



Foto:

„Caper in the Castro“ war
das erste queere Point-
and-Click-Adventure

Level-up

Im Dezember eröffnet die weltweit erste Ausstellung über LGBTI-Videospielgeschichte. „Rainbow Arcade“ im Schwulen Museum zeigt Exponate aus 30 Jahren – von vor Ort spielbaren Titeln bis hin zu Infos über Entwickler*innen, Einblicke in Gaming-Communitys oder queere Fan-Art. Dabei geht es um weit mehr als nur um seichte Unterhaltungskultur. SIEGESSÄULE-Autorin Paula Balov sprach mit Jan Schnorrenberg vom Kurator*innenteam

SIEGESSÄULE präsentiert:
Rainbow Arcade –
Queere Videospielge-
schichte 1985–2018.
14.12.18–13.05.19,
Schwules Museum

Vernissage, 13.12.,
19:00

Infos zum Rahmenpro-
gramm unter:
schwulesmuseum.de

> Dragqueen Tessy LaFemme ist spurlos verschwunden. Klarer Fall für die lesbische Detektivin Tracker McDyke! Auf der Suche nach Tessy dreht sie jeden Stein im Castroviertel in San Francisco um. Dabei öffnet sie das Tor zu einem größeren, mörderischen Mysterium: Wer ist „L.L.“ und was führt Dullagan Straightman im Schilde? – Das ist der Plot von „Caper in the Castro“, dem ersten queeren Point-and-Click-Adventure, das C. M. Ralph 1989 auf Büromanagement-Software geschrieben hat.

Egoshooter, Haudrauf und Geballere: kaum ein Medium wird so mit heteronormativer Männlichkeit und damit auch oft mit Homofeindlichkeit in Verbindung gebracht wie Videospiele. Positive, queere Repräsentationen in Computerspielen scheinen selten und, wenn es sie denn gibt, eher junger Natur zu sein. Doch die Videospielgeschichte ist diverser, als so manche denken.

Die Schau „Rainbow Arcade“, zu sehen ab Mitte Dezember im Schwulen Museum, widmet sich queerer Videospielgeschichte – als erste Museumsausstellung überhaupt. Sie diskutiert das emanzipatorische Potenzial von Computerspielen und setzt Games wie „Caper in the Castro“ in einen größeren gesellschaftlichen Kontext.

Ein Großteil der Inhalte basiert auf der wissenschaftlichen Arbeit von Dr. Adrienne Shaw. Sie gründete das LGBTQ Game Archive an der Temple University in Philadelphia und kuratiert nun „Rainbow Arcade“ zusammen mit der Kölner Journalistin Sarah Rudolph, die auch den Gaming-Kultur-Blog Herzteile.org betreibt, und Kulturwissenschaftler Jan Schnorrenberg. In Kooperation mit dem Computerspielmuseum, dem LGBTQ Game Archive und der Temple University wurden über 120 Exponate aus den Jahren 1985 bis 2018 zusammengestellt. Darunter elf Spiele, die direkt vor Ort ausprobiert werden können, Dokumentationen, Zeichnungen und Fan-Art. Um die Ausstellung noch interaktiver zu gestalten, führt ein Videospiel mit Trivia-Fragen durch die einzelnen Stationen.

Queere Videospielgeschichte befasste sich zu einem großen Teil mit Fragen der Repräsentation, erklärt Schnorrenberg gegenüber SIEGESSÄULE. Negative Darstellungen von LGBTI sind in der Gaming-Welt dabei nicht selten. Homosexuelle Charaktere sind oft böse

Verführer, Hindernisse, die überwunden werden müssen – oder Queerness dient als Mittel, um eine Figur noch unsympathischer zu machen. Doch das ist nur die halbe Wahrheit. Im Adventure-Spiel „The Orion Conspiracy“ von 1995 zum Beispiel untersucht ein Vater den merkwürdigen Unfalltod seines Sohnes auf einer Raumstation. Dabei findet er heraus, dass sein Sohn eine Beziehung mit einem anderen Mann hatte. Die „Charakterschwäche“, die in diesem Spiel gezeigt und anhand der Figuren nacherzählt wird, ist aber nicht die Sexualität des Sohnes, sondern die Unfähigkeit des Vaters, seinen Sohn so zu akzeptieren, wie er ist.

„Die Idee ist sehr verbreitet, dass sich Kulturrepräsentationen linear entwickeln – jedes Jahr ein Level-up“, sagt Schnorrenberg. „Aber wir haben etwa Spiele aus den 90ern mit sehr sensiblen Coming-out-Geschichten gefunden. Vieles ist in Vergessenheit geraten. Da stellt sich die Frage: An welche Geschichte erinnern wir uns überhaupt?“

Das kulturelle Gedächtnis scheint allgemein sehr lückenhaft, wenn es um Videospiele geht. Noch heute werden sie oft als irrelevant erachtet, als bloße Unterhaltung statt als Kulturgut, das lohnt archiviert, dokumentiert und erforscht zu werden. Um die Ausstellung überhaupt realisieren zu können, waren die Kurator*innen teilweise auf Sammlungen von Privatpersonen angewiesen.

Konsequenterweise beschäftigt sich „Rainbow Arcade“ nicht nur mit den Spielen, sondern auch mit den Biografien hinter den Spielen. Etwa, auf welche Weise das Medium von queeren Personen mitgetragen, gestaltet und weiterentwickelt wurde. „Für viele Entwickler*innen dienten Computerspiele dem Heilungsprozess“, er-

zählt Schnorrenberg. „Als Möglichkeit, Traumata zu verarbeiten und in Kreativität umzuwandeln. In der Tech-Szene sind vor allem Non-Binarys und trans Frauen sehr gut untereinander vernetzt.“ Erlebte Diskriminierung oder Gewalt sind in einigen Spielen Thema und lassen sich erahnen, sobald man in die fiktive Welt eintaucht. So muss man in einem Game zum Beispiel als Hauptcharakter einem Arzt beweisen, dass man eine Seele hat; in einem anderen muss man versuchen, ein gutes Passing zu erreichen, kann dabei jedoch nicht gewinnen. Ein drittes eröffnet gar ein Spielsetting, in dem ein Opfer transfeindlicher Gewalt als Zombie umherwandelt, um Rache zu üben.

Einen Abschnitt widmet „Rainbow Arcade“ auch explizit den Arbeitsbedingungen in der Gaming-Szene. Manche Entwickler*innen protestierten gegen ihre miserablen Arbeitsbedingungen, indem sie ohne Zustimmung der Auftraggeber*innen queeren Inhalt einbauten. „Zu der Frage, wie wir uns queer-utopische Räume in der Gaming-Welt vorstellen, gehört natürlich auch die Frage, wie wir fair zusammenarbeiten wollen“, sagt Schnorrenberg dazu.

Andere Spiele wiederum präsentieren LGBTI-Themen mit alltäglicher Selbstverständlichkeit: etwa der schwule Dating-Simulator „Dream Daddy“ oder das lesbische Pendant „Butterfly Soup“.

Queere Videospiegelgeschichte wäre jedoch nichts ohne die Rolle der Gamer*innen. „Ein ganzer Abschnitt beschäftigt sich nur mit der Rezeption von Fans, z. B. mit den unzähligen Diskussionen darüber, wie homoerotisch ‚Metal Gear Solid‘ wirklich ist oder welches Geschlecht Sheik von ‚Legend of Zelda‘ hat.“

Fan-Wünsche können zum offiziellen Kanon werden, wie im Fall von „Overwatch“. In einem Comic, der zusätzlich zum Spiel auf den Markt kam, bestätigten die Macher*innen des Multiplayers, was Fans längst wussten: Der Charakter Tracer ist in einer lesbischen Beziehung. Der Jubel war groß und inspirierte queere Fans, wie z. B. eine Cosplayerin und ihre Freundin, Szenen aus „Overwatch“ nachzuspielen. „Rainbow Arcade“ zeigt einige der bei solchen Aktionen entstandenen Fotos.

„Videospiele sind kein ahistorisches und apolitisches Medium“, betont Jan Schnorrenberg. „Besucher*innen werden viel Neues lernen und die Ausstellung mit einem neuen Blick verlassen. Sie werden verstehen: Queere Menschen waren Teil der Gaming-Welt – von Anfang an.“ <



fetische.



ferro **fe**

WOHNEN & ARBEITEN

FERRO MÖBEL GMBH. STILECHT IM STILWERK. KANTSTRASSE 17. TELEFON 030.88 55 26 76. WWW.FERRO-BERLIN.DE