenen Leute rechtfertigt und Abby die Schuld auch bei den Seraphiten sieht, merkt nur Mel an, dass es am Ende des Tages nur Kinder waren, die in den Konflikt hineingeboren wurden. Dieses Feingefühl fehlt bei Abby und Manny, sodass nur *Gewalt* vorzufinden ist.

Schließlich werden Abby und Manny in der Operationsbasis der WLF von Anführer Isaac Dixon in den Plan eingeweiht, beim Sturm der kommenden Tage die Insel der Scars anzugreifen. Zudem bringen sie in Erfahrung, dass Owen scheinbar einen der eigenen WLF-Soldaten umgebracht hat, um einen Seraphiten zu schützen. Daraufhin entscheidet sich Abby, den Befehl von Isaac zu missachten (*Selbstständigkeit*) und sich auf die Suche nach Owen – ihrem Ex-Freund – zu begeben (*Fokus auf soziale Beziehungen*). Daher kann die Kategorie *Selbstständigkeit* in dieser Szene in diesem Sinne als etwas Positives verstanden werden, da sie einem ihrer Freunde helfen möchte. An dieser Stelle gibt es in dem Game eine Rückblende von drei Jahren zu Abby und Owen im Aquarium. Während sie einen Weg ins Innere suchen, zieht Abby Owen mit nur einem Arm über die verschlossene Tür (*keine Macht über Frauen*) und im Aquarium selbst erfährt man in Sammelobjekten mehr über die ehemaligen Bewohner dieses Ortes und auch in diesen lässt sich hegemoniale Männlichkeit, bspw. *Dominanz*, analysieren.

Danach hilft Manny Abby in der Gegenwart sich auf den Weg zum Aquarium zu Owen zu begeben, wo dieser sich wahrscheinlich aufhält. Sie bedankt sich bei ihm für seine Unterstützung als ein guter Freund, worauf er entgegnet, dass er es nicht so mit Gefühlen hat (*Emotionale Kontrolle*). Als Abby auf dem Weg schon das Riesenrad beim Aquarium sieht, rutscht sie einen Hang hinunter und trifft auf eine sehr starke Seraphitin, welche noch größer und kräftiger als Abby ist (*keine Macht über Frauen*) und sie außer Gefecht gesetzt wird. Es folgt eine kurze Rückblende von vier Monaten, in welcher Abby Owen als letzte Person aus ihrer gemeinsamen Gruppe von einer Spur zu Tommy in Wyoming erzählt. Owen ist von dieser Idee augenscheinlich nicht überzeugt, kommt aber wegen seiner Freunde trotzdem mit, obwohl er bereits die Lust an der *Gewalt* verloren hat (*Reflexion des eigenen Handelns*).

Nachdem Abby außer Gefecht gesetzt wurde, wird sie geknebelt und gefesselt in einen Park in Seattle gebracht, um sie neben einer abtrünnigen Seraphitin namens Yara zu erhängen. Diese wird von ihrem Bruder Lev mit Pfeil und Bogen befreit, welcher auch Abby zur Hilfe kommt. Da jedoch Yaras linker Arm mit einer Axt gebrochen wurde, benötigt sie Hilfe, welche sie auch von Abby bekommt, obwohl sie der vermeintlichen bösen Gruppe der sogenannten Scars angehört. Abby ist scheinbar auf dem ersten Schritt zu ihrer Erlösung (Deneschau 2025: 300) und trägt Yara aus dem Wald (*Fokus auf soziale Beziehungen* und *keine Dominanz*), was visuell so

dargestellt ist, wie Joel zuvor Sarah und Ellie getragen hat (siehe Kap. 4.2.2). Die drei schaffen es zu einem Wohncontainer, wo Abby Yara dabei hilft ihren gebrochenen Arm zu richten, woraufhin die zwei als Vertrauensbeweis ihre Namen austauschen (*Vertrauen und Bindungen zu anderen Lebewesen*).

Wie erwartet, findet Abby Owen schließlich im Aquarium auf einem Segelboot vor und in der Zwischensequenz auf diesem Boot wird ersichtlich, dass die Gewalt mittlerweile zu viel für ihn geworden ist (*Reflexion des eigenen Handelns*). Dies wird visuell durch seine Mimik mit großer Erschöpfung und Traurigkeit untermalt und zusätzlich kneift er dabei auch seine Augen zusammen und scheint den Tränen nahe zu sein (*Emotionale Reife*). Im Gespräch erwähnt Owen eine Spur zu den Fireflies – Owens und Abbys alter Gruppe – in Santa Barbara, woraufhin Abby ihm entgegnet, doch bitte vernünftig zu sein und beide in einen Streit geraten. In diesem merkt man, dass die beiden zuvor ihre Emotionen (füreinander) unterdrückt haben (*Emotionale Kontrolle*) und diese nun überschwappen. Der Streit ist wild, leidenschaftlich, melancholisch und zärtlich zu gleich (Deneschau 2025: 301). Sie zeigen sich voreinander verletzlich, wodurch Abby nach einiger Unentschlossenheit ihre Emotionen zulässt und es zu einer Sexszene zwischen den Beiden kommt, welche primär die Information einer emotionalen Entwicklung vermitteln soll. Deswegen betont die Co-Writer Halley Gross auch, dass die Sexszene in dem Moment endet, bei dem alle Informationen nahegebracht wurden (kein *Playboy*). Anschließend hat Abby einen Traum vom St. Mary's Krankenhaus und dem OP-Saal, in welchem ihr Vater starb. Statt diesem sieht sie jedoch die zwei Seraphiten-Kinder – Yara und Lev – an Galgenstricken von der Decke baumeln, wodurch sie mitten in der Nacht von diesem Albtraum aufwacht, da sie so langsam auch die Schuldgefühle, u.a. wegen dem Mord an Joel, plagen. Halley Gross, Neil Druckmann und Laura Bailey sind sich hierbei einig, dass Abby wie Joel ist, da sie beide ein:e Beschützer:in sind (*Fokus auf soziale Beziehungen*).

Daher begibt sich Abby am zweiten Tag mit Lev auf die Suche nach Medizin für Yara, damit Mel Yaras Arm amputieren und das Kompartmentsyndrom behandeln kann. Die notwendigen medizinischen Gegenstände befinden sich im Krankenhaus bei Nora am anderen Ende der Stadt, weswegen Lev ihr die Brücken der Seraphiten zeigt. Dort treffen sie auf andere Scars, welche Lev mit dem Namen Lily rufen, und Spieler:innen erfahren auf diesem Wege, dass Lev ein Transgender-Junge ist. Am Ende der Schießerei fragt Lev daraufhin Abby, ob sie nicht Fragen dazu habe und diese stellt vorsichtig die Frage zurück, ob er von ihr eine Rückfrage bekommen möchte. Lev möchte dies nicht, sodass sie das Thema Deadnaming ruhen lassen (keine *Geringschätzung von Homosexuellen*). Im weiteren Geschehen freunden sich die zwei immer mehr an, wodurch es zu mehr Neckereien kommt (*Fokus auf soziale Beziehungen*), und

Abby es mit der Hilfe von Lev trotz ihrer Höhenangst über eine der Brücken schafft, und sie ihn dafür umarmen möchte (*Emotionale Reife*). Zurück im Aquarium wird Yara operiert und Abby sitzt mit Lev und der Hündin Alice vor dem Raum, welche von Lev gestreichelt wird, obwohl er große Angst vor Hunden hat (*Vertrauen und Bindungen zu anderen Lebewesen*). Laut dem Kommentar repräsentieren Tiere in der Welt von The Last of Us Unschuld und über Owen erfährt man, dass dieser für den Gedanken steht, „dass wir, auch wenn wir scheitern, immer für etwas Besseres kämpfen müssen“³¹.

Am dritten Tag in Seattle stellt Mel Abbys Sinneswandel in Frage und wirft ihr vor, dass sie nur wegen Owen den Kindern geholfen hat, aber Abby trotz dessen weiterhin „scheiße“ sei und auch schon immer war. Dies geht an Abby nicht ungesehen vorbei, weswegen sie einen Stuhl wegritt und ihr die Tränen kommen. Als Yara vorbeischaute und sich über ihren Gemütszustand erkundet, dreht sie sich weg und wischt die Tränen ab, da es in dieser Welt zu einer Schwäche geworden ist, anderen seine Gefühle zu zeigen (*Emotionale Kontrolle*). Zudem fragt Yara nach Abbys Hilfe, um ihren Bruder Lev im Aquarium zu finden, welcher sich zu seiner Mutter auf die Insel der Seraphiten begeben will. Während der Suche kommt Abby Yara ebenso näher wie zuvor Lev (*Fokus auf soziale Beziehungen*) und trifft nochmal auf Owen. Im Gespräch mit ihm – sie ahnen noch nicht, dass es das letzte Gespräch zwischen ihnen ist – kann Abby immer noch nicht offen vor ihm zugeben, dass sie dem Glaubenssatz „Nein, ich habe nicht das Recht, glücklich zu sein“ folgt (*Gefühle schwer auszudrücken*).

Danach sehen Yara, Abby, Owen und Mel, dass sich Lev allein mit einem Motorboot zur Insel der Seraphiten begibt, weswegen Yara und Abby ihn gemeinsam verfolgen. Auf der Insel fragt Yara sie in einem optionalen Gespräch, warum Abby ihnen eigentlich helfe, und sie tue dies, weil die Kinder das Leid nicht verdient hätten und sie es einfach so wollte (*Emotionale Reife*). Als sie Lev in der Hütte seiner Mutter finden, finden Spieler:innen diese tot vor. Lev wollte zuvor nur mit ihr reden, doch seine Mutter ging auf ihn los, sodass sich Lev selbstverteidigen musste und die Mutter auf die Tischkante fiel und starb. Ab diesem Moment der Handlung sind Yara, Lev und Abby das „Wir“ (the „us“ im Titel des Videospiels) und die WLF „die anderen“ („the them“). Dies hält jedoch nicht lange an, da Yara kurze Zeit später von den WLF umgebracht wird und Abby nur mit Lev entkommen kann. Er ist sichtlich schockiert und macht Abby für Yaras Tod verantwortlich, da es ihre Leute der WLF waren. Abby bekräftigt jedoch, dass sie auf der Seite von Lev ist – „You’re my people!“ – und fasst ihm dabei an die Schultern, um ihn zu beruhigen (*Fokus auf soziale Beziehungen*).

³¹ Szene 97.5 Kommentar der 124 Einträge der Excel-Tabelle (siehe digitale Version auf der CD).

Die Insel ist im Krieg zwischen der WLF und den Scars im komplettem Chaos versunken, bei welchem die Menschen „zu schlimmeren Monstern geworden [sind], als es die Infizierten“ (Deneschau 2025: 325) je waren. Als Abby und Lev kurz davor sind ein Ruderboot zu erreichen, wird sie noch von einem Seraphiten-Hünen attackiert, welcher sie von der Flucht abhalten will. In diesem Kampf muss man auf interaktiver Ebene mehrmals die □-Taste drücken und die R1-Taste gedrückt halten um den Pfeil, welcher im Hünen steckt, abzubrechen und damit anzugreifen (*Gewalt*). Auf dem Ruderboot bemerkt Abby das Lev friert, sodass sie ihm ihre Jacke überzieht (*Verhalten wie Joel*). Als sie zum Aquarium zurückkehren, sehen die Charaktere mit eigenen Augen, dass Owen und Mel umgebracht wurden. Für die Spieler:innen ist dies hingegen nicht neu, da man vor ein paar Spielstunden die zwei noch mit Ellie umgebracht hat. Visuell sieht man Abby den Übergang von Trauer zur puren Wut an, sodass sie sich in das rachsüchtige Selbst von Beginn des Games zurück verwandelt. *Die negative Liebe* zur Rache an Ellie überwiegt nun die *positive Liebe* von Lev, weswegen sich Abby mit seiner Unterstützung zum Theater aufmacht und die letzte Szene des dritten Tages von Ellie aufgreift.

Dieser Perspektivwechsel führt dazu, dass Jesses Tod aus Abbys Perspektive nur ein Tod eines einfachen Non-Player Character (NPCs) ist und das Spieler:innen nach Ende der Zwischensequenz weiterhin Abby steuern und somit gegen Ellie kämpfen müssen (*Einbettung von Gewalt in einen Kontext*). Neil Druckmann gibt in diesem Moment preis, dass „[d]ie Spieler [...] sich hier sehr schwergetan [haben], gegen Ellie zu kämpfen. Und genau das war unsere Absicht.“ In der zweiten Phase im Kampf gegen Ellie kneift diese ihre Zähne zusammen, ihre Adern kommen auf der Stirn hervor und ihre Augen verdrehen sich auch so langsam nach oben, während sie von Abby, also dem/der Spieler:in, erwürgt wird (*Gewalt*). Spätestens in diesem Kampf müssen sich die Spielenden die Frage stellen, wie weit sie selbst mit der Gewalt gehen wollen und zumindest Abby findet am Ende des Kampfes eine Antwort für sich. Nachdem sie nämlich Ellie blutig geschlagen hat, kommt Dina mit einem Messer auf Abby zugestürmt und reißt Abby von Ellie runter, bekommt aber selbst einen Pfeil in die Schulter von Lev. Dadurch schlägt Abby Dinas Kopf mehrmals auf den Boden und hält das Messer an den Hals der schwangeren Frau, doch als sie ihren moralischen Kompass, Lev, vor sich sieht, überwiegt die positive Liebe zu ihm die negative Liebe. Sie ist damit in einem besseren mentalen Zustand als Ellie.

5.2.3 Benommenheit und Erschöpfung – Neue Ufer in Sicht des Grauens

Monate nach den Geschehnissen in Seattle spielen Spieler:innen wieder primär mit Ellie und durchleben mit ihr ihr Überlebensschuld-Syndrom (Deneschau 2025: 332) auf einer Farm in Wyoming. Sie begeben sich auf eine weitere Jagd nach Abby nach Santa Barbara, jenem Ort, an dem sich die Fireflies aufhalten sollen. Das letzte Unterkapitel umfasst 20 der 124 Einträge

und hat zum ersten Mal in der Analyse die meisten Einträge auf visueller Ebene. So gibt es acht Einträge auf dieser, sieben Einträge auf narrativer Ebene und fünf auf der interaktiven Ebene.

Die Kontexteinheit *Die Farm* beginnt mit einem Zeitsprung von ein paar Monaten zu Juni 2039 zu einer Farm in Wyoming. Dort hält sich neben Ellie auch Dina mit ihrem nun geborenen Sohn JJ auf, welchen Ellie auf den Arm nimmt und sich mit ihm auf einen Traktor setzt, um den Sonnenuntergang zu genießen. Auf interaktiver Ebene haben die Spieler:innen die Handlungsmacht darüber, wie lange Ellie mit dem Baby auf dem Traktor verweilen soll, um den entspannenden Klängen zu lauschen und die Kulisse wirken zu lassen (keine *Emotionale Kontrolle*). Doch abseits davon stellt man schnell fest, dass Ellie weiterhin ihr Trauma mit Joel durchlebt. Ein paar Tage später stößt Ellie zu dem überraschenden Besuch von Tommy dazu, welchem man ansieht, dass die Taten aus Seattle ihn laut Halley Gross „irreparabel geschädigt haben“. Er kann nur noch humpeln, ist ausgemergelt und sein rechtes Auge ist durch einen Streifschuss beeinträchtigt (*Einbettung von Gewalt in einen Kontext*). Ellie fühlt sich hierdurch sowieso schon schuldig und hinzukommt, dass Tommy ihr von einer neuen Spur zu Abby erzählt und mehrmals deutlich macht, dass er persönlich ja nicht auf diese Reise gehen könne, um Abby büßen zu lassen. Indem er ihr ein schlechtes Gewissen einredet, verstärkt er Ellies Schuldgefühle und sieht dabei nur sein eigenes Leid und nicht jenes von Ellie. Da er sowohl Joel als auch Jesse nicht retten konnte, ihm Abby entkommen ist und sein Körper und seine Ehe kaputt sind, bleibt ihm nur noch die Rache übrig (*Vorrang der Arbeit*). Des Weiteren zeigt Tommy in der Szene *Macht über Frauen*, da er Dina am Tisch während des Gespräches komplett ignoriert und ihr erst außerhalb des Hauses Beachtung schenkt.

In einer darauffolgenden Nacht wacht Ellie auf und spielt einen Song auf ihrer Gitarre, welcher zu einem Rückblick zu einer Feier in Jackson im März 2038 führt. Während dieser Feier hat sich Dina Ellie zum Tanzen zu sich geholt und während die beiden von den restlichen Männern im Raum angestarrt werden, spricht Ellie davon, dass sie nur ein Mädchen und keine Bedrohung sei. In der Szene selbst ist dies dem ersten Kuss der beiden vorgelagert, doch zum Zeitpunkt des Videospiels hat dies auch mit der *Einbettung von Gewalt in einen Kontext* zu tun. Trotz dieser liebevollen Erinnerung an ihre Partnerin Dina, packt Ellie in der Nacht der Gegenwart ihre Sachen zusammen und möchte Dina wortlos verlassen, da Ellie suizidal ist und sich zurückzieht, wenn der Schmerz zu groß wird (*Emotionale Kontrolle*). Dass die Charaktere im Spiel häufiger unmoralische Entscheidungen treffen, mit welchen die Spieler:innen nicht einverstanden sind, ist auch an dieser Stelle laut Neil Druckmann wieder eine bewusste Designentscheidung gewesen. Sie wollten die meisten Spieler:innen spätestens an dieser Stelle verlieren, damit sie nun jemanden steuern und spielen, mit dem sie selbst nicht (mehr) einverstanden

seien. Keine emotionale Entscheidung auf interaktiver Ebene zuzulassen (*Emotionale Kontrolle*), führe dazu, dass Spieler:innen weitermachen müssen, genauso wie Ellie nicht aufhören kann und weiter Abby jagen muss.

Der nächste Schnitt führt nach Santa Barbara zu Abby mit Lev, welche man zum letzten Mal aktiv spielt. Ihr lässt sich im strahlenden und heiteren Gesicht ansehen, dass sie ihren Hass abgelegt und sowohl den Optimismus als auch die Hoffnung von Owen übernommen hat (*Emotionale Reife & Fokus auf soziale Beziehungen*). Während die zwei nach einem Zugang zum Keller eines Hauses suchen, in dem sich die Fireflies aufhalten sollen, wird diese charakterliche Entwicklung auch auf narrativer Ebene unterstrichen. Schließlich können sie im Keller eine Funkverbindung zu den Fireflies auf Catalina Island herstellen, sodass sich Abby freut und Lev sich in seiner Mimik für sie mitfreut (*Emotionale Reife*). Als sie das Haus jedoch wieder verlassen, werden sie von einer neuen Gruppe namens Rattler – diese sind Sklavenhalter – angegriffen und geknebelt.

Für die verbleibenden zwei Kontexteinheiten spielt man wieder mit Ellie, welche auch den Weg nach Santa Barbara gefunden hat und Abbys Spur gefolgt ist. Sie ist ausgemergelt, hat einen Sonnenbrand und gibt auf der Jagd nach Abby nicht auf sich selbst acht (*Vorrang der Arbeit*). Ein Rückzieher von ihr würde bedeuten, dass alle vorherigen gewalttätigen Szenen im Videospiel umsonst gewesen wären. Trotz dessen kann man in ihrem Tagebuch mehr über ihre Gedanken erfahren, welche einen Hauch von *Emotionaler Reife* und dem *Eingestehen von Fehlern* andeuten. Beim Durchqueren der Gegend trifft Ellie noch vereinzelt auf Infizierte, doch die letzten Stunden von TLoU II haben „ausschließlich mit menschlichen Gegnern zu tun“ (Deneschau 2025: 337). Kurze Zeit später tappt sie in eine Seilfalle der Rattler und fügt sich an einem abgebrochenen Ast eine stark blutende Wunde zu. Trotz dessen schafft sie es sich zu befreien und einen Rattler mit einem Kopfschuss zu töten, welchem sie währenddessen in die Augen starrt. Im Vergleich zu dem Mord an Nora lässt sie dies jedoch eiskalt zurück und sie verhält sich immer mehr wie Joel (*Einbettung von Gewalt in einen Kontext*).

Anschließend schafft es Ellie zum runden Haus der Rattler, wo diese auch ihre versklavten Gefangenen halten, und zu den naheliegenden Säulen am Strand, an dem sich Abby aufhalten soll. An einem der Holzmaste hängt eine ausgehungerte Abby, welche im Vergleich zu vorher nur noch ein Schatten ihrer selbst ist (*Einbettung von Gewalt in einen Kontext*). Nachdem Ellie ihre Fesseln durchschnitten hat – hätte Ellie ihre Rache nicht weiterverfolgt, wären Abby und Lev hier nicht befreit worden und demensprechend gestorben –, befreit Abby Lev und trägt ihn auf dieselbe Art und Weise zum Boot am Ufer wie sie es zuvor im Spiel mit Yara getan hatte und wie Joel im Vorgänger Ellie aus dem Krankenhaus getragen hat (*Verhalten wie Joel*).

Dementsprechend erinnert sich Ellie an die guten Eigenschaften von Joel, doch kurz bevor sich die Wege von Abby und Ellie friedlich trennen, hat sie wieder eine Erinnerung an seinen Tod, sodass sie Abby nicht gehen lassen kann. In diesem finalen Kampf ist die letzte Eingabeaufforderung die □-Taste zu drücken, um Abby einen Schlag zu versetzen, deren linker Arm bereits voller Stichwunden und Blut ist (*Gewalt*). Ellie selbst ist auch voller Blut, verliert zwei Finger ihrer linken Hand und erinnert sich im Kampf nochmal an Joel. Dies führt dazu, dass sie Abby am Leben lässt, diese mit Lev fliehen kann und Ellie die Menschheit auf einer persönlichen Ebene für sich rettet (Deneschau 2025: 342).

Zum Schluss kehrt Ellie zur Farm zurück und die letzte Interaktion des/der Spieler:in ist der Versuch, mit Ellie Gitarre zu spielen, was aufgrund der verlorenen Finger nur schwer möglich ist. Eine der ersten Interaktionen im Videospiel war es auch mit Joel Gitarre zu spielen, sodass ein Bogen von *gewaltloser Interaktion* in einem gewaltvollen Videospiel gezogen wird. Nach dem Versuch des Musizierens kommt es zu einer Rückblende zum letzten Gespräch zwischen Joel und Ellie, welches noch am gleichen Abend der Rückblende zu der Feier in Jackson angesiedelt ist. In diesem Gespräch drückt Ellie ihren Wunsch aus, Joel für seine Lüge vom Ende des Vorgängerspiels zu verzeihen. Durch den Mord an Joel wurde ihr die Möglichkeit des Verzeihens jedoch genommen, sodass dies ihr eigentlicher Grund für die „Frust und ihren Durst nach Rache“ (Ebd.: 346) war. In der Gegenwart stellt sie die Gitarre an den Fensterrahmen und verlässt das Haus über das Feld. Im Entwicklerkommentar wird die folgende allerletzte Frage gestellt: „Wenn man solche Grausamkeiten verübt hat, gibt es dann noch ein Zurück?“ Joel hatte es geschafft und vielleicht schafft es auch Ellie mit so einem *Verhalten wie Joel*.

5.3 Männliche und weibliche Hauptcharaktere – Ein Vergleich der zwei Videospiele

Nach den separaten Analysen der zwei Action-Adventure Videospiele geht es nun um einen Vergleich zwischen den beiden Spielen und ob diese tatsächlich – wie ihre Vorgängertitel – auch Formen der „Healthy Masculinities“ darstellen (UNESCO 2024: 70f.). Damit können die ausstehenden Unterforschungsfragen expliziter und fundierter beantwortet werden. Zunächst lässt sich festhalten, dass GoW Ragnarök mit seinen männlichen spielbaren Hauptcharakteren die Charaktereigenschaften hegemonialer Männlichkeit weiterhin unterläuft und sich sogar explizit mit den ehemaligen Verdrängungsprozessen von Kratos auseinandergesetzt wird (siehe Kap. 5.1.3). Durch induktive Feinkategorien wie *Emotionale Reife* oder dem *Verhältnis zwischen Vater und Sohn* wird Kratos zudem zu einer männlichen Bezugsperson für Atreus, welche sowohl Stärken als auch Schwächen verkörpert und somit am Ende keine Grundlagen für das Bewältigungsmuster der Externalisierung gelegt werden (Böhnisch 2018: 134). Hierdurch wird das *Männlich-Starke* nicht idealisiert und das *Weiblich-Schwache* nicht abgewertet.

Für TLoU II legt die Analyse zunächst nahe, dass Joel – trotz seines frühen Todes im Videospiel – mit seiner Beziehung zu Ellie den roten Faden der Geschichte darstellt (Deneschau 2025: 264). Dies wird insbesondere an der Erzählstruktur mit den Rückblenden ersichtlich. Zusätzlich verdanken sowohl Ellie als auch Abby ihr gemeinsames neues Schicksal erst Joel, da er der einzige Mann ist, zu dem beide in irgendeinem Verhältnis stehen (Ebd.: 286). Dies mag keine Absicht des Entwicklerstudios sein, insbesondere da sich Naughty Dog in ihrem Arbeitsprozess darum bemühen, inklusivere Geschichten zu erzählen (Ebd.: 76) und sich dieses Videospiel mit Themen wie Intoleranz und Patriarchat auseinandersetzt (Ebd.: 339), doch gerade dies spielt „für unsere patriarchale Gesellschaft [...] durchaus eine Rolle“ (Ebd.: 286). Die beiden weiblichen spielbaren Hauptcharaktere Ellie und Abby lernen, früher wie auch später, den Hass für den jeweils anderen zu überwinden, womit induktive Feinkategorien wie *Emotionale Reife* und *Fokus auf soziale Beziehungen* häufiger vorkommen. Daneben nimmt die *Gewalt* in der postapokalyptischen Welt eine zentrale Rolle ein – sie wird von allen Menschen, unabhängig des Genders, ausgeübt – und wird innerhalb dieser Welt in einen Kontext eingebettet, womit auch diese Charaktereigenschaft hegemonialer Männlichkeit dekonstruiert wird.

Wie bis hierhin in der Analyse erkennbar gemacht wurde, erzählen beide Action-Adventures mit ihren Charakteren jeweils Geschichten, welche hegemoniale Männlichkeit kritisch verhandeln. Doch gerade da das Genre Action-Adventure durch seine kämpferischen Anteile geprägt ist (USK 2025b), muss es einen inhaltlichen Sinnzusammenhang durch eine Einbettung in einen Kontext geben, damit auch die deduktive Oberkategorie der *Gewalt* kritisch hinterfragt wird. So ist in TLoU II eines der zentralen Themen die Frage, welche Facetten die Liebe annehmen (PlayStation 2020) und zu was für einer Gewaltspirale die negative Liebe, also der Hass, führen kann (Deneschau 2025: 199). Da die Spieler:innen durch die interaktive Ebene mehrmals zu Kompliz:innen von Ellies Rachefeldzug gemacht werden, soll ihnen durch das aktive Spielen der Perspektive von Abby ersichtlich werden, welche Konsequenzen die ausgeführte *Gewalt* hat. Besonders in den letzten Spielstunden (siehe Kap. 5.2.3) wollen die Entwickler:innen, dass die Spieler:innen nicht mehr mit Ellie einverstanden sind und mit der Jagd auf Abby, und dementsprechend der Gewaltspirale, aufhören wollen. Ebenso gibt es in GoW Ragnarök „eine[n] guten Grund[.]“ (von Brincken 2020: 91) für die Darstellung der *Gewalt*. Anfangs wird diese von Kratos primär mit dem Schutze seines Sohnes Atreus legitimiert und gegen Ende der Hauptgeschichte betont er, dass es ihm um Gerechtigkeit und nicht um Rache gehe. Dass es sich hierbei nicht nur um leere Worte handelt, zeigen jeweils die Kämpfe gegen Thor und Odin. Nach Beendigung beider Kämpfe werden sie nicht umgebracht, sondern stattdessen gibt es jeweils den Versuch miteinander zu reden, um eine friedliche Lösung zu finden.

Die zweite Unterforschungsfrage zielte darauf ab, Unterschiede zwischen der narrativen, visuellen und interaktiven Ebene von Videospielen zu untersuchen. Während in der ersten getätigten Analyse überwiegend Einträge auf der narrativen Ebene notiert wurden (108 von 138 Einträgen), traf dies bei TLoU II bei ungefähr der Hälfte der Einträge zu (63 von 124 Einträgen). Die höhere Häufigkeit narrativer Einträge könnte darauf zurückzuführen sein, dass beide Videospiele eine wandelnde Geschichte erzählen und es dementsprechend auf dieser Ebene hinsichtlich der hegemonialen Männlichkeit mehr zu analysieren gab. Interaktive Elemente eines Games werden in der Regel hingegen bis zu einem gewissen Zeitpunkt als Spielmechaniken eingeführt und bleiben bis zum Ende gleich oder zumindest ähnlich. Die visuelle Ebene liegt hinsichtlich ihrer Häufigkeit dazwischen, da zum einen die gleichen Charaktere sichtbar sind, welche jedoch zum anderen im Laufe der Geschichte verschiedene Kulissen bereisen (USK 2025b), wodurch neue Szenen auf visueller Ebene analysiert werden können. Abschließend zeigt die quantitative Auswertung des angewendeten Kategoriensystems, dass auf der narrativen Ebene die induktive Feinkategorien am meisten Anwendung gefunden haben und auf der interaktiven Ebene die deduktiven Feinkategorien prozentual am häufigsten genutzt wurden.

Anschließend daran ging es in der dritten Unterforschungsfrage darum, ob die Spielmechaniken die Reproduktion oder Subversion von Geschlechternormen ermöglicht haben oder nicht. Bei GoW Ragnarök findet eine Subversion männlicher Geschlechternormen auf interaktiver Ebene erst gegen Ende des Hauptspiels statt, während Spieler:innen im finalen Kampf gegen Thor *Gewalt* ausüben müssen, aber die Konsequenzen daraufhin in einer Zwischensequenz andere sind. Auf die *Gewalt* folgt in dieser Szene keine visuelle Darstellung des Todes von Thor und dem Sieg von Kratos, sondern stattdessen fängt Kratos mit Thor ein Gespräch über ihre Zukunft und jene ihrer Kinder an. Abseits davon bietet der Inhalt des Valhalla DLC (siehe Kap. 5.1.3) die Möglichkeit, dass Mimir mit Kratos über das Scheitern eines verlorenen Runs spricht, wodurch es nicht zu einer Verdrängung kommt – wie zur Zeit der griechischen Saga (Kiel 2014: 55). Hingegen besteht in TLoU II die Möglichkeit der Subversion darin, dass die ersten Interaktionen und die letzte Interaktion des Games *gewaltlose Interaktionen* sind, was für das Action-Adventure Genre untypisch ist. Vor allem das Gitarre spielen³² ist hierbei eine Spielmechanik, welche Rückblenden zu Joel initiiert und die *Gewalt* meistens eine Pause findet. Demgegenüber stehen die zuvor erwähnten Situationen, in denen Spieler:innen zum/zur Kompliz:in von Ellie werden, womit sie sich einer bewussten absichtlichen Reproduktion jener Geschlechternorm bedienen und diese im Laufe der Geschichte Zweifel und Fragen bei den Spieler:innen aufwerfen soll.

³² In GoW Ragnarök wollte Atreus mit seinem Vater lernen eine Leier zu spielen, doch dieser zeigte kein Interesse.

Hinsichtlich der Frage, wie nahe die zwei Videospiele dem Konzept des Cyborgs von Donna Haraway (1995) kommen und wie sehr sie dadurch ihr befreiendes Potenzial vom Geschlechterdualismus erfüllen können (Potvin 2013), stehen noch viele Fragen offen. Wie zuvor erwähnt (siehe Kap. 3.6), ist einer der Kernaspekte von Haraways Argumentation das Verschwimmen der Grenze zwischen Organismus und Maschine. Ein Aspekt, welcher dies bisher erschwert hatte, sind hierbei die technischen Ressourcen (Giddings 2009). Bei TLoU II zeigt sich indes, dass einige der Ressourcen in die Atmung und Herzfrequenz der Charaktere gesteckt wurden, damit der Eindruck entsteht, „ein lebendes, atmendes Wesen zu steuern“ (Deneschau 2025: 275). Somit kommt dieses Videospiel dem Konzept des Cyborgs in der Theorie schon sehr nahe. Doch da die Cyborg Welten und Identitäten weiterhin Hybride sind (Potvin 2013: 139), in denen es zur Kollusion – das enge wechselseitige Zusammenwirken zwischen menschlichen und technologischen Komponenten (Giddings 2009) – kommt, nehmen menschliche Komponenten³³ immer noch eine wichtige Rolle bei der Wahrnehmung und Konstruktion von Videospielen ein. Zumindest bei dem Endprodukt Videospiel lässt sich anhand der analysierten Versionen festhalten, dass diese den Geschlechterdualismus kritisch verhandeln und unterlaufen. Daher liegt die verbleibende Handlungsmacht bei der Wahrnehmung der Spieler:innen und wie sie das männlich verstandene Spielen von Games als performative Praxis im Alltag verhandeln und ggf. unterbrechen.

Daher lässt sich die letzte Unterforschungsfrage³⁴ zu TLoU II auch nur bedingt konkret beantworten, da die Wirkungen der Kollusion vom jeweiligen Individuum abhängen. Das Beispiel zu Lara Croft (siehe Kap. 3.6) zeigte, dass der Dualismus durch Gegensätzlichkeit geschwächt werden kann (Kennedy 2002: 7), es zu einer „containment strategy“ (Potvin 2013: 137) kommen kann oder bestehende Herrschaftsverhältnisse stabilisiert statt entwirrt werden können (Kennedy 2002). In Bezug auf Ellie und Abby lässt sich festhalten, dass diese weniger hypersexualisiert dargestellt werden, im Gegensatz zu Lara Croft. Besonders Abby entspricht nicht dem Klischee einer weiblichen Figur, da sie bspw. einen kantigen Kiefer, eine Bodybuilder ähnliche Muskulatur und eine flache Brust hat, welche zu einer „Grenzüberschreitung“ beitragen (Deneschau 2025: 224). In der Rezeption zeigte sich, dass ihr Aussehen häufiger diskutiert wurde als ihr kontroverses Handeln zu Beginn des Games, wodurch offenbart wird, dass

„[d]as Problem [...] weniger an Abby [liegt], sondern eher an denjenigen [Anm. des Verf.: die Rezipierenden], die sich an derlei Details aufhängen. Das zu erkennen wäre jedenfalls schon einmal ein großer Schritt nach vorne“ (Ebd.: 225).

³³ Zur Erinnerung: Die menschlichen Komponenten (Spieler:innen) waren nicht Bestandteil der Analyse.

³⁴ Die spezifische Unterforschungsfrage zur Vaterschaft von Kratos wurde bereits zu Beginn des Unterkapitels und in Kapitel 5.1.2 näher beantwortet. Demnach bilden sich durch die Vaterschaft Ambivalenzen gegenüber der hegemonialen Männlichkeit ab.

6 Diskussion

Das Ziel der Masterarbeit war es zu untersuchen, wie hegemoniale Männlichkeit in Videospielen verhandelt wird. Dafür wurde sich beispielhaft mit den zwei Action-Adventures GoW Ragnarök und TLoU II auseinandergesetzt, indem diese mithilfe der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2022) analysiert wurden. Insgesamt konnte dabei gezeigt werden, dass hegemoniale Männlichkeit in beiden Games nicht einfach nur reproduziert wurde, sondern auch damit einhergehende Einstellungen und Verhaltensweisen dekonstruiert wurden. Im Detail werden in den zwei folgenden Unterkapiteln zum einen die Ergebnisse der Analyse zusammengefasst und interpretiert und zum anderen wird durch eine Reflexion der Masterarbeit auf ihre Limitationen eingegangen. Abschließend folgen Gedanken und Ideen für weiterführende Forschungsansätze.

6.1 Zusammenfassung und Interpretation der Ergebnisse

Das erste Analyseergebnis erfolgte noch bevor dieses in der Masterarbeit ausformuliert wurde, da das anfangs deduktive Kategoriensystem mit seinen elf Oberkategorien um mehrere induktive (Fein-)Kategorien ergänzt und erweitert wurde. Dies war nötig, da sich beim Analysieren der verschiedenen Screenshots und Videoaufnahmen aus den Videospielen zeigte, dass diese Werte, Einstellungen und Verhaltensweisen hegemonialer Männlichkeit nicht nur nicht reproduzierten, sondern diese auch bewusst unterliefen und dekonstruierten. Wegen dieser Dekonstruktion wurden im Laufe der Games immer mehr andere Themen und Werte angesprochen, sodass diese als einzelne Kategorien notiert und angewendet wurden. Hierdurch bestätigt sich aus theoretischer Perspektive, dass die dargestellte Männlichkeit auch in Videospielen Teil eines performativen Handelns ist, welches aber in diesen ausgewählten Games reflektiert wurde und nicht einfach nur Teil des „doing gender“ (West/Zimmerman 1987) im Alltag ist. Hiermit war das nun deduktive und induktive Kategoriensystem bereits ein Teilergebnis der Analyse (Mayring 2022: 50f.).

In der Analyse selbst ging es zuerst um das Videospiel GoW Ragnarök und in diesem zeigte sich, dass die Eigenschaften hegemonialer Männlichkeit vor allem durch die Vaterschaft von Kratos und der persönlichen Beziehung zu seinem Sohn Atreus in Frage gestellt wurden. Wie in Unterkapitel 4.2.1 erwähnt wurde, ist die erzählte Geschichte der beiden God of War Spiele in der nordischen Saga hierbei vor allem von den eigenen Herausforderungen des Elternseins des Game Director Cory Barlog geprägt worden (Eadicicco 2018). Dadurch liegt es nahe, dass sich die Verhandlung rund um hegemoniale Männlichkeit vor allem auf der narrativen Ebene bemerkbar gemacht hat und sich das „Reimagining“ der Spielereihe (Game Informer 2018) zudem noch auf die interaktive Ebene und das Gameplay ausgewirkt hat. Insgesamt hat sich durch diese bewusste Entscheidung des Entwicklerstudios Santa Monica Studio das

Produktangebot zu weniger genderstereotypen Erzählungen verändert, was wiederum Auswirkungen auf einen Aspekt des „vicious cycle“ (Fullerton et al. 2008: 173) der Videospielbranche hat (siehe Abbildung 1). Hieraus entspringt das Potenzial, dass sich die Außen- und Innenwahrnehmung der Videospielbranche – sowohl der Industrie als auch der Gruppe der Konsument:innen – verändert und dementsprechend nicht mehr nur als reine männliche Tätigkeit verstanden wird (siehe Kap. 2.2). Im Idealfall würde die Wahrnehmung der Tätigkeit des Spielens von Videospielen den Zahlen der Realität entsprechen, wonach schließlich knapp die Hälfte der Spieler:innen Frauen sind (UNESCO 2024: 33), sodass diese Tätigkeit keinem konkreten Geschlecht mehr zugeordnet werden würde.

Eine ähnliche Erkenntnis gibt es auch zu TLoU II, welches mit seinen spielbaren weiblichen Hauptcharakteren Abby und Ellie vordergründig die männliche Kategorie der *Gewalt* dekonstruiert hat, indem es die Auswirkungen der *Gewalt* mit Hilfe spielerischer Mechaniken auf der interaktiven Ebene erkennbar gemacht hat. Ähnlich wie bei GoW Ragnarök haben auch hierbei die persönlichen Erfahrungen des Creative Directors und Writers Neil Druckmann (siehe Kap. 4.2.2) eine prägende Rolle eingenommen und damit das Produktangebot in der Branche verändert. Insbesondere die Bestrebungen des Entwicklerstudios Naughty Dog, inklusivere Geschichten zu erzählen (Deneschau 2025: 76), kann mit dem Erfolg von TLoU II als zweitmeist ausgezeichnetes Videospiel aller Zeiten (Malik 2024) bestätigt werden. Unter Umständen haben sich auch die Präferenzen der Konsument:innen hinsichtlich der ästhetischen Darstellung durch den diversen Cast an Charakteren erweitert und weil sich im Videospiel vor allem „unsere ganz persönliche Suche nach Menschlichkeit“ (Deneschau 2025: 365) erkennen lässt.

6.2 Limitationen der Masterarbeit

In der Masterarbeit wurden verschiedene Entscheidungen getroffen, welche nun reflektiert werden, um die Limitationen jener Arbeit aufzuzeigen. Eine der ersten Entscheidungen fiel bereits im Forschungsfeld der Gender Game Studies. In diesen kann das Thema Männlichkeit in Videospielen nämlich aus zwei verschiedenen Strömungen untersucht werden: Zum einen kann in einer Analyse untersucht werden, wie Videospiele als Medium Männlichkeitskonzepte kommunizieren und vermitteln und die zweite Möglichkeit untersucht, wie männliche Subjekte u.a. durch Games für die politischen, wirtschaftlichen und ökologischen Herrschaftsprojekte des neoliberalen Staates mobilisiert werden (Taylor/Voorhees 2018: 4). Die zweite Möglichkeit erschien für den Kontext des Studiengangs Transformationsstudien passend, doch zeitgleich war diese Strömung auch wesentlich weniger klar definiert, sodass diese wegen einem fehlenden Fundament den Aufwand den Rahmen der Masterarbeit überschritten hätte. Somit wurde

sich für die erste Strömung entschieden, welche einen Blick auf die Kommunikation und Vermittlung von Männlichkeitskonzepten in Videospielen geworfen hat.

An dieser Stelle stand auch zur Option, Interviews mit Spieler:innen zu führen, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie diese Männlichkeitskonzepte in Videospielen wahrnehmen. Auf diesem Wege wäre die Analyse dann auf die Inhalte der Interviews fokussiert worden, sodass das Medium Videospiel nicht der direkte Untersuchungsgegenstand gewesen wäre. Da dem Forschungsinteresse jedoch das Verständnis eines Spiels als ein kultureller Prozess, welcher unser Denken und Handeln beeinflusst, zugrunde lag, wurde sich dafür entschieden, die Darstellung von hegemonialer Männlichkeit in Videospielen selbst zu untersuchen. So konnte der Blick darauf geworfen werden, wie Männlichkeitskonzepte auf unterschiedliche Art und Weise verhandelt werden.

Aus diesem Grund wurden im theoretischen Analyserahmen, welcher im untersuchten Forschungsfeld „noch durch das Fehlen eines theoretischen Überbaus gekennzeichnet“ (Ebner-Zarl 2019: 2) ist, sowohl die Grundlagen für die Vermittlung von Gender in Videospielen (siehe Kap. 3.6) gelegt, als auch wie Männlichkeitskonzepte kommuniziert werden und entstehen. Daher erschien es sinnvoll, auch das Fundament der sozialen Konstruktion von Geschlecht im Allgemeinen nach Judith Butler vorzustellen (siehe Kap. 3.1) und in den darauffolgenden Unterkapiteln (siehe Kap. 3.2 bis 3.4) Konzepte zur hegemonialen Männlichkeit darzustellen. So konnte offenbart werden, wie diese sich bspw. in der Externalisierung als ein „psychodynamisch rückgebundenes männliches Verhaltens- und Bewältigungsmuster“ (Böhnisch 2018: 133) und als eine gesamtgesellschaftliche Struktur der Externalisierungsgesellschaft (Lessenich 2016) bemerkbar machen.

Zugleich musste eine Methodik gefunden werden, welche dem Rahmen der Masterarbeit als angemessen erschien, sodass sich gegen die Mappingstrategien der Situationsanalyse nach Adele Clarke (2012) entschieden wurde. Vom Aufwand her fiel die Wahl auf die qualitative strukturierende Inhaltsanalyse von Philipp Mayring (2022), da diese sowohl eine systematische, theoriegeleitete Analyse komplexer, multimodaler Medieninhalte wie den narrativen, visuellen und interaktiven Elementen von Videospielen ermöglicht hat als auch offen gegenüber induktiven Argumenten in der Analyse war (Ebd.: 52). So wurden performative Formen der Repräsentation hegemonialer Männlichkeit in einem konsistenten, theoriegeleiteten Raster erfasst, welches durch eine laufende induktive Kategorienbildung ergänzt werden konnte. Aus zweckmäßigen Gründen wurde nachgeforscht, ob es bereits ein angemessenes System für Kategorien hegemonialer Männlichkeit im Sinne des theoretischen Analyserahmens gab, sodass sich für den CMNI entschieden wurde (Mahalik et al. 2003; Parent et al. 2011). Anschließend wurden

die elf bestehenden Kategorien des CMNI im Kodierleitfaden (siehe Anhang I – Kodierleitfaden) mit Zitaten stärker theoretisch verankert und untermauert.

Anschließend erfolgte die Analyse mithilfe einer Excel-Datei, welche im digitalen Anhang vollständig zu finden ist. Bei der Formulierung des Ergebniskapitels wurde schließlich die Entscheidung getroffen, welche der notierten analysierten Einträge am Ende passend für eine stimmige – sich nicht im Detail verlierende – Wiedergabe der Ergebnisse waren. Auch dies lässt sich aus Transparenzgründen dem digitalen Anhang der vollständigen Excel-Datei entnehmen. Darüber hinaus verlief die Struktur der Ergebnisse entlang der Chronologie der Kontexteinheiten des jeweiligen Videospiele, da so zum einen die Persönlichkeitsentwicklung der Charaktere in ihren verschiedenen Kontexten besser zu verstehen war und zum anderen den Grad an Männlichkeitsinszenierung besser eingeordnet werden konnte (Himawan et al. 2022: 3).

Im Laufe der Masterarbeit hat sich das Verständnis des Begriffs hegemonialer Männlichkeit bzw. genauer gesagt die Einordnung hegemonial männlicher Kategorien und Charaktereigenschaften, des Autors gewandelt. Sinnbildlich dafür steht das folgende Zitat von Brok aus GoW Ragnarök: „Dass die Natur einer Sache wichtiger ist als die Gestalt einer Sache.“ Dieses Zitat vergegenwärtigt, dass einzelne männliche Eigenschaften und Verhaltensweisen – in ihrer Natur – auch positiv sein können, aber in ihrem Zusammenspiel ein Gesamtbild – eine Gestalt – ergeben können, welches negativ ist. Dies ist weitere eine Begründung dafür, warum die Unterkapitel zu den zwei Videospielen im fünften Kapitel entlang der Chronologie der Kontexteinheiten strukturiert wurden und nicht entlang einzelner Kategorien.

Abschließend muss noch reflektiert werden, dass sich ausgerechnet GoW Ragnarök und TLoU II beispielhaft angeschaut wurden, um die Forschungsfrage zu beantworten, da der Autor und Forscher der Masterarbeit sich allem Anschein nach dem „academic fan“ (Vist 2015a) zuordnen lässt. Als aca-fan wollte sich der Autor wissenschaftlich mit dem Objekt seines eigenen Interesses beschäftigen und hat zudem das spezifische Selbstverständnis eines Gamers.

Für zukünftige Forschung kann es sowohl von Interesse sein, der zweiten Strömung bei der Untersuchung von Männlichkeit in Videospielen zu folgen, als auch Interviews mit Spieler:innen bei den zwei untersuchten Videospielen bezüglich der je individuellen Wahrnehmung zu führen. Abseits davon kann die Vorgehensweise der Masterarbeit ggf. bei der Analyse weiterer Videospiele, auch in verschiedenen Genres, als theoretischer Überbau (Ebner-Zarl 2019: 2) und methodischem Vorgehen dienen. So kann auch der Limitation durch die begrenzte Anzahl an untersuchten Videospielen beigegeben werden, um die Ergebnisse der Masterarbeit zu verfestigen oder ggf. zu revidieren. Die „gender equality quest in video games“ (UNESCO 2024) kann und sollte auf jeden Fall noch weitergehen und ist noch nicht am Ende angekommen.

7 Fazit

Zu Beginn der Einleitung der vorliegenden Masterarbeit wurde die Frage eines Sammelbandes zu Videospielen im Kapitalismus aufgegriffen, welche lautete, ob „wir als Zivilisation ausgespielt haben?“ (Pötzsch et al. 2024: 35). Angesichts dessen wurden auch Gedanken von Johan Huizinga aufgegriffen, wodurch die Bedeutung des Spielelements in der Kultur unterstrichen wurde. Jenes Spielelement ist dabei mehr als eine reine Freizeitbeschäftigung und stattdessen ein kultureller Prozess, welcher unser Denken und Handeln beeinflussen kann, damit es uns als Gesellschaft gelingt „in eine progressivere, menschlichere und friedlichere Richtung“ (Ebd.: 36) zu steuern.

Angesichts der globalen Polykrise (Lawrence et al. 2024) bedarf es hierbei globaler Lösungen um sich den komplexen Herausforderungen, Dynamiken und Verflechtungen zu stellen, womit sich Videospiele als ein „wirklich international[es]“ (Zimmermann/Falk 2020: 10) Medium für die Suche nach globalen Lösungen eignet. Sie werden schließlich von internationalen Teams entwickelt und „richten sich fast immer an einen weltweiten Markt“ (Ebd.), wodurch sie international von Milliarden Menschen auf allen Kontinenten gespielt werden (Newzoo 2025: 14). Die Eigenschaft als ein digitales Medium mit einem „fulminanten Vorsprung“ – durch gesellschaftliche und technologische Entwicklungen – (Ebd.) erlaubt es zudem auch die Botchaften der einzelnen Videospiele weitreichender zu verbreiten und die Leute in ihrem Alltag zu erreichen.

Gerade dies ist wichtig, da die wandelnde Konstruktion von Männlichkeit als „eine unintendierte Konsequenz (arbeits-)gesellschaftlicher Transformationen“ (Lengersdorf/Meuser 2017: 42) verstanden werden kann und das männliche Selbstbild immer noch sehr durch die Erwerbsarbeit geprägt ist. Da dieses Selbstbild durch die neoliberale Ausprägung des *abstract worker* (Böhnisch 2018: 36) immer mehr auseinanderbricht, müssen Männer „eine ganze Menge emotionale[r] Arbeit und sogar Identitätsarbeit“ (van Bronswijk 2024: 13) leisten. Insgesamt ist diese Entwicklung kritisch zu beobachten, da dieser Wandel der Konstruktion von Männlichkeit „in einem Spektrum zwischen emanzipatorischen, neoliberalen und (neo-)konservativen Werten“ (Wichterich 2017: 159) stattfindet. Als ein „deep leverage point“ (Manlosa et al. 2019) bietet das Thema „gender equality“ – damit auch die Forschung zu Männlichkeit – das Potenzial Werte, Weltbilder, soziale Normen und Strukturen zu verändern, womit, im weiteren Sinne, ein Beitrag zur sozial-ökologischen Transformation geleistet werden kann.

Aus diesen Gründen wurde in der vorliegenden Masterarbeit der Forschungsfrage „*Wie wird hegemoniale Männlichkeit in Videospielen verhandelt?*“ nachgegangen. Dabei wird mit dem Begriff des Verhandelns das Prozesshafte von Männlichkeit als konfigurierende Praxis in den

Fokus gerückt (Connell 2015: 125). Zusätzlich gab es zur Beantwortung der Forschungsfrage sechs weitere Unterforschungsfragen, welche zur systematischen Beantwortung der Hauptforschungsfrage beitragen haben. Für die Beantwortung der Forschungsfrage wurde sich im Rahmen der Masterarbeit mit den zwei Videospielen GoW Ragnarök und TLoU II auseinandergesetzt, welches wie jedes andere Medium auch die Identität von Menschen mit formt (Behm-Morawitz /Mastro 2009). Beide Games wurden mithilfe der qualitativen strukturierenden Inhaltsanalyse (Mayring 2022) erforscht.

Wie Videospiele einerseits männliche Normen bestärken und diese andererseits herausfordern, verhandeln und weiterentwickeln können (Taylor/Voorhees 2018: 7), wurde im Theoriekapitel der Masterarbeit aufgezeigt. Hierfür wurde sich zuerst im Allgemeinen angeschaut wie Gender im Alltag sozial konstruiert wird und was unter hegemonialer Männlichkeit zu verstehen ist, sodass am Ende des Theoriekapitels der technologischen Vermittlung von Gender in Videospielen nachgegangen werden konnte.

Zuvor wurde sich innerhalb des Kapitels zum Forschungsstand deshalb die Frage gestellt, warum wir Menschen überhaupt spielen, welchen Nutzen das Spielen und welche Auswirkungen es hat. Dafür wurde zunächst die Kulturgeschichte des Spielens betrachtet, wodurch das Spiel demnach als eine „mindestens ebenso universell[e]“ Kulturtechnik wie die Sprache (Junge 2020: 27) angesehen wird. Anschließend wurden die wissenschaftlichen Entwicklungen des 20. Jahrhunderts zu dieser Kulturtechnik erörtert, die vor allem auf Johan Huizingas anthropologischem Erklärungsmodell des *homo ludens* (2023) basieren, sodass Spiele deswegen „als Ausdruck gesellschaftlicher Verhältnisse“ (Freyermuth 2020: 30) begriffen werden.

Mit diesem Verständnis wurde zudem ein Blick auf das Forschungsfeld der Game Studies geworfen, weswegen die Masterarbeit aus der „Culture“ Perspektive analysiert wurde. Dies bedeutet, dass einzelne Videospiele eines Genres auf ähnliche Strukturen hin analysiert und in ihrer kulturellen Bedeutung untersucht wurden (Ebd.: 31f.). Anschließend wurde die Perspektive durch das Thema Gender im Forschungsstand eingegrenzt, sodass die Gender Game Studies näher beschrieben wurden. Innerhalb dieser gilt, dass Gaming historisch gesehen schon immer eine Fortführung der Hegemonie dargestellt hat (Dyer-Witherford/de Peuter 2009; Fron et al. 2007; Miller 2012), wie anhand der männlichen Struktur von Videospielen zu sehen ist (Unterhuber 2024). Dass Männlichkeit überhaupt erst die Bedingung des Spielens ist, daran können keine Zweifel geäußert werden, da dies eben nicht in der Masterarbeit untersucht wurde, welche sich ansonsten eher in der „Play“ Perspektive verortet wäre.

Stattdessen zeigt diese Arbeit als Haupteckkenntnis auf, dass die historische Fortführung der Hegemonie von Männlichkeit (von bestimmten Entwicklerstudios) in Frage gestellt, häufiger

unterlaufen und dekonstruiert wird. Sie wird nicht als solche unkritisch hingenommen, sondern wurde innerhalb der zwei untersuchten Action-Adventures kritisch hinterfragt. Dies gelingt den zwei Videospielen, da sie an den Kern eines Spielelements in der Kultur nach Huizinga anknüpfen. Die eigene Position zu reflektieren, können Spieler:innen zum Beispiel in TLoU II lernen und sich kritisch zu hinterfragen in GoW Ragnarök. Beide Games schaffen es in ihren eigenen Kontexten, dass Spieler:innen „durch die Augen des anderen zu sehen“ (Pötzsch et al. 2024: 36) lernen, indem in TLoU II neben Ellie noch (die vermeintliche Antagonistin) Abby als spielbarer Hauptcharakter existiert und man in GoW Ragnarök neben Kratos in manchen Passagen auch seinen Sohn Atreus allein spielt. Darüber hinaus erweist sich TLoU II sogar „als Manifest gegen sexistische und homophobe Klischees“ (Deneschau 2025: 224), da das Videospiel „zu einem Meilenstein im progressiven Kampf bestimmter Minderheiten um Anerkennung geworden“ (Ebd.) ist.

Zusammenfassend bestätigt die Analyse der beiden Videospiele, dass dieses Medium wertvolle Einblicke in die Herausforderungen und Einschränkungen einer Welt bieten kann, die keine vergeschlechtlichten oder neue vergeschlechtlichte Subjektivitäten mehr beinhaltet (Potvin 2013: 140)³⁵. Zudem haben GoW Ragnarök und TLoU II den Anschein erweckt, „mehr [zu sein] als auf Profitmaximierung ausgerichtete kommerzielle Produkte“ (Pötzsch et al. 2024: 37). Auch abseits des Genres Action-Adventure und der Kategorie Gender gibt es mehr Bestrebungen weniger stereotypische Vorstellungen entlang der Kategorie Gender, Ethnie, Klasse etc. zu erzählen. Hierfür gibt es bei den The Game Awards die eigene Kategorie der „Games for Impact“, welche „a thought-provoking game with a pro-social meaning or message“ (2025c) sind. Durch die geäußerte Kritik in der Masterarbeit können jedenfalls Utopien entstehen, wenn sie uns Menschen dazu anregen, gemeinsam konkret politisch zu Denken und zu Handeln (Flanagan/Nissenbaum 2014). Sie können dazu ermutigen, die eigenen (Macht)Positionen kritisch zu hinterfragen, doch am Ende des Tages, ist es der einzelnen Person überlassen, ob sie überhaupt zu solchen kritischen Videospielen greifen und wenn ja, wie sie mit dieser Kritik umgehen. Da Videospiele des Action-Adventure Genre oft als *männlich* betrachtet werden, bieten sie gerade bei Männern vermutlich ein größeres Potenzial, Vorstellungen hegemonialer Männlichkeit zu durchkreuzen.

³⁵ Wie jedes Medium sind Videospiele Produkte ihrer jeweiligen Zeit, sodass diese Aussage für die ersten Jahre der 2020er zu verstehen ist.

Literaturverzeichnis

Aarseth, E. J. (1997): Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, online im Internet: https://monoskop.org/images/e/e0/Aarseth_Espen_J_Cybertext_Perspectives_on_Ergodic_Literature.pdf [02.01.26].

Aarseth, E. (2003): „Playing research: Methodological approaches to game analysis“, Game Approaches / Spil-veje: Papers from spilforskning.dk Conference2003, S. 1–7.

Aarseth, E. (2004): Genre Trouble. In: Electronic Book Review, online im Internet: <https://electronicbookreview.com/publications/genre-trouble/> [02.01.26].

Bandura, A. (1986): Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Bankhurst, A. (2022): God of War Ragnarok Has a Side Quest That Is a Beautiful Tribute to a Developer Who Passed Away, online im Internet: <https://www.ign.com/articles/god-of-war-ragnarok-has-a-side-quest-that-is-a-beautiful-tribute-to-a-developer-who-passed-away> [02.01.26].

Barlog, J. M. (2018): God of War: The Official Novelization, 1st ed., London.

Bedigan, M. (2025): Women get accused of being ‘pick-me girls’ and now men are labeled ‘performative males.’ Should we just embrace this new-age masculine attitude?, online im Internet: <https://www.the-independent.com/life-style/performative-male-trend-masculinity-feminism-b2818761.html> [02.01.26].

Behm-Morawitz, E. & Mastro, D. (2009): The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. Sex Roles 61, S. 808–823, DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>.

Bereswill, M. (2007): Sich auf eine Seite schlagen. Die Abwehr von Verletzungsoffenheit als gewaltsame Stabilisierung von Männlichkeit. In: Bereswill, M./Meuser, M./Scholz, S. (Hrsg.): Dimensionen der Kategorie Geschlecht: Der Fall Männlichkeit. Münster: Westfälisches Dampfboot, S. 101–118.

Bertozi, E. (2012): Marking Their Territory: Grand Theft Auto IV as Playground for Masculinity, In: Embrick, D., Wright, T. & Lukács, A. (Hrsg.): Social Exclusion, Power, and Video Game Play, S. 3–22. Lanham: Lexington Books.

BioWare (2007): Mass Effect, Publisher: Microsoft Game Studios/Electronic Arts, Xbox 360/Windows/PS3.

Bocksch, R. (2020): Frauen an der Spitze noch immer eine Seltenheit. Statista, online im Internet: <https://de.statista.com/infografik/17631/frauen-in-machtpositionen-in-deutschen-boersenunternehmen/> [02.01.26].

Böhnisch, L. (2018): Der modularisierte Mann: Eine Sozialtheorie der Männlichkeit. transcript Verlag.

Böhnisch, L. & Winter, R. (1993): Männliche Sozialisation, Weinheim/München.

Boie, A. (2025): Frauenhass im Netz: Wie gefährlich ist die "Manosphere"?, online im Internet: <https://www.ndr.de/nachrichten/mecklenburg-vorpommern/frauenhass-im-netz-wie-gefaehrlich-ist-die-manosphere,manosphere-102.html> [02.01.26].

Bourdieu, P. (1987): Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft.

Bourdieu, P. (1993): Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft, Frankfurt a.M.

Bourdieu, P. (1997): Die männliche Herrschaft, In: Dölling, I. & Krais, B. (Hrsg.): Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis, Frankfurt a.M., S. 153–217.

Bourdieu, P. (2005): Die männliche Herrschaft, Frankfurt a.M.

Bramley, E. V. (2025): Labubus, The Bell Jar and tampons: the ‘performative male’ attracts attention, online im Internet: <https://www.theguardian.com/fashion/2025/aug/22/labubus-bell-jar-tampons-performative-male-attracts-attention> [02.01.26].

Budde, J. (2003): Die Geschlechterkonstruktion in der Moderne. In: Luca, R. (Hrsg.): Medien. Sozialisation. Geschlecht. Fallstudien aus der sozialwissenschaftlichen Forschungspraxis, München, S. 11–26.

Butler, J. (1991): Das Unbehagen der Geschlechter. Übers. v. Kathrina Menke. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Butler, J. (1995): Körper von Gewicht: die diskursiven Grenzen des Geschlechts, Berlin.

Butler, J. (2009): Die Macht der Geschlechternormen und die Grenzen des Menschlichen. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Buytendijk, F. J. J. (1933): Wesen und Sinn des Spiels: das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe, Wolff.

Caillois, R. (2001): Man, play, and games. M. Barash, Übers., 1. Illinois paperback., Urbana, Ill.

Cameron, A. (2019): No More Games: An Intersectional Approach to Geek Masculinity and Marginalization in Video Game Culture. In: *gnovis a journal of communication, culture and technology*. Jg. 19 H. 2, S. 19–33.

Cassell, J. & Jenkins, H. (Hrsg.) (1998): *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.

Chodorow, N. (1985): *Das Erbe der Mütter*, München.

Clarke, A. E. (2012): *Situationsanalyse: Grounded Theory nach dem Postmodern Turn*. Wiesbaden: Springer VS.

Cobbett, R. (2012): Ms. Effect: The Rise of FemShep, online im Internet: <https://www.eu-rogamer.net/ms-effect-the-rise-of-femshep> [02.01.26].

Connell, R. (2010): Im Innern des gläsernen Turms: Die Konstruktion von Männlichkeiten im Finanzkapital. In: *Feministische Studien*, 28, 1, S. 8–24.

Connell, R. (2015): *Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten*. 4. durchgesehene und erweiterte Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

Connell, R. & Wood, J. (2005): Globalization and business masculinities. In: *Men and Masculinities*, 7, 4, S. 347–364.

Consalvo, M. (2012): Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars, *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 1.

Conway, S. (2020): Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity. In: *Games and Culture*, 15 (8), S. 943–961.

Core Design (1996): *Tomb Raider*, Publisher: Eidos Interactive, Android/iOS/Mac OS/MS-DOS/N-Gage/PlayStation/Sega Saturn/Windows Mobile.

Crawford, C. (1984): *The Art of Computer Game Design*, online im Internet: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf [02.01.26].

Crystal Dynamics & Eidos Montréal (2013): *Tomb Raider*, Publisher: Square Enix, Windows, PS3, Xbox 360.

Daggett, C. (2018): Petro-masculinity: Fossil Fuels and Authoritarian Desire. In: *Millennium: Journal of International Studies*, 2018, 47 (1), S. 25–44.

Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985): *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.

Deneschau, N. (2025): *The Last of Us - Auf der Suche nach Menschlichkeit*. F. Kubaczyk, Übers., LOOK BEHIND YOU, Rheinbreitbach.

Dittmann, A. & Boudot, M. (2025): So erziehen wir bessere Männer, online im Internet: <https://perspective-daily.de/article/3735-so-erziehen-wir-bessere-maenner/sk5ML5bz> [02.01.26].

Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2009): *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Eadicicco, L. (2018): How the New ‘God of War’ Game Was Inspired by Real-Life Parenting Challenges, online im Internet: <https://time.com/5248154/god-of-war-kratos-atreus/> [02.01.26].

Ebner-Zarl, A. (2019); Digitale Spiele als Gegenstand feministischer Game Studies. In: Dorer, J., Geiger, B., Hipfl, B., Ratković, V. (Hrsg.): *Handbuch Medien und Geschlecht*. Springer Reference Sozialwissenschaften. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-20712-0_55-1.

Engel, A. (2002): *Wider die Eindeutigkeit: Sexualität und Geschlecht im Fokus queerer Politik der Repräsentation*. Frankfurt am Main: Campus-Verlag.

Epic Games (2006): *Gears of War*, Publisher: Microsoft Game Studios, Xbox 360.

Epyllion (2025): The State of Video Gaming in 2025, online im Internet: https://static1.squarespace.com/static/5d8e9007bc3d0e18a4c49673/t/6831d770b7dce0610098da2b/1748096904865/Gaming2025_vMay.24.2025-Compressed.pdf [02.01.26].

Fernández-Vara, C. (2015): *Introduction to game analysis*. New York [u. a.]: Routledge.

Flanagan, M. & Nissenbaum, H. (2014): *Values at Play in Digital Games*. Cambridge: MIT Press.

Flick, U. (2012): *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. 5. Auflage. Rowohlt.

Frasca, G. (2004): *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, The Video Game Theory Reader, 1st Edition.

Fraser, N. (2009): Feminismus, Kapitalismus und die List der Geschichte. In: *Blätter für deutsche und internationale Politik* 54, 9, S. 43–57.

Fraser, N. & Jaeggi, R. (2020): *Kapitalismus. Ein Gespräch über kritische Theorie*, Suhrkamp Verlag, Berlin.

Freyermuth, G. S. (2020): Game Studies, In: Zimmermann, O. & Falk, F. (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games, 1. Auflage, Deutscher Kulturrat e.V., Berlin.

Friedman, T. (1999): Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space, In: Smith, G. (Hrsg.): Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM, S. 132–150. New York, NY: New York University Press.

Fröhlich, S. (2025): Performative Male: Über Tiktok-Trends und verunsicherte Männlichkeit, online im Internet: <https://www.watson.de/leben/analyse/324597031-performative-male-was-hinter-dem-tiktok-trend-der-gen-z-steckt> [02.01.26].

Fron, J., Fullerton, T. & Pearce, C. (2007): The Hegemony of Play. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference.

Fullerton, T., Fron, J., Pearce, C. & Morie, J. (2008): Getting girls into the game: Towards a ‚virtuous cycle‘. In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. (Hrsg.): Beyond barbie and mortal kombat, S. 161–176. Cambridge/London: MIT Press.

Galeano, E. (1973): Die offenen Adern Lateinamerikas. Die Geschichte eines Kontinents von der Entdeckung bis zur Gegenwart, Wuppertal.

Game Informer (2018): The Pitch For Reimagining God Of War, online im Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=5LGJYClx1Qo&t=10s> [02.01.26].

Garbe, C. (1999): Geschlecht: Sexus, Gender, Geschlechtscharakter, Geschlechterstereotype und -differenz, Doing Gender, Gender und Medien.

Gekker, A. (2021): Against Game Studies. In: Media and Communication, Jg. 9, Nr. 1, S. 73–83.

Giddings, S. (2009): Events and Collusions: A Glossary for the Microethnography of Video Game Play. Games and Culture, 4(2), S. 144–157. <https://doi.org/10.1177/1555412008325485>.

Gilliam, R. (2022): Let’s recap God of War’s story before God of War Ragnarök, online im Internet: <https://www.polygon.com/god-of-war-ragnarok-guide/23428725/god-of-war-full-story-lore-recap-ps4-ps5/> [02.01.26].

Gmeinbauer, C. (2020): Zocken für die Wissenschaft: Methoden für eine japanologische Videospielanalyse.

Groos, K. (1896): Die Spiele der Thiere, online im Internet: http://creativegames.org.uk/modules/Intro_Game_Studies/Groos_Die%20Spiele%20der%20Tiere_Kapitel3-1896.pdf [02.01.26].

Hahn, S. (2017): Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie (Edition Medienwissenschaft), Bielefeld.

Haraway, D. (1991): A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, In: Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature, S. 149–182. New York, NY: Routledge.

Haraway, D. (1995): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Haraway, D.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt a. M. und New York 1995. S. 33–72. (Erstmals erschienen unter: Haraway, Donna: Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's. In: Socialist Review 80. 1985. S. 65–108.).

Haraway, Donna & Nakamura, L. (2003): Prospects for a Materialist Informatics: An Interview with Donna Haraway, online im Internet: <https://electronicbookreview.com/publications/prospects-for-a-materialist-informatics-an-interview-with-donna-haraway/> [02.01.26].

Hausen, K. (1976): Die Polarisierung der "Geschlechtscharaktere". Eine Spiegelung der Dissoziation von Erwerbs- und Familienleben, in: Conze, W. (Hrsg.): Sozialgeschichte der Familie in der Neuzeit Europas. Neue Forschungen, Stuttgart, S. 363–393.

HBO (2023): HBO's The Last of Us Podcast, online im Internet: <https://podcasts.apple.com/de/podcast/hbos-the-last-of-us-podcast/id1660320068> [02.01.26].

Himawan, M. R. P., Fatmawaty, L. S. W. A. & Dodiyo, R. (2022): The Manifestation of Hegemonic Masculinity in The Characters of Santa Monica Studio's God of War (2018). In: J-Lalite: Journal of English Studies, 3 (1).

Höger, J. (2024): Paper Mario: Die Legende vom Äonentor – Neuauflage macht Charakter endlich wieder trans, online im Internet: <https://www.4p.de/news/paper-mario-die-legende-vom-aeonentor-neuauflage-trans-charakter-fehler-identitaet-geschlecht/3231779> [02.01.26].

Holtermann, D. & Hahne, A. (2024): Männlichkeit (ver)lernen: Anleitung zur Selbstverantwortung. Unrast Verlag, Münster.

HowLongToBeat (2025): God of War Ragnarök, online im Internet: <https://howlongtobeat.com/game/83146> [02.01.26].

Huizinga, J. (1955 [1938]): Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Boston: Beacon Press.

Huizinga, J. (2023): Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur: mit der Rektoratsrede „Über die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur“ (Huizinga Schriften). Wunschel, A. Übers., Paderborn.

Hultman, M. (2013): The Making of an Environmental Hero: A History of Ecomodern Masculinity, Fuel Cells and Arnold Schwarzenegger, *Environmental Humanities* 2, S. 79–99.

Ins Netz gehen (o.D.): Glitch, online im Internet: <https://www.ins-netz-gehen.de/info/glossar/begriff/glitch/> [03.01.26].

Interactive Studio (2024): Arcade-Automaten: Von den frühen Anfängen bis zur modernen Nostalgie, online im Internet: <https://www.interactive-studio.de/arcade-automaten-von-den-fruehen-anfaengen-bis-zur-modernen-nostalgie/> [02.01.26].

Jansen, D. (2020): Human, Machine, Play: Donna Haraway in/and Game Studies.

Jennings, S. C. (2015): Passion as method: Subjectivity in video games criticism, *Journal of Games Criticism* 2/1, S. 1–18.

Junge, J. (2020): Spielen, In: Zimmermann, O. & Falk, F. (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games, 1. Auflage, Deutscher Kulturrat e.V., Berlin.

Kanderske, M. & Clüver, C. (2023): Game Studies als Krisenwissenschaft. Zum Verhältnis von Spiel, Spielforschung und Krise. In: *Spiel|Formen*, Nr. 2 Krisen, S. 1–29.

Kennedy, H. (2002): Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis, *Game Studies: International Journal of Computer Game Re-search* 2, No. 2.

Keogh, B. (2014): „Across worlds and bodies: Criticism in the age of video games“, *Journal of Games Criticism* 1/1, S. 1–26.

Kiel, N. (2014): Gender In Games Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures. In: *Gender Studies - Interdisziplinäre Schriftenreihe zur Geschlechterforschung*, 27.

Kiel, N. (2017): Mehr als nur Lara Croft – das Geschlecht in Computerspielen. In: *Politik & Kultur – Zeitung des Deutschen Kulturrates*. 5/2017, S. 23: <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2017/08/puk05-17.pdf> [02.01.26].

Kiel, N. (2020): Diversität. In: Zimmermann, O. & Falk, F. (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games, 1. Auflage, Deutscher Kulturrat e.V., Berlin.

Kimmel, M. (1996): *Manhood in America. A Cultural History*, New York.

Kimmel, M. (2008): *Guyland: The Perilous World Where Boys Become Men*. New York: Harper.

Kline, S., Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2003): *Designing Militarized Masculinity: Violence, Gender, and the Bias of Game Experience*, In: *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, S. 246–268. Montreal and Kingston: McGill-Queen's University Press.

Korn, A. & Leja, K. (2023): „Subjektivierung im Kinderzimmer - Fortnite, Kapitalismus, Männlichkeit und Adoleszenz“. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung, online im Internet: <https://paidia.de/subjektivierung-im-kinderzimmer-fortnite-kapitalismus-maennlichkeit-und-adoleszenz/> [02.01.26].

Koubek, J. (2020): *Game-Begriffe*, In: In: Zimmermann, O. & Falk, F. (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*, 1. Auflage, Deutscher Kulturrat e.V., Berlin.

Kronenberg, M. (2025): *Was nützt uns schon die Natur?*, online im Internet: <https://steady.page/de/treibhauspost/posts/c2acb544-2ba0-4cfc-89d5-75ac11aaf981> [02.01.26].

Lammes, S. (2007): „Approaching game-studies: Towards a reflexive methodology of games as situated cultures“, *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference*, S. 25–30.

Laqueur, T. (1996): *Auf den Leib geschrieben. Die Inszenierung der Geschlechter von der Antike bis Freud*.

Lawrence, M., Homer-Dixon, T., Janzwood, S., Rockström, J., Renn, O. & Donges, J. F. (2024): *Global polycrisis: the causal mechanisms of crisis entanglement*. Global Sustainability. DOI: <https://doi.org/10.1017/sus.2024.1>.

Legierse, T., Rysjedal I. M. G. & Ruotsalainen, M. (2024): *Interdisciplinary Network for Research on Gender and Games*, online im Internet: <https://www.gu.se/en/nsfg/interdisciplinary-network-for-research-on-gender-and-games> [02.01.26].

Lengersdorf, D. & M. Meuser (2017): *Flexibilität und Reflexivität. Männlichkeiten im globalisierten Kapitalismus*. S. 31–48, in: Lenz, I., Evertz, S. & Ressel, S. (Hrsg.): *Geschlecht im flexibilisierten Kapitalismus. Neue Ungleichheiten?* Wiesbaden: Springer VS.

Lenoir, T. & Caldwell, L. (2018): *The Military-Entertainment Complex*, London and Cambridge, MA: Harvard University Press.

Lessenich, S. (2016): Neben uns die Sintflut – Die Externalisierungsgesellschaft und ihr Preis. Carl Hanser Verlag, München.

Linden, L. & Schulz, M. (2023): Kann Judith Butlers Queerfeminismus eine Befreiung der Geschlechter erreichen?, online im Internet: https://www.klassegegenklasse.org/kann-judith-butlers-queerfeminismus-eine-befreiung-der-geschlechter-erreichen/#fl_text [02.01.26].

Lipman-Blumen, J. (1976): Toward a Homosocial Theory of Sex Roles: An Explanation of the Sex Segregation of Social Institutions, *Signs* 1, S. 15–31.

Liptay, F. & Marschall, S. (o.D.): Remediation, online im Internet: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/r:remediation-7675> [02.01.26].

Mahalik, James R., Locke, B. D., Ludlow, L. H., Diemer, M. A., Scott, R. P. J. & Gottfried, M. et al. (2003): Development of the Conformity to Masculine Norms Inventory. In: *Psychology of Men & Masculinity*, 2003, 4 (1), S. 3–25.

Malik, U. S. (2024): 10 Games With The Most GOTY Awards, online im Internet: <https://www.thegamer.com/games-with-most-game-of-the-year-goty-awards/> [02.01.26].

Manlosa, A.O., Schultner, J., Dorresteijn, I. et al. (2019): Leverage points for improving gender equality and human well-being in a smallholder farming context. *Sustain Sci* 14, S. 529–541. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11625-018-0636-4>.

Marx, K. (1867): Das Kapital. Buch I: Der Produktionsprozess des Kapitals. Hamburg, online im Internet: http://www.deutschestextarchiv.de/marx_kapital01_1867 [26.09.25].

Mayring, P. (2022): Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken, 13., überarbeitete Auflage., Weinheim Basel.

McCreary, B. (2022): God of War Ragnarök, online im Internet: <https://bearmccreary.com/god-of-war-ragnarok/> [02.01.26].

McCreary, B. (2024): God of War Ragnarök: Valhalla, online im Internet: <https://bearmccreary.com/god-of-war-ragnarok-valhalla/> [02.01.26].

McDivitt, A. L. (2020): *Hot Tubs and Pac-Man - Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s)*. Oldenbourg: De Gruyter.

McRobbie, A. (2010): Top Girls. Feminismus und der Aufstieg des neoliberalen Geschlechterregimes. Wiesbaden: VS Verlag.

Mendick, H., Ottemo, A., Berge, M., & Silfver, E. (2021): Geek entrepreneurs: The social network, iron man and the reconfiguration of hegemonic masculinity. *Journal of Gender Studies*, S. 1–13. DOI: <https://doi.org/10.1080/09589236.2021.1981836>.

Meuser, M. (2005): Strukturübungen. Peer Groups, Risikohandeln und die Aneignung des männlichen Geschlechtshabitus, In: King, V. & Flaake, K. (Hrsg.): *Männliche Adoleszenz. Sozialisation und Bildungsprozesse zwischen Kindheit und Erwachsenenesein*, Frankfurt a.M./New York: Campus, S. 309–323.

Meuser, M. (2006): Hegemoniale Männlichkeit – Überlegungen zur Leitkategorie der men's studies, In: Aulenbacher, B. u.a. (Hrsg.): *FrauenMännerGeschlechterforschung. State of the Art*, Münster.

Meuser, M. (2008): Ernste Spiele: zur Konstruktion von Männlichkeit im Wettbewerb der Männer. In: Rehberg, K.-S. (Hrsg.): *Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006. Teilbd. 1 u. 2* (S. 5171–5176). Frankfurt am Main: Campus Verl., online im Internet: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/18483> [02.01.26].

Miller, T. (2012): The Shameful Trinity: Game Studies, Empire, and the Cognitariat. In *Guns, Grenades, and Grunts: The First Person Shooter Game*, ed. Gerald Voorhees, Josh Call, and Katie Whitlock, S. 113–130. New York: Bloomsbury Academic.

Mulvey, L. (1994): „Visuelle Lust und narratives Kino“. Übers. v. Gramann, K. In: Weissberg, L. (Hrsg.): *Weiblichkeit als Maskerade*. Frankfurt am Main: Fischer, S. 48–66.

Murray, J. H. (1998): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, National Geographic Books.

Nakamura, L. (2002): *Cybertypes - Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, New York, NY: Routledge.

Naughty Dog (2007): *Uncharted: Drakes Schicksal*, Publisher: Sony Computer Entertainment, PS3.

Naughty Dog (2013): *The Last of Us*, Publisher: Sony Interactive Entertainment, PS3.

Naughty Dog (2016): *Uncharted 4: A Thief's End*, Publisher: Sony Interactive Entertainment, PS4.

Naughty Dog (2024) [Original 2020]: *The Last of Us Part II Remastered*, Publisher: Sony Interactive Entertainment, PS5/ PC [Original: PS4], Version 2.0.1.

Newzoo (2025): Global Games Market Report, online im Internet: <https://newzoo.com/re-sources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> [22.12.25].

Nintendo EAD (1986): The Legend of Zelda, Publisher: Nintendo, NES.

Orlady, G. (2023): God of War Ragnarök: Valhalla enthüllt, online im Internet: <https://blog.de.playstation.com/2023/12/08/god-of-war-ragnarok-valhalla-enthueellt/> [02.01.26].

Ott, C. (1998): Die Spur der Lüste. Sexualität, Geschlecht und Macht. Opladen.

Our Changing Climate (2026): Why Did Trump Attack Venezuela?, online im Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=A6aELGY7SMM> [04.01.26].

Parent, M. C., & Moradi, B. (2011): An abbreviated tool for assessing conformity to masculine norms: Psychometric properties of the Conformity to Masculine Norms Inventory-46. *Psychology of Men & Masculinity*, 12(4), S. 339–353. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0021904>.

Paul, C. A. (2018): The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture is the Worst. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.

Pimminger, I. (2012): Was bedeutet Geschlechtergerechtigkeit? Normative Klärung und soziologische Konkretisierung, Opladen/Berlin/Toronto: Verlag Barbara Budrich.

Plant, S. (1998): Zeroes + Ones. London: Fourth Estate Limited.

Plante, C. (2018): God of War's director on toxic masculinity and why Kratos had to change, online im Internet: <https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-toxic-masculinity/> [02.01.26].

PlayStation (2020): The Official The Last of Us Podcast, online im Internet: <https://podcasts.apple.com/de/podcast/the-official-the-last-of-us-podcast/id1514792212> [21.11.25].

PlayStation (2022): God of War Ragnarök - Behind the Scenes, online im Internet: https://www.youtube.com/playlist?list=PLol_ykYs3OO6h4uCtTW2VbVVzDihtR4r6 [02.01.26].

Pötzsch, H., Spies, T. & Kurt, S. (2024): »Denken in einer schlechten Welt« - Von der Notwendigkeit einer kritischen Videospieelforschung. In: Spies, T., Kurt, S. & Pötzsch, H. (Hrsg.): Spiel*Kritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus (Game Studies), 1. Auflage, Band 5, Bielefeld, Germany.

Potvin, J. M. (2013): Cyborgs and Consoles: Gender Performativity and the Liberatory Potential of Video Games. In: Brackin, A. L. & Guyot, N. (Hrsg.), *Stories in Post-Human Cultures*, 1st Auflage, Oxford.

Precht, M. (2005): „Doing Gender“ im Chemieunterricht. Zum Problem der Konstruktion von Geschlechterdifferenz – Analyse, Reflexion und mögliche Konsequenzen für die Lehre von Chemie. Dissertation, Universität zu Köln, online im Internet: <https://kups.ub.uni-koeln.de/1825/> [02.01.26].

Prescott, J. & Bogg, J. (2014): The experiences of women working in the computer games industry. In: *Gender considerations and influence in the digital media and gaming industry*, Hrsg. Julie Prescott und Julie Mc Gurren, S. 92–109. Hershey: IGI Global.

Recher, K. (2025): Was sind "Performative Males" – und warum werden diese Männer kritisiert?, online im Internet: <https://www.derstandard.de/story/3000000287008/was-sind-performative-males-und-warum-werden-diese-maenner-kritisiert> [02.01.26].

Reinke, E. (2022): God of War Ragnarök: So könnt ihr die Wölfe streicheln und euch die Trophäe 'Beste Freunde' holen, online im Internet: <https://www.gamepro.de/artikel/god-of-war-ragnarok-woelfe-streicheln,3386721.html> [02.01.26].

Rendtorff, B. & Moser, V. (2006): *Glossar der Geschlechtertheorien*.

Richard, B. (2004): *Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum*. transcript Verlag.

Rother, J., Gerke, J., Brandenburg, A. & Wimmer, J. (2025): *Spielräume für Demokratie Potenziale und Spannungsfelder im Gaming*. Bertelsmann Stiftung (Hrsg.).

Ruiz Sánchez, J. & Molina Vega, S. A. (2021): The reassertion of hegemonic masculinity through videogames. In: *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 2021, 11 (20), S. 1–28.

Salen, K. & Zimmerman, E. (2003): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press.

Santa Monica Studio (2010): *God of War III*, Publisher: Sony Interactive Entertainment, PS3/PS4 (2015).

Santa Monica Studio (2018): *God of War*, Publisher: Sony Interactive Entertainment, PS4/PC.

Santa Monica Studio (2022): *God of War Ragnarök*, Publisher: Sony Interactive Entertainment, PS4/PS5/PC, Version 6.005.000.

Schleiner, A.-M. (2001): Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games, *Leonardo* 34, No. 3: S. 221–226.

Schneider, G. & Toyka-Seid, C. (2025): Das junge Politik-Lexikon. Ausbeutung, online im Internet: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/das-junge-politik-lexikon/319875/ausbeutung/> [02.01.26].

Schreier, J. (2012): You'll 'Want To Protect' The New, Less Curvy Lara Croft, Kotaku, online im Internet: <https://kotaku.com/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft-5917400> [02.01.26].

Scott, J. (1996): Only paradoxes to offer. Cambridge/London: Harvard University Press.

Smykalla, S. (2006): GenderKompetenzZentrum – Was ist „Gender“?, online im Internet: http://www.genderkompetenz.info/w/files/gkompzpdf/gkompz_was_ist_gender.pdf [08.10.25].

Snyder, R. L. (2025): We Underestimate the Manosphere at Our Peril, online im Internet: <https://www.nytimes.com/2025/03/28/opinion/manosphere-online-boys-parents.html> [02.01.26].

Spektrum (2008): Metzler Lexikon Philosophie: Androzentrismus, online im Internet: <https://www.spektrum.de/lexikon/philosophie/androzentrismus/126> [02.01.26].

Stadt Ulm (o.D.): Der Löwenmensch aus dem UNESCO Weltkulturerbe, online im Internet: <https://www.ulm.de/tourismus/sehenswürdigkeiten/löwenmensch> [02.01.26].

Stoltenhoff, A.-K. & Raudonat, K. (2014): Subjektkonstellationen zwischen Prinzessin Peach und Lara Croft Utopische und konservative Konstruktionen von Geschlecht in zeitgenössischen digitalen Spielen, In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung, online im Internet: <https://paidia.de/subjektkonstellationen-zwischen-prinzessin-peach-und-lara-croft/> [02.01.26].

Streamonmax (2025): It can't be for nothing. Season 3 is coming. #TheLastofUs, Instagram: https://www.instagram.com/reel/DIO0EGHsQjo/?utm_source=ig_embed [02.01.26].

Sutton-Smith, B. (1978): Die Dialektik des Spiels – Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Verlag Karl Hofmann, Schorndorf.

Symons, A. (2023): Klimawandel kann zu gefährlicheren Pilzerkrankungen führen, warnen Forscher, online im Internet: <https://de.euronews.com/green/2023/03/15/klimawandel-kann-zu-gefahrlicheren-pilzerkrankungen-fuehren-warnen-forscher> [02.01.26].

Taylor, N. & Voorhees, G. (2018): Introduction: Masculinity and Gaming: Mediated Masculinities in Play. In: Taylor, Nicholas/Voorhees, Gerald (Hrsg.), *Masculinities in Play*, Cham, S. 1–19.

The Game Awards (2025a): 2014 MISSED THE 2014 EXPERIENCE? CHECK OUT OUR HISTORICAL ARCHIVE OF THE PRIOR YEARS' WINNERS, HIGHLIGHTS AND MEDIA, online im Internet: <https://thegameawards.com/rewind/year-2014> [02.01.26].

The Game Awards (2025b): Best Action / Adventure, online im Internet: <https://thegameawards.com/nominees/best-action-adventure> [02.01.26].

The Game Awards (2025c): Games for Impact, online im Internet: <https://thegameawards.com/winners/games-for-impact> [02.01.26].

Theweleit, K. (2019): Männerphantasien, Vollständige und um ein Nachwort erweiterte Neuausgabe, Berlin: Matthes & Seitz.

UNESCO (2024): The Gender Equality Quest in Video Games. Transforming MEN'talities series, Vol. 3., online im Internet: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391949> [02.01.26].

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (2025a): Genres, online im Internet: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/> [02.01.26].

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (2025b): Action-Adventures, online im Internet: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/action-adventure/> [02.01.26].

Unterhuber, T. (2014): Von Form und Inhalt, Frau und Mann – Die Analogstelle von Frau und Spiel in der Moderne, In: : PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung, online im Internet: <https://paidia.de/von-form-und-inhalt-frau-und-mann-die-analogstelle-von-frau-und-spiel-in-der-moderne/> [02.01.26].

Unterhuber, T. (2021): Männlich codiert?: Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels. In: Mettele, G., Prell, M. & Marzell, P. (Hrsg.): *Digital Humanities and Gender History*. Jena, online im Internet: https://www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt_derivate_00054557/Unterhuberrvd.pdf [02.01.26].

Unterhuber, T. (2024): Das Metagame der Männlichkeit. Geschlecht als die Bedingung der Möglichkeit des Spielens. In: *Spiel|Formen. Gender und Spielkultur*, Jg. 4 (2024), Nr. 3, S. 33–54. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22849>.

Valve (2020): Half-Life: Alyx, Publisher: Valve, Microsoft Windows/Linux.

van Bronswijk, K. (2024): unlearn verdrängung. S. 11–24. In: C. Kemfert, J. Gupta, & M. Kronenberg (Hrsg.), *Unlearn CO2. Zeit für ein Klima ohne Krise*. Berlin: Ullstein.

Verbrugge, K. (2022): WE SPOKE TO GOD OF WAR RAGNAROK'S NARRATIVE DIRECTOR ABOUT EXCEEDING AND SUBVERTING EXPECTATIONS IN THE SEQUEL, online im Internet: <https://press-start.com.au/features/2022/11/11/god-of-war-ragnarok-interview-with-narrative-director-matt-sophos/> [02.01.26].

Violence Prevention Network (2023): Gaming und Rechtsextremismus, online im Internet: <https://elearning-vpn.digital/kurse/gaming-und-rechtsextremismus/> [14.07.25].

Vist, E. (2015a): Actually, it's about Aca-Fandom in Game Studies. First Person Scholar, online im Internet: <https://www.firstpersonscholar.com/actually-its-about-aca-fandom/> [02.01.26].

Vist, E. (2015b): Cyborg Games: Videogame Blasphemy and Disorientation, In: *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 9 (14): S. 55– 69.

von Brincken, J. (2020): Gewalt, In: Zimmermann, O. & Falk, F. (Hrsg.): *Handbuch Gamekultur: Über die Kulturwelten von Games*, 1. Auflage, Deutscher Kulturrat e.V., Berlin.

Walbank, J. (2022): Just 6% of global video games feature a female protagonist, online im Internet: <https://telcomagazine.com/articles/just-6-of-global-video-games-feature-a-female-protagonist> [02.01.26].

Walgenbach, K. (2015): Geschlecht in gesellschaftlichen Transformationsprozessen, In: Walgenbach, K. & Stach, A. (Hrsg.): *Geschlecht in gesellschaftlichen Transformationsprozessen*, Schriftenreihe der Sektion Frauen- und Geschlechterforschung in der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft, Opladen.

Walsdorff, F., Kanderske, M. & Clüver, C. (2024): Gender & Spielkultur. In: *Spiel|Formen Multidisziplinäre Zeitschrift für Game Studies*. GamesCoop, Hrsg., 03.

We Are Social, DataReportal, GWI & Meltwater (2025): Most popular video game genres among internet users worldwide as of 3rd quarter 2024, by age group, online im Internet: <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/> [02.01.26].

West, C. & Zimmerman, D. (1987): Doing Gender. In: *Gender and Society*, Nr.1, S. 125– 151.

West-Rosenthal, L. B. & Scott, S. (2024): What Is a Tradwife? Why It's Not the Same as a Stay-At-Home Mom, online im Internet: <https://www.parents.com/tradwife-meaning-and->

[why-its-controversial-8656603#toc-how-the-tradwife-is-represented-on-social-media](#)

[02.01.26].

Wichterich, C. (2017): Flexibilisierung von Gender-Normen und neoliberales Empowerment, S. 159–180. In: Lenz, I., Evertz, S. & Ressel, S. (Hrsg.): Geschlecht im flexibilisierten Kapitalismus. Neue Ungleichheiten? Wiesbaden: Springer VS.

Williams, L. (1999): Hard Core. Power, Pleasure, and the „Frenzy of the Visible“. Berkeley u. a.: University of California Press.

Wimmer, J. (2014): Computerspiele als Gegenstand qualitativer Forschung in der Kommunikationswissenschaft. In: Averbek-Lietz, S. & Meyen, M. (Hrsg.): Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft, Wiesbaden, S. 1–13.

Woger, M. (2020): Uncharted 4: A Thief's End - Alle Trophäen und wie ihr sie bekommt, online im Internet: <https://www.eurogamer.de/uncharted-4-a-thiefs-end-alle-trophaeen-und-wie-ihr-sie-bekommt> [02.01.26].

Wong, Y. J., Ho, M.-H. R., Wang, S.-Y., & Miller, I. S. K. (2017): Meta-analyses of the relationship between conformity to masculine norms and mental health-related outcomes. Journal of Counseling Psychology, 64(1), S. 80–93. DOI: <https://doi.org/10.1037/cou0000176>.

Wright, S. T. (2018): God of War: The story to date, online im Internet: <https://www.polygon.com/features/2018/4/17/17236516/god-of-war-story-recap-ps4/> [02.01.26].

Zimmermann, O. & Falk, F. (Hrsg.) (2020): Handbuch Gameskultur - Über die Kulturwelten von Games, 1. Auflage., Berlin.

Anhang

Anhang I – Kodierleitfaden

Kategoriensystem	Definition	Theoretische Verankerung (explizites Zitat)	Ankerbeispiel (Die kodierten Interviewstellen werden, sofern sie zur Definition der Ausprägungen wichtig sind, in den Kodierleitfaden als Ankerbeispiele aufgenommen.) (Meyring 2022: 58)	Kodierregeln auf der narrativen Ebene	Kodierregeln auf der visuellen Ebene (Musik kann etwas visuell auch betonen → Achtsam!)	Kodierregeln auf der interaktiven Ebene	Induktive Feinkategorien
Gewinnen	Die Kategorie "Gewinnen" beschreibt die Wichtigkeit, in Wettkämpfen oder sozialen Situationen erfolgreich oder überlegen zu sein, um andere zu besiegen. Man möchte also einen Sieg am Ende einfahren.	„dass der Wettbewerb ein zentrales Mittel männlicher Sozialisation ist“ (Meuser 2008: 15172)		Wird auf der narrativen Ebene kodiert, wenn ein Sieg oder Triumph explizit erwähnt wird und narrative mehr Bedeutung erfährt.	Wird auf der visuellen Ebene kodiert, wenn ein Sieg oder Triumph visuell, bspw. durch die Kamera und Posen der Charaktere, betont wird.	Wird auf der interaktiven Ebene kodiert, wenn "Gewinnen" durchs Game Design aktiv belohnt wird, bspw. durch Erfahrungspunkte, neue Fähigkeiten etc.	
Emotionale Kontrolle	Es wird vermieden über Gefühle zu sprechen oder Emotionen zu zeigen. Stattdessen sieht man Härte oder rationales Handeln.	Männer haben durch Externalisierung Schwierigkeiten damit „sich in die Gefühle anderer hineinzuversetzen“, also Empathie zu zeigen (Böhisch 2018: 133f.)		Auf der narrativen Ebene kodieren, wenn Emotionen aktiv reagiert oder als Schwäche benannt werden. Im Sinne von "ich darf keine Schwäche zeigen".	Auf der visuellen Ebene kodieren, wenn durch den Gesichtsausdruck oder die Körperhaltung emotionale Distanz, Härte etc. dargestellt werden.	Auf der interaktiven Ebene kodieren, wenn das Videospiel emotionale Reaktionen nicht ermöglicht oder bestraft. [Disclaimer: Im Genre Action-Adventure ist dies nicht der Fokus.]	
Risikobewusstheit	Bereitschaft, Risiken einzugehen und gefährliche Situationen zu akzeptieren. Es kann auch absichtlich die Gefahr gesucht werden.	Basierend auf einem „wettbewerbsförmig strukturiertem Risikohandeln“ (Meuser 2008: 15173)		Wird auf der narrativen Ebene kodiert, wenn das Risiko und die Gefahr aktiv eingegangen und als mutig oder männlich gerechtfertigt/entschuldigend werden.	Wird auf der visuellen Ebene kodiert, wenn die Gefahr und das Risiko ästhetisch hervorgehoben werden, z.B. durch Explosionen, Krafthandeln. Liegt eine bewusste visuelle Inszenierung dahinter?	Wird auf der interaktiven Ebene kodiert, wenn Spieler:innen zu riskantem Handeln animiert und dafür belohnt werden. Beispielsweise durch die Wahl eines Schwierigkeitsgrades.	
Gewalt	Einsatz von physischer oder psychischer Aggression/Gewalt und Legitimierung dieser als ein effektives Mittel zur Zielerreichung.	Gibt es bei der künstlerischen Repräsentation von Gewalt "einen guten Grund" (von Brinken 2020: 91)? Oder dient sie einem Ausdruck von Stärke und Kontrolle um Macht zu zeigen und Unsicherheiten abzuwehren? Unter Umständen führt Gewalt auch erst zu einer sozialen Validierung und Verbindung mit Gleichgesinnten (Gefähras 2023: 218)		Auf der narrativen Ebene kodieren, wenn Gewalt moralisch gerechtfertigt oder sogar heroisiert wird. Wird es als ein effektives Mittel zum Erreichen eines Zieles legitimisiert?	Auf der visuellen Ebene kodieren, wenn Gewalt ästhetisiert wird, bspw. durch Posen, Kamerafahrten, Soundeffekte und mehr.	Auf der interaktiven Ebene kodieren, wenn die Anwendung von Gewalt gefördert und belohnt wird. [Disclaimer: Was ist der Kontext und der inhaltliche Sinnzusammenhang?]	Sind sonst weitere gewalttätige Interaktionen von Seiten des/der Spieler:in möglich? Beispiel: Gitarre spielen, Hund streicheln, Schneeball werfen, Tagebuch schreiben
Dominanz	Die Ausübung oder der Wunsch von Kontrolle, Macht oder Überlegenheit über andere Personen oder Gruppen.	Die dominante Position von hegemonialer Männlichkeit (Holttermann/Hahne 2024: 30f.)		Wird auf der narrativen Ebene kodiert, wenn ein Charakter einer anderen Figur Befehle erteilt, befehlend oder auf sonstige Weise hierarchisch abwertet.	Wird auf der visuellen Ebene kodiert, wenn die Kamera Machtgefälle visuell hervorsticht macht um Über/Unterlegenheit zu betonen.	Wird auf der interaktiven Ebene kodiert, wenn man als Spieler:in (kurzfristig) Kontrolle über andere erhält um sie zu kommandieren oder zu manipulieren.	
Playboy	Betonung von Sexualität, Eroberung und männlicher Attraktivität als Erfolgsmerkmal.			Auf der narrativen Ebene kodieren, wenn männliche Figuren sexuelle Eroberungen oder weibliche Objektifizierung thematisieren.	Auf der visuellen Ebene kodieren, wenn weibliche Figuren für Männer sexualisiert dargestellt werden.	Auf der interaktiven Ebene kodieren, wenn es im Videospiel sexuelle Interaktionen als Belohnung gibt.	
Selbstständigkeit	Darstellung von Unabhängigkeit, Autonomie und Ablehnung von Hilfe oder Kooperation.		Scene 4 Cutw: Ragerark: Kratos: "Atreus, du musst mich nicht beschützen."	Wird auf der narrativen Ebene kodiert, wenn der/die Protagonist:in Hilfe ablehnt und absichtlich Alleinwege absolviert.	Wird auf der visuellen Ebene kodiert, wenn die Charaktere isoliert voneinander dargestellt und inszeniert werden, z.B. durch ästhetische Entscheidungen der Farbpalette (jellen = dunkel).	Wird auf der interaktiven Ebene kodiert, wenn nur selbstständige Handlungen möglich sind und Kooperation durch NPCs keine Option sind.	
Vorrang der Arbeit	Arbeit, Leistung oder produktives Handeln wird über andere Lebensbereiche gestellt, bspw. Emotionen und Beziehungen.	Erwerbsarbeit hat weiterhin einen großen Einfluss auf das eigene männliche Selbstbild (vgl. Böhisch 2018: 135)		Auf der narrativen Ebene kodieren, wenn betont wird, dass das Erfüllen einer Aufgabe, einer Mission (Leistung) weichen wichtiger ist als soziale Bindungen zwischen den Charakteren.	Auf der visuellen Ebene kodieren, wenn körperliche oder mentale Anstrengungen ästhetisch hervorgehoben werden (z.B. durch Erschöpfung, Konzentration).	Auf der interaktiven Ebene kodieren, wenn Fortschritt/Progression im Videospiel an Leistungen gebunden ist (fehlende Optionen zur Barrierefreiheit, Schwierigkeitsgrad).	
Macht über Frauen	Männliche Figuren haben den Glauben, dass sie Frauen kontrollieren dürfen/müssen und ihnen somit überlegen sind. Es kommt zur Abwertung und Objektifizierung von Frauen.	Da können Spieler die Rolle des männlichen Beschützers von Lara übernehmen oder sie nehmen die Handlungsmacht über ein weibliches Objekt ein (Potvin 2013: 137).		Wird auf der narrativen Ebene kodiert, wenn weibliche Charaktere bevormundet, genötigt oder untergeordnet werden. Sie stehen in einem Abhängigkeitsverhältnis zu männlichen Charakteren.	Wird auf der visuellen Ebene kodiert, wenn weibliche Figuren nur passiv oder sexualisiert sind.	Wird auf der interaktiven Ebene kodiert, wenn Spieler:innen weibliche Figuren steuern. [Disclaimer: An dieser Stelle der Verweis auf das Beispiel mit Lara Craft in Potvin 2013.]	
Geringe Schätzung von Homosexuellen	Homosexuelle Menschen werden abgewertet oder sich von ihnen distanzieren, um sich selbst in der eigenen Heterosexualität zu bestätigen.	Homosexualität ist nur eine "Untergeordnete Männlichkeit" (Holttermann/Hahne 2018: 30), welche hegemoniale Männlichkeit ablehnt und bekämpft.		Auf der narrativen Ebene kodieren, wenn Homosexualität oder queere Menschen verspottet, beleidigt und als "unnützlich" abgewertet werden.	Auf der visuellen Ebene kodieren, wenn es zu einer stereotypen Darstellung von queeren Figuren kommt. Zudem die Frage, ob diese überhaupt in dem Videospiel existieren.	Auf der interaktiven Ebene kodieren, wenn es bei Entscheidungsmöglichkeiten bspw. nur heterosexuelle Möglichkeiten gibt.	
Streben nach Status	Erfüllt den Wunsch, dass man gesellschaftlich angesehen und bewundert wird oder erfolgreich zu sein. Umfasst den sozialen Aufstieg, Prestige und Anerkennung durch männlich konnotierte Statussymbole.	Der Wettbewerb bietet Männern „eine fundamentale habituelle Sicherheit" (Meuser 2008: 15174) um weiter nach Status zu greifen. Männlichkeit ist mit einer „generellen Außen- und Handlungsorientierung" (Holttermann/Hahne 2024: 35) verknüpft.		Wird auf der narrativen Ebene kodiert, wenn Statussymbole oder Anerkennung der zentrale Motivationsgrund für die Geschichte sind.	Wird auf der visuellen Ebene kodiert, wenn Status bspw. durch Reichtum oder besondere Kleidung/Ausrüstung deutlich gemacht wird.	Wird auf der interaktiven Ebene kodiert, wenn es im Videospiel Ränge oder Highscores gibt. [Disclaimer: Im Genre Action-Adventure eher unüblich.]	Streben nach Anerkennung einer mir nahestehenden Person

ABLAUFMODELL

QUALITATIV STRUKTURIERENDE INHALTSANALYSE

