

# Mein Queeres Game – Queere Gaming Spaces entdecken und entwickeln

## Problemstellung und Grundidee:

In fremde Rollen schlüpfen, neue Identitäten ausprobieren, Abenteuer jenseits des eingeschränkten Alltags erleben: All dies sind Möglichkeiten, die Games gerade queeren Jugendlichen bieten, um sich mit ihrer eigenen Identität als queerer Mensch auseinander zu setzen. Manches davon mag zunächst wie Eskapismus wirken, doch helfen diese Spiele häufig dabei, eigene Weltbilder zu erweitern und Möglichkeiten auszuprobieren, die im Alltag der Jugendlichen nicht gegeben sind. In Online-Spielumgebungen können sie sogar Kontakt zu anderen queeren Jugendlichen finden und aufbauen. Wer sich fühlt, als wäre er oder sie die einzige queere Person in einem kleinen Dorf auf dem Land mag so andere Menschen in ähnlichen Situationen kennenlernen, die als Freunde, Stütze und Vorbilder dienen können.

Natürlich zeigen sich dabei auch Hindernisse. Die Gaming Community, die sich eigentlich als sehr divers und offen präsentiert, hat auch ihre Schattenseiten. Queerfeindliche Äußerungen, eine mangelnde Repräsentation queerer Charaktere in Spielen und der Industrie, sowie offene und laute Proteste in Onlineräumen gegen den vermeintlichen „Wokeism“ bei modernen Spielen sind nur einige der Probleme, die die Gaming Culture unattraktiv oder gar feindlich für queere Jugendliche wirken lassen. Die Identität „Gamer“ hat sich in den letzten Jahren stark diversifiziert – doch das wollen manche nicht wahr haben.

Dieses Modellprojekt soll dazu dienen, queeren Jugendlichen, die Games mögen, eine Möglichkeit zum Austausch untereinander zu geben. Sie sollen Wissen über Games sammeln, um zu erkennen, dass queere Games nicht nur ein Phänomen der Neuzeit sind. Gemeinsam sollen sie Safe Spaces für sie und ihr Hobby erkennen oder selbst gestalten lernen. Schließlich sollen sie auch an das Potential von Games als Ausdrucksmedium kennen und nutzen lernen – um selbst vielleicht einmal in die Rolle der Spieleentwickler\*innen zu schlüpfen.

## Wissenschaftlicher Hintergrund:

Videospiele sind das Kulturgut des 21. Jahrhunderts. Die Videospieleindustrie ist eine der größten der Welt und erwirtschaftet jährlich Gewinne in Milliardenhöhe (vgl. Feierabend et al, 2023). Selbstverständlich geht so das Thema Videospiele nicht an Jugendlichen vorbei. Dementsprechend verbringen ganze 93% der befragten Jugendlichen einen Teil ihrer Freizeit mit digitalen Games, 76% davon sogar täglich (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2023).

Laut der GLAAD-Studie aus dem Jahr 2024, die sich vor allem mit queerer Repräsentation in Videospiele befasst, bezeichnen sich 17%, also fast jede\*r Fünfte der Befragten, als queer. Bei 13 bis 17-Jährigen sind es sogar 28%. Damit stellen queere Personen einen erheblichen Teil der Gaming-Community dar. Nichtsdestotrotz findet man in gerade nur 2% aller Konsolenspiele erkennbar queere Inhalte, was in einem deutlichen Ungleichgewicht mit der Anzahl an queeren Spieler\*innen steht. Wenn Games queere Repräsentation enthalten, stößt dies auf äußerst positive Resonanz bei betroffenen Spieler\*innen. Ca. 78% der minderjährigen Befragten der Studie fühlen sich durch Repräsentation in Videospiele empowered. Vor allem in Games, die große queere Communities haben, können sie sich frei entfalten. So gaben 74% der Befragten an, dass sie in Games ihr „wahres Ich“ sein können, welches sie in der realen Welt aus verschiedenen Gründen eben nicht können.

Somit stellen Games auch einen wichtigen Escape-Mechanismus für queere Menschen dar, noch mehr als bei nicht-queeren Spieler\*innen. Entsprechend fühlen sich etwa die Hälfte der Befragten in Gaming Communities mehr akzeptiert als im realen Leben (vgl. Shaw et al, 2024).

Auch der Bereich der Spielentwicklung ist von queeren Menschen geprägt. Ca. 21% der in der Gaming-Industrie tätigen Personen bezeichnen sich selbst als queer (vgl. Taylor, 2020). Somit stellt sich jedoch die Frage, weshalb trotz dessen die Repräsentation von LGBTQIA+-Personen stark hinterherhinkt.

Quellen:

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (2023). Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2022

Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2023). Jugend, Information, Medien–Basisuntersuchung zum Medienumgang 12–19-Jähriger in Deutschland.

Shaw, A., Durkee, B., Cook, A. (2024). The State of LGTBQ Inclusion in Video Games.

Taylor, M. (2020). UK Games Industry Census - Understanding diversity in the UK games industry workforce.

### **Zielsetzung:**

Ziel des Modellprojektes ist es, queere Jugendliche zu ermächtigen, Safe Spaces im Gaming Kontext zu finden. Als Safe Space verstehen wir dabei Orte, an denen die Jugendlichen frei, sicher und ohne Vorurteile ihre geschlechtlichen Identitäten oder romantischen bzw. sexuellen Orientierungen und die damit einhergehenden kulturellen Ausdrucksweisen leben und ausdrücken können. Dies kann im Umfeld von Online-Angeboten ein sozialer Raum sein, aber auch innerhalb der Interaktivität von Single-Player-Spielen gefunden werden.

Ein zweites Ziel des Modellprojektes ist es, das Selbstbewusstsein queerer Jugendlicher innerhalb der Rolle „Gamer“ zu stärken. Die Gaming Kultur kann manchmal feindlich gegenüber anderen Identitätskonstruktionen des Gamer-Begriffes sein. Hier soll durch ein Bewusstsein queerer Gaming-Geschichte eine Basis geschaffen werden, auf der ein eigenes Identitätsverständnis der Jugendlichen aufgebaut werden kann, sowie durch kennenlernen verschiedener Spiele queerer Entwickler\*innen oder mit queeren Themen eine Basis für das Bewusstsein geschaffen werden, dass Spiele eben auch queer sein können.

Drittes Ziel ist, queeren Jugendlichen die aktive Nutzung von Games als Ausdrucksmedium nahezubringen. Spieldesign soll dabei vor allem im Analogen Rahmen ausprobiert werden, anhand der Frage, wie strukturelle Probleme im Zusammenhang mit Queerness in Spielregeln ausgedrückt werden können. Aber auch die sekundäre Verwertung von Games und das breite Spektrum kreativer Arbeit in der Gamingkultur soll beleuchtet werden. Denn nicht nur durch Spieleentwicklung können die Jugendlichen aktiv an der Gestaltung von Gameskultur teilnehmen. Auch durch Fan-Art, Fan-Fiction, Storytelling und andere Elemente kreativer Auseinandersetzung soll die eigenmächtige Gestaltung von Gaming Kultur zugunsten queerer Jugendlicher möglich gemacht werden.

### **Struktur und Ablauf:**

Das Modellprojekt „Mein Queeres Game“ ist zum Einsatz im Rahmen des Angebotes offener Jugendzentren mit der Zielgruppe Queere Jugendliche gedacht.

Das Projekt findet an zwei Tagen statt, jeweils mit einer Dauer von vier Zeitstunden. Dabei bauen die beiden Tage lose aufeinander auf, sind in sich jedoch geschlossen. Diese Struktur ermöglicht eine bessere Einbindung in das Format der Jugendzentren, die häufig kürzere Öffnungszeiten haben und als freie Angebote gestaltet sind. Dadurch können Jugendliche auch nur einen der beiden Tage besuchen, ohne ausgeschlossen zu sein.

#### Ablauf des Projektes – Tag 1:

Dauer	
10 min	<b>Ankommen, zur Ruhe kommen</b>
20 min	<b>Einstieg: Medienheld*innen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auf einem Tisch werden Bilder von Charakteren aus verschiedenen Games ausgebreitet. Die TN sollen sich diese betrachten und einen Charakter der sie anspricht auswählen. Die Betreuenden sollten ebenfalls daran teilnehmen.</li> <li>- Anschließend soll sich jede Person reihum mit Namen und Pronomen kurz vorstellen und anschließend kurz erzählen, wer der Charakter ist, den sie sich ausgesucht haben, und warum er sie angesprochen hat.</li> <li>- Die Teilnehmenden sollen die Charaktere für den Rest des Workshops behalten. Für den nächsten Teil werden die Charaktere statt Namen an die Stellwände/an das Flipchart geheftet.</li> </ul>
45 min	<b>Erfahrungen im Gaming – was heißt es Gamer*in zu sein?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auf einem Flipchart wird in der Mitte groß das Wort „Gamer“ (bewusst ohne Genderstern!) geschrieben. Darum werden einige der Games-Memes (siehe Zusatzmaterial) angeheftet.</li> <li>- Die Teilnehmenden sollen sich die Memes genau anschauen. Dazu wird die Frage gestellt: Welche der Memes findet ihr gut, welche weniger?</li> <li>- Anschließend werden die Karten „Erfahrungsaustausch“ an die TN verteilt. Jeder TN sollte 3 Karten bekommen.</li> <li>- Auf den Karten sind 3 unterschiedliche Aktionen gezeigt: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ergänzen: „Ergänze ein Wort oder einen Begriff auf dem Flipchart“</li> <li>○ Einkreisen: „Kreise ein Meme auf dem Flipchart ein. Dieses kann nicht mehr gelöscht werden.“</li> <li>○ Durchstreichen: „Streiche ein Meme durch – entweder weil du glaubst es ist falsch, oder weil du dir wünschst, dass es nicht dazugehört.“</li> </ul> </li> <li>- Ein*e Startspieler*in wird bestimmt. Die Aufgabe: „Diese Memes beschreiben Gamer*innen. Welche fehlen, welche findet ihr gut, welche gar nicht?“ Reihum sollen die TN eine Karte ausspielen und die Aktion durchführen. Es werden 2 Runden „gespielt“ – eine Karte bleibt also übrig.</li> <li>- Anschließend ist es Zeit, selbst kreativ zu werden: Die Teilnehmenden sollen mit einem Meme-Generator oder Stift und Papier entweder versuchen eigene Memes zu erstellen oder welche aus dem Netz heraussuchen.</li> </ul>

15 min	<b>Kurze Pause – Während der Pause werden eventuelle Memes ausgedruckt und an das Flipchart geheftet.</b>
15 min	<b>Queere Games Geschichte 1</b> - Aufgabe: „Sucht euch ein Game mit queeren Inhalten raus, und findet heraus wann es erschienen ist. Erzählt den anderen kurz davon und pinnt dann das Spiel an den Zeitstrahl“
15 min	<b>Input: Alte, alte Spiele</b> - Nach der Übung eben werden kurz einige queere Spiele aus der Geschichte gezeigt und vorgestellt, und ebenfalls auf dem Zeitstrahl platziert - Anschließend wird kurz darüber diskutiert, was das bedeutet, ua.: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ „Games have always been queer“</li> <li>○ Games als Ausdrucksmedium für queere Menschen und Probleme</li> <li>○ Vielfältiges Medium wo für alle Platz ist</li> </ul>
15 min	<b>Pufferzeit</b>
60-90 min	<b>Zeit für Spiele</b> - Auf zwei bis vier PCs werden Spielbeispiele spielbar gemacht - Außerdem werden Brettspiele mit queerem Thema angeboten - Ziel: Gemeinsames spielen zwischen und mit den Jugendlichen - Hier soll ein Safe Space für Spielerfahrungen aufgemacht werden, eigene Spiele können gezeigt, getauscht und ausprobiert werden - Spiele aus dem aktuellen Queer Games Bundle werden gezeigt & ausprobiert

### Ablauf des Projektes – Tag 2:

Dauer	
10 min	<b>Ankommen, zur Ruhe kommen</b>
30 min	<b>Themenfindung: Worüber möchte ich ein Spiel machen?</b> - Spielegenerator? (Genre/Thema – „Mir“ Wichtige Themen – auf Tabellen würfeln) - Eine Möglichkeit davon: Fortnite, aber queer!“ – Ein Spiel nehmen, und als queeres Spiel gestalten - Pitch an die anderen: Warum wird euer Spiel cool?
45 min	<b>Freiraum, Spieleideen zu entwickeln 1</b> - Bastelstation: Verschiedene Materialien, um das Spiel als Prototyp zu visualisieren - PC mit 4 Anwendungen: - Piskel für Pixelart - Twine für narrative Spiele - Grafikprogramm etc. um Mockups zu gestalten - KI-Tools zur Bild- und Textgeneration
15 min	<b>Kurze Pause</b>
60 min	<b>Freiraum, Spieleideen zu entwickeln 2</b> - Bastelstation: Verschiedene Materialien, um das Spiel als Prototyp zu visualisieren

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PC mit 4 Anwendungen:</li> <li>- Piskel für Pixelart</li> <li>- Twine für narrative Spiele</li> <li>- Grafikprogramm etc. um Mockups zu gestalten</li> <li>- KI-Tools zur Bild- und Textgeneration</li> </ul>
max. 60min	<p><b>Zeit für Spiele (Je nach Menge der Spiele auch später/kürzer)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Spiele werden vorgestellt, gemeinsam ausprobiert, kurze „Reviews“ (positive Feedbacks) geschrieben – „Was fand ich cool?“ „Wo hat es eine Idee für mich ausgelöst?“</li> </ul>

# Medienhelden – Mein Queeres Game – Edition

Die folgende Auflistung stellt einen Vorschlag dar, anhand dem eine Sammlung von Bildern für die Vorstellungs- und Reflektions-Methode „Medienhelden“, wie sie u.a. im Modellprojekt „Mein Queeres Game“ benutzt wird. Die Liste kann beliebig erweitert und abgewandelt werden.

Charakter	Spiel	Queer-Bezug
Prinzessin Peach	Super Mario Serie	
Toad		
Super Mario		
Luigi		
Bowser		
Birdo		X
Toadette*		(x)
Ash & Pikachu	Pokemon	
Donkey Kong	Donkey Kong	
Steve	Minecraft	
Alex		
Chara	Undertale	X
Alphys		X
Undyne		X
Asgore		
Toriel		
Papyrus		
Samus aran	Metroid	(x)
Max Caulfield	Life is Strange	X
Chloe price		X
Link	Legend of Zelda	
Zelda		
Tyler Ronan	Tell me why	X
Parvati	Outer Wilds	X
Madeline	Celeste	X
Bridget	Guilty Gear	X

Charakter	Spiel	Queer-Bezug
Gregg & Angus	Night in the Woods	x
Sonic	Sonic the Hedgehog	
Tails		
Knuckles		
Amy		
Lara croft	Tomb Raider	
Alexios & Cassandra	Assassins Creed Odyssey	(x)
kratos	God of War	
Misty	Pokemon	
Varus	LoL	X
Neeko		X
Rel		X
Commander(s) Shepard	Mass effect	(x)
Ellie	TLOU	X
lev	TLOU2	X
Soldier76	Overwatch	X
Tracer	Overwatch	X
Venture		X
Mae Borowski	Night in the Woods	X