

Catherine Hug
www.gendergame.ch¹

Die URL Gendergame lässt aufhorchen, wenn man sich vergegenwärtigt, dass Gender und Game nicht so recht zusammenpassen wollen. Und immerhin trifft man bei der Internetsucheingabe von *+gender +war* auf mehr als doppelt so viele Hits wie bei *+gender +game*. Der spielerische Zugang zur Geschlechterproblematik, welcher den UserInnen beim Lesen von www.gendergame.ch suggeriert wird, hat didaktische Vorzüge: Bei beschreibender Vorwegnahme von dem, was auf dieser Homepage geschehen soll, spricht es eine wachsende Community von spielfreudigen Internauten an. Denn paradoxerweise sind die ansonsten gnadenlos auf „Wellen“ der Informationsflut reitenden InternetsurferInnen potentiell beharrliche SpielerInnen. Erfahrungsgemäß haben Spiele und insbesondere Computerspiele meistens was mit „war“ (Krieg) bzw. einem kämpferischen Moment zu tun, aber nichtsdestotrotz: Ergründbare Regeln und erlernbare Geschicklichkeit sind die Grundlage von jedem Spiel. Das Projekt Gendergame ist ein angewandtes Forschungsprojekt, welches in einem Team von fünf Frauen entwickelt wurde. Jeder Projektmitarbeiterin ist die Konzeption eines Spiels zugeschrieben, welches im folgenden einzeln vorgestellt wird.

Mike & Jane. Garten und Park ist ein von der Schriftstellerin Birgit Kempker ausgedachtes Sprachspiel. Männlichkeit und Weiblichkeit werden über Sprachkonventionen zueinander in Beziehung gebracht. Während man sich im Spielbereich „Garten“ lediglich im Zaum der 192 von der Autorin vorgegebenen Sätze bewegen kann, sind im „Park“-Bereich die Kombinationsmöglichkeiten mit Sätzen von Mike und Jane, den eigens kreierten und jenen vorangegangener Besucher breiter. Kempkers Implikation von privat und öffentlich wirft allerdings die Frage auf, ob es sich in der Alltagsrealität effektiv so verhält, dass die Intimsphäre Sprachkonventionen stärker auf den Plan ruft als beim Gesellschaftsdruck in der Öffentlichkeit.

Bei Marion von Ostens *Gender Factory* hingegen hat man das Gefühl, selber manipuliert zu werden: Nach dem zweiten missglückten Versuch, sich bei einer der drei angezeigten Firmen zu bewerben, fragt man sich schon mal, welche Qualifikationen der Stellenanbieter eigentlich von einem erwartet. Bei jeder beantworteten Frage setzt sich die links im Screen platzierte Bewerberin, welche die UserIn selber darstellt, um ein zusätzliches Attribut zusammen. Wie die Idealbesetzung mit den dazu „passenden“, stereotypen Antworten äußerlich in Erscheinung treten soll, getraut man sich erst beim x-ten missglückten Bewerbungsver-such unter entsprechendem Link zu konsultieren.

Der von Deanna Herst, Sint Joost und Projektleiterin Marion Strunk konzipierte *EgoImage Shooter* trägt am ausgeprägtesten Merkmale eines Game-Interfaces. Der User oder die Userin schaut durch die fünf Löcher eines Pistolenmagazins, aber statt den üblichen Patronen offenbaren sich Bilder als Munition, und ganz nach der Formel „Bilder erschließen statt zu erschießen“ nimmt das Spiel einen unüblich produktiven Lauf. Die fünf Munitionen entsprechen unterschiedlichen „Erschieß“-Spielen.

Das von der Künstlerin Margarete Jahrmann konzipierte Spiel *ASCIIGenderScore* manipuliert Bilder, das eigentliche Spiel wird mit einem selber gemacht. Aus dem bei Spieleinstieg gesendeten (Selbst-)Porträt generiert der GenderScore ein Farbbild im „American Standard Code for Information Interchange“. Das nun aus Schriftzeichen zusammengesetzte Bild ist durch das individuelle Online-Verhalten beeinflussbar, der Männlichkeits- respektive Weiblichkeitsprozentsatz kann demnach aufgrund der hinterlassenen Datenspuren kontrolliert werden. Im Klartext geht es hier darum, Geschmack an der potentiell Big Brother-artigen Überwachung im Internet zu bekommen... und bezeichnenderweise bleibt unklar, was mit der auf den Gendergame-Server transferierten Bild-Datei geschieht.

Kleines Training schließlich stellt uns die Urheberinnen dieser Homepage in Form einer narrativen Flash-Animation vor (im übrigen ist die ganze Homepage mit Flash programmiert): Die fünf Frauen geraten bei eingangs gemütlichem Beisammensein in einen Streit über einen Flaschentrockner, eine Diskussion in fünf Runden, die in Anspielung auf Marcel Duchamp den Diskurs über die Autorenschaft aufgreift. Obwohl die Runden von den SpielerInnen angeklickt werden können, suggeriert ihre Durchnummerierung von eins bis fünf eine allzu lineare Eskalation zum Konflikt.

Insgesamt mag es verwundern, dass Gendergame in seiner Direktermittlung der Konstruktion bzw. des Recyclings von geschlechtsspezifischen Stereotypen auf textbasierten Eigenschaften des Internets fokussiert. Gemeinhin würde man heutzutage eher erwarten, dass Games im Web insbesondere mit Raum und Körper operieren, und folglich mit der Ausdifferenzierung von weiblichen, männlichen und anderen Körpern. Bemerkenswerter Weise geht Gendergame aber genau hier einen Schritt weiter, denn das Interesse bleibt nicht auf der Stufe von Geschlechterwahl bzw. von Identitätswandel im jeweiligen Spiel stehen, sondern thematisiert das daraus folgende Kommunikationsverhalten. Dennoch sucht man vergeblich nach gewissen Grundsatzfragen, und das sicher nicht nur wegen dem weniger bestechlichen Interface als in *Tombraider*: Beispielsweise danach, warum die zumindest oberflächlich an Icons orientierte Computertechnologie die geschriebene Sprache entgegen aller Behauptungen nicht „ersetzen“² kann, oder inwiefern Sprache und Körperverhalten bzw. die damit verbundenen Probleme³ im virtuellen Raum des Internets zusammenhängen. Es ist bedauerlich, dass die Gendergame-UserInnen ausgerechnet beim Interface auf Probleme stoßen: Die Flash-Programmierung wird einem reibungslosen Spielfluss nicht gerecht, und die daraus auftretenden Wartezeiten drängen den inhaltlichen Fokus auf textbasierte Probleme in den Hintergrund. In dem Zusammenhang hätte es für die fünf

Gendergame-Entwicklerinnen spannend sein können, Maia Engeli, Assistenz-Professorin für Architektur und CAAD an der ETH Zürich, für die Diskussion über virtuelles Raumverständnis beizuziehen, insbesondere weil sie dafür das Kultspiel *Quake*⁴ in substantiell überarbeiteter Form einsetzt.⁵ Insgesamt ist Gendergame ein spannendes und richtungsweisendes Projekt, bei welchem in einem weiteren Schritt allerdings nicht nur das ideengeschichtliche Know-how, sondern auch das softwarebasierte Handwerk einer Programmiererin bereits in der Konzeptionsphase berücksichtigt werden sollte.

1 Auch abrufbar unter www.cyberhelvetia.ch.

2 Vgl. dazu Umberto Eco's Nachwort in: *The Future of the Book*. Hrsg. von Geoffrey Nurnberg, Berkeley (University of California Press) 1996, S. 295-306.

3 Justine Cassell/David McNeill/Karl-Erik McCullough: *Speech-Gesture Mismatches: Evidence for One Underlying Representation of Linguistic and Non-Linguistic Information*. In: *Pragmatics and Cognition* 7, 1999, S. 1-33.

4 Sofern man über die notwendige Software verfügt, kann die dritte Version von *Quake* auch online gespielt werden. Vgl. www.quake3world.com.

5 Zur Problematik des männlich dominierten Blickes in den Computer-Games *Quake* und *Lara Croft* vgl. Steve Spittle: *Is Any Body Out There? Gender, Subjectivity and Identity in Cyberspace*, www.aber.ac.uk/~jmcwww/Misc/spittle01.html.