



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Geschlechterkonstruktionen in Gesellschaftsspielen“

verfasst von / submitted by

Katharina Boyer

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2019 / Vienna, 2019

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 333 456

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium
UF Deutsch
UF Geographie und Wirtschaftskunde

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Alexandra N. Lenz

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig, ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen, als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Die aus fremden Quellen – direkt oder indirekt – übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, April 2019

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich allen danken, die mich während meines Studiums und im Rahmen dieser Diplomarbeit unterstützt und motiviert haben.

Zuerst möchte ich mich bei meiner Betreuerin Univ.-Prof. Dr. Alexandra N. Lenz bedanken. Mit ihren wertvollen fachlichen Impulsen, den hilfreichen Anregungen und der konstruktiven Kritik hat sie maßgeblich zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen. Zudem hat sie stets an meinen Forschergeist appelliert und mir dadurch gezeigt, wie anregend wissenschaftliches Arbeiten sein kann. Ein Dank geht auch an Dr. Constanze Spieß, die mich in ihrem Seminar für die Genderlinguistik begeisterte und die vielfältigen Möglichkeiten aufzeigte, zu diesem Thema zu forschen.

Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Testspieler*innen: meiner Schwester Theresa Boyer sowie bei Philipp Abel und Oliver Spies. Ohne unsere Spieleabende hätte ich einen Teil meiner Analyse nicht durchführen können. Auch die *spielebox* darf hier nicht unerwähnt bleiben, da sie ermöglicht Gesellschaftsspiele vor Ort zu spielen sowie diese für einen kleinen Unkostenbeitrag auszuleihen.

Dank gebührt auch Margharita Dunner, die mit mir einen Abend lang grammatikalische Probleme gewälzt hat. Außerdem möchte ich Julia Haschka für das Korrekturlesen meiner Diplomarbeit danken.

Zudem danke ich meinen Eltern, meiner Familie und meinen Freund*innen, die mich während des gesamten Studiums unterstützt haben und immer für mich da waren. Mein besonderer Dank gilt meinem Freund und Partner in allen Lebenslagen Florian Ellinger. Er hat stets ein offenes Ohr für mich und hat mich an meinen arbeitsintensiven Wochenenden sehr gut bekocht und motiviert.

Inhalt

1	Einleitung.....	1
2	Theorie	4
2.1	Sprache, Wissen, Wirklichkeit.....	4
2.2	Geschlecht als soziale Konstruktion	6
2.3	Grundlagen der Genderlinguistik	14
2.3.1	Sprachliche Markierungen von Geschlecht	17
2.3.2	Geschlechtergerechte/gendersensible Sprache	24
2.4	Kulturgut Spiel.....	30
2.4.1	Geschichte des Spielens	37
2.4.2	Spielemarkt heute.....	40
2.5	<i>doing gender</i> in Spielen	43
2.5.1	Gender in Computer- und Videogames	43
2.5.2	Gender in Brett- und Kartenspielen	46
2.5.3	Forschungsfragen	50
3	Empirie	52
3.1	Anlage der empirischen Untersuchung.....	52
3.1.1	Diskursanalyse von Gesellschaftsspielen.....	54
3.1.2	Auswahl des Korpus	57
3.1.3	Beschreibung der Analyseschritte.....	64
3.2	Analyse und Ergebnisse.....	69
3.2.1	Bezeichnungen der Spielcharaktere	70
3.2.2	Eigennamen.....	76
3.2.3	Attribuierungen	81
3.2.4	Substantivische Prädikative	84
3.2.5	Handlungszuweisungen	87
3.2.6	Geschlechtergerechte Sprache	91

3.2.7	Nichtgesagtes	92
3.2.8	Verweis auf berühmte Persönlichkeiten und Figuren	94
3.2.9	Macht und Auswirkungen der Spielcharaktere	98
3.2.10	Zusammenfassung der Analysen	99
4	Resümee und Ausblick	103
4.1	Conclusio.....	103
4.2	Bewertung der Ergebnisse.....	107
4.3	Limitationen	109
4.4	Ausblick.....	109
5	Literaturverzeichnis	112
5.1	Primärtexte – Spiele.....	112
5.2	Sekundärliteratur.....	113
5.3	Onlinequellen.....	118
5.4	Abbildungen	122
5.5	Diagramme	123
5.6	Tabellen.....	123
6	Anhang.....	125
6.1	Auswertungstabellen.....	125
6.2	Zusammenfassung.....	131

1 Einleitung

Nach wie vor ist die Binarität der Geschlechter tief in unserer Gesellschaft und somit in unserem Alltagsleben verankert. Medien und Werbung bombardieren uns mit idealtypischen Geschlechterrepräsentationen und sorgen dafür, dass die Zweigeschlechtlichkeit aufrechterhalten wird. Es gibt fast keinen Bereich unseres Lebens, in welchem die Welt nicht in männlich und weiblich unterteilt wird. Selbst bei so scheinbar harmlosen Unterfangen wie einem gemütlichen Spieleabend wird uns anhand der Konzeption und der Gestaltung von Gesellschaftsspielen der Geschlechterdiskurs vor Augen geführt. Fällt bei Spielen wie *Mensch ärgere dich nicht* oder *Fang den Hut* lediglich die Entscheidung schwer, zwischen roten, gelben, grünen und blauen Spielsteinen zu wählen, müssen sich die Spieler*innen¹ in *Cluedo* nicht nur für eine Farbe, sondern auch für einen damit verbundenen Charakter wie *Gloria Roth*, *Diane Weiss*, *Klara Porz*, *Dennis Gatow*, *Felix Bloom* oder *Tom Grün* entscheiden (vgl. HASBRO 2008). Hierbei wird nicht nur eine Person, sondern eben auch ein Geschlecht gewählt. Auch in anderen Spielen besteht die Möglichkeit, über die Wahl der Spielfigur eine besondere Rolle einzunehmen oder durch das Aktivieren eines bestimmten Spielcharakters eine Aktion zu setzen. Welche Aufgaben die Charaktere in den Spielen auch erfüllen, auffallend ist, dass sie meist eindeutig geschlechtlich markiert sind.

Am offensichtlichsten werden die Spielcharaktere über ihre Darstellungen (Frisuren, Kleidung, Körperhaltung etc.) einem der beiden Geschlechter zugeordnet. Aber auch auf sprachlicher Ebene werden die Spielfiguren geschlechtlich markiert. Wie die sprachliche Markierung von Geschlecht funktioniert und wie darüber hinaus Geschlecht mithilfe von Sprache repräsentiert und konstruiert wird, will diese Diplomarbeit offenlegen und analysieren.

Ziel dieser Diplomarbeit ist herauszufinden, wie die in den Gesellschaftsspielen verwendete Sprache eingesetzt wird, um Geschlecht zu markieren, zu repräsentieren und zu konstruieren. Weiters wird untersucht, welche Zuschreibungen in Form von Eigenschaften, Fähigkeiten, Tätigkeiten und Verhaltensweisen bei welchem Geschlecht gemacht werden und welche Stereotypen und Geschlechterrollen dadurch in Gesellschaftsspielen anzutreffen sind.

Um die sprachlichen Markierungen, Repräsentationen und Konstruktionen von Geschlecht bei den Spielcharakteren und Figuren in Gesellschaftsspielen zu untersuchen, wird eine linguistische Diskursanalyse durchgeführt. Untersuchungsgegenstand bilden die Spielregeln und Begleittexte von insgesamt 39 Gesellschaftsspielen, die im Zeitraum von 2008 bis 2018 erschienen

¹ Um ein sprachliches Zeichen gegen die Heteronormativität zu setzen und zudem Menschen mit unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten sichtbar zu machen, wird in dieser Arbeit die gendersensible Sprachform des statischen Gendersternchens verwendet.

sind und mit dem Preis *Spiel des Jahres* ausgezeichnet wurden bzw. für diese Auszeichnung nominiert waren.

Der Fokus der Analyse liegt auf der sprachlichen Ebene. Untersucht wird daher nicht nur, wie sich das Verhältnis von weiblichen, männlichen und geschlechtsneutralen Spielcharakteren und -figuren darstellt, sondern auch, wie die Charaktere bezeichnet bzw. sprachlich markiert werden. Des Weiteren werden die mit den Spielfiguren verbundenen Zuschreibungen in den Blick genommen, die sich sprachlich vor allem in Attribuierungen, Prädikativen und Handlungszuweisungen niederschlagen. Darüber hinaus wird auch untersucht, ob und inwieweit in Gesellschaftsspielen auf geschlechtergerechte bzw. gendersensible Formulierungen geachtet wird. Ein weiterer Analyseschritt ist dem Nichtgesagten gewidmet, also all dem, was in den Texten der Gesellschaftsspiele nicht erwähnt, ausgeklammert bzw. verschwiegen wird. Dies ist insbesondere im Hinblick auf Geschlechteridentitäten abseits der Zweigeschlechtlichkeit bzw. auf unterschiedliche sexuelle Orientierungen interessant. Des Weiteren finden in der linguistischen Diskursanalyse auch außersprachliche Faktoren Berücksichtigung. Hierzu zählt die Analyse der in den Gesellschaftsspielen präsenten realen und fiktiven Berühmtheiten sowie die Macht und Auswirkungen, die die Spielcharaktere im Spielverlauf haben.

Wird nach vergleichbaren Analysen gesucht, wird schnell offensichtlich, dass Gesellschaftsspiele nicht im Fokus des wissenschaftlichen Interesses stehen. Ganz anders sieht es mit digitalen Spielen wie Computer- und Konsolengames aus. So besteht unter anderem in Wien (FH Technikum Wien), Krems (Donau-Universität) und Klagenfurt (Universität Klagenfurt) die Möglichkeit, Masterstudiengänge im Bereich der digitalen Spielentwicklung zu besuchen und sich wissenschaftlich wie später auch beruflich Computerspielen zu widmen (vgl. DONAU-UNL.AC.AT; TECHNIKUM-WIEN.AT; AAU.AT). Daher wundert es kaum, dass vor allem digitale Spiele im Fokus wissenschaftlicher Untersuchungen stehen und mannigfaltige Aspekte der Games in den Blick genommen werden. Auch Genderthemen rücken unter anderem in den Fokus dieser Untersuchungen, wie die von der deutschen Game Designerin und Spielejournalistin Nina Kiel durchgeführte Analyse zu geschlechtsspezifischen Darstellungen, Stereotypen und Rollenbildern in Action-Adventure-Games zeigt (vgl. KIEL 2014). Auch die kanadisch-amerikanische Medienkritikerin und Videobloggerin Anita Sarkeesian widmet sich auf ihrem Blog *Feminist Frequency* den Darstellungen und Repräsentationen von Frauen in Videospielen (vgl. FEMINISTFREQUENCY.COM). Ähnlich detaillierte Untersuchungen in Bezug auf Gesellschaftsspiele sind bis dato jedoch nicht erschienen. Zwar gibt es mittlerweile Studien aus dem US-amerikanischen-kanadischen Raum, die sich den Geschlechterdarstellungen auf den Covern der beliebtesten Brettspiele widmen (vgl. HOVA 2014; RYAN 2016; PODUBA 2018), eine Studie, die

sich mit sprachlichen Phänomenen der Geschlechterrepräsentation bzw. -konstruktion in Gesellschaftsspielen auseinandersetzt, konnte nicht gefunden werden. Die hier vorliegende Diplomarbeit will daher diese Forschungslücke schließen und aufzeigen, wie Sprache in Gesellschaftsspielen eingesetzt wird, um Geschlechtlichkeit in einem permanenten Prozess neu herzustellen (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 9).

Der Aufbau der Diplomarbeit stellt sich folgendermaßen dar: Kapitel zwei der Arbeit fasst die wichtigsten Theorien in Bezug auf Gender, Sprache und Spiel zusammen. Begonnen wird mit der Wissenssoziologie, die unerlässlich ist, um zu verstehen, welche Rolle Sprache bei der Konstruktion, Aufrechterhaltung und Weitergabe der sozialen Wirklichkeit spielt (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 28). Diese Arbeit folgt den Hypothesen von Berger/Luckmann, die davon ausgehen, dass das gesellschaftliche Wissen, das auch unsere soziale Wirklichkeit prägt, meist sprachlich konstruiert wird (vgl. SPIEB 2012: 61). Sprache ist demnach aktiv an der Konstruktion unserer sozialen Wirklichkeit beteiligt und bringt auch die Kategorien unserer Alltagswelt hervor (vgl. SPIEB 2012: 61). Geschlecht, das eine dieser Kategorien darstellt, wird daher auch „durch Sprache vermittelt und hervorgebracht“ (SPIEB 2012: 61). Wie es dazu kam, dass Geschlecht ebenfalls als soziale Konstruktion aufgefasst wird, und wo und wie Geschlecht in einem permanenten Prozess hergestellt wird (vgl. WEST/ZIMMERMAN 1987; BUTLER 1988; HIRSCHAUER 1989), erklärt Kapitel 2.2, das sich den wichtigsten Gendertheorien seit den 1960ern widmet. Eine Arbeit, die sich mit Gesellschaftsspielen, also mit Brett-, Karten- und Würfelspielen beschäftigt, kommt natürlich nicht umhin, die Fragen zu beantworten, was das Spiel ist und warum wir spielen. Antworten auf diese Fragen werden in Kapitel 2.4 gegeben, und es wird auch aufgezeigt, dass sich Gesellschaftsspiele – trotz ihrer starken digitalen Konkurrenz – nach wie vor großer Beliebtheit erfreuen und der analoge Spielmarkt boomt. Einen Überblick über Studien zu Gender in Spielen – digitalen wie analogen – gibt Kapitel 2.5, in dem auch erläutert wird, wie *doing gender* (WEST/ZIMMERMAN 1987) in Spielen stattfindet. Am Ende des theoretischen Teils finden sich die Forschungsfragen, die durch die im empirischen Teil angestellten Analysen beantwortet werden.

Der dritte, empirische Teil führt nicht nur in die Grundlagen der linguistischen Diskursanalyse ein, sondern erklärt auch, wie diese für die hier durchgeführte Untersuchung angewandt wird. Zudem wird nicht nur erläutert, wie sich das Untersuchungskorpus zusammensetzt und welche Überlegungen bei der Zusammenstellung angestellt wurden, sondern es werden auch die einzelnen Analyseschritte der durchgeführten Diskursanalyse im Detail dargelegt. Den Abschluss des empirischen Teils bilden die Analyseergebnisse. Diese werden dann in Kapitel 4 in

Zusammenhang mit den theoretischen Überlegungen gebracht, die Limitationen der hier durchgeführten Untersuchung werden angeführt sowie ein Ausblick auf weiterführende Forschungen gegeben.

2 Theorie

2.1 Sprache, Wissen, Wirklichkeit

Sprache ist weit mehr als ein Mittel zur Kommunikation. Denn Sprache und sprachliches Handeln spielen eine zentrale Rolle bei der Konstruktion der sozialen Wirklichkeit (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 10). Mit Konstruktion der sozialen Wirklichkeit ist gemeint, dass unsere Gesellschaft mit all ihren Regeln, Konventionen etc. nicht von Natur aus so ist, wie sie ist, sondern über Generationen hinweg entstanden und aus den Handlungen unserer Vorfahren hervorgegangen ist (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 27). Die Wissenssoziologie, die von Peter L. Berger und Thomas Luckmann begründet wurde, „*hat die Aufgabe, die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit zu analysieren* [Hervorhebung im Original]“ (BERGER/LUCKMANN 1980: 3). Die Wissenssoziologie fragt nach dem Wissen in der Alltagswelt (vgl. BERGER/LUCKMANN 1980: 21), also nach dem, „was eine Gesellschaft zu wissen glaubt, wie sie zu diesem Wissen kommt, wie ein bestimmtes Wissen in einer Gesellschaft den Status der ‚Wirklichkeit‘ bekommt und welche Wechselwirkungen bestehen, zwischen den *Wissensordnungen* einer Gesellschaft und ihren *sozialen Ordnungen* [Hervorhebung im Original]“ (BENDEL LARCHER 2015: 27). Wissen ist daher „eng mit der Konstitution von Gesellschaft, Kultur und Wirklichkeit verknüpft“ (SPIEB 2012: 60).

Das vorhandene Wissen einer Gesellschaft ist deshalb so relevant, da es Bedeutungs- und Sinnstrukturen generiert (vgl. SPIEB 2012: 60). Denn das Wissen wird „als ein kohärentes und dynamisches Gebilde von Typisierungen wahrgenommen [...]“ (BERGER/LUCKMANN 1980: 36). Es gibt „Typisierungen für alle Sorten von Ereignissen und Erfahrungen: gesellschaftlichen und persönlichen“ (BERGER/LUCKMANN 1980: 45). Die Typisierungen dienen dazu, die Haupt-routinen des Alltags zu bewältigen (vgl. BERGER/LUCKMANN 1980: 45). Sie beinhalten auch die Konventionen sowie die gesellschaftlichen Institutionen, die uns vorgeben, wie wir die Dinge zu tun haben (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 27). Denn Menschen handeln meist nicht aufgrund natürlicher Gegebenheiten, sondern indem sie natürlichen Phänomenen einen Sinn zuschreiben. Diese Zuschreibung von Sinn erfolgt im Alltag mithilfe der Typisierungen. So nehmen wir Menschen nicht als Individuen wahr, sondern als Typen z. B. als Mutter, Vater, Lehrer, Polizistin. Darüber hinaus typisieren wir auch Situationen z. B. Schulstunden, Gerichts-verhandlungen. Um diese typisierten Situationen zu bewältigen, werden Routinen ausgebildet.

Wiederholen sich diese Routinen, entstehen gesellschaftliche Institutionen, die unabhängig von konkreten Personen bzw. Typen funktionieren (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 28). Institutionen (Ehe, Familie, Schule) sind daher „durch und durch gewordene, von Menschen konstruierte Wirklichkeiten“ (BENDEL LARCHER 2015: 28). Mittels unserer Sozialisation wachsen wir von Beginn unseres Lebens in diese Wirklichkeiten hinein, nehmen unsere Gesellschaft als fixfertig wahr und verstehen alle Deutungen, Sinnzuschreibungen, Typisierungen und Institutionen als gegeben (vgl. BERGER/LUCKMANN 1980: 139–147).

Darüber hinaus verdinglichen sich diese Konstruktionen. „*Verdinglichung* bedeutet, dass gesellschaftliche Konstrukte den Charakter der Konstruiertheit verlieren und im Bewusstsein der Menschen zu eigenen Realitäten werden, auf die der Mensch keinen Einfluss mehr hat. [Hervorhebung im Original]“ (BENDEL LARCHER 2015: 28) Die Wissenssoziologie geht daher mit der Theorie des Konstruktivismus Hand in Hand. Dieser stellt die Wirklichkeit nicht per se in Frage, betont aber das Gewordensein sowie die prinzipielle Veränderbarkeit der gesellschaftlichen Konstruktionen (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 29).

Sprache spielt bei der Konstruktion, Aufrechterhaltung und Weitergabe der sozialen Wirklichkeit eine wesentliche Rolle (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 28).

Sprache vergegenständlicht gemeinsame Erfahrungen und macht sie allen zugänglich, die einer Sprachgemeinschaft angehören. Sie wird so zugleich Fundament und Instrument eines kollektiven Wissensbestandes. Darüber hinaus stellt sie Mittel zur Vergegenständlichung neuer Erfahrungen zur Verfügung und ermöglicht deren Eingliederung in den bereits vorhandenen Wissensbestand. (BERGER/LUCKMANN 1980: 72f)

Berger/Luckmann gehen davon aus, dass die Vermittlung und Produktion von Wissen mittels kommunikativer Prozesse geschehen, da Wissen meist sprachlich konstruiert wird (vgl. SPIEB 2012: 61). Denn die Typisierung von Wissen dient vorwiegend dazu, kommunikative Probleme einer Gesellschaft zu lösen. Zur Lösung dieser kommunikativen Probleme werden sprachliche Muster ausgebildet, die als kommunikativer Grundbestand und unhinterfragbares Wissen einer Sprachgemeinschaft aufgefasst werden können (vgl. LUCKMANN 1986, zitiert nach SPIEB 2012: 61). Diese sprachlichen Muster ordnen und vereinfachen unseren Alltag und helfen der Gesellschaft dabei, Wissen zu generieren, zu vermitteln und zu verarbeiten (vgl. SPIEB 2012: 61).

Da Sprache ermöglicht, Phänomene, Vorstellungen und Ideen über das Hier und Jetzt hinauszutragen, wird das in den sprachlichen Mustern gespeicherte Wissen von Generation zu Generation weitergegeben (vgl. BERGER/LUCKMANN 1980: 42f). Sprache fungiert somit auch als „Speicher angehäufter Erfahrungen und Bedeutungen“ (BERGER/LUCKMANN 1980: 39). Mit dem Spracherwerb lernen wir daher nicht nur uns mitzuteilen und zu kommunizieren, sondern erwerben auch alle Begrifflichkeiten, Kategorisierungen, Erzählungen etc., die uns eine bestimmte Wahrnehmung der Welt vorgeben (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 29).

Mittels sprachlichen Handelns erzeugen wir soziale Realitäten, mittels Sprache kategorisieren wir die Welt, mittels Sprache konstituieren wir unsere sozialen Beziehungen, mittels Sprache vermitteln wir unsere Wertvorstellungen, Normen und unsere Relevanzsysteme, die sich zugleich aber auch im sprachlichen Gebrauch manifestieren. Sprache ist also mehr als ein Kommunikationsmittel. Sie ist zugleich Ausdruck unserer Werte, Normen und unseres Denkens. Sie hat die zentrale Rolle bei der Konstruktion, Zementierung und Modifikation gesellschaftlicher – und damit auch geschlechterbezogener – Wirklichkeiten. (vgl. BERGER/LUCKMANN 1966/2004, zitiert nach SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 10)

Mit Sprache konstruieren wir demnach unsere soziale Wirklichkeit und auch die Kategorien, denen wir in unserer Alltagswelt eine wichtige Bedeutung zuordnen (vgl. SPIEB 2012: 61). Eine dieser Kategorien ist die Kategorie *Geschlecht*, die auch immer schon „durch Sprache vermittelt und hervorgebracht“ (SPIEB 2012: 61) wird. Auch *Geschlecht* ist demnach eine soziale Konstruktion, ein Wissenskonzept unserer Gesellschaft, das stetig erneuert und fortgeschrieben wird. Das betonen auch die seit Mitte des 20. Jahrhunderts aufkommenden Gendertheorien. Die für diese Arbeit wichtigsten Gendertheorien und ihre Inhalte werden daher im folgenden Kapitel kurz vorgestellt.

2.2 Geschlecht als soziale Konstruktion

Bevor Ende der 60er-Jahre die ersten Gendertheorien aufkamen, die Geschlecht als etwas sozial Hervorgebrachtes und vom Individuum selbst Konstruiertes auffassten, galt Geschlecht als angeborener, biologisch determinierter, unumstößlicher Fakt. Zwar wurde schon davor zwischen dem biologischen Geschlecht *sex* und dem kulturell geprägten sozialen Geschlecht *gender* unterschieden, doch wurde davon ausgegangen, dass *gender* lediglich Ausdruck des von der Natur vorgegebenen *sex* sei. (vgl. GILDEMEISTER 2010: 137)

Die Studie über Agnes

Einer der ersten, der diese Vorstellung ins Wanken brachte, war der US-amerikanische Ethnomethodologe Harold Garfinkel, da er das soziale Geschlecht *gender* als interaktive Erlungenschaft bezeichnete. Er untersuchte, wie durch Alltagshandlungen soziale Wirklichkeiten erzeugt werden, die für ‚objektive‘ Tatsachen gehalten werden. Dabei galt für ihn die Binarität der Geschlechter als ebensolche ‚objektive‘ Tatsache (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 1). Anhand seiner Studie zu Agnes, einer Mann-zu-Frau-Transsexuellen, zeigte er auf, dass Geschlechtszugehörigkeit nichts Unveränderbares, nichts Angeborenes und nichts Eindeutiges ist, und dass es ‚von Natur aus‘ nicht zwei und nicht nur zwei Geschlechter gibt (vgl. GILDEMEISTER 2010: 139).

Durch die Beobachtung des Prozesses, den Agnes bei ihrem Wechsel von einem zum anderen Geschlecht durchlief, folgerte Garfinkel, dass das soziale Geschlecht *gender* weder mit dem biologischen, noch mit dem zugewiesenen Geschlecht ident sein muss. Er betonte, dass

Geschlecht eine Fülle von Verhaltenserwartungen darstellt, die wir mit dem Geschlecht verknüpfen. Durch die Studie von Agnes wurden die alltäglichen, routinierten sozialen Praktiken, die für die Herstellung der Geschlechtszugehörigkeit wichtig sind, die wir aber in der Regel nicht mehr bemerken, sowie die „omnirelevance“ (GARFINKEL 1967: 118) der Kategorie Geschlecht ins Bewusstsein gerückt. (vgl. GILDEMEISTER 2010: 139)

Garfinkel verdeutlichte zudem, dass *gender* eine interaktive Errungenschaft ist, die in der täglichen Praxis erzeugt wird (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 1). Zudem wies er darauf hin, dass Zweigeschlechtlichkeit und das Wissen um sie nicht „auf Physiologie, Hormone und/oder Chromosome rekurriert, sondern auf Darstellungsleistung und Interpretation dieser Darstellungen“ (GILDEMEISTER 2010: 139).

Geschlecht als *gender display*

Der kanadische Soziologe Erving Goffman eröffnete Mitte der 1970er eine weitere Sichtweise, indem er festhielt, „gender is a socially scripted dramatization of the culture's idealization of feminine and masculine natures, played for an audience that is well schooled in the presentational idiom“ (zitiert nach WEST/ZIMMERMAN 1987: 130). Goffman versteht Weiblichkeit und Männlichkeit als „prototypes of essential expressions – something that can be conveyed fleetingly in any social situation and yet something that strikes at the most basic characterization of the individual“ (GOFFMAN 1976: 75).

Auch Goffman macht die alltägliche Interaktion als den Ort aus, an dem die sozialen Geschlechterdifferenzen konstituiert werden. Er geht dabei aber nicht von den singulären Handlungen Einzelner aus, sondern von einem dialogischen Austausch, der soziokulturell verankert ist (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 4). Die Summe dieser Handlungen, die das Geschlecht konstituieren, diese konventionalisierten Verhaltensweisen, die *gender* hervorbringen, bezeichnet er als *gender display*. Die einzelnen Handlungen innerhalb des *gender displays*, die das Geschlecht markieren, können dabei nicht frei gewählt werden, sondern sind durch Kulturmuster vorgegeben (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 4). Es liegt in unserer menschlichen Natur zu lernen, wie männliche und weibliche *gender displays* produziert und identifiziert werden – “a capacity [we, Anm. KB] have by virtue of being persons, not males and females“ (GOFFMAN 1976: 76).

Goffman versteht das Arrangement der Geschlechter als dynamischen und kommunikativen Prozess, der durch historische und kulturelle Veränderbarkeit geprägt ist (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 4).

Der *Doing-Gender*-Ansatz

Auch der auf den Theorien Garfinkels und Goffmans aufbauende *Doing-Gender*-Ansatz von Candace West und Don Zimmerman (1987), der in der interaktionstheoretischen Soziologie fußt, fasst Geschlecht als soziale Konstruktion auf. West/Zimmerman sehen *gender* als eine Art routinierte, systematische und wiederkehrende Leistung an, die in der sozialen Interaktion entsteht. „We claim that gender itself is constituted through interaction.“ (WEST/ZIMMERMAN 1987: 129) Für West/Zimmerman ist Geschlecht und Geschlechtszugehörigkeit demnach nichts Naturgegebenes, sondern etwas, das in unzähligen Handlungen vollzogen, in einem sozialen Prozess hergestellt und vom Individuum selbst hervorgebracht wird (vgl. WEST/ZIMMERMAN 1987: 126ff). Geschlecht ist daher weder Merkmal noch Eigenschaft des Individuums, sondern etwas, das in sozialen Situationen entsteht, (vgl. GILDEMEISTER 2010: 137) etwas, das in der Interaktion, im sprachlichen Austausch produziert wird (vgl. KLANN-DELIUS 2005: 14f). „[...] it is individuals who ‚do‘ gender. But it is a situated doing, carried out in the virtual or real presence of others who are presumed to be oriented to its production.“ (WEST/ZIMMERMAN 1987: 126)

Um hervorzuheben, dass auch Natur etwas kulturell Gedeutetes und diskursiv Erzeugtes ist, fügen West/Zimmerman (1987) einen weiteren Begriff zur Unterscheidung von *sex* und *gender* hinzu: *sex-category*.

- ‚sex‘: die Geburtsklassifikation des körperlichen Geschlechts aufgrund sozial vereinbarter biologischer Kriterien;
- ‚sex-category‘: die soziale Zuordnung zu einem Geschlecht im Alltag aufgrund der sozial geforderten Darstellung einer erkennbaren Zugehörigkeit zur einen oder anderen Kategorie. Diese muss der Geburtsklassifikation nicht entsprechen;
- ‚gender‘: die intersubjektive Validierung in Interaktionsprozessen durch ein situationsadäquates Verhalten und Handeln im Lichte normativer Vorgaben und unter Berücksichtigung der Tätigkeiten, welche der in Anspruch genommenen Geschlechtskategorie angemessen sind. (GILDEMEISTER 2010: 138)

Die Kriterien für die Bestimmung von *sex* sind die Genitalien bei Geburt bzw. die Chromosomtypisierung vor der Geburt. Beide Merkmale müssen zwangsläufig nicht unbedingt übereinstimmen. Auch wenn in vielen Situationen die *sex-category* stellvertretend für *sex* steht, können *sex* und *sex-category* voneinander abweichen. So kann sich eine Person einer *sex-category* zugehörig fühlen, auch wenn die Kriterien des *sex* dafür fehlen. *Gender* hingegen bedeutet, all die Verhaltensweisen situationsadäquat zu managen, die notwendig sind, um die normativen Konzeptionen der *sex-category* zu erfüllen. *Gender*-Aktivitäten dienen daher dazu, die Zugehörigkeit zur *sex-category* aufrechtzuerhalten. (vgl. WEST/ZIMMERMAN 1987: 127)

Der *Doing-Gender*-Ansatz dreht also die bis dahin gültige Sichtweise um, dass ein Individuum ein von der Natur gegebenes Geschlecht (*sex*) hat und dieses sich in täglichen Handlungen als *gender* ausdrückt. „Geschlecht bzw. Geschlechtszugehörigkeit wird nicht als quasi Ausgangspunkt von und für Unterscheidungen im menschlichen Handeln, Verhalten und Erleben betrachtet, sondern als Ergebnis komplexer sozialer Prozesse.“ (GILDEMEISTER 2010: 137)

Doing gender bedeutet auch, zwischen Jungen und Mädchen, zwischen Frauen und Männern zu differenzieren, wobei diese Differenzierung nicht auf natürlichen, essentiellen oder biologischen Fakten beruht. Wurden die Differenzierungen erst einmal konstruiert, werden sie dazu genutzt, „to reinforce the ‚essentialness‘ of gender“ (WEST/ZIMMERMAN 1987: 137). Da diese essentielle Differenzierung von Männern und Frauen in unserer Gesellschaft so tief verankert ist und gleichzeitig die *sex-category* eine derartige Omnirelevanz hat, ist es schlichtweg nicht möglich, „[to, Anm. KB] *not* do gender [Hervorhebung im Original]“ (WEST/ZIMMERMAN 1987: 137). Gleichzeitig bedeutet dies aber auch, dass wir nicht die Option haben, von anderen nicht als Mann oder Frau gesehen zu werden (vgl. WEST/ZIMMERMAN 1987: 130). Die Soziolog*innen schlussfolgern daher: „Gender is a powerful ideological device, which produces, reproduces, and legitimates the choices and limits that are predicted on sex category.“ (WEST/ZIMMERMAN 1987: 147)

Geschlecht als Effekt sozialer Prozesse

Die „permanent stattfindende interaktive Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit im Alltag“ (HIRSCHAUER 1989: 102) bildet auch die Grundlage für die Annahmen des deutschen Soziologen Stefan Hirschauer. Auch seine Theorien entstanden durch Studien mit Transsexuellen, da durch den Wechsel von einem ins andere Geschlecht der konstruktive Charakter von Geschlecht deutlich erkennbar wird (vgl. HIRSCHAUER 1989: 106).

Für Hirschauer ist Geschlechtszugehörigkeit der „Effekt interaktiver Leistungen [...]“ (HIRSCHAUER 1989: 102). Er trennt die Leistungen, durch die Geschlechtszugehörigkeit konstruiert wird, in drei Bereiche: in das Zuschreiben, d. h. in *Geschlechtsattribution*, in das Darstellen, d. h. in *Geschlechtsdarstellungen*, sowie in die *Geschlechtszuständigkeit*, die „soziale Existenzform von ‚Männern‘ und ‚Frauen‘“ (HIRSCHAUER 1989: 102), die die Geschlechtszugehörigkeit zu einem „*situationsüberdauernden* Phänomen [Hervorhebung im Original]“ (HIRSCHAUER 1989: 112) macht.

Unter Geschlechtsattribution versteht Hirschauer einerseits die Tatsache, dass an geschlechtlichen Kategorien festgehalten wird. Andererseits betont er damit den Sexuierungsprozess, also die Zuschreibung einer Geschlechtsbedeutung an Personen und kulturelle Objekte wie Kleidung, Frisuren, Gesten, Körperhaltungen, Tätigkeiten, Namen, Pronomina bis hin zu

Wörtern im grammatischen Genus (vgl. HIRSCHAUER 1989: 103). Der Sinnzusammenhang wird dabei zirkulär hergestellt: „den Eigenschaften und Verhaltensweisen, die einem Geschlecht zugeschrieben werden, wird implizit auch selbst ein Geschlecht zugeschrieben. Und die Sexuierung vieler kultureller Objekte trägt umgekehrt die Bedeutsamkeit des Personen-Geschlechts. [Hervorhebung im Original]“ (HIRSCHAUER 1989: 103).

Geschlechtsdarstellung sieht Hirschauer als „*körperliche Anschauungsbilder* der Alltagswirklichkeit [Hervorhebung im Original]“ (HIRSCHAUER 1989: 104), die er in sozialen Situationen verortet. Geschlechtsdarstellungen setzen sich zusammen „aus sexuierten Darstellungselementen, die ein Betrachter z. T. als ‚Geschlechtsmerkmal‘ oder -indiz, aber auch als ‚typisch‘ männliche/weibliche Eigenschaft oder als ‚gehöriges Verhalten‘ erkennen kann“ (HIRSCHAUER 1989: 104). Den Geschlechtsdarstellungen liegen teilweise kulturelle und historisch eingelagerte Ressourcen zugrunde, gleichzeitig sind die ‚weiblichen‘ und ‚männlichen‘ Repertoires einem steten Wandel unterworfen (vgl. HIRSCHAUER 1989: 104). Die Geschlechtsdarstellungen zeigen die Geschlechtszugehörigkeit der Darsteller*innen, aber auch die Geschlechtszugehörigkeit der Interaktionspartner*innen sowie die allgemeinen ‚Eigenarten‘, die den Geschlechtern zugeschrieben werden. So manifestieren sie die Geschlechterbeziehungen sowie das System der Zweigeschlechtlichkeit (vgl. HIRSCHAUER 1989: 104).

Auch Hirschauer verortet demnach die soziale Konstruktion von Geschlecht in der Interaktion. Er folgt daher weitestgehend dem *Doing-Gender*-Ansatz von West/Zimmerman, stellt dabei aber die Omnirelevanz der Kategorie Geschlecht infrage. Denn diese ist für ihn in zweierlei Hinsicht unbefriedigend. Erstens gibt es auch andere Klassifikationen wie Alter, Ethnizität und soziale Klasse, die die Geschlechtsklassifikation überlagern können. Als Beispiel führt er hier Kinder und Alte an. Zweitens wird bei der Annahme der Omnirelevanz die Frage ausgeblendet, in welchen sozialen Situationen Geschlecht signifikant wird, in den Vordergrund rückt und somit zum Thema wird (vgl. HIRSCHAUER 1994: 677). Der Soziologe verabschiedet sich von der Vorstellung, dass Geschlecht permanent und fortlaufend hergestellt wird, sondern er betont den Prozess der Geschlechtskonstruktion in interaktiven „diskontinuierliche[n] Episode[n] [Anm. KB]“ (HIRSCHAUER 1994: 680). Geschlecht kann daher in sozialer Interaktion einmal mehr, einmal weniger stark akzentuiert werden. Für ihn besteht daher auch die Möglichkeit des *undoing genders* (HIRSCHAUER 1994: 676–679), die Möglichkeit der „Aktualisierung oder Neutralisierung der Geschlechterdifferenz“ (HIRSCHAUER 1994: 678). Das Konzept des *undoing genders* geht davon aus, dass es möglich ist, in bestimmten Situationen und Orten oder zu bestimmten Zeitpunkten auf die routinemäßige Geschlechterunterscheidung zu verzichten (vgl. HIRSCHAUER 1994: 678).

Interessant ist zudem, dass Hirschauer nicht nur *gender*, sondern den Körper selbst als etwas sozial und kulturell Hergestelltes versteht. Hirschauer will „[...] die These einer *sozialen Konstruktion des Geschlechts* plausibel [...] machen, die den Körper nicht als Basis, sondern als *Effekt* sozialer Prozesse sieht [Hervorhebungen im Original]“ (HIRSCHAUER 1989: 101). Da Geschlecht durch wiederholte Darstellung konstituiert und der Körper dabei zum Medium seiner eigenen Darstellung wird, schreiben sich in das Medium, also in den Körper, die kulturelle Konstruktion und die Kultur gleichermaßen ein. Hirschauer greift hier einen Gedanken auf, den die amerikanische Philosophin Judith Butler ein Jahr später noch radikaler ausformuliert.

Das *Performing-Gender-Konzept*

Auch Judith Butler versteht den Körper als etwas von der Kultur Überformtes und provoziert mit ihrem Werk *Das Unbehagen der Geschlechter*, indem sie die Differenzierung von *sex* und *gender* endgültig aufbricht (vgl. SCHÖBLER 2008: 96). Ihrer Meinung nach liegt nicht das anatomische Geschlecht dem sozialen Geschlecht zugrunde, sondern umgekehrt: *gender* produziert *sex*. „Die Geschlechtsidentität (Gender) bringt also den Körper als scheinbar vordiskursive, natürliche Determinante hervor.“ (SCHÖBLER 2008: 96) Butler nimmt hier Simone de Beauvoir beim Wort, die 1949 in ihrem Werk *Das andere Geschlecht* festhielt: „Man kommt nicht als Frau zur Welt, man wird es.“ (DE BEAUVOIR 2000: 334) Dieses ‚Frau werden‘ bzw. ‚Mann werden‘ versteht Butler im anatomischen Sinn und erklärt, dass dem Körper sein Geschlecht durch eine Reihe von Akten eingeschrieben wird, die über die Zeit erneuert, überarbeitet und verfestigt werden (vgl. BUTLER 1988: 523). Für Butler ist der Körper daher eine „kulturelle Situation“ (BUTLER 1991b: 64) und Geschlecht „eine Weise, seinen Körper zu existieren“ (BUTLER 1991b: 64). *Sex* wird somit ebenfalls zu einer kulturellen Größe, obwohl es als „irreversible Naturbestimmung erscheint“ (SCHÖBLER 2008: 97).

Ja, möglicherweise ist das Geschlecht (*sex*) immer schon Geschlechtsidentität (*gender*) gewesen, so daß sich herausstellt, daß die Unterscheidung zwischen Geschlecht und Geschlechtsidentität letztlich gar keine Unterscheidung ist. (BUTLER 1991a: 23f)

Da unser Denken und unsere Wahrnehmung aber nur zweigeschlechtlich funktionieren (wir haben nie etwas anderes gelernt, als dass es genau zwei und nur zwei Geschlechter gibt) und wir die Heterosexualität als die natürliche Form der Sexualität annehmen, erscheinen uns sowohl die Zweigeschlechtlichkeit wie auch die Heterosexualität als von der Natur gegebene Tatsachen, obwohl sie laut Butler das Produkt von Normierungen und Wahrnehmungsmustern sind und auf einer kulturell konstruierten Ideologie beruhen (vgl. DEGELE 2008: 105–109). Geschlechtszugehörigkeit sowie die Binarität der Geschlechter werden demnach durch historische

und soziale Prozesse konstruiert und als Effekt diskursiver Prozesse aufgefasst (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 8f).

Butler fordert auf, auch die Wissenschaft als kulturelle Größe zu betrachten, die an der gesellschaftlichen Konstruktion des anatomischen Geschlechts maßgeblich beteiligt ist und die die Machtverhältnisse zwischen den Geschlechtern wissenschaftlich bestätigt (vgl. SCHÖBLER 2008: 96). Diese Ansicht teilt auch der amerikanische Historiker Thomas Laqueur, der untersucht hat, wie sich die Auffassung und Interpretation des geschlechtlichen Körpers in den letzten dreitausend Jahren gewandelt hat. Laqueur selbst betont, dass sich seine Forschungen nicht auf die Entstehung der Geschlechter (*gender*), sondern auf die Entstehung des Geschlechts (*sex*) beziehen. Dies erklärt er damit, dass jede Aussage über das biologische Geschlecht (*sex*) in einen soziokulturellen Kontext eingebettet ist und sich somit gleichzeitig auf das soziale Geschlecht (*gender*) bezieht (vgl. LAQUEUR 1992: 24f). Auch er kommt zu dem Schluss, dass „[...] alle Aussagen über biologisches Geschlecht, nur die engstumschriebenen ausgenommen, [...] von Anfang an mit der Kulturarbeit belastet, [...] sind“. (LAQUEUR 1992: 177) Butler schlussfolgert ebenso:

Werden die angeblich natürlichen Sachverhalte des Geschlechts nicht in Wirklichkeit diskursiv produziert, nämlich durch verschiedene wissenschaftliche Diskurse, die im Dienste anderer politischer und gesellschaftlicher Interessen stehen? Wenn man den unveränderlichen Charakter des Geschlechts bestreitet, erweist sich dieses Konstrukt namens ‚Geschlecht‘ vielleicht als ebenso kulturell hervorgebracht wie die Geschlechtsidentität. (BUTLER 1991a: 23f)

Die Hervorbringung des Geschlechts erklärt Butler mit ihrem *Performing-Gender*-Konzept, das auf der Sprechaktttheorie von John L. Austin und John Searl, der Handelstheorie sowie der Phänomenologie beruht (vgl. BUTLER 1988: 519). Ausgehend von der Sprechaktttheorie, die besagt, dass mit sprachlichen Äußerungen auch Handlungen – performative Akte – vollzogen werden können (z. B. ‚Ich taufe dich auf den Namen Marie‘ oder ‚Es ist ein Mädchen‘), wird in Butlers Vorstellung „die Identität des geschlechtlichen Subjekts [...] durch performative Akte selbst erst hervorgebracht“ (BABKA/POSSELT 2016: 184). Geschlecht wird stets durch „a stylized repetition of acts [Hervorhebung im Original]“ (BUTLER 1988: 519) im Augenblick konstituiert. Unter Akten fasst sie gemeinsame Erfahrungen und kollektive Handlungen zusammen. *Gender* ist demnach eine performative Leistung, die durch die permanente Wiederholung kultureller Praktiken hergestellt wird (vgl. SCHÖBLER 2008: 97). Geschlecht ist laut Butler (1991a: 60) „ein Werden und Konstruieren [...], von dem man nie rechtmäßig sagen kann, daß es gerade beginnt oder zu Ende geht. Als fortdauernde diskursive Praxis ist dieser Prozeß vielmehr stets offen für Eingriffe und neue Bedeutungen“. *Gender* ist daher nichts Natürliches, sondern wird durch permanente Wiederholung laufend hergestellt, unterliegt gesellschaftlichen Sanktionen und Tabus,

an die die Akteur*innen selbst sowie auch die Gesellschaft glauben. (vgl. BUTLER 1988: 519f). Denn es gibt ein Alltagswissen darüber, was Frauen und Männer ‚sind‘, sowie einen eng definierten gesellschaftlichen Rahmen, der vorgibt, in welchen Formen von Identität diese existieren können und dürfen (vgl. DEGELE 2008: 106).

Indem Butler zudem das Subjekt² als Effekt von Handlungen auffasst bzw. festhält, dass das Subjekt erst über Handlungen konstruiert wird, führt die permanente Wiederholung von geschlechtspassenden Handlungen zur Bekräftigung und Verfestigung der eigenen Identität. Dabei bricht die Philosophin mit der Vorstellung eines Subjekts, das zu jeder Zeit genau weiß, was es ist und was es nicht ist, und betont den fragmentierten, pluralistischen und wandelbaren Aspekt der Identität (vgl. DEGELE 2008: 107f). Gemeinsam mit der Auflösung der Abhängigkeit der Kategorien von *sex* und *gender* eröffnet sie so die Möglichkeit, dass es mehr als zwei Gender-Kategorien geben kann. „Wenn wir [...] den kulturell bedingten Status der Geschlechtsidentität als radikal unabhängig vom anatomischen Geschlecht denken, wird die Geschlechtsidentität selbst zu einem freischwebenden Artefakt.“ (BUTLER 1991a: 23)

Im Sinne der Dekonstruktion hinterfragt Butler auch die Allgemeingültigkeit der Zweigeschlechtlichkeit und benennt das Ausgeschlossene, wie etwa Geschlechtsidentitäten abseits von weiblich und männlich (vgl. DEGELE 2008: 109). Sie geht davon aus, dass Geschlechtszugehörigkeit auch stets unter Zwängen angenommen wird, da Abweichungen und Zuwiderhandlungen gegen die gesellschaftlichen und kulturellen Vorstellungen bestraft werden (vgl. BUTLER 1988: 531). Zudem kritisiert sie die Zwangsheterosexualität und den Umstand, dass die Kultur das vielfältige Begehren stets auf die Norm der Heterosexualität kanalisiert. Denn wie Geschlecht sind auch „Sexualitätskategorien wie hetero-, bi-, multi- und homosexuell [...] kulturelle Fiktionen“ (DEGELE 2008: 107). Sie fordert daher eine Abkehr von der Binarität der Geschlechter, von der scheinbar natürlichen Kontinuität von *sex*, *gender* und Begehren (vgl. SCHÖßLER 2008: 97) und damit von der Heteronormativität³ und tritt für eine Vielfalt von Geschlechtern, Geschlechtsidentitäten und sexuellem Begehren ein (vgl. REISIGL/SPIEB 2017: 14).

Sowohl das *Doing-Gender*- wie auch das *Performing-Gender*-Konzept verorten die Konstruktion von Geschlecht in der Interaktion und damit auch in unterschiedlichen Kommunika-

² Unter Subjekt wird im philosophischen Sinn ein „über ein Bewusstsein und Denkvermögen verfügendes, erkennendes und handelndes Wesen“ (DWDS.DE: Subjekt) verstanden.

³ Heteronormativität beschreibt „ein binäres Geschlechtersystem, das lediglich genau zwei Geschlechter akzeptiert, und das Geschlecht mit Geschlechtsidentität, Geschlechtsrolle und sexueller Orientierung gleichsetzt: Die Basiseinheiten sind Männer und Frauen, die sich in ihrer Sexualität aufeinander beziehen“ (DEGELE 2008: 88). Darüber hinaus bezieht sich der Begriff aber auch auf „die Institutionen, Denkstrukturen und Wahrnehmungsmuster, die Heterosexualität nicht nur zur Norm stilisieren, sondern als Praxis und Lebensweise privilegieren“ (DEGELE 2008: 89) und diese in gesellschaftlichen und kulturellen Strukturen verankern (vgl. DEGELE 2008: 89).

tionssituationen (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 4). Demnach sind sowohl außersprachliche wie sprachliche Faktoren bei der Herstellung von Geschlecht beteiligt. Welche „sprachlichen Verfahren bei der Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeiten“ (SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 6) eingesetzt und wirksam werden, ist Untersuchungsgegenstand der Genderlinguistik, die im folgenden Kapitel vorgestellt wird.

2.3 Grundlagen der Genderlinguistik

Der Ursprung der linguistischen Genderforschung, die als Teildisziplin aus der Soziolinguistik hervorgegangen ist, liegt in den USA, wo Anfang der 1970er-Jahre erste Studien zu „Patriarchat, Sprache und Diskurs“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 17) erschienen sind – unter anderem von Mary Ritchie Key (*Linguistic Behavior of Male and Female*, 1970) und Robin Lakoff (1973). Letztere untersuchte beispielsweise, wie Frauen in Sprache und Gesprächen marginalisiert werden (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 17). Der Schwerpunkt der Forschung lag damals auf „den komplexen wie subtilen Diskriminierungsweisen von Frauen durch Sprache [...]“ (REISS 2010: 750). In diesem Kontext erschienen zahlreiche Publikationen, die die feministische Linguistik begründeten (vgl. REISS 2010: 750).

In Deutschland ließ Senta Trömel-Plötz 1978 mit ihrer Kritik in *Linguistik und Frauensprache* am generischen Maskulinum aufhorchen und legte gemeinsam mit Luise Pusch den Grundstein für die feministische Linguistik im deutschsprachigen Raum. „Feministische Linguistik entstand, als bestimmte Linguistinnen feministische Ideen auf ihre eigene Wissenschaft anwendeten.“ (TRÖMEL-PLÖTZ 1993: 33, zitiert nach REISS 2010: 750) Kritik übten die Linguist*innen vor allem am Sexismus im alltäglichen Sprachgebrauch. Darüber hinaus machten sie auf den Androzentrismus im deutschen Sprachsystem aufmerksam und thematisierten die diskriminierende Verwendung der Sprache, die Geschlechterstereotype erzeugt, Frauen wie Männer in bestimmte Rollen zwingt und die Frau stets als von einer männlichen Person abhängig darstellt (vgl. REISS 2010: 750f). Ziel der feministischen Sprachkritik war es daher, „Formen sprachlicher Diskriminierung aufzudecken und eine sprachliche Gleichbehandlung von Frauen und Männern zu erreichen“ (SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 10).

Während genderlinguistische Themen in den USA intensiv beforscht wurden und werden, hinkt die heutige deutsche Genderlinguistik deutlich hinterher. Dies hat damit zu tun, dass die Genderlinguistik im deutschsprachigen Raum nie institutionalisiert wurde und es bis heute keinen Lehrstuhl mit dieser Ausrichtung gibt (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 17f).

Im Laufe der 1990er-Jahre änderten sich mit dem Aufkommen neuer Gendertheorien auch der Fokus sowie die Fragestellungen der linguistischen Genderforschung. Die natürliche Binarität der Geschlechter wurde von da an grundsätzlich angezweifelt und es wird seither von einer

„permanenten kulturellen, interaktionellen Konstruktion“ (SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 9) der Geschlechter ausgegangen. Sowohl der *Doing-Gender*- (WEST/ZIMMERMAN 1987) wie auch der *Performing-Gender*-Ansatz (BUTLER 1988) schreiben Sprache und Sprachhandlungen einen essenziellen Beitrag bei der Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit zu. Beim *Doing-Gender*-Ansatz wird davon ausgegangen, dass *gender* in der sozialen Interaktion und somit „im sprachlichen Austausch in der Interaktion produziert“ (KLANN-DELIUS 2005: 15f) wird. Untersucht werden hier insbesondere geschlechtstypisches Gesprächsverhalten sowie sprachliche Zuschreibungen geschlechtsbezogener Eigenschaften (vgl. REISIGL/SPIEB 2017: 15f). Die *Performing-Gender*-Theorie von Butler und die Ansätze ihrer postmodernen Kolleg*innen haben die genderlinguistische Analysepraxis nochmals erweitert. Es geht nun nicht mehr darum, wie Sprache die gesellschaftlichen Gegebenheiten widerspiegelt, sondern vielmehr darum, „wie Geschlechtlichkeit in einem andauernden Prozess, ständig neu hergestellt wird“ (SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 9). Die Aufdeckung sprachlicher Geschlechterkonstruktionen, die in der Gesellschaft diskursiv hervorgebracht werden, stehen dabei im Vordergrund (vgl. REISIGL/SPIEB 2017: 15f).

Wie zu erkennen ist, sind genderlinguistische Untersuchungen stets an bestimmte Gendertheorien gebunden, die selbst wiederum heterogen und interdisziplinär sind. Es wundert daher nicht, dass es innerhalb der Genderlinguistik zwar einen gemeinsamen roten Faden, aber auch viele Kontroversen gibt (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 2). Grundsätzlich wird die Genderlinguistik als eine Wissenschaft verstanden, „die den Einfluss der sozialen Variablen Geschlecht auf ‚die Sprache‘ (das System) und ‚das Sprechen‘ (Sprachverwendung, Gespräche) untersucht, und wenn ein solcher Einfluss gegeben ist, diesen (möglichst) bemisst“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 13). Zudem greift sie „die Frage nach den sprachlichen Verfahren zur Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeiten auf“ (SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 4). Ob die Genderlinguistik wertungsfrei bleiben soll oder immer auch schon Sprachkritik ist, ist Teil der Kontroversen. Nichtsdestotrotz oder gerade deshalb hat sich die Genderlinguistik zu einem aktiven Forschungsgebiet entwickelt, das unterschiedliche Phänomene in den Blick nimmt.

Mit der gesprochenen Sprache beschäftigen sich sprachgebrauchsbezogene Untersuchungen der Gesprächsforschung bzw. der Konversationsanalyse. Dabei liegt der Fokus in den letzten Jahren insbesondere auf Fragestellungen, die sich damit beschäftigen, „ob und wie Gender in der alltäglichen sozialen Praxis intersubjektiv hergestellt oder relevant gesetzt wird“ (SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 14). Untersucht wird, wie Geschlechtsidentitäten im privaten

wie auch im institutionellen Rahmen sprachlich konstruiert werden (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 14).

Besonderes Augenmerk wurde in den letzten 25 Jahren zudem vermehrt auf die Diskurslinguistik gelegt. Sie untersucht Diskurse und deren transtextuelle Aussagen- und Textnetze. Mit unterschiedlichen linguistischen Methoden versucht sie den Diskurs, der die Geschlechterbinarität und die damit verbundene Heterosexualität zur Norm erhebt, zu beschreiben (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 15f). Die Kritische Diskursanalyse widmet sich insbesondere dem Spannungsfeld zwischen Gender, Macht und Ideologie. Sie will gesellschaftliche Strukturen nicht nur sichtbar machen, sondern auch verändern. Die Kritische Diskursanalyse ist politisch motiviert und lässt moralisch-ethische Bewertungen in die untersuchten Sachverhalte einfließen (vgl. SPIEB 2012: 54). Anders die Diskurssemantik, die versucht mittels deskriptiver Untersuchungen zu erforschen, auf welchen sprachlichen Ebenen die gesellschaftlichen Konstruktionsprozesse erfolgen (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 15f). Auch die Medien rücken hier vermehrt in den Fokus der Aufmerksamkeit, wird ihnen doch eine bedeutende Rolle bei der Konstruktion der Geschlechter zugeschrieben, da Geschlecht sprachlich stets über Medien bzw. bestimmte Kommunikationsformen konstruiert wird (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 16):

Medien bedingen den Konstruktionsprozess, steuern diesen und werden selbst durch den Prozess der Konstruktion in je spezifischer Weise beeinflusst. Die Bedingungen wirken sich maßgeblich auf die sprachliche Manifestation von Geschlecht aus. Medium und Kommunikationsform bringen ihrerseits wiederum spezifische kommunikative Gattungen oder Textsorten hervor bzw. bedingen diese. (SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 16)

Für linguistische Analysen interessant sind hier vor allem die sprachlichen Strategien, die genutzt werden, um die Relevanz von Geschlecht zu betonen sowie die Geschlechtszugehörigkeit zu konstituieren. Wie auch in der vorliegenden Arbeit können beispielsweise Personenbezeichnungen sowie sprachliche Zuschreibungen untersucht werden und somit auf die mit den Medien verbundene permanente Reproduktion der Geschlechterrollen, der Zweigeschlechtlichkeit sowie der damit verbundenen Heterosexualität hingewiesen werden (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 16).

Darüber hinaus untersucht die Genderlinguistik, wie die „jahrhundertlang praktizierte[n] Geschlechterunterscheidungen, Ungleichbewertungen und Hierarchisierungen“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 13) das Sprachsystem geprägt und wie sie Lexik und Grammatik beeinflusst haben. Zudem wird der Frage nachgegangen, „ob sich der gesellschaftliche Wandel in ‚Sprache und Gespräch‘, also im Sprachsystem und der Sprachverwendung, niedergeschlagen hat oder dies derzeit tut“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 14).

Für die vorliegende Arbeit sind insbesondere genderlinguistische Untersuchungen zu der sprachlichen Markierung von Geschlecht sowie zum generischen Maskulinum relevant. In den nächsten beiden Kapiteln werden diese beiden Themen in genderlinguistischer Hinsicht beleuchtet.

2.3.1 Sprachliche Markierungen von Geschlecht

Welche Möglichkeiten gibt es im Deutschen, Geschlecht zu markieren? Das folgende Kapitel gibt einen Überblick über die Verfahren der Geschlechtsmarkierung und beantwortet auch die Frage, ob und wie das grammatikalische Geschlecht *Genus* und das biologische Geschlecht *Sexus* zusammenhängen.

Genuszuweisung

Deutsche Substantive haben drei grammatische Eigenschaften: *Genus*, *Numerus* und *Kasus*. Während Genus unveränderlich ist, können Substantive im Numerus und Kasus verändert werden (vgl. HABERMANN/DIEWALD/THURMAIR 2009: 23). Durch die Veränderung des Numerus können Substantive im Singular oder im Plural stehen. Im Satz treten Substantive ihrer syntaktischen Funktion nach in unterschiedlichen Kasus auf – Nominativ, Genitiv, Dativ oder Akkusativ. Dabei wird Kasus selten am Substantiv direkt markiert, das übernimmt in der Regel der Artikel oder gegebenenfalls ein Adjektiv (vgl. HABERMANN/DIEWALD/THURMAIR 2009: 24). Zudem gehört jedes Substantiv einem Genus, einem grammatischen Geschlecht an. Im Deutschen gibt es drei Genera: Maskulinum, Femininum und Neutrum (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 145). Bei Substantiven wird von einem festen Genus gesprochen. Das heißt, dass das Genus des Substantivs nicht frei wählbar ist und auch nicht vom grammatischen Zusammenhang bestimmt wird (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 152). Obwohl das Substantiv „als ganzes Maskulinum, Femininum oder Neutrum“ (EISENBERG 2013a: 17) ist, lässt sich das Genus am Substantiv selbst nicht direkt erkennen (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 152). Aber alle „vorausgehenden flektierbaren Einheiten sind vom Substantiv in Hinsicht auf das Genus regiert [...]“ (EISENBERG 2013a: 17). Das sind beispielsweise bestimmte Artikel (*der, die, das*), unbestimmte Artikel (*ein, eine, ein*) Pronomen sowie Adjektive. Diese sind daher in einer Nominalgruppe „genusbestimmt und genusveränderlich“ (SAMEL 2000: 55). Auch Pronomen zeigen an, welches Genus dem Bezugswort (Substantiv) zugrunde liegt. Werden sie alleinstehend in einem Satz verwendet, stimmen sie daher in Kasus, Numerus und Genus mit dem Bezugswort überein (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 257).

Während *Genus* eine grammatische Kategorie darstellt, ist *Sexus* die außergrammatische Kategorie, die auf das natürliche bzw. biologische Geschlecht einer Person referiert. *Männlich*

und *weiblich* sind die beiden Ausformungen des Sexus, die semantische Eigenschaften darstellen (vgl. SAMEL 2000: 56). Bezüglich der Frage, ob es einen Zusammenhang zwischen Genus und Sexus gibt, kann Folgendes festgehalten werden: „Genus ist ein jedem Substantiv inhärenter Klassifikator, dem selbst keine Semantik (Bedeutung) zukommt. [...] Genus trägt (in aller Regel) nichts zur Bedeutung des Substantivs bei (außer beim sog. Differentialgenus [...])“⁴ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 69f). Generell gibt es im Deutschen keine Regeln, nach denen sich das Genus eines Substantivs mit voller Sicherheit voraussagen lässt. Nur für Teilbereiche gibt es einige Regeln, die besagen, dass das Genus von der Bedeutung (Semantik), den Bestandteilen (Morphologie) sowie der Lautstruktur des Substantivs bestimmt wird (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 153). Den semantischen Prinzipien der Genuszuweisung folgen beispielsweise Früchte (meist Feminina), Himmelsrichtungen, Winde und Alkoholika (in der Regel Maskulina, Ausnahme *das Bier*), Bezeichnungen für Metalle und Maßeinheiten (meist Neutra) (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 158f; EISENBERG 2013b: 138).

Bei Personenbezeichnungen hat das semantische Genuszuweisungsprinzip einen besonders hohen Geltungsgrad. Denn das grammatische Geschlecht bezieht sich hierbei in den meisten Fällen auf das natürliche Geschlecht (vgl. EISENBERG 2013b: 137). Substantive, die Frauen bezeichnen, sind mit hoher Wahrscheinlichkeit Feminina, Substantive, die Männer bezeichnen, fast ausschließlich Maskulina (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 73).

Die linguistische Genusforschung spricht hier vom **Genus-Sexus-Prinzip**. Dieses Faktum ist deshalb so bemerkenswert, weil die ursprüngliche Funktion der Genera ja nicht in der Anzeige von Geschlecht bestand. Dass aber Genus in vielen indoeuropäischen Sprachen an Geschlecht gekoppelt wurde, zeigt, dass es ein Bedürfnis gibt, menschliches Geschlecht im Genusystem und damit tief in der Grammatik zu verankern. Da Genus an Kongruenz gebunden ist, zieht es sich oft vielfach durch die Nominalphrasen (es ermöglicht maßgeblich die sog. Nominalklammer) und ist es dadurch sehr präsent, man könnte sagen: omnipräsent. [Hervorhebung im Original] (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 73f)

Insbesondere bei Personenbezeichnungen kommt es daher zu einer Gleichschaltung von Genus und Sexus. Diese stellt „somit die sichtbarste Verschränkung von Grammatik und Zweigeschlechtlichkeit dar“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 89).

Auffallend ist zudem, „dass grammatisches und natürliches Geschlecht dann auseinanderfallen, wenn in der Wortbedeutung ein Merkmal des Sexus besonders markiert wird. Diese Markierung ist stets abwertend oder neutral, niemals aber mit einer positiven Konnotation verbunden“ (EISENBERG 2013b: 137).

⁴ „Vom Differentialgenus sind Substantivierungen von per se genuslosen Wortarten wie Verben oder Adjektiven betroffen, denen (als Substantiv) ein Genus zugewiesen werden muss, das jedoch variabel ist. Dabei erweist sich klar, dass Feminina ausnahmslos Frauen bezeichnen, Maskulina Männer (*die Versicherte, der Versicherte*) [...]“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 75)

Vom Maskulinum weichen beispielsweise die pejorativen Bezeichnungen *die Schwuchtel*, *die Memme*, *die Tunte* ab, die Feminina sind.

Die deviante Genuszuweisung (feminine Männerbezeichnungen) steht für eine soziale Normverletzung. Männer, die andere Männer begehren (*Schwuchtel*, *Tunte*) oder weiteren Gendererwartungen nicht nachkommen (*Memme* als ‚Feigling‘), werden grammatisch geächtet; sie werden, indem man ihnen ‚weibliches‘ Verhalten unterstellt, ‚entmännlicht‘, aus der Maskulinklasse ‚exkommuniziert‘ und zu den Feminina abgeschoben. Diese hochmarkierte und stigmatisierende grammatische Devianz kann nur vor dem Hintergrund rigidester und verlässlichster Genus-Sexuskopplungen funktionieren. [Hervorhebungen im Original] (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 85)

Abweichungen im Neutrum gibt es bei männlichen Bezeichnungen kaum, dafür treten Neutra bei weiblichen Bezeichnungen wie bei *das Weib*, *das Mädchen*, *das Fräulein* auf (vgl. EISENBERG 2013b: 137). Die Neutralisierung wird dabei zur Degradierung benutzt. Das Neutrum wird vor allem bei sexuell unerfahrenen, ledigen, sozial abhängigen, aber auch bei naiven oder leicht zu habenden Frauen verwendet (*das Mädchen*, *das Fräulein*), kommt aber auch bei unattraktiven und rebellischen Frauen (*das Weib*) zum Einsatz (vgl. KÖPCKE/ZUBIN 1996, 2003, zitiert nach KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 87). Maskulina, die Frauen bezeichnen, sind meist Metaphern wie etwa *der Drache* oder *der Vamp* (vgl. EISENBERG 2013b: 137).

Geschlechtsspezifikation

Grundsätzlich gibt es im Deutschen etliche Möglichkeiten zur Geschlechtsspezifikation, ebenso zur Geschlechtsneutralisation. Einen guten Überblick über die Verfahren der Geschlechtsspezifikation im Deutschen liefert folgende Abbildung 1:

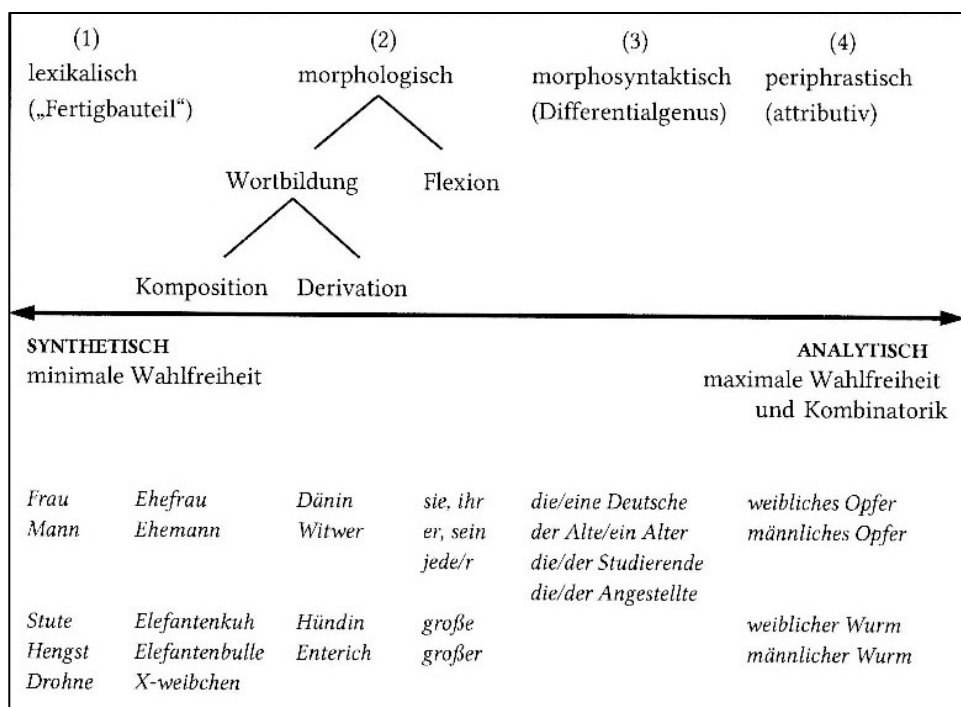


Abbildung 1: Strategien der Geschlechtsspezifikation (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 130)

Unter der lexikalischen Geschlechtsspezifikation (1) werden synthetische Lexeme zusammengefasst, die nicht segmentierbar sind und denen Geschlecht inhärent ist (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 130). Bei diesen Lexemen sind Genus und Sexus gleichgeschaltet (vgl. SCHOENTHAL 1989: 302). Weitere Beispiele der lexikalischen Geschlechtsspezifikation sind *Mädchen/Junge, Vater/Mutter, Onkel/Tante* etc. Das lexikalische Verfahren ist das beschränkteste und gibt nur minimale Wahlfreiheit (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 130). Wesentlich produktiver und aktiver ist hingegen die Wortbildung mit Komposition und Derivation, die in Abbildung 1 unter Punkt (2), morphologische Strategie, verortet wird.

Die Komposition war bei Personenbezeichnungen gerade in den letzten Jahrzehnten sehr produktiv, da zu Bezeichnungen auf *-mann* (z. B. *Kaufmann, Fachmann, Kameramann*) im Sinne der Sichtbarmachung und Gleichstellung von Frauen viele Korrelate auf *-frau* (z. B. *Kauffrau, Fachfrau, Kamerafrau*) neu gebildet wurden (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 131). Dies ist jedoch nicht immer möglich. „Manche lexikalisierten Bezeichnungen auf *-mann* wie *Zimmermann, Hampelmann* haben kein Korrelat auf *-frau*, evt. da sich eine andere Lesart einstellen könnte („Zimmermädchen“) [Hervorhebungen im Original].“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 133) Zudem gibt es auch einige wenige exklusive Bildungen mit *-frau* wie *Putzfrau, Marktfrau, Karrierefrau* (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 133). Eine weitere Besonderheit stellen jene Komposita auf *-frau* dar, die eigentlich matrimoniales sind und Frauen als „Gattin von X“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 134) ausweisen, z. B. *Professorenfrau, Pfarrersfrau*. Dieser Wortbildungstyp ist heutzutage kaum mehr aktiv (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 134). Vorteil der Bildungen mit *-frau/-mann* ist die Möglichkeit, den Plural geschlechtsneutral auf *-leute* zu bilden, wie beispielsweise bei *Kaufleute, Fachleute* etc. Darüber hinaus gibt es noch weitere Komposita, die das Geschlecht durch die Veränderung des Zweitglieds markieren, z. B. bei *Ordensbruder/Ordensschwester, Hofherr/Hofdame* (vgl. SCHOENTHAL 1989: 302). Die Genuszuweisung folgt bei den Komposita der Regel, dass das Zweitglied (hier *-frau/-mann/-leute* bzw. *-bruder/-schwester*) das Genus des ganzen Substantivs bestimmt (DUDENREDAKTION 2009: 163).

Bei der Derivation ist vor allem die Femininmovierung hochproduktiv. Bei dieser werden maskuline Personenbezeichnungen mittels des Suffixes *-in* morphologisch in Feminina abgeleitet. Während das Suffix *-in* enorm produktiv ist, ist das französische Suffix *-euse* (*Friseur*) heute kaum noch anzutreffen, da damit oft eine Pejorisierung einhergeht, z. B. wurden *Masseusen* oft zu Prostituierten abgewertet. Daher setzte sich im Laufe der Zeit bei Berufsbezeichnungen das wertungsfreie *-in* (*Frisörin, Masseurin*) durch (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 140).

Echte Maskulinmovierungen, bei denen eine feminine Personenbezeichnung durch ein Suffix in ein Maskulinum übergeführt wird, sind äußerst selten. Im Deutschen gibt es genau drei Fälle: *Witwe/Witwer*, *Hexe/Hexer* sowie *Braut/Bräutigam*. Interessant an der Ableitungsrichtung von weiblich zu männlich ist, dass daran die Wichtigkeit der sozialen Rolle für die Geschlechter herausgelesen werden kann. Früher war es für eine Frau sehr wichtig, *Braut* zu sein. Wurde sie *Witwe* oder als *Hexe* bezeichnet, wurde diese Rolle sogar existenzbedrohend. Bei Männern hingegen war das Einnehmen dieser Rollen weit weniger relevant bzw. bedrohlich. (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 144) In den seltenen Fällen, in denen Berufsbezeichnungen ein feminines Ausgangswort zugrunde liegt, wird die maskuline Form nicht mittels einer Rückbildung oder eines Suffixes gebildet, sondern eine gänzlich neue Bezeichnung eingeführt, z. B. *Hebamme/Entbindungspfleger*, *Krankenschwester/Krankenpfleger*. Diese neue maskuline Form kann wiederum durch Ableitung eine feminine Form bilden, z. B. *Entbindungspfleger/Entbindungspflegerin*, *Krankenpfleger/Krankenpflegerin* (vgl. KOTTHOFF 2017: 93).

Wichtig bei der Betrachtung der Movierung bei der Geschlechtsspezifikation ist der Umstand, dass hier die „fundamentale sprachlich-gesellschaftliche **Asymmetrie** und **Hierarchie**, die Männer lexikalisch etikettiert (*Koch*) und Frauen daraus morphologisch ableitet (*Köchin*) [Hervorhebung im Original]“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 134) sichtbar wird. Denn das Femininum kann bei der Movierung meist nicht unabhängig von der maskulinen Personenbezeichnung gebildet werden (vgl. EISENBERG 2013b: 138), sondern „braucht ein typisches Personensuffix wie in **Sport+ler+in**, **Lehr+er+in** (nicht ***Sportin**, ***Lehrin**) [Hervorhebungen im Original]“ (EISENBERG 2013a: 269). Ausnahmen stellen hier lediglich Paare „wie Bote – Botin, Kunde – Kundin“ (EISENBERG 2013a: 269) dar. Das Suffix *-in* ist zudem, „das einzige Suffix, das mit dem Femininum auch Sexus anzeigt“ (EISENBERG 2013a: 269).

Das Deutsche hat nicht nur eine Obsession mit Geschlecht, es hat sie auch mit der Ungleichgewichtung der beiden Geschlechtsklassen. Movierungssuffixe dürfen als sprachliche Genitalien bzw. tertiäre Geschlechtsmerkmale begriffen werden. Damit hat bzw. ist und zeigt die Frau das Geschlecht. (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 136)

Im deutschen Sprachsystem ist demnach „die jahrtausendelange Abhängigkeit der Frau vom Mann“ (PUSCH 1984/2013: 59) nach wie vor hochpräsent. Problematisch bei der Movierung ist aber auch, dass sie nicht erlaubt, geschlechtsneutrale Formen zu bilden, sondern in der Zweigeschlechtlichkeit verhaftet bleibt. Denn in der Regel können nur die unmovierte maskuline Form *der Spieler* und die movierte feminine Form *die Spielerin* gebildet werden. Genderlinguist*innen haben daher in den letzten Jahrzehnten gendersensible Sprachformen entwickelt, die eben auch Genderidentitäten abseits von männlich und weiblich einschließen können. Diese

Sprachformen werden im nächsten Kapitel 2.3.2, das sich mit gendersensibler Sprache beschäftigt, vorgestellt und näher erläutert.

Ein weiteres morphologisches Verfahren ist die Diminution, die der Verkleinerung oder Verniedlichung dient. Hier erwähnt wird sie deshalb, da insbesondere Bezeichnungen von Frauen und Mädchen diminuiert werden. Insbesondere bei weiblichen Personennamen wird wesentlich häufiger der Diminutiv gebildet als bei männlichen Namen. Zudem ist in dem Lexem *Mädchen*, das sprachhistorisch auf die Basis *Magd* zurückgeht, die Verkleinerungsform so fest verankert, dass es dazu keine Ableitungsbasis mehr gibt (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 131, 145f). Auch die diminuierte Form *Fräulein*, die eine unverheiratete Frau bezeichnet und heute als diskriminierend empfunden wird, zählt hierzu (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 145f). Sowohl bei *Mädchen* wie auch bei *Fräulein* verweist die Sexuszuweisung eindeutig auf das weibliche Geschlecht, während das Genus neutral ist. Dies ist damit zu erklären, dass das Genus durch die Diminution mit *-chen* und *-lein* und nicht durch den Sexus bestimmt wird (vgl. EISENBERG 2013b: 137).

In Abbildung 1 werden unter Punkt (3) morphosyntaktische Verfahren angeführt. Diese Bezeichnungen werden durch die Substantivierung von Adjektiven (*Alte, Kranke, Gehörlose*), Präsenspartizipien (*Reisende, Studierende, Lehrende*) sowie Perfektpartizipien (*Angestellte, Behinderte, Geliebte*) gebildet (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING 2018: 149). Da das Genus diesen Substantiven nicht inhärent ist, wird die Geschlechtsspezifikation nicht am Lexem selbst, sondern mithilfe von Artikeln realisiert. Im Singular wird das Genus an das natürliche Geschlecht angepasst (z. B. *die Alte, der Alte* oder *die Reisende, der Reisende*) – dies wird als Differentialgenus bezeichnet (vgl. EISENBERG 2013b: 138). Der Plural wird geschlechtsneutral gebildet (*die Alten* bzw. *die Reisenden*) (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 156).

Punkt (4) in Abbildung 1 verweist auf die Möglichkeit, Geschlechtszugehörigkeit durch eine Periphrase zu bilden wie z. B. *männliche Geiseln*. Bei Konversionen mit Differentialgenus und geschlechtsneutralen Pluralen kann so das Geschlecht ausgedrückt werden, beispielsweise *weibliche* bzw. *männliche Behinderte*. Periphrasen werden zudem oftmals dazu verwendet anzuzeigen, dass es noch eher außergewöhnlich ist, dass Frauen (bzw. Männer) eine Tätigkeit ausüben bzw. in einem Beruf aktiv sind, wie beispielsweise *weiblicher Marineoffizier* (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 150f).

Eigennamen

Die Darstellung in Abbildung 1 gibt einen guten Überblick über die Geschlechtsspezifikationen, lässt aber eine sprachliche Einheit unerwähnt, die so eng wie kaum eine andere mit dem

Geschlecht einer Person assoziiert wird: die Personennamen (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 192). Eigennamen zeichnen sich in erster Linie durch ihre Monoreferentialität aus, das heißt, dass sie sich auf eine konkrete Person bzw. einen konkreten Gegenstand beziehen (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 27). Für Menschen ist der Rufname, umgangssprachlich als Vorname bezeichnet, der persönlichste Personennamenname. In Bezug auf Gender sind Rufnamen interessant, da Rufnamen in der Regel sexusdefinit sind, das heißt, dass sich das biologische Geschlecht aus ihnen ableiten lässt. In Deutschland ist seit 2008 die Vergabe von sexusneutralen Unisex-Namen wie *Robin*, *Kim*, *Toni* etc. prinzipiell möglich (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 128). In Österreich sieht die Rechtslage so aus, dass der erste Vorname dem biologischen Geschlecht des Kindes entsprechen muss. Rufnamen, die für beide Geschlechter üblich sind, wie z. B. *Luca* dürfen sowohl an Mädchen wie an Jungen vergeben werden (vgl. WIEN.GV.AT: Namen). Die eigene Tochter *Thomas* oder den Sohn *Brigitte* zu nennen, ist nicht möglich.

Grundsätzlich gibt es drei Prinzipien, nach denen die Geschlechtsmarkierung bei Personennamen erfolgt: das semantische, das formale und das konventionelle Prinzip. Beim semantischen Prinzip „wirken soziale Geschlechterrollenzuschreibungen (Genderings), je nachdem, welche Stereotype oder (erstrebenswerten) Eigenschaften man den Geschlechtern zuweist“ (NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 130). Vor allem im Chinesischen, Japanischen, Arabischen und Türkischen wird dies praktiziert, früher auch im Germanischen. Beispielsweise bedeutet der türkische weibliche Rufname *Aynur* ‚Mondlicht‘, der türkische männliche Rufname *Yilmaz* ‚furchtlos‘ (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 130).

Beim formalen Prinzip wird ein opaker Name durch sexusspezifische Affixe wie z. B. Movierungssuffixe sexusdefinit. Im Deutschen, in dem dieses Prinzip grundsätzlich schwach ausgeprägt ist, ist es bei Namen wie *Martin-a* oder *Christian-e* zu finden. Ganz anders im Italienischen, in dem das formale lateinische System fortgesetzt wird und wo spezifische Auslaute fast immer auf das Geschlecht schließen lassen. Zum Beispiel *Claudia* und *Claudius*. (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 131)

Beim konventionellen System, das im Deutschen mehrheitlich zum Tragen kommt, werden die opaken Namen zwei getrennten Namensinventaren – Frauen- und Männernamen – zugeordnet. Sexus ist ein Teil des Lexikoneintrags, daher wird auf die Erfahrung der Sprecher*innen vertraut, dem Rufnamen das ‚richtige‘ Geschlecht zuzuordnen. Auch wenn im Extremfall der Sexus zum jeweiligen Namen dazugelernt werden muss, gibt es im Deutschen subtile Hinweise bzw. versteckte Strukturen, die auf das Geschlecht der*des Namensträger*in schließen lassen.

Mädchennamen haben durchschnittlich mehr Silben als Jungennamen. Zudem liegt der Hauptakzent bei Mädchennamen häufiger auf einer nicht-initialen Silbe, Jungennamen sind hingegen meist erstsilbenbetont. Mädchennamen enthalten in der Regel mehr Vokale, Jungennamen mehr Konsonanten. Mädchennamen verfügen häufiger über helle Kernvokale. Jungennamen zeichnen sich dafür häufiger durch einen konsonantischen Auslaut aus. (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 131f)

Neben dem Geschlecht können Rufnamen aber auch weitere Hinweise über die Namens-träger*innen vermitteln. Da Rufnamen keine lexikalische Bedeutung tragen, sind sie mit sozialen Informationen aufgeladen und liefern neben der Bekanntgabe des Geschlechts auch Hinweise auf Alter, Ethnizität, Nationalität, Konfession, Schichtzugehörigkeit und sogar auf Attraktivität und Intelligenz (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 137).

Kritik an den Geschlechtsmarkierungen des Deutschen

Abschließend muss zu den Möglichkeiten der Geschlechtsmarkierung im Deutschen festgehalten werden, dass diese „die Verfestigung jahrhundertelangen Sprechens, hier: über Geschlechter“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 150f) darstellen.

Auch die (deutsche) Sprache erzwingt eine Geschlechtsbinarisierung, da sie gerade in zentralen Bereichen nur zwei Optionen (und nicht drei oder vier) vorsieht, so etwa bei der Anrede (*Frau* oder *Herr*), in der Warteschlange (*die Dame/der Herr war vor mir dran* und kaum *diese Person war vor mir dran*), bei den Pronomen der 3. Person (*sie* oder *er*), bei der Namensgebung (*Michael* oder *Michaela*). [Hervorhebung im Original]“ (KOTTHOFF/NÜBLING/ SCHMIDT 2018: 15)

Im Zuge der zweiten Frauenbewegung in den 1970ern und 1980ern wurde massive Kritik am Androzentrismus des Deutschen, später auch an seiner Zweigeschlechtlichkeit geübt (vgl. WETSCHANOW 2017: 33, 46). Die größte Kontroverse war und ist die um das generische Maskulinum, mit der die Forderung nach einem geschlechtergerechten Deutsch einhergeht. Beide Themenkomplexe werden im nächsten Kapitel behandelt.

2.3.2 Geschlechtergerechte/gendersensible Sprache

Bevor der Forderung nach einem geschlechtergerechten bzw. gendersensiblen Deutsch nachgekommen wird, muss eingangs geklärt werden, wo die Asymmetrien in der sprachlichen Präsenz von Frauen und Männern liegen. Daher definiert dieses Kapitel zunächst das generische Maskulinum und geht dann im zweiten Schritt auf Möglichkeiten eines geschlechtergerechten/gendersensiblen Sprachgebrauchs ein.

Das generische Maskulinum

Wenn im Deutschen von Personen mit unbekanntem Geschlecht die Rede ist, wenn das Geschlecht von Personen nicht relevant ist oder eine allgemeine Aussage gemacht werden soll, werden diese Personen traditionell im Maskulinum bezeichnet. [...] Diese verallgemeinernde Verwendung von Maskulinformen ist [...] unter der Bezeichnung *generisches Maskulinum* bekannt. [Hervorhebung im Original] (BRAUN et al. 1998: 265)

Insbesondere die feministische Sprachkritik äußerte an dieser Bezeichnungspraxis heftige Kritik, was eine grundsätzliche Diskussion um die Bewertung des Maskulinums als generisch verwendbare Form in Gang setzte (vgl. SAMEL 2000: 64). Dies führte Ende der 1970er-Jahre zu einer Kontroverse zwischen Senta Trömel-Plötz und Hartwig Kalverkämper. Feminist*innen wie Trömel-Plötz bewerten die generische Verwendung des Maskulinums als nicht neutral, da sie von einer Kongruenz von Genus und Sexus ausgehen. Für sie ist die semantische Markierung des generischen Maskulinums eindeutig männlich. Gegnerische Positionen betonen, dass maskuline Formen nach dem Prinzip der Verallgemeinerung des Genus nicht auf den Sexus referieren und die semantische Markierung des generischen Maskulinums somit neutral sei. (vgl. SAMEL 2000: 65)

Dabei ist im linguistischen Sinn schon die Bezeichnung *generisch* an sich problematisch. Denn der Terminus *generisch* bezieht sich bei Personenbezeichnungen „abstrakt auf eine Gattung (Klasse) als solche und keinesfalls auf konkrete Mitglieder derselben“ (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 91). Solche Generika können im Singular sowie im Plural generisch referieren, beziehen sich dabei aber nicht auf konkrete Objekte und sind daher nicht referenziell und auch nicht identifizierend. Den Tests und Beispielen zum generischen Maskulinum fehlt diese echte Generizität, bei ihnen handelt es sich meist um spezifische Referenzen (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 92). Daher sprechen Kotthoff/Nübling/Schmidt beim „Gebrauch maskuliner [...] Personenbezeichnungen und Pronomina zur Referenz auf beide Geschlechter“ (BUBMANN 2002: 245, zitiert nach KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 91) in Anlehnung an Pettersson (2011) von „*geschlechtsübergreifendem Maskulinum* [Hervorhebung im Original]“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 92). Da in vielen Publikationen sowie Studien der Begriff *generisches Maskulinum* gebräuchlich ist, wird er auch in dieser Arbeit weiterhin verwendet, jedoch nicht ohne den Hintergrund der eigentlichen Bedeutung als geschlechtsübergreifendes Maskulinum außer Acht zu lassen.

In Bezug auf die Referenzialität ist festzuhalten, dass Objekte wie auch Menschen und Tiere die höchste Referenzialität aufweisen, wenn sie sprachlich identifiziert sind, das heißt, wenn sprachlich auf sie gezeigt werden kann. Eigennamen leisten dies am besten (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 92). Das Geschlecht betreffend bedeutet dies: „Je referenzieller,

desto obligatorischer die Geschlechtsangabe. [...] Die Exponierung von Einzelpersonen erfordert Geschlechtsspezifizierung.“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 93).

Das Problem der Geschlechtsspezifizierung beim generischen Maskulinum ergibt sich aus dem doppelten Synkretismus bei maskulinen Personenbezeichnungen, der in Tabelle 1 dargestellt wird.

Singular	generisches Maskulinum geschlechtsübergreifend	der Student	
	geschlechtsspezifisch	die Studentin	der Student
Plural	geschlechtsspezifisch	die Studentinnen	die Studenten
	generisches Maskulinum geschlechtsübergreifend	die Studenten	

Tabelle 1: Der doppelte Synkretismus bei maskulinen Personenbezeichnungen (nach PUSCH 1984: 54 und KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 97)

Die Formen *der Student* (Singular) und *die Studenten* (Plural) können geschlechtsübergreifend oder geschlechtsspezifisch verwendet werden. Bei der geschlechtsübergreifenden Verwendung sind Frauen mitgemeint, bei der geschlechtsspezifischen Verwendung nicht. Einer der Hauptkritikpunkte hierbei ist, dass die Verwendung des generischen Maskulinums von einer geschlechtsübergreifenden Verwendung in eine geschlechtsspezifische kippen kann, sodass selbst die erste Nennung geschlechtsspezifisch gelesen werden kann bzw. muss (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 97).

Geschlechtsübergreifende und geschlechtsspezifische maskuline Personenbezeichnungen sind homophon (synkretistisch), d. h. sie unterscheiden sich formal in nichts. [...] Rezipientinnen müssen somit bei jedem Maskulinum erschließen, ob sie ein- oder ausgeschlossen sein könnten. Männer sind immer eingeschlossen. (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 97).

Während männliche Leser immer angesprochen und gemeint sind, können Leserinnen nie hundertprozentig wissen, ob sie bei der Verwendung des generischen Maskulinums nun mitgemeint sind oder nicht. Um dieses Problem zu umgehen und gleichzeitig die sprachliche Sichtbarkeit von Frauen zu gewährleisten, wird gefordert, das generische Maskulinum durch Beidnennungen, die Binnenmajuskel und ähnliche Sprachformen zu ersetzen. Die oftmals geäußerte Befürchtung, dass durch diese geschlechtergerechten Sprachformen die Lesbarkeit negativ beeinträchtigt wird, konnte durch Studien widerlegt werden. (vgl. BRAUN et al. 2007 zitiert nach KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 99).

Zudem zeigen eine Reihe psycholinguistischer und kognitionspsychologischer Studien (eine gute Übersicht dazu findet sich in KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 99–115), dass beide Geschlechter am ehesten dann repräsentiert werden, wenn Frauen auch explizit sichtbar gemacht werden – wie z. B. durch Beidnennung oder das Binnen-I. Bei Neutralisierungen oder

ohne explizite Hinweise auf Frauen greift der *male bias* bzw. das *male-as-norm*-Prinzip. Das bedeutet, dass der Mann als menschlicher Prototyp gedacht wird. (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 115, 104). „Sprachliches *undoing gender* scheint nicht zu funktionieren, die gut gemeinte Unsichtbarmachung von Geschlecht eröffnet nur den Raum für die männliche Normalvorstellung. [Hervorhebung im Original]“ (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 115) Daher wird die Forderung nach bewusstem und geschlechtergerechtem Umgang mit Sprache immer lauter.

Vom nichtsexistischen Sprachgebrauch zum antidiskriminierenden Sprachhandeln

Seit über 40 Jahren beschäftigt nun „die Frage, welche Rolle Sprache bei der Stabilisierung von bestehenden Geschlechterhierarchien spielt und wie sie im Weiteren dazu eingesetzt werden kann, Geschlechterverhältnisse zu ändern bzw. die Bedeutsamkeit von Gender als sozialer Ordnungskategorie zu dekonstruieren“ (WETSCHANOW 2017: 33). Diese Frage beschäftigt nicht nur im wissenschaftlichen Kontext, sondern auch im politischen – geht es schließlich auch darum, die Bestrebungen von Gleichstellungspolitik und Antidiskriminierungsnormen in der Sprache zum Ausdruck zu bringen (vgl. WETSCHANOW 2017: 33–35). Im Zuge der zweiten Frauenbewegung in den 1970ern und 1980ern ging es insbesondere um die „Forderung nach sprachlicher Sichtbarmachung von Frauen und symmetrischen Benennungspraxen“ (WETSCHANOW 2017: 33). In dieser Zeit erschienen auch die ersten Richtlinien zu nichtsexistischem Sprachgebrauch. Das biologische Geschlecht wurde als gesellschaftliche Kategorie gesehen, die zu den hierarchischen Geschlechterverhältnissen, das heißt zum Sexismus führe, und sprachlich „symbolisch reflektiert“ (GÜNTNER/KOTTHOFF 1991, zitiert nach WETSCHANOW 2017: 45) werde (vgl. WETSCHANOW 2017: 45). Zudem gingen die Vertreter*innen der zweiten Frauenbewegung „von einer Unterdrückung einer als homogen konzipierten Gruppe ‚der Frauen‘“ (WETSCHANOW 2017: 34) aus. Sprache wurde als sexistisch verstanden und die Kritik daran führte zur Forderung nach einem nichtsexistischen Sprachgebrauch: „Sprache soll dazu eingesetzt werden, Sexismus zu vermeiden.“ (WETSCHANOW 2017: 45) In den 1990ern gingen mit dem politischen Bestreben nach Gleichbehandlung und Gleichstellung auch neue Begrifflichkeiten einher wie „*geschlechtergerecht*, *geschlechterneutral* oder auch *sprachlicher Gleichbehandlung*“ (WETSCHANOW 2017: 45). Die Forderungen nach Sichtbarmachung von Frauen und Symmetrie blieben dieselben. Die Binarität der Geschlechter sowie deren konstruktiver Charakter wurde damals noch nicht infrage gestellt.

Dies änderte sich erst, als die feministische Linguistik um poststrukturalistische und dekonstruktivistische Konzepte bereichert wurde. Seitdem steht nun nicht mehr die Sichtbarmachung

der Frauen bzw. die sprachliche Gleichstellung im Vordergrund, sondern die generelle Dekonstruktion der Kategorie Geschlecht sowie das Aufbrechen der Dichotomie der Geschlechterdifferenzen (vgl. WETSCHANOW 2017: 46). Mit dieser Neuausrichtung geht auch der Terminus „gendersensible Sprache“ (WETSCHANOW 2017: 39) einher. Darunter wird verstanden, dass „Frauen und Männer, Mädchen und Jungen, transidente und intersexuelle Personen in ihrer Vielfalt von Geschlechtsidentitäten“ (WETSCHANOW 2017: 39) angemessen und symmetrisch dargestellt und beschrieben werden. Zudem geht es generell um die Sensibilisierung für die Kategorie Gender und die Sichtbarkeit der realen Vielfalt von Geschlechtsidentitäten (vgl. ABDUL-HUSSEIN 2014, zitiert nach (WETSCHANOW 2017: 39)). Die queere Sprachkritik fordert nun nicht mehr wie einst die feministischen Sprachkritiker*innen einen gendergerechten Sprachgebrauch, sondern eine generelle Abkehr von einem heteronormativen Sprachgebrauch. Dies wird in dem Begriff „antidiskriminierendes Sprachhandeln“ (WETSCHANOW 2017: 46) ausgedrückt. Als antidiskriminierendes Sprachhandeln wird ein Sprachhandeln verstanden, das aktiv gegen „die Zweigeschlechternormen und andere Normierungen“ (WETSCHANOW 2017: 46) arbeitet. Sprache gilt als das richtige Mittel, diese Normen zu dekonstruieren (vgl. WETSCHANOW 2017: 52).

Gendersensible Sprachformen

Wie werden diese eher theoretischen Konzepte nun praktisch umgesetzt? Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von Richtlinien und Vorschlägen zum richtigen *Gendern*⁵. Zum einen besteht die Möglichkeit der Neutralisierung, wobei möglichst jeder Hinweis auf Geschlecht getilgt wird. Das kann mit dem Einsatz von Partizipien, Abstraktionen, Synonymen oder Abkürzungen erreicht werden. Um die Sichtbarmachung von Frauen zu gewährleisten und sprachliche Symmetrie zu erzeugen, wird auf Feminisierungen zugegriffen. Dies kann durch Beidnennungen (die Spielerinnen und die Spieler), Beidnennungen mit Schrägstrich (die Spielerinnen/Spieler), generisches Femininum (die Spielerinnen) sowie mit Hilfe des Binnen-I (die SpielerInnen) erfolgen. (vgl. KOTTHOFF 2017: 94f).

Einen Überblick über mögliche antidiskriminierende Sprachformen liefert der 2014/2015 erschienene Sprachleitfaden der *AG Feministisch Sprachhandeln der Humboldt-Universität Berlin*. Tabelle 2 gibt einen Überblick über die dort beschriebenen antidiskriminierenden Sprachformen. Auf zwei der Sprachformen wird im Folgenden kurz eingegangen.

⁵ gendern – „das Gender-Mainstreaming auf etwas anwenden“ (DUDEN.DE: gendern)

Sprachformen	Substantive Singular	Substantive Plural	Personalpronomen	Possessivpronomen	Fragepronomen
x-Form	Studierx	Studierxs	x	xs	Wex?
-Form I	Studier	Studier**	*	*'s	We*?
Dynamischer Unterstrich	Stu_dentin	Stu_dentinnen	s_ier	ih_re	We_lche?
Wortstamm-Unterstrich	Stud_entin	Stud_entinnen	si_er	ih_re	Welch_e?
*-Form II	Student*in	Student*innen	sie*er	ihre*seine	Welche*r?
Statischer Unterstrich	Student_in	Student_innen	sie_er	ihr_ihm	Welche_r?

Tabelle 2: Sprachformen im Überblick. (Auszug aus AG FEMINISTISCH SPRACHHANDELN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN 2014/2015: 16)

Der Unterstrich in all seinen Varianten (*Spieler_innen*, *Sp_ielerinnen*, *Spiel_erinnen*) dient dazu, ein Zeichen gegen die Heteronormativität zu setzen, indem die Kluft, der „gap“ (BAUMGARTINGER 2007; 2008), zwischen den Geschlechtern sichtbar gemacht wird. Diese Lücke lässt außerdem zu, sie mit unendlich vielen dazwischenliegenden Begrifflichkeiten zu füllen. So werden nicht nur beide Geschlechter sichtbar gemacht, sondern auch ein Raum für andere eröffnet (vgl. WETSCHANOW 2017: 50). Auch der Asterisk, das so genannte Gendersternchen (DWDS.DE: Gendersternchen) kann zur Sichtbarmachung von Menschen mit unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten herangezogen werden (*Spieler*innen*).

Die x-Form (*Spielx*) stellt derzeit wohl die radikalste Sprachform dar, die aus der queeren Sprachkritik hervorgegangen ist. Sie geht maßgeblich auf Ideen von Lann Hornscheidt zurück.

Ich verstehe mich als entzweigendernd. Das heißt: ich verstehe mich weder als Mann noch als Frau und lebe auch nicht als Frau oder Mann. Dies lebe ich auch darüber, dass ich neue Sprachformen für mich wähle. Diese fordern die Vorstellung von Zweigeschlechtlichkeit heraus. Momentan benutze ich die Endung –ex und das Pronomen ex als Bezugnahme 3. Person Singular. Ex steht für Exit Gender, das Verlassen von Zweigeschlechtlichkeit. Diese Formen haben Lio Oppenländer und ich zusammen uns ausgedacht.

Ein Beispielsatz: ‚Lann liebt es mit anderen zu diskutieren. Ex lädt häufig dazu ein, einen Roman zu besprechen. Lann ist Lesex von vielen Romanen.‘

Die Endung kann an den Stamm von Personenbezeichnungen angehängt werden: Schreibex, Schwimmex, Musikex. Die Form drückt aus, dass die Person, die so bezeichnet wird, sich als entzweigendernd versteht, als nicht weiblich oder männlich. Die Form ist identisch in allen Fällen. Ein Beispielsatz: ‚Lann und ex Freundex haben ex Rad bunt angestrichen.‘ (LANNHORNSCHEIDT.COM)

Während die einen dank solch neuer Sprachformen die Überwindung des heteronormativen, diskriminierenden Deutsch feiern, üben andere Kritik an diesen Schreibweisen. Allen voran Helga Kotthoff, die die „semiotische Aufladung eines Striches oder Sternchens als Infragesteller der heterosexuellen Orientierung“ (KOTTHOFF 2017: 103) anzweifelt. Darüber hinaus dienen diese neuen Schreibungen ihrer Meinung nach eher als Ausdruck von Gruppenzugehörigkeit.

Die*der Schreiber*in zeigt damit die Zugehörigkeit zum Diskurs an, „verortet sich ‚queer‘[...] und ko-konstruiert über solche Praktiken diese Gemeinschaft“ (KOTTHOFF 2017: 103). Daher gehe es weniger darum, eine mentale Präsenz von trans* und inter* Personen zu erzeugen, als vielmehr sich selbst eine besondere und überlegene Sensibilität hinsichtlich der Sprachverwendung zu bescheinigen (vgl. KOTTHOFF 2017: 105).

Wie in dieser kurzen Betrachtung ersichtlich wird, verbergen sich hinter den unterschiedlichen Begriffen wie nichtsexistischer Sprachgebrauch, geschlechtergerechte Sprache, gendersensibler Sprachgebrauch sowie antidiskriminierendes Sprachhandeln unterschiedliche sprachkritische Konzepte und Forderungen, die in der Wahl der Sprachform ihren Ausdruck finden. Wichtig für diese Arbeit ist, ob und inwieweit in Gesellschaftsspielen solche Konzepte berücksichtigt werden und ob Texte in Spielen mit Zuhilfenahme des generischen Maskulinums formuliert sind.

Gleichzeitig ist für diese Arbeit natürlich auch von großer Relevanz, welche Möglichkeiten der sprachlichen Geschlechtsmarkierungen in Gesellschaftsspielen anzutreffen sind. Denn die Spielcharaktere sind meist durch ihre Bezeichnungen bzw. die verwendeten Eigennamen eindeutig geschlechtlich markiert.

2.4 Kulturgut Spiel

Spiele ist nicht nur eine „Grundkonstante menschlichen Handelns“ (THIMM/WOSNITZA 2010: 33) sondern auch eine „elementare Kulturtechnik“ (MÖRWALD 2017). Wie das Erzählen ist auch das Spiel eine kulturelle Universalie der Menschheit, die in jeder menschlichen Gesellschaft anzutreffen ist (vgl. MÖRWALD 2017). Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga (1981: 7) geht sogar so weit, die Gattung Mensch als „*homo ludens*, der spielende Mensch [Hervorhebung im Original]“ zu bezeichnen.

Huizinga, der das Spiel aus einer anthropologisch-kulturhistorischen Perspektive heraus betrachtet, geht davon aus, „dass Kultur sich *im* Spiel und *als* Spiel entfaltet [Hervorhebung im Original]“ (THIMM/WOSNITZA 2010: 33), beziehungsweise dass „Spiel und Kultur tatsächlich ineinander verwoben sind“ (HUIZINGA 1981: 13). Für Huizinga stellt das Spiel die Grundlage der Kultur und ihrer Ausdifferenzierung dar. Denn im Spiel „werden Handlungsweisen erprobt, Probleme gelöst, Sinn produziert, Gewohnheiten und Traditionen geschaffen“ (KROTZ 2009: 28). Durch die dem Spiel zugrunde liegenden Regeln, „überformt sich der Moment des Spielerischen zu einem organisierten, sozial und gesellschaftlich wirksamen Handlungsraum, der in

unterschiedlichen Kulturen unterschiedliche Prägungen erfahren kann“ (THIMM/WOSNITZA 2010: 37). Forschungen deuten zudem darauf hin, dass es in den unterschiedlichen Kulturen „ausdifferenzierte kulturelle Formen des Spiels gibt“ (THIMM/WOSNITZA 2010: 37).

Zudem wird über das Spielen Kultur reproduziert, da Kinder über das Spiel in die jeweilige Kultur eingeführt werden (vgl. KROTZ 2009: 28). „Die Teilnahme an leistungsorientierten Spielen fördert vor allem bei Kindern körperliches, intellektuelles und soziales Lernen, das zu der Fähigkeit beitragen kann, in dem Erfolgssystem der Gesamtkultur zu überleben.“ (OERTER 1999: 285) Regelspiele helfen so bei der Anpassung an kulturelle Anforderungen, da durch sie die von der Gesellschaft geforderten Leistungen geübt, gemeistert und beherrscht werden können (vgl. ROBERTS/SUTTON-SMITH 1962; ROBERTS/KOZELKA 1963, zitiert nach OERTER 1999: 285).

Definition von Spielen

Spiele sind demnach ein wichtiger Bestandteil unserer Kultur. Wie aber lässt sich der Begriff *Spiel* fassen? Huizinga definiert das Spiel wie folgt:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘. [Hervorhebung im Original] (HUIZINGA 1981: 37)

Huizinga betont hierbei etliche wichtige Aspekte: die Freiwilligkeit, die bindenden Regeln, das Vergnügen als Spielmotivation, das Heraustreten aus dem alltäglichen Leben sowie das Handeln, das sein Ziel in sich selbst hat. Damit ist seine Definition durchaus umfassend, spart jedoch das Glücksspiel aus, bei dem der Anreiz in einem möglichen monetären Gewinn liegt. Dies hat der französische Soziologe und Philosoph Roger Caillois zum Anlass genommen, sich an einer umfassenderen Spieledefinition zu versuchen, die insgesamt sechs wesentliche Merkmale des Spiels beinhaltet. Laut Caillois (1982: 16) ist das Spiel eine freie, abgetrennte, ungewisse, unproduktive, geregelte und fiktive Betätigung.

Das erste Merkmal *frei* betont die Freiwilligkeit. Ein Spiel gibt es nur dann, wenn die Beteiligten Lust haben zu spielen, sich freiwillig dem Spiel anschließen bzw. wenn sie nicht dazu gezwungen werden. Zudem müssen die Spieler*innen jederzeit die Möglichkeit haben aufzuhören (vgl. CAILLOIS 1982: 12 ff). Mit *abgetrennt* meint Caillois, dass Spiele klare zeitlich und räumlich festgelegte Grenzen haben. Denn das Spiel findet meist in einer eigens dafür reservierten, geschlossenen und geschützten Welt – in sogenannten Spielerräumen z. B. Spielbrett, Spielfeld, Spielplätze, Spielzimmer etc. statt. Es gibt auch Spielobjekte, die eigens für das Spiel angefertigt wurden, oder auch Objekte, die durch das Spiel in Spielobjekte verwandelt werden

(vgl. THIEDEKE 2010: 17). Auch zeitlich sind Spiele begrenzt, sie „haben einen eindeutigen Anfang und ein eindeutiges Ende“ (THIEDEKE 2010: 17).

Der *ungewisse* Ausgang ist das dritte Merkmal des Spiels. Ablauf und Ergebnis des Spiels dürfen nicht im Vorhinein feststehen, da eben in der Unsicherheit, im Risiko zu versagen oder das Ziel nicht zu erreichen, beziehungsweise in der Überraschung, das Spiel doch noch zu den eigenen Gunsten zu wenden, der Reiz liegt (vgl. CAILLOIS 1982: 14). „Das Spiel besteht in der Notwendigkeit, unmittelbar innerhalb der Grenzen und Regeln eine freie Antwort zu finden und zu erfinden.“ (CAILLOIS 1982: 14) Denn wenn Spielablauf und -ausgang von Anfang an klar wären, würde niemand spielen, da das Spielen kein Vergnügen bereiten würde (vgl. CAILLOIS 1982: 14).

Unproduktiv ist das Spiel, da es keine Auswirkungen auf die Welt außerhalb des Spiels hat, denn es bringt weder Reichtum noch materielle Produkte hervor (vgl. THIMM/WOSNITZA 2010: 38). Selbst beim Glücksspiel findet lediglich eine Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises statt. Doch auch beim Glücksspiel ist die Anfangssituation mit der Situation zu Ende des Spiels ident. Spiele sind daher unproduktiv, aber gewinn- bzw. verlustbringend (vgl. CAILLOIS 1982: 11ff).

Mit *geregelter* Betätigung meint Caillois, dass im begrenzten Raum des Spiels die gegebenen Regeln durch „neue, eigenmächtige und unwiderlegbare Regeln“ (CAILLOIS 1982: 13) ersetzt werden. Diese Regeln sind „mächtig und unbedingt“ (CAILLOIS 1982: 13), da sich alle Spieler*innen an sie halten müssen, um den korrekten Spielablauf zu ermöglichen. Selbst Falschspieler*innen, die die Regeln absichtlich verletzen oder missachten, wissen um die Regeln bzw. heucheln vor, diese zu kennen (vgl. CAILLOIS 1982: 13). Die *Fiktion* ist das letzte Merkmal von Caillois' Spieledefinition. Denn im Spiel wird eine zweite Wirklichkeit erschaffen, die ihren eigenen Regeln folgt oder wie im Rollenspiel auch ohne Regeln auskommen kann. Denn der Reiz besteht auch darin, in eine Rolle zu schlüpfen, in dem Verhalten „*als ob*“ [Hervorhebung im Original] (CAILLOIS 1982: 15). Insbesondere bei Rollenspielen ist das Erfinden der Regeln schon das Spiel selbst. Es kann das tägliche Leben abgebildet werden oder die Illusion einer anderen Welt erzeugt werden. Spielverderber*in ist, wer die Illusion bricht (vgl. CAILLOIS 1982: 15).

Eine weitere Perspektive bei der Einordnung des Phänomens Spiel liefert die Psychologie. Der deutsche Psychologe Rolf Oerter (1999: 3) identifiziert drei Merkmale des Spiels. Erstens die Handlung um der Handlung willen, zweitens der Wechsel des Realitätsbezugs und drittens Wiederholung und Ritual. Spielen ist demnach eine besondere Handlung, die durch Zweckfreiheit und den inneren Anreiz aus der Spieltätigkeit heraus geprägt ist. Denn beim Spiel sind die

Folgen unwichtig, es wird nur um seiner selbst willen gespielt, nur die Spieltätigkeit und das Spielergebnis sind wichtig. Ganz im Gegensatz zu ernsten Handlungen, wo die Folgen im Mittelpunkt stehen (z. B. geht es bei der Arbeit ums Geldverdienen) (vgl. OERTER 1999: 5). Eine Aktivität ohne reales Ergebnis und Folge verfolgen wir Menschen deshalb, weil wir beim Spielen in ein Flow-Erlebnis geraten, das als tätigkeitszentrierte Motivation angesehen werden kann. Denn Spiele weisen einen „intrinsisch motivierenden Charakter“ (OERTER 1999: 6) auf. Das bedeutet, dass die Tätigkeit selbst verstärkend und belohnend wirkt bzw. das Flow-Erlebnis als Motivation dient, die Tätigkeit beizubehalten (vgl. HUNT 1965; HECKHAUSEN 1989; CSIKSZENTMIHALYI 1985, zitiert nach OERTER 1999: 6). Flow-Erlebnisse zeichnen sich durch ein Bündel an Merkmalen aus:

- Klare und interpretationsfreie Handlungsanforderung; die Person weiß, was zu tun ist
- Gefühl der optimalen Beanspruchung; die Person hat das Geschehen unter Kontrolle
- Handlungsablauf läuft glatt; ein Schritt folgt schlüssig und flüssig dem nächsten; das Geschehen folgt einer inneren Logik
- Keine aktive Konzentration nötig; Konzentration kommt ‚wie von selbst‘
- Die Person vergisst die Zeit; hat kein Zeiterleben
- Die Person geht in der Tätigkeit auf; sie verschmilzt mit der eigenen Aktivität; Verlust von Reflexivität und Selbstbewusstheit (vgl. OERTER 1999: 7)

Spieler*innen verschmelzen durch Flow-Erlebnisse beim Spiel regelrecht mit der Umwelt und gehen dadurch in der Tätigkeit auf und führen diese weiter aus (vgl. OERTER 1999: 7). Auch der Wechsel von Spannung und Lösung kann – vor allem bei motorischen Spielen (z. B. Hoppehoppe-Reiter) – motivierend sein (vgl. OERTER 1999: 6).

Oerters zweites Merkmal rückt die Konstruktion einer eigenen Spielerealität in den Fokus. Grundlegend dafür ist die Ansicht, dass die objektive Realität des Alltags durch „das gemeinsame Handeln der Akteure, die sich im gleichen kulturellen Kontext befinden, konstituiert [wird, Anm. KB]“ (MEAD 1934, zitiert nach OERTER 1999: 9). „Spielende setzen sich über diese verbindliche Realität hinweg und konstituieren eine neue Realität, die ihren momentanen Bedürfnissen und Zielsetzungen entspricht und deren Erfüllung zuläßt.“ (OERTER 1999: 9) Das funktioniert, indem sich alle Mitspielenden auf eine gemeinsame Realität z. B. eine Spielewelt, ein Spielthema einigen. Bei Gesellschaftsspielen akzeptieren die Spieler*innen die ihnen vorgegebene Spielewelt mit den darin geltenden Regeln (vgl. OERTER 1999: 6). Auch motorische

Spiele können eine neue Realität erschaffen z. B. Hoppe-hoppe-Reiter als rhythmische Interaktionsform mit einem Höhepunkt, der in plötzlicher Entspannung endet. Dies führt zur Steigerung des Selbsterlebens (vgl. OERTER 1999: 10f). Anspannung und Lösung, Selbststeigerung und das Risiko der fiktiven Existenzbedrohung finden sich auch in geregelten Wettkämpfen. Verlieren bedeutet hier, symbolisch das eigene Leben zu verlieren (vgl. OERTER 1999: 11).

Auch Oerter betont, dass Spiele in einem besonderen, vereinbarten Rahmen stattfinden und durch die klare Deklaration ‚Das ist Spiel‘ gekennzeichnet sind. Zudem macht er darauf aufmerksam, dass Handlungen, auf die wir uns im Spiel einlassen, nicht die Handlungen sind, für die sie sonst stehen (vgl. OERTER 1999: 11). Beispielsweise kämpfen wir im Spiel nicht wirklich, es ist ein „Tun als ob“ (OERTER 1999: 11).

Wiederholung und Rituale sind ebenfalls wichtige Kennzeichen von Spielen. „Die Wiederholung von Handlungen ist ein basales Merkmal menschlicher Tätigkeit.“ (OERTER 1999: 15) Wiederholung festigt Bewegungsabläufe und Erfahrungen, ermöglicht lernen, macht uns Spaß und ist durch unser Motivationssystem abgesichert (vgl. OERTER 1999: 15). Bei jeder neuen Partie können sich die Spieler*innen stets von Neuem in die Spannung des Spiels hineinsteigern und den Spannungsabfall beim Ausgang des Spiels erleben. Ein weiterer Reiz für die Wiederholung des Spiels ist, dass erfolgreiche Spieler*innen versuchen, immer wieder zu gewinnen und an bisherige Erfolge anzuknüpfen, erfolglose Spielende versuchen, ihren Verlust auszugleichen (vgl. OERTER 1999: 16). „Spiel kann auf diese Weise Handlungsaktivität binden und den Akteur in realitätsinadäquate Aktivitäten verstricken.“ (OERTER 1999: 16) Im schlimmsten Fall führt dies zur Spielsucht (vgl. OERTER 1999: 16).

„Rituale sind festgelegte Formen sozialer Verhaltensweisen, die zu bestimmten Anlässen immer wieder und in der gleichen Weise reproduziert werden.“ (OERTER 1999: 17) Rituale sind somit ein wichtiger Bestandteil des menschlichen Lebens und stehen in enger Beziehung zum Spiel (vgl. OERTER 1999: 17). Denn auch Rituale heben Menschen aus ihrem monotonen Alltag heraus und „versetzen ihn in eine besondere Bewußtseins- und Erlebnislage“ (OERTER 1999: 17). Da Rituale immer wiederkehren, sind sie eng mit der Wiederholung verwandt. Auch im Spiel finden sich viele Ritualisierungen wie z. B. die Rituale bei Olympischen Spielen, Länderspielen oder auch bei besonderen Formen des Kartengebens etc. (vgl. OERTER 1999: 17).

So schwierig es ist, eine allgemein gültige Definition des Spiels zu geben, haben wir im Alltag meist keine Probleme, Spiele eindeutig zu erkennen. Wir wissen, wann das Spiel beginnt bzw. endet, wer mitspielt und was wir brauchen, um das Spiel spielen zu können (vgl. THIEDEKE 2010: 17). Wir können daher meist klar zwischen Spiel und Realität unterscheiden.

Spielearten

Bisher wurde nur von Spielen im Allgemeinen bzw. als Überbegriff gesprochen, dabei können Spiele sehr unterschiedlich sein. Spiele können entweder geregelt oder fiktiv sein. Geregelte Spiele sind klassische Spiele wie Schach und viele andere Brett- und Kartenspiele, fiktive Spiele sind Rollenspiele, wie vor allem Kinder sie spielen (vgl. CAILLOIS 1982: 15). Caillois bietet folgende Einteilung der Spiele an. Unter *Agôn* fasst er Wettkampfspiele und Wettstreit, unter *Alea* Glücksspiele, unter *Mimicry* Rollen- und Verkleidungsspiele und unter *Illinx* Rauschspiele sowie Spiele mit einem Aspekt des Außersichseins zusammen (vgl. CAILLOIS 1982: 19–35). Eine andere Art der Kategorisierung versteht unter *play* Gestaltungs- und Rollenspiele, unter *game* klassische Zug-um-Zug-, Karten-, Brett- sowie viele elektronische Spiele, unter *gambling* Wettspiele und unter *sports* Bewegungsspiele (vgl. MÖRWALD 2017). Die Spieleart, die in vorliegender Arbeit untersucht wird, fällt unter die Kategorie *game*, da Brett- und Kartenspiele analysiert werden.

Warum wir spielen

Worin liegt der Reiz, eine Tätigkeit – oft zum wiederholten Male – auszuüben, die frei von Zweck und Folgen ist? Sowohl für Huizinga wie auch für Caillois ist die Unterhaltung, das Vergnügen, der Spaß die wichtigste Motivation zum Spielen (vgl. THIMM/WOSNITZA 2010: 38). Caillois legt sogar zwei entgegengesetzte Spielprinzipien fest, an deren einem Ende er *Paidia*, das „Prinzip des Vergnügens, der freien Improvisation, der unbekümmerten Lebensfreude“ (CAILLOIS 1982: 20), verortet und dessen Gegenpol *Ludus*, „die Lust, sich durch zunehmende Anstrengung, Geduld, Geschicklichkeit und Erfindungsgabe an einer Aufgabe zu messen“ (CAILLOIS 1982: 20), darstellt. Das heißt, dass auf der einen Seite das Vergnügen, auf der anderen Seite die Lust, die eigenen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, steht. Bei Letzterem geht es vor allem auch darum, sich mit anderen Spieler*innen zu messen und das eigene Können, die eigenen Fähigkeiten in den Vordergrund zu rücken. Dies geschieht insbesondere bei Spielen mit klaren Regeln wie z. B. bei Wettkämpfen, aber auch bei Brett- und Kartenspielen. Unter Fähigkeiten werden nicht unbedingt reale Fertigkeiten verstanden, sondern auch die Konzentration auf die Spielregeln und die Spielobjekte (vgl. OERTER 1999: 100). Die Spieler*innen vergleichen ihre aktuelle Leistung im Spiel und lassen das Ergebnis in ihre Selbstbewertung einfließen. Die Fähigkeit der*des Spielenden repräsentiert somit ihren*seinen Status, das Spiel läuft auf den Vergleich der spielenden Personen hinaus. Die ganze Persönlichkeit der*des Gewinnenden wird dabei ‚besser‘ als die der*des Verlierenden wahrgenommen. Die Gewinner*innen erheben sich über die Verlierer*innen – im Spiel und darüber hinaus. Die Gewinner*innen erfahren den Status der Selbsterhöhung im sozialen Vergleich. Dies passiert selbst bei Spielen

mit Glückskomponenten, da bei diesen die Spieler*innen den Umstand, Glück zu haben, zu ihren Fähigkeiten rechnen. Glück wird Bestandteil der eigenen Person und führt zur Wertsteigerung der eigenen Person. Verlieren bedeutet den Verlust von Fähigkeiten und wird als Abwertung der eigenen Person empfunden. (vgl. OERTER 1999: 101f)

Beachtenswert ist, dass dabei in der Wiederholung der besondere Reiz liegt. Denn die Wiederholung des Spiels verstärkt den Effekt des Gewinnens. Hat die*der Spieler*in verloren, erhofft sie*er sich beim nächsten Versuch zu gewinnen. Hinzu kommt die „*gespannte Erwartung* des Ausgangs [Hervorhebung im Original]“ (OERTER 1999: 314). Mit jeder neuen Partie hegen die Spielenden die berechtigte Hoffnung auf Erfolg. Die Karten werden jedes Mal im wahrsten Sinne des Wortes neu gemischt. Auch die Strategie des Problemlösens wird in jedem neuen Spiel auf die Probe gestellt, da stets neue Konstellationen, neue Problemsituationen gelöst werden müssen. Und natürlich kommt hier auch die soziale Komponente hinzu – der Kampf der Herausforder*innen gegen die Restgruppe sorgt stets aufs Neue für Spannung (vgl. OERTER 1999: 314).

Der soziale Aspekt ist es auch, der für viele das wichtigste Element beim Spielen darstellt. Denn beim Spielen steht der Austausch mit Freund*innen und Familie im Vordergrund. Da grundsätzlich alle Spielteilnehmer*innen den Regeln des Spiels unterliegen, wird niemand bevorzugt, benachteiligt oder ausgeschlossen. Beim Spielen geht es daher auch um Kommunikation, um das gemeinsame Erleben sowie die Interaktion in der Gruppe (vgl. BRESEMAN 2016). Durch die Interaktion mit anderen während des Spiels finden zudem „Sozialisationsprozesse statt, die zur Rollen- und Identitätsbildung der Partizipierenden führen“ (BRESEMAN 2016). Des Weiteren wird das Einnehmen von Fremdperspektiven eingeübt, da sich Spielende oftmals in verschiedene Rollen hineindenken müssen. Ein weiterer Aspekt der Interaktion beim Spielen ist das Erlernen und Reproduzieren von Routinen, mit denen die Spielenden auch im realen Leben konfrontiert werden (vgl. BRESEMAN 2016). Beispielsweise kann es von Vorteil sein, die Spielweise der Gegner*innen einzuschätzen. Dadurch wird Wissen über die Mitspielenden sowie über das Spiel selbst erworben (vgl. BRESEMAN 2016). „So wird das Spielen zu einer kulturellen Tätigkeit, in dem [sic!] auf das Wissen Bezug genommen wird, welches sich über einen kulturellen Gegenstand – das Spiel – generiert.“ (BONGAERTS 2007, zitiert nach BRESEMAN 2016).

Eine weitere Art der Motivation, an Spielen teilzunehmen, stellt das präsenste Wissen dar, während des Spielens außerhalb des gewöhnlichen Lebens zu handeln. Spiele können reale kulturelle Themen aus dem echten Leben aufnehmen und zum Inhalt des Spiels machen. Doch was im Spiel geschieht, ist immer nur ein Als-ob und darf nicht mit dem wirklichen Leben

verwechselt werden (vgl. KROTZ 2009: 27). Indem im Spiel die Regeln des echten Lebens außer Kraft gesetzt werden, wird im Rahmen der Spielregeln sogar „amoralisches Verhalten“ (MÖRWALD 2017) toleriert. Es können Dinge im Spiel erlaubt sein, die außerhalb des Spiels verpönt wären. So kann das Spiel auch entlastend wirken (vgl. MÖRWALD 2017). Ein Beispiel hierfür ist der symbolisierte Überlebenskampf. Denn im Spiel kann der soziale Wettstreit, der bei sozialer Interaktion in unserer Gesellschaft unvermeidlich ist, ohne Hemmungen ausgedrückt werden (vgl. OERTER 1999: 314). Im Spiel kann ein risikofreier bzw. -armer Kampf mit Partner*innen, Eltern, Freund*innen, Bekannten und Unbekannten ausgetragen werden. Gewinnen zieht die scheinbare Überlegenheit über die anderen mit sich, wirkt selbsterhöhend und vermittelt ein Selbstbewusstsein, das so in Beruf und Familie nicht gefördert wird. Daher reichen Spiele mit verbindlichen Regeln tief in unser Wesen. Denn bei diesen Spielen geht es um den symbolischen Wettkampf um die eigene Existenz. (vgl. OERTER 1999: 315)

Spiele als Medium

Spiele und hier insbesondere Computer- und Gesellschaftsspiele haben zudem eine eigenständige mediale Form wie z. B. auch das Fernsehen oder Bücher. Denn sie „bieten [...] mehr oder weniger *komplexe Weltentwürfe* an, auf die sich der Spieler einlassen muss [Hervorhebung im Original]“ (KROTZ 2009: 28). So wie es auch beim Fernsehen unterschiedliche Genres und Gattungen gibt, sind auch bei Gesellschaftsspielen unterschiedliche Ausprägungsformen wie beispielsweise Quizze, Strategie-, Logik-, Konzentrations-, Fantasy- und Kooperationsspiele etc. erhältlich.

Die mediale Besonderheit der Spiele liegt in der Wiederholung bzw. ihrer Wiederholbarkeit. Spielen ist etwas, was immer wieder getan werden kann, und das daher von der Wiederholbarkeit lebt. Denn Spiele werden selten nur ein Mal gespielt, sondern immer wieder. Auch bei Spielen mit einem klaren Ziel liegt der Reiz darin, immer wieder neue Lösungswege zu finden, und so neuen Spielspaß zu ermöglichen (vgl. KROTZ 2009: 28).

2.4.1 Geschichte des Spielens

Da eine umfangreiche geschichtliche Aufarbeitung der Spielgeschichte den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, wird in diesem Kapitel die Historie von Brett- bzw. Kartenspielen lediglich rudimentär abgebildet bzw. werden einige wenige Spieltitel als Beispiele herausgenommen.⁶

In Kulturen, die an magische und übernatürliche Kräfte glaubten und diese Kräfte benutzten, um den Willen der Götter bzw. das Schicksal zu beeinflussen, dienten oftmals Orakel und

⁶ Zur vertiefenden Lektüre wird der informative Bildband von Ulrich Schädler (2007): *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele* empfohlen.

Gegenstände wie Muscheln, Knochen, Hölzchen oder Ähnliches – die Urform der heutigen Würfel – zur Entscheidungsfindung (vgl. OERTER 1999: 281f). Die einfachste Form eines Würfels stellt der binäre Würfel dar – ein Gegenstand, der nur 1 oder 0 anzeigt. Kaurimuscheln (eine flache und eine gewölbte Seite) oder gespaltene Holzstäbchen dienten als solche ‚Würfel‘ (vgl. SCHÄDLER 2007: 9). Zu den ältesten Würfeln im eigentlichen Sinn gehören die Astragalen, die aus Sprunggelenken von Paarhufern (Schafe, Ziegen, Rinder) hergestellt wurden. Die ältesten Belege für ein Würfelspiel wurden im Südosten der Türkei in der Grabesanlage Başur Höyük gefunden. Die dort entdeckten Spielsteine und Würfel sind Schätzungen zufolge zwischen 3100 und 2900 Jahre vor unserer Zeitrechnung entstanden. Somit sind diese Spielobjekte mehr als 5000 Jahre alt (vgl. STEINHAEUER 2013). Ähnliche Spielutensilien wurden auch in Syrien und im Irak gefunden – was zu der Annahme führt, dass die Wiege der Gesellschaftsspiele im Mittleren Osten zwischen Nil, Euphrat und Tigris zu finden ist (vgl. ATTIA 2016).

Senet gilt als das älteste Brettspiel. Es wurde seit dem vordynastischen Ägypten (ca. 3100 v. u. Z.) bis in die römische Zeit gespielt. Ein weiteres Urgestein ist das *Königliche Spiel von Ur*, das seinen Ursprung in Mesopotamien 2600 v. u. Z. hat (vgl. STEINHAEUER 2013). Es gilt als das älteste Spiel der Menschheit, da es selbst heute noch gespielt wird (vgl. ATTIA 2016). Ein weiteres – heute noch populäres – Spiel ist *Backgammon*. Seine Ursprünge liegen im Römischen Reich, wo rund 200 v. u. Z. das *ludus XII scriptorum*, ein Vorläufer des heutigen *Backgammon*, beliebt war (vgl. SCHÄDLER 2007a: 31).

Auch im asiatischen Raum wurde gespielt. Das chinesische Brettspiel *Liu-bo* war während der Han-Dynastie (25–220 n. u. Z.) bereits sehr populär. Die ersten Funde des aus China stammenden *Weiqi*, das unter dem Namen *Go* besser bekannt ist, gehen auf das 3. Jahrhundert zurück (MASUKAWA 2007: 51f). Woher das wohl berühmteste Brettspiel, das Schachspiel, stammt, ist unklar. Historiker*innen konnten Schach bis ins 7. Jahrhundert n. u. Z. nachweisen. Als seine Geburtsstätten werden Indien und Persien angenommen. Zudem wird davon ausgegangen, dass es sich aus unterschiedlichen Vorformen entwickelt hat. Im Zuge der islamischen Expansion gelangte Schach nach Europa, wo es sich ab dem 13. Jahrhundert etablierte (vgl. STROUHAL 2007: 66f).

1370 markiert das Jahr mit der frühesten Erwähnung von Spielkarten in Europa. Das Kartenspiel verbreitete sich über Barcelona und Florenz dann rasant in den letzten Jahrzehnten des 14. Jahrhunderts. Bei den Mamelucken in Ägypten und Syrien waren Spielkarten schon im 13. Jahrhundert bekannt. Es wird zudem angenommen, dass die Karten über die venezianischen Handelsbeziehungen im Nahen Osten nach Europa kamen. Wo und wann die Spielkarten jedoch ihren Ursprung haben, ist nach wie vor unbekannt. Die Verbreitung der Spielkarten geht

natürlich auch mit Innovationen des Druckereigewerbes einher. Insbesondere die Erfindung des Holzschnitts Ende des 14. Jahrhunderts beschleunigte die Vervielfältigung der Karten. In der Mitte des 15. Jahrhunderts entstand sogar das Spezialhandwerk der Kartenmacher*innen bzw. Spielkartendrucker*innen (vgl. DEPAULIS 2007: 75f).

Seit der Antike bis ins Mittelalter waren die meisten Brettspiele für zwei Personen konzipiert. Eine Ausnahme stellte das aus Indien stammende Wettlaufspiel *Pachisi* dar, das von Anfang an von vier Personen gespielt werden konnte und dessen Geschichte bis ins 16. Jahrhundert zurückverfolgt werden kann (vgl. FINKEL 2007: 83). Im 19. Jahrhundert gelangte *Pachisi* aus Indien nach Großbritannien und trat seinen Siegeszug an. In Großbritannien wurde es abgeändert, vereinfacht und am englischen Markt unter dem Namen *Ludo* bekannt. Im deutschsprachigen Raum sind vor allem die Variationen *Mensch ärgere Dich nicht*, *Malefiz* und *Fang den Hut* einem großen Publikum ein Begriff (vgl. FINKEL 2007: 87ff). Das *Gänsespiel*, ebenfalls ein Spiel für mehr als zwei Spielende, ist seit dem 16. Jahrhundert in Europa bekannt. Es gilt als das Spiral-Laufspiel mit der größten Verbreitung (vgl. PLANET-WISSEN.DE). Anfangs war es ein reines Glücksspiel, später wurde es ein beliebtes Kinderspiel, aus dem sich eine Vielzahl an Spiral- und Laufspielvariationen entwickelten (vgl. WAS-WAR-WANN.DE).

Im späten 18. und frühen 19. Jahrhundert kam es im Zuge der Veränderungen der europäischen Gesellschaft auch zu Umbrüchen in der Spielkultur. So wurden die Spielregeln ergänzt und fanden ab nun große Verbreitung. Zudem florierte das Glücksspiel, es traten Wahrsager-spiele auf und es wurden neue Spiele erfunden. Kurz: Die Spielkultur erwachte. (vgl. LHÔTE 2007: 155f)

Auch in der Spieleherstellung gab es Veränderungen. In Deutschland florierte die Spielzeugindustrie, die auch Brettspiele produzierte. Die deutschen Unternehmen exportierten bereits im 18. Jahrhundert nach Frankreich, Großbritannien, in die USA und nach Kanada. Zu dieser Zeit wurden Spielbretter meist aus Holz, Spielfiguren aus Holz, Horn und Bein hergestellt. In den 1890er-Jahren begann auch in Deutschland der Aufstieg der Pappspielwaren- und Papierindustrie. Viele Spiele wurden ab da aus bedruckter Pappe hergestellt, dadurch wesentlich günstiger und für alle Gesellschaftsschichten erschwinglich (vgl. FABER 2007: 129f). Zu Beginn des 19. Jahrhunderts kamen zudem viele neue pädagogische Spiele auf, die sich Pädagog*innen für ihre Schüler*innen ausdachten. Beliebt waren hierbei vor allem historisch oder geografisch ausgerichtete Karten- oder Gänse-spiele. Gleichzeitig setzte ein Demokratisierungsprozess ein, sodass diese Lernspiele nicht mehr nur der Aristokratie vorbehalten waren, sondern einer breiteren Schicht zugänglich wurden. (vgl. LHÔTE 2007: 125f)

Eine der ersten Spieldesigner*innen der USA war Lizzie Magie, die 1904 das Spiel *The Landlord's Game* erfand. *The Landlord's Game* demonstriert auf spielerische Weise, wie sich Grundeigentümer*innen durch das Verlangen von Miete bereichern und die Mieter*innen zunehmend verarmen. *The Landlord's Game* stellte somit eine Kritik an diesem ökonomischen Prinzip dar und wollte vor allem Kindern die Ungerechtigkeit dieses Systems vor Augen führen. 1935 verkaufte Magie ihre Spielrechte an *Parker Brothers*, die das Spiel unter dem Namen *Monopoly* herausbrachten (vgl. ATTIA 2016).

Einen Meilenstein in der jüngeren deutschen Spielkultur stellt das 1995 von Klaus Teuber erdachte *Siedler von Catan* dar. Im selben Jahr noch zum *Spiel des Jahres* gewählt, begann es seinen Siegeszug und gelangte insbesondere in den USA zu großer Popularität. Es machte die US-amerikanischen Spieler*innen auf die große Vielfalt der *Eurogames* aufmerksam und trug wesentlich zur weltweiten Verbreitung deutschsprachiger Titel, die sich durch komplexe Regeln und neue Spielmechaniken auszeichnen, bei (vgl. ATTIA 2016). Zum 20. Jubiläum im Jahr 2015 blickte das Spiel auf eine einmalige Erfolgsstory zurück – es wurde mitsamt all seinen Erweiterungen bis dahin mehr als 22 Millionen Mal verkauft und in über 30 Sprachen übersetzt (vgl. KOSMOS 2015).

2.4.2 Spielmarkt heute

Sind Gesellschaftsspiele heute überhaupt noch relevant? Wie viele Menschen spielen im deutschsprachigen Raum? Und welche wirtschaftliche Kraft steckt im Brettspielmarkt? Diese und noch mehr Fragen werden im folgenden Kapitel beantwortet.

Wer spielt wie oft?

Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass Video- und Computerspiele den gesamten Spielmarkt in den letzten 30 Jahren enorm beeinflusst haben. Doch trotz der großen Beliebtheit von digitalen Games, gibt es nach wie vor viele begeisterte Gesellschaftsspieler*innen. Im Jahr 2016 gaben insgesamt 34,31 Millionen Menschen in Deutschland an, gelegentlich zu Gesellschaftsspielen zu greifen. 5,4 Millionen spielen sogar häufig (vgl. STATISTA 2017). Eine aktuelle Onlineumfrage von Splendid Research⁷ gibt an, dass „29 % der Deutschen [...] häufig Brettspiele, 33 % zumindest gelegentlich“ (SPLENDID RESEARCH 2018) spielen.

⁷ Die Onlineumfrage wurde zwischen 23.10.2017 und 02.11.2017 von Splendid Research durchgeführt. Befragt wurden 1024 in Deutschland lebende Personen zwischen 18 und 69 Jahren (vgl. SPLENDID RESEARCH 2018).

Wie den Ergebnissen einer Onlinebefragung⁸ aus dem Jahr 2015 zu entnehmen ist, spielen heute 47 % der 16- bis 29-Jährigen gelegentlich Karten-, Brett- und Gesellschaftsspiele (vgl. WITT 2015). Vor allem die 30- bis 39-Jährigen gelten als die „letzten analogen Spieler“ (SPLENDID RESEARCH 2018), in dieser Altersgruppe spielen 38 % häufig Brettspiele (vgl. SPLENDID RESEARCH 2018). Zum Vergleich: Vor rund 40 Jahren waren es noch 81 % der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die sich mit traditionellen Gesellschaftsspielen die Zeit vertrieben (vgl. WITT 2015).

Der Markt boomt

Die Verkaufszahlen zeichnen ein ähnlich erfolgreiches Bild der Brettspielbranche. Im Jahr 2016 sind allein in Deutschland insgesamt 40 Millionen Spielepackungen über die Ladentische gewandert (vgl. HOFER 2017). Werden zudem die Umsatzzahlen der Spielebranche betrachtet, lässt sich ein regelrechter Boom bei Karten-, Brett- und Gesellschaftsspielen feststellen. Vor zehn Jahren lag der Umsatz von Gesellschaftsspielen und Puzzles im deutschsprachigen Raum bei rund 400 Millionen Euro. In den letzten Jahren durfte sich die Branche über kontinuierliche Umsatzsteigerungen freuen. 2017 wurde ein Gesamtumsatz von über 500 Millionen Euro mit Gesellschaftsspielen und Puzzles erwirtschaftet und zudem ein Umsatzzuwachs um vier Prozent im Vergleich zum Vorjahr erzielt (vgl. MUHAMED 2018).

Ein weiteres Indiz für den anhaltenden Aufwärtstrend der Gesellschaftsspiele liefern die Besucher*innenzahlen der weltweit größten Spielemesse für nichtelektronische Spiele, die *Internationalen Spieltage*, kurz *Spiel* genannt, die seit 1983 jedes Jahr im Herbst in Essen stattfinden. Die *Spiel '18*, die von 25. bis 28.10.2018 stattfand, stellte neue Rekorde bei den Besucher*innen- sowie den Aussteller*innenzahlen auf. Insgesamt tummelten sich während der Messetage 190.000 Besucher*innen auf dem 80.000 Quadratmeter großen Messeareal, wo 1150 Aussteller*innen aus 50 Nationen ihre neuesten Erscheinungen präsentierten (vgl. KREISZEITUNG.DE 2018).

Beeindruckend ist auch die Zahl der Neuerscheinungen. In Deutschland erscheinen jedes Jahr zwischen 1300 und 1500 neue Spiele (vgl. HOFER 2017; HUBSCHMID 2015). Der Verband der Spieleverlage gibt zudem an, dass zwei von drei verkauften Spielen jünger als 24 Monate sind (vgl. HUBSCHMID 2015). Werden zudem Neuauflagen, Sammlungen und Kleinauflagen dazugezählt, sind es sogar 2000 bis 3000 neue Spiele jährlich, die erscheinen (vgl. IGLER 2015).

⁸ Die Onlinebefragung wurde im Februar 2015 mit einer Stichprobengröße von 1000 Personen repräsentativ für die deutsche Bevölkerung zwischen 16 und 70 Jahren vom Ipsos Markt- und Meinungsforschungsinstitut durchgeführt (vgl. WITT 2015).

Für den frischen Wind im Spielmarkt zeichnen rund 1000 Spieleentwickler*innen in Deutschland verantwortlich. Von der Spielentwicklung und der damit verbundenen Ausschüttung an Tantiemen kann jedoch nur ein Bruchteil der kreativen Köpfe – rund 40 Personen – leben (vgl. HUBSCHMID 2015).

Digitalisierung im Brettspielmarkt

Gefördert wird die Entwicklung neuer Spiele seit einigen Jahren auch durch die steigende Popularität von Crowdfunding-Plattformen. Auf „Kickstarter, der Spieleschmiede [...] (die wichtigste deutsche Crowdfunding-Plattform für Gesellschaftsspiele) oder ähnlichen Crowdfunding-Plattformen [...], findet man etliche sowohl nationale als auch internationale Kampagnen, die sich finanzielle Unterstützung für Brett-, Karten-, [sic!] und Puzzlespiele erhoffen“ (MUHAMED 2018). So erhalten auch kleinere Unternehmen die Möglichkeit, neue Spiele mit innovativen Ideen ohne einen großen Verlag im Rücken auf den Markt zu bringen. Ein weiterer Effekt der Finanzierung über Crowdfunding-Plattformen ist die zunehmende Internationalisierung des deutschsprachigen Spielmarktes (vgl. MUHAMED 2018).

Die zunehmende Digitalisierung beeinflusst die Entwicklung von Gesellschaftsspielen aber auch auf anderer Ebene. Immer öfter werden Smartphones oder Computer in die Spielmechanik von physischen Spielen integriert. Solche Hybridspiele werden immer beliebter – bei Ravensburger sind sie bereits für rund 30 % des Umsatzes verantwortlich. Zudem zeigen sie, dass Videospiele und analoge Spiele nicht unbedingt in Konkurrenz stehen, sondern gemeinsam für eine neue Art Spielespaß sorgen können (vgl. IGLER 2015).

Auch zur Vernetzung der Spielefans trägt das Internet bei. Neben Spielblogs und Rezensionen auf *YouTube* nutzen Spieler*innen das World Wide Web auch, um Treffen zu organisieren. „Das Spielen beschränkt sich nicht mehr nur auf den heimatlichen Wohnzimmertisch, immer öfter bilden sich auch größere Spielerrunden, etwa in dezidierten Spielercafés.“ (IGLER 2015)

Soziale Komponente als Verkaufsargument

Die soziale Komponente ist es auch, die Branchenkenner*innen als einen der wichtigsten Gründe für den anhaltenden Boom von Karten-, Brett- und Gesellschaftsspielen anführen (vgl. MÖRWALD 2017; HOFER 2017). Denn bei Gesellschaftsspielen steht neben dem Spaß insbesondere der soziale Kontakt im Vordergrund – und dieser fehle bei Onlinespielen (vgl. MUHAMED 2018). „Der Aufschwung in den vergangenen Jahren könnte damit zusammenhängen, dass die Gameliebhaber das Digitale satt haben und nun (wie Musikliebhaber mit der Schallplatte) wieder zum Analogen zurückkehren“ (MUHAMED 2018). Alexander Pfeiffer, Leiter des Zentrums für Angewandte Spielforschung an der Donau-Universität Krems, ergänzt, dass es insbesondere

der bewusste Verzicht auf den PC, die Konsole oder das Smartphone ist, der analoge Spieler*innen reizt. Auch die Möglichkeit Zeit mit der Familie und Freunden zu verbringen, wird Gesellschaftsspiele auch in Zukunft attraktiv machen (vgl. MÖRWALD 2017).

Zudem funktionieren Gesellschaftsspiele generationsübergreifend – Jung und Alt spielen und lachen zusammen (vgl. HUBSCHMID 2015). Hermann Hutter, Vorsitzender des Verbands Spieleverlage erklärt die Spielebegeisterung aller Altersgruppen folgendermaßen:

Wer schon als Kind ans Brettspiel gewöhnt wird, [...] bleibe oft ein Leben lang treu. ‚Als Teenager werden viele abtrünnig. Aber spätestens im Studentenalter kommen sie zurück.‘ Dann seien Kommunikations- und Partyspiele gefragt. Spieleabende, sagt man in der Branche gern, sind das Grillen des Winters. (HUBSCHMID 2015)

Gesellschaftsspiele sind Mainstream

Die in diesem Kapitel vorgestellten Zahlen und Trends zeigen eindeutig, dass der Markt der Gesellschaftsspiele auch im Jahr 2019 kein Nischen-, sondern ein florierender Massenmarkt ist. Gesellschaftsspiele sind Medien bzw. Kulturgüter mit massenhafter Verbreitung, die von vielen Menschen konsumiert werden. Aufgrund ihrer hohen Verbreitung und ihrer Popularität stellen Gesellschaftsspiele einen lohnenden Untersuchungsgegenstand dar.

2.5 *doing gender* in Spielen

Da Gesellschaftsspiele Kulturgüter und Massenmedien sind, sind sie einem Großteil der Gesellschaft zugänglich und geläufig. Zudem werden Brett- und Kartenspiele von einer Vielzahl an Abbildungen und Texten wie Spielregeln, Titeln, Beschreibungen, Charakterbezeichnungen etc. begleitet und verfügen in etlichen Fällen über ein Figureninventar. In einigen Spielen können Spieler*innen zwischen unterschiedlichen Charakteren wählen, die sie im Spiel darstellen möchten, in anderen Spielen werden Figuren mit bestimmten Aktionen verknüpft. Welche Funktion die Figuren bzw. Charaktere in den Spielen auch erfüllen, auffallend ist, dass diese meist geschlechtlich markiert und somit eindeutig als männlich oder weiblich identifizierbar sind. Anhand dieser Repräsentationen und Konstruktionen der Spielcharaktere und -figuren findet der Geschlechterdiskurs Eingang in die Spielewelt.

2.5.1 Gender in Computer- und Videogames

Wissenschaftliche Untersuchungen, die sich dem Thema Gender in Spielen widmen, beschäftigen sich fast ausschließlich mit Analysen digitaler Spiele wie PC-, Konsolen- und Onlinegames. Beispielsweise setzt sich die kanadisch-amerikanische Medienkritikerin und Videobloggerin Anita Sarkeesian auf ihrem Vlog *Feminist Frequency* populärwissenschaftlich mit Darstellungen und Repräsentationen von Frauen in Videospielen auseinander. Unter dem Titel *Tro-*

pes vs. Women in Video Games behandelt sie in 20-minütigen Videos die fünf gängigsten Frauentypen in Computerspielen: „Da ist die Frau in Nöten, der ein männlicher Muskelheld das Leben rettet, da sind die halbnackte Kämpferin, die gutaussehende Feindin, die Frau als Hintergrunddekoration und die Frau als ‚sexy sidekick‘“ (MÜHL 2012).



Abbildung 2: Video: Women as Reward – Tropes vs. Women in Video Games. (FEMINISTFREQUENCY.COM)

Sarkeesian untermauert ihre Thesen mit vielen praktischen Beispielen aus bekannten Videospielen und schafft so informative und kritische Clips, die einem breiten Publikum zugänglich sind (vgl. FEMINISTFREQUENCY.COM).

The Tropes vs Women in Video Games project aims to examine the plot devices and patterns most often associated with female characters in gaming from a systemic, big picture perspective. This series will include critical analysis of many beloved games and characters, but remember that it is both possible (and even necessary) to simultaneously enjoy media while also being critical of it's more problematic or pernicious aspects. (FEMINISTFREQUENCY.COM)

Finanziert hat Sarkeesian ihr Projekt über die Crowdfunding Plattform *Kickstarter*, wo sie das Projekt im Mai 2012 vorstellte. Nicht unerwähnt bleiben darf, dass schon die Ankündigung, diese Videoreihe umsetzen zu wollen, einen ungeheuerlichen Shitstorm sowie eine massive Hetzkampagne gegen Sarkeesian auslöste. In Gaming-Foren wurde der Hass gegen Sarkeesian geschürt und ihr wurde mit Vergewaltigung und sogar mit Mord gedroht. Es zeigt, dass die Computerspielbranche noch immer sehr männerdominiert und konservativ ist. Zudem werden die präsentierten Stereotype oft nicht hinterfragt (vgl. PAUKNER 2012). Mit ihrer *Women-vs.-Tropes*-Reihe möchte Sarkeesian genau das ändern und setzt sich ein „for an inclusive and representative media landscape and the eradication of online harrassment“ (FEMINISTFREQUENCY.COM).

Auch die deutsche Gamedesignerin und Spielejournalistin Nina Kiel nimmt in ihrem 2014 erschienenen Buch *Gender In Games* Computerspiele, genauer gesagt Action-Adventure-Games, hinsichtlich geschlechtsspezifischer Darstellungen, Stereotype und Rollenbilder unter die Lupe. Dazu hat sie Kurzanalysen von elf Spielen aus unterschiedlichen Epochen (von 1972 bis 2013) sowie eine umfangreichere Tiefenanalyse von zwei Games (*Tomb Raider* und *The Legend of Zelda*) vorgenommen. Dabei konzentriert sich Kiel auf die Darstellung der Spielcharaktere – sprachliche Phänomene sind nicht Teil ihrer Analyse.

Kiel kommt zu dem Ergebnis, dass Frauenfiguren in den Spielen zwar immer mehr Aktionsradius zugestanden wird, ihre Wahrnehmung als sexuelle Entitäten aber „durch ihre Objektifizierung oder Infantilisierung relativiert“ (KIEL 2014: 99) wird. Zudem werden die weiblichen Spielcharaktere den Schönheitsidealen jung und schlank angepasst, sind meist freizügig gekleidet und durch überzeichnete Darstellung ihrer Sexualorgane (z. B. überdimensionierte Brüste) gekennzeichnet. Sie werden daher als Sexobjekte instrumentalisiert und bedienen den *male gaze*⁹ (vgl. KIEL 2014: 99).

Männliche Figuren bzw. Charaktere sind in Action-Adventure-Games deutlich überrepräsentiert. Auch Männer werden in Games stereotyp präsentiert, jedoch werden ihre Sexualorgane nie übernatürlich dargestellt. Die männlichen Charaktere entsprechen häufig dem Typus gefallener Held und müssen daher nicht schön sein. Dafür sind die männlichen Charaktere meist selbstständige, starke Handlungsträger mit positiven Eigenschaften wie Mut, Willenskraft, Stärke, Selbstständigkeit und Intelligenz. Es kommt zu einer Idealisierung und Überzeichnung ihrer Persönlichkeit. Frauenfiguren hingegen sind oft nicht mehr als ein überzeichneter Körper, da ihnen persönliche Merkmale fehlen. Während männliche Charaktere nicht gestaltet sind, um einem weiblichen oder homosexuellen Publikum zu gefallen und daher keine explizite Sexualisierung stattfindet, zielt die Gestaltung der Frauencharaktere hingegen auf die überwiegend männliche, heterosexuelle Zielgruppe der Spiele ab. Es kommt daher zur Sexualisierung der weiblichen Figuren (vgl. KIEL 2014: 99–104).

Kiel hat auch herausgefunden, dass männliche Charaktere als Identifikationsobjekte dienen, da sie sich durch aktive Handlungen auszeichnen. Sie haben Ziele, sind aber selbst keine zu erreichenden Ziele. Weibliche Charaktere fungieren hingegen oft als Ziele z. B. als Jungfrau in Nöten. Sie werden daher zur Trophäe und damit zum Objekt degradiert (vgl. KIEL 2014: 103).

⁹ Der Begriff *male gaze* wird oft als „aktiv-männlicher, kontrollierender und neugieriger Blick“ (FILMLEXIKON.UNI-KIEL.DE) übersetzt und stammt aus der feministisch ausgerichteten Filmtheorie. *Male gaze* bedeutet, dass dem Publikum Filme (sowie andere Medien wie z. B. Games) stets aus der Perspektive eines heterosexuellen Mannes präsentiert werden (vgl. GEEKFEMINISM.WIKIA.COM). Das Konzept des *male gaze* geht auf den Vortrag *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975) von Laura Mulvey zurück (vgl. FILMLEXIKON.UNI-KIEL.DE).

2.5.2 Gender in Brett- und Kartenspielen

Ähnlich detaillierte Untersuchungen zu Brett- oder Kartenspielen gibt es bis dato nicht. Doch gerade in jüngster Zeit rückt das Thema *Gender* in Gesellschaftsspielen vermehrt in den Fokus der Aufmerksamkeit und daher widmen sich auch immer mehr Untersuchungen diesem Thema. 2014 veröffentlichte der Spieledesigner Gil Hova einen Artikel auf seiner Website, in welchem er seine Gedanken über Frauen in der Brettspielszene zu Papier bringt. Er beschreibt dabei vor allem „invisible ropes“ (HOVA 2014), unsichtbare Hemmnisse, die dazu führen, dass Frauen in der Brettspielszene noch immer unterrepräsentiert sind. Zudem untersuchte er die Covers der Top-25-Spiele auf *BoardGameGeek*¹⁰ hinsichtlich der Repräsentation von Frauen und Männern. Er kam zu dem Ergebnis, dass 2014 auf den Top-25-Spielen insgesamt 58 Charaktere abgebildet waren, wobei 22 der 25 Spiele Menschen auf ihrem Cover zeigen. Nur zehn der dargestellten Charaktere (17,2 %) bildeten Frauen ab. Lediglich zwei Cover zeigten ausschließlich Frauen, zwei Covers bildeten die gleiche Anzahl von Männern und Frauen ab. Die übrigen 18 Spielecover wurden von Männern dominiert (vgl. HOVA 2014).

Genderrepräsentationen auf Spielecovern

Die Spielekritikerin und Bloggerin Erin Ryan führte 2016 eine weitere Untersuchung zu Gender-Repräsentationen auf Covern von Brettspielen durch. Sie untersuchte die Cover der Top-20-Spiele auf *BoardGameGeek* von 2009 bis 2016. Ihre Ergebnisse bringt sie mit dieser provokanten Aussage auf den Punkt: „You are more likely to see a sheep on the cover of a board game box than you are to see a group of women“ (RYAN 2016). Denn bei ihrer Analyse stellte sich heraus, dass nur 5 % der Spiele auf ihrem Cover ausschließlich Frauen abbilden, 5,8 % zeigen Menschengruppen, die vorwiegend aus Frauen bestehen. 7,9 % bilden Menschengruppen mit einem ausgewogenen Verhältnis von Frauen und Männern ab. 18,7 % zeigen Menschengruppen, die vorwiegend aus

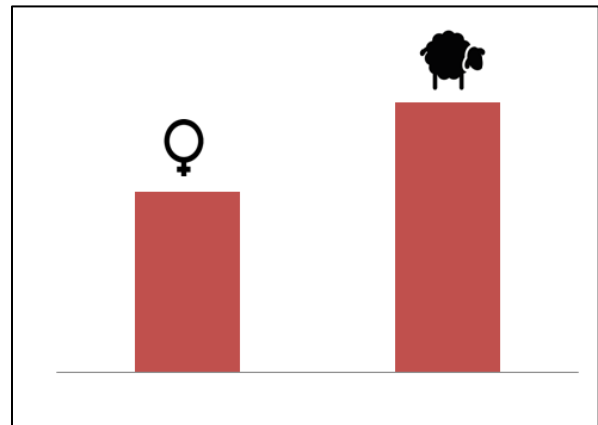


Diagramm 1: Vergleich der Spielecover der Top-20-Spiele auf *BoardGameGeek* 2014. Cover, die ausschließlich Frauen abbilden machen 5 % aus, Cover, die Schafe zeigen, 7,5 %. (RYAN 2016)

Männern bestehen, und 62,6 % haben nur Männer auf ihrem Cover. Zum Vergleich bilden 7,5 % der Spiele Schafe auf ihrem Cover ab – siehe Diagramm 1 (vgl. RYAN 2016). „There are 50

¹⁰ Die Website *BoardGameGeek* wurde im Jahr 2000 von Scott Alden und Derk Solko gegründet und hat sich im Laufe der Jahre zu einer der beliebtesten Rankingsites für Brettspiele entwickelt. Die Liste der Top-200-Spiele wird nach Bewertungen von über 1,9 Millionen Usern zusammengestellt. Insgesamt werden auf der Seite 100.426 Gesellschaftsspiele (Stand 14.08.2018) aufgelistet (vgl. PODUBA 2018).

% more games in the Top 20 with sheep on the cover than those with only women” (RYAN 2016).

Die Ergebnisse ihrer zweiten Untersuchung, die sich den Neuerscheinungen in den Top-100-Spielen von *BoardGameGeek* von 2009 bis 2016 widmet, zeichnen ein ähnliches Bild. Auch hier bilden nur 5,1 % der Spiele auf ihrem Cover ausschließlich Frauen ab. Es gibt kein Spiel, das eine Menschengruppe, die vorwiegend aus Frauen besteht, zeigt. 20,5 % bilden Menschengruppen mit einem ausgewogenen Verhältnis von Frauen und Männern ab. 74,4 % zeigen Menschengruppen, die vorwiegend aus Männern bestehen, oder nur Männer (vgl. RYAN 2016).

Die aktuellste und umfassendste Studie zur Repräsentation von Gender und Race¹¹ wurde im Dezember 2018 von der kanadischen Doktorandin Tanya Poduba veröffentlicht. Einerseits analysiert sie, in welchem Ausmaß Frauen und nichtweiße Designer*innen und Künstler*innen in der Produktion der Top-200-Spiele von *BoardGameGeek* präsent sind. Andererseits untersucht sie, wie oft Bilder von weiblichen und nichtweißen Identitäten auf den Covern der Top-100-Spiele von *BoardGameGeek* zu sehen sind. Sowohl unter den Top 200 als auch unter den Top 100 stammt der Großteil der Spiele aus der letzten Dekade bzw. machen Spiele, die in den letzten fünf Jahren erschienen sind, in etwa die Hälfte aller Titel aus. Das bedeutet, dass vor allem relativ neue Spieltitel untersucht werden. (vgl. PODUBA 2018)

Bei der Repräsentation von Gender und Race auf den Spielecovern der Top-100-Spiele kommt Poduba zu folgenden Ergebnissen, die in Diagramm 2 dargestellt werden.

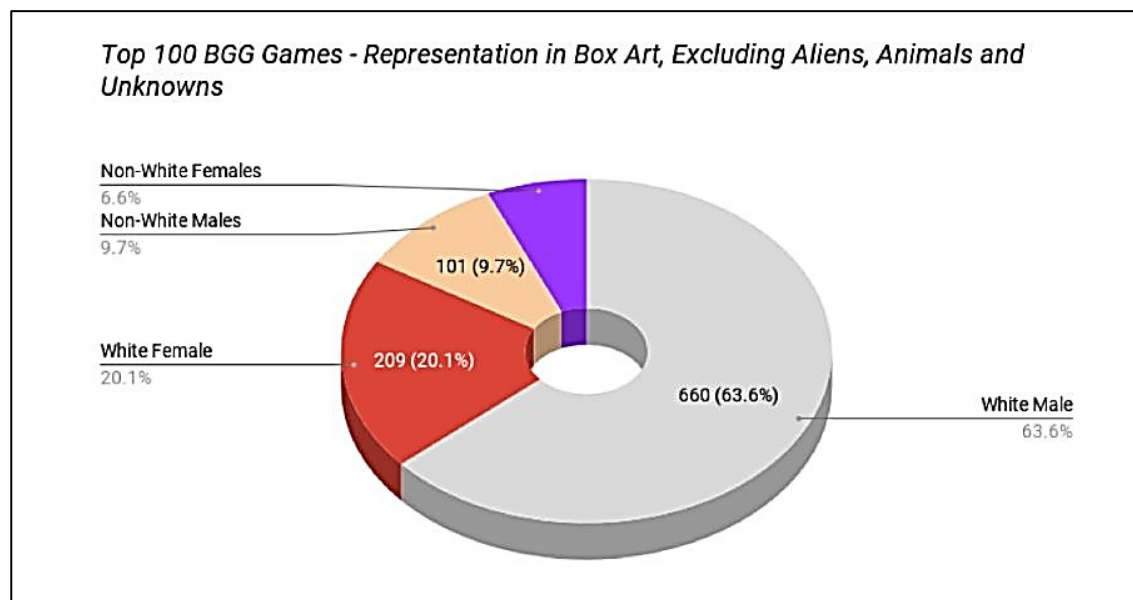


Diagramm 2: Geschlechterrepräsentationen ohne Aliens, Tiere und Unbekannte auf den Cover der Top-100-Spiele auf *BoardGameGeek*. (PODUBA 2018)

¹¹ Da der Begriff *Rasse* im Deutschen aufgrund seiner Konnotation im Zusammenhang mit dem Nationalsozialismus tabuisiert ist, wird in dieser Arbeit der englischsprachige Begriff *Race* verwendet.

Abstrakte Spiele und Darstellungen von Aliens und Tieren ausgenommen, sind Figuren auf den Spielcovern in 63,6 % der Fälle weiße Männer. 20,1 % der Figuren stellen weiße Frauen dar, 9,7 % nichtweiße Männer und 6,6 % nichtweiße Frauen. Non-binäre, genderfluide oder transgender Personen¹² werden auf keinem Spielecover repräsentiert. (vgl. PODUBA 2018)

Werden die Darstellungen von Aliens und Tieren inkludiert, kommt Poduba zu einem ähnlich ernüchternden Fazit wie Erin Ryan. Denn auch bei den Covers der Top-100-Spiele ist es für Spieler*innen wahrscheinlicher, auf dem Cover Aliens oder Tiere (Pferde, Schafe, Vögel, Hunde) zu sehen als eine Frau. Denn Tiere sind auf 51,1 % der Covers, Frauen hingegen nur auf 48,9 % der Spielboxen vertreten. (vgl. PODUBA 2018)

Bei der von Poduba vorgenommenen Analyse gibt es aber auch Fragen, die offenbleiben und weiterer Untersuchungen bedürfen. Unklar bleibt etwa, ob Spieler*innen das Fehlen der Repräsentationen wahrnehmen und welche Gefühle diese Lücke in ihnen auslöst. Problematische, negative oder stereotype Repräsentationen werden ebenfalls nicht untersucht (vgl. PODUBA 2018).

Spiele designer*innen, Illustrator*innen und Co.

Auch beim Blick hinter die Verpackungen sprechen die Ergebnisse eine eindeutige Sprache: Weiße, männliche Designer sind laut Poduba deutlich überrepräsentiert. Denn 93,5 % der Top-200-Spiele wurden von weißen Männern entwickelt, nur 2,4 % der Spiele von weißen Frauen. Die übrigen 4,1 % der Spiele wurde von nichtweißen Männern kreiert. Auch der Bereich Illustration und Art Design ist ähnlich strukturiert. Weiße Männer sind mit 81,2 % ebenfalls stark überrepräsentiert. Nur 2,5 % weiße Frauen und 8,2 % nichtweiße Männer sind für Illustration und Artwork der Top-200-Spiele verantwortlich. Daher ist offensichtlich, dass Frauen in der Entwicklung bzw. im Art Design von Gesellschaftsspielen stark unterrepräsentiert sind. (vgl. PODUBA 2018)

Im deutschsprachigen Raum ist die Situation ähnlich unausgeglichen, wie Katrin Reil in ihrem Artikel der aktuellen Ausgabe (Frühjahr/Sommer 2019) des deutschen Spielmagazins *Spiel doch!* feststellt:

In der Jury ‚Spiel des Jahres‘ sitzen derzeit acht Männer und zwei Frauen. Im Spiele-Blogger-Netzwerk BEEPLE sind von 26 Mitgliedern nur drei weiblich. Der Titel ‚Spiel des Jahres‘ ging in seiner 40-jährigen Geschichte lediglich an drei Autorinnen (davon zwei als Co-Autorinnen gemeinsam mit männlichen Partnern). Die Mehrzahl der Spieleredakteure in den Verlagen ist männlich, Kinderspiele ausgenommen. [Hervorhebungen im Original] (REIL 2019: 9)

¹² Non-binäre Personen haben ein Gender, das weder ganz/immer weiblich, noch ganz/immer männlich ist. Genderfluide Personen haben nicht immer dasselbe Geschlecht, sondern wechseln ihre Geschlechtszugehörigkeit in unterschiedlichen Abständen. Transgender Personen identifizieren sich nicht mit dem Geschlecht (sex), das ihnen bei der Geburt zugewiesen wurde (vgl. NIBI-SPACE).

Auch im deutschsprachigen Raum sind Autorinnen, Bloggerinnen und weibliche Jurymitglieder demnach deutlich unterrepräsentiert.

Stereotype Darstellungen

Insbesondere die Untersuchungen zu Videospielen zeigen auf, dass in Spielen stereotype Darstellungen sowie geschlechterspezifische Rollenbilder der männlichen und weiblichen Charaktere überwiegen. Nina Kiel erklärt dies damit, dass Figuren im virtuellen Raum besonders schnell erfassbar sein müssen. In actiongeladenen Games müssen Spieler*innen in Sekundenbruchteilen zwischen Freund*in und Feind*in unterscheiden können. Es gibt aber noch einen weiteren Aspekt zu beachten: Die Überstilisierung der weiblichen Geschlechtsmerkmale in den Games stützt die allgemeinen Annahmen über das, was Weiblichkeit ausmacht. Dasselbe gilt auch für männliche Spielcharaktere, die meist groß und muskulös dargestellt werden und somit dem Idealbild der Männlichkeit entsprechen (vgl. KIEL 2014: 22). Stereotype wie diese sind „verbreitete und allgemeine Annahmen über die relevanten Eigenschaften von Frauen und Männern, die in Form strukturierter Sätze als kognitive Wissensbestände im Laufe der Sozialisation erworben werden“ (GARBE 1999, zitiert nach KIEL 2014: 22). Die Wirkung von Stereotypen entfaltet sich unbewusst und beeinflusst dadurch unsere Wahrnehmung, ohne dass wir uns dieser Tatsache bewusst sind. Dies macht sie auch so wirksam und persistent. Zudem werden Stereotype in zirkulärer Wirkungsweise „erfasst, internalisiert und schließlich nachgeahmt“ (KIEL 2014: 22). Sie bilden daher die Wirklichkeit ab und erheben den Anspruch, die Wahrheit zu vermitteln. So werden Stereotype sowie geschlechterspezifische Rollenbilder reproduziert. Medien wie Videospiele, Filme, aber eben auch Brett- und Kartenspiele unterstützen diese Reproduktion bewusst und unbewusst und tragen dazu bei, dass sie Teil unseres Wahrnehmungssystems werden. (vgl. KIEL 2014: 22)

Dies lässt sich auch mit der *Kultivationshypothese* des Medienwissenschaftlers George Gerbner erklären, die in der Vielseherforschung in den 1970ern entwickelt wurde. Menschen, die viel Fernsehen – oder andere Medien wie Videospiele, Social Media und eben auch Brett- und Kartenspiele konsumieren –, sehen die Welt so, wie sie in dem Medium vermittelt wird. Das Medium wird damit zu einer Sozialisationsinstanz, die bei den Konsument*innen eine verzerrte Vorstellung der Realität erzeugt. (vgl. DEACADEMIC.COM) „When we consume film and television programming, or [...], engage in gameplay, our perspectives on our reality is shaped.“ (PODUBA 2018) Gesellschaftsspiele beeinflussen demnach nicht nur unsere Vorstellung der Realität, sondern auch unsere Vorstellung der Geschlechter. Sie vermitteln Wissens-

bestände in Bezug auf Frauen und Männer, die wir unbewusst aufnehmen und in unsere Wissenskonzepte aufnehmen. Gesellschaftsspiele sind daher aktiv am *doing gender* (WEST/ZIMMERMAN 1987) beteiligt.

2.5.3 Forschungsfragen

Wenn Gesellschaftsspiele unsere Vorstellung der Realität beeinflussen, beeinflussen sie auch, wie wir Geschlecht wahrnehmen bzw. was wir mit Weiblichkeit und Männlichkeit verbinden. Interessant ist daher, wie *doing gender* (WEST/ZIMMERMAN 1987) in Gesellschaftsspielen stattfindet.

In vielen Gesellschaftsspielen sind männliche und weibliche Spielfiguren zu finden. In den Rahmengeschichten, in welche die Spiele eingebettet sind, werden geschlechtlich markierte Figuren vorgestellt. Es kann aber auch vorgesehen sein, dass Spieler*innen für die Dauer des Spiels in die Rolle einer bestimmten Figur schlüpfen oder Spielcharaktere mit bestimmten Spielzügen oder -handlungen verknüpft werden. Interessant ist hierbei, wie Geschlecht in diesen fiktiven Spielwelten bzw. in diesen speziellen Settings nicht nur repräsentiert, sondern auch hergestellt wird. Dies geschieht einerseits über die Abbildungen der Figuren, andererseits über die verwendete Sprache. Die vorliegende Arbeit will herausfinden, wie die in den Gesellschaftsspielen eingesetzte Sprache die herrschende Geschlechterdifferenz widerspiegelt und wie sie dazu beiträgt, Geschlechtlichkeit in einem permanenten Prozess neu herzustellen (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 9). Untersucht wird daher, wie Sprache *doing gender* in Gesellschaftsspielen unterstützt bzw. welche sprachlichen Mittel eingesetzt werden, um Geschlecht zu markieren, zu repräsentieren und zu konstruieren. Für die Untersuchung wurden folgende Forschungsfragen formuliert:

- Wie wird Geschlecht in Gesellschaftsspielen sprachlich markiert?
- Wie wird Geschlecht in Gesellschaftsspielen konstruiert?
- Welche Zuschreibungen bzw. Stereotypisierungen und welche Geschlechterrollen sind in Gesellschaftsspielen präsent?

Für die Beantwortung der hier angeführten Forschungsfragen wird eine linguistische Diskursanalyse durchgeführt, die den Fokus auf die sprachlichen Geschlechterrepräsentationen und -konstruktionen der Spielcharaktere und -figuren legt. Folgende Teilaspekte werden dabei auf sprachlicher Ebene untersucht: Im ersten Schritt wird das Verhältnis von weiblichen, männlichen und geschlechtsneutralen Spielcharakteren ermittelt und es werden die Bezeichnungen untersucht, die die Spielcharaktere erhalten. Auch Eigennamen, die den Spielcharakteren gegeben werden, werden analysiert. Darüber hinaus werden mittels Attribuierungen jene Zuschrei-

bungen und Eigenschaften untersucht, die mit weiblichen, männlichen bzw. geschlechtsneutralen Spielcharakteren verbunden werden. Welche Fähigkeiten, Tätigkeiten und Verhaltensweisen mit welchem Geschlecht verbunden werden, wird durch die Auswertung der Handlungszuweisungen und Prädikative erforscht. Zudem werden die Spiele dahingehend analysiert, ob und inwieweit in den mitgelieferten Anleitungen und sonstigen dazugehörigen Texten auf gendersensible Formulierungen geachtet wird. Ein weiterer Aspekt der Untersuchung ist das Nichtgesagte, also all das, was in Bezug auf Geschlecht, Geschlechteridentitäten und sexuelle Orientierung ausgeklammert bzw. verschwiegen wird.

Des Weiteren werden auch zwei außersprachliche Aspekte betrachtet. Hierunter fallen die realen sowie fiktiven berühmten Persönlichkeiten, die in etlichen Spielen z. B. als Ratebegriffe zu finden sind. Welche Macht und Auswirkungen weibliche und männliche Spielfiguren im Spielverlauf haben bzw. in welche Beziehungen sie eingebettet sind, ist ebenfalls Teil der Analyse.

Wichtig für die Untersuchung und ihre Auswertung sind zudem folgende forschungsanleitende Annahmen. Den Ausgangspunkt für die Analyse der Repräsentation und Konstruktion von Geschlecht stellt die gesellschaftliche Heteronormativität dar. Denn in der Gesellschaft herrscht die als natürlich aufgefasste Annahme der Geschlechtsbinarität vor, also die Aufteilung in die zwei und nur die zwei Geschlechter ‚männlich‘ und ‚weiblich‘ (vgl. SPIEB 2012: 67). Dass eine Einteilung in ‚männlich‘ bzw. ‚weiblich‘ auch nach biologischen Kriterien nicht immer eindeutig ist, wird hingegen kaum verhandelt. Daher gelten Abweichungen der Zweigeschlechtlichkeit immer noch als Ausnahme, als von der Norm ausgenommen (vgl. SPIEB 2012: 67). Zudem wird die Heterosexualität als die natürliche sexuelle Orientierung angesehen und damit zur Norm erhoben. Das heißt, dass Männer und Frauen sich in ihrer Sexualität stets aufeinander beziehen (vgl. DEGELE 2008: 88).

Annahmen der Zweigeschlechtlichkeit und der heterosexuellen Norm finden sich in bestimmten Rollenbildern und Rollenerwartungen wieder, die sich eben auch in der Sprache, insbesondere in Bezeichnungen und Zuschreibungen, niederschlagen. Die Geschlechtsbinarität ist sprachlich manifestiert und kann daher durch Untersuchungen zugänglich gemacht werden (vgl. SPIEB 2012: 68).

Wie die hier durchgeführte linguistische Diskursanalyse aufgebaut ist und welche einzelnen Aspekte im Detail untersucht werden, wird im nun folgenden Kapitel 3.1 umfassend erläutert.

3 Empirie

3.1 Anlage der empirischen Untersuchung

Um die Geschlechterrepräsentationen und -konstruktionen in Gesellschaftsspielen zu untersuchen, wurde für die vorliegende Arbeit die linguistische Diskursanalyse als Methode gewählt. Denn wie auch die Wissenssoziologie (siehe Kapitel 2.1) fußt die linguistische Diskursanalyse auf der Grundannahme, dass Wissen durch Sprache produziert und repräsentiert wird (vgl. SPIEB 2016: 53) und dass Sprache somit einen wesentlichen Beitrag zu der Konstruktion der sozialen Wirklichkeit leistet (vgl. BERGER/LUCKMANN 1980).

Von diesen Grundgedanken ausgehend steht im Zentrum der Diskursanalyse, „sprachliche Zusammenhänge vor dem Hintergrund philosophischer, religiöser, politischer, gesellschaftlicher, ökonomischer, technisch-naturwissenschaftlicher, ästhetischer und alltagsweltlicher Zusammenhänge“ (GARDT 2007: 39) zu untersuchen. Bei der linguistischen Diskursanalyse geht es demnach darum, den betreffenden Diskurs zu entschlüsseln bzw. zugänglich zu machen (vgl. NIEHR 2014: 48). Gleichzeitig ist die Diskursanalyse „ein planmäßiges, d. h. regelgeleitetes Verfahren zur Erschließung von Diskursen“ (GARDT 2007: 30).

Der Diskursbegriff

Doch was ist ein ‚Diskurs‘? Diskurse können als ein „*Geflecht von Aussagen* [Hervorhebungen im Original]“ (EGGLER 2015: 19) sowie als Aussagen- und Textnetze zu einem bestimmten Thema verstanden werden (vgl. NIEHR 2014: 29). Geprägt hat den Diskursbegriff der französische Philosoph Michel Foucault. Dieser versteht unter Diskursen „Wissensformationen“ (SPIEB 2012: 53), in denen „sprachliches und versprachlichtes Wissen konzeptualisiert“ (SPIEB 2012: 60) wird. Diskurse sind nach Foucaults Auffassung demnach „eine Menge von Aussagen, die einem gemeinsamen Formationssystem angehören“ (BUSSE 2013: 150) und die in bestimmte „Ordnungsstrukturen“ (SARASIN 2005: 99, zitiert nach EGGLER 2015: 19) eingebettet sind. Diese Ordnungsstrukturen geben vor, „auf welche Art man in einer bestimmten Epoche [...] über ‚die Dinge in der Welt‘ redet, reden kann und reden darf bzw. *nicht* reden darf [Hervorhebungen im Original]“ (EGGLER 2015: 19). Die Schweizer Sprachwissenschaftlerin Sylvia Bendel Larcher erklärt ‚Diskurs‘ folgendermaßen:

Ein Diskurs ist der gesellschaftliche Prozess der Verständigung darüber, wie die Welt zu deuten und zu gestalten ist. Der Diskurs wird durch die materielle Wirklichkeit geprägt und wirkt durch gesellschaftliche Praktiken auf diese zurück. Der Diskurs äußert sich in konkreten Texten, die das Wissen und Denken einer bestimmten Zeit repräsentieren.“ (BENDEL LARCHER 2015: 16)

Eine ebenfalls sehr umfassende Definition liefert der deutsche Germanist und Sprachwissenschaftler Andreas Gardt:

Ein Diskurs ist die Auseinandersetzung mit einem Thema,

- die sich in Äußerungen und Texten der unterschiedlichsten Art niederschlägt,
- von mehr oder weniger großen gesellschaftlichen Gruppen getragen wird,
- das Wissen und die Einstellungen dieser Gruppe zu dem betreffenden Thema sowohl spiegelt
- als auch aktiv prägt und dadurch handlungsleitend für die zukünftige Gestaltung der gesellschaftlichen Wirklichkeit in Bezug auf dieses Thema wirkt. (GARDT 2007: 30)

Den beiden hier angeführten Definitionen ist gemein, dass sie Diskurse als etwas von der Gesellschaft Gestaltetes und gleichzeitig als etwas die Gesellschaft Gestaltendes ansehen (vgl. SPIEB 2013: 322). Michel Foucault wies zudem stets auf das Zusammenspiel von Wissen und Macht in Diskursen hin. Denn wer bei einem Thema die Macht über den dazugehörigen Diskurs hat, bestimmt auch, welches Wissen zu diesem Thema zum jeweiligen Zeitpunkt überhaupt verfügbar sein darf (vgl. EGGLER 2015: 20). Foucault folgerte daher,

dass die Macht Wissen hervorbringt (und nicht bloß fördert, anwendet, ausnutzt); dass Macht und Wissen einander unmittelbar einschließen; dass es keine Machtbeziehung gibt, ohne dass sich ein entsprechendes Wissensfeld konstituiert, und kein Wissen, das nicht gleichzeitig Machtbeziehungen voraussetzt und konstituiert. (FOUCAULT 1994: 39)

Die in den Diskursen getätigten Aussagen bzw. sprachlichen Äußerungen entstehen demnach nicht zufällig, sondern gehorchen stets den Ordnungsstrukturen des Diskurses. Über die Sprache lässt sich daher auch erschließen, welche Wissens- und Machtstrukturen dem Diskurs zugrunde liegen. Sprache und insbesondere Texte eignen sich demnach als Basis für die Analyse von Diskursen. (vgl. EGGLER 2015: 20)

In der Forschungspraxis werden unter Diskursen Textkorpora verstanden, „deren Zusammensetzung durch im weitesten Sinne inhaltliche (bzw. semantische) Kriterien bestimmt wird“ (BUSSE/TEUBERT 2013: 16). Für die Erforschung eines Diskurses ist daher das Zusammenstellen eines Textkorpus unerlässlich, da sich Diskurse nur über ein solches erschließen lassen (vgl. NIEHR 2014: 32).

Ziele von Diskursanalysen

Diskursanalysen werden durchgeführt, um Erkenntnisse darüber zu erlangen, „wie die Menschen ihre Welt gestalten und mit welchen sprachlichen Mitteln sie das tun“ (BENDEL LARCHER 2015: 11). Denn das Ziel linguistischer Diskursanalysen ist, die „Verflochtenheit von Sprachgebrauch und Wirklichkeitskonstitution“ (NIEHR 2014: 63) aufzuzeigen. Da bei Diskursanalysen von einer wirklichkeitskonstitutiven Kraft der Sprache ausgegangen wird, erlaubt die Analyse des Sprachgebrauchs bzw. der zum Diskurs gehörenden Texte, Rückschlüsse über die Denk- und Wissensstrukturen sowie die Handlungsmuster einer Gesellschaft zu ziehen (vgl.

NIEHR 2014: 70; SPIEB 2011: 180). Eine linguistische Diskursanalyse geht daher unter anderem „auf sprachliche Bedeutungskonstitutions-, -verhandlungs- und -wandelprozesse in verschiedenen medialen Kontexten ein, sie legt in Sprache manifestierte Denkstrukturen und Mentalitäten offen“ (SPIEB 2012: 53). Zudem will sie Aussagen treffen über die Gesellschaft, die diesen Diskurs hervorbringt und die gleichzeitig von ihm geformt wird (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 11). Teil der Analyse ist immer auch herauszufinden, „Wer spricht?“ (FOUCAULT 1973a: 75). Das heißt, es geht darum aufzuzeigen, welche Akteur*innen sich im Diskurs durchsetzen und mithilfe ihrer Macht den Diskurs prägen (vgl. NIEHR 2014: 50).

Dazu bedient sich die linguistische Diskursanalyse Methoden aus der Text- und Gesprächslinguistik. Doch im Gegensatz zu diesen Disziplinen will sie nicht Einsicht in die Funktionsweise von Sprache oder die Struktur von Texten gewinnen, sondern die Bedeutung der sprachlichen Zeichen entschlüsseln, die dem Diskurs zugrunde liegen (vgl. NIEHR 2014: 46). Linguistische Diskursanalysen unterscheiden zwischen „*Bedeutung* und *Sinn*, *Bedeutetes* und *Gemeintes* sowie *Bezeichnung* und *Bedeutung* [Hervorhebung im Original]“ (GARDT 2007: 34). Während sich die Bedeutung bzw. das eigentlich Gemeinte über die Kenntnis des Sprachsystems ergründen lässt, lässt sich der Sinn aus dem Textzusammenhang sowie mittels außertextueller Faktoren (Kenntnis anderer Texte, Allgemeinwissen) erschließen (vgl. GARDT 2007: 34).

Als erkenntnisleitende Ziele [linguistischer Diskursanalysen, Anm. KB] können grob zwei Formen unterschieden werden: Zum einen geht es darum, anhand des Sprachmaterials die sprachliche Konstruktion der Wirklichkeit analytisch zu beschreiben. Hier spielt das in den Texten Geäußerte eine zentrale Rolle. Zum anderen geht es um die Offenlegung semantischer Tiefenstrukturen, d. h. um selbstverständliche [sic!] aber nicht explizierte Voraussetzungen des in den Texten Gesagten. (SPIEB 2011: 180)

Linguistische Diskursanalysen fokussieren zudem nicht auf Einzeltexte, sondern zeichnen sich durch ihre transtextuelle Herangehensweise aus. Denn Diskursanalysen wollen durch die Betrachtung von Textkorpora, die stets aus mehreren Texten bestehen, einzeltextübergreifende Aussagen machen und so Einsichten in den Diskurs erlangen. Denn erst durch die Zusammenführung der Erkenntnisse aus den vernetzten Einzeltexten mit den außersprachlichen Faktoren kann der Diskurs erschlossen werden. (vgl. SPIEB 2013: 324)

3.1.1 Diskursanalyse von Gesellschaftsspielen

Gesellschaftsspiele, die Kulturgut und Medium gleichermaßen sind, werden von einer Reihe von Texten begleitet. Neben Titel und Kurzbeschreibungen auf der Verpackung führen oftmals kurze Geschichten in das Spielsetting ein und verorten es zeitlich und räumlich. Die beigelegten Anleitungstexte erklären das Regelwerk des Spiels und legen den Spielablauf Schritt für Schritt

dar. Auch Spielfiguren und ihre Funktionen und Einsatzmöglichkeiten im Spiel werden erläutert. Gesellschaftsspiele eignen sich aufgrund dieser Texte auch für eine diskurslinguistische Analyse. Denn durch eine Untersuchung mehrerer Gesellschaftsspiele und der in ihnen enthaltenen Texte können die darin verhandelten Diskurse offengelegt und zugänglich gemacht werden.

Der Fokus der in dieser Arbeit durchgeführten linguistischen Diskursanalyse von Gesellschaftsspielen liegt auf dem Geschlechterdiskurs – also auf den Repräsentationen und Konstruktionen von Geschlecht und den damit verbundenen Stereotypen und Rollenerwartungen. Da Geschlecht auch immer sprachlich vermittelt und hervorgebracht wird (vgl. SPIEB 2012: 61), stellen die Texte in Gesellschaftsspielen eine gute Basis für eine Diskursanalyse der darin enthaltenen Geschlechtskonstruktionen dar. Gendertheorien wie das *Doing-Gender-* bzw. *Performing-Gender-*Konzept (vgl. WEST/ZIMMERMAN 1987; BUTLER 1988) verorten die Konstruktion von Geschlecht in der Interaktion sowie in der Kommunikation (vgl. SPIEB/GÜNTHER/HÜPPER 2012: 4). Linguistische Diskursanalysen knüpfen an diese Konzepte an und erlauben daher, „diskursiv erzeugte sprachliche Sedimentierungen von Geschlechtlichkeit zu analysieren“ (SPIEB 2012: 59).

Methoden und Fokus der Analyse

Um die sprachlichen Phänomene in Gesellschaftsspielen zu untersuchen, die an der Konstruktion von Geschlecht beteiligt sind, ist ein methodisches Vorgehen notwendig. Da jeder Diskurs anders ist und sich Diskurse zudem durch ihre Komplexität und Vielfältigkeit auszeichnen, ist es nicht möglich, bei der linguistischen Diskursanalyse ein starres, vorgefertigtes methodisches Verfahren anzuwenden (vgl. NIEHR 2014: 45). Welche linguistischen Instrumentarien eingesetzt werden, hängt daher immer von dem zu untersuchenden Diskurs, dem Textkorpus sowie den Fragestellungen ab (vgl. NIEHR 2014: 31f). Zudem empfiehlt sich „eine Mehrebenenanalyse [...], die verschiedene Beschreibungsdimensionen umfasst und auf unterschiedlich komplexe sprachliche Phänomene mittels der dem jeweiligen Sprachphänomen entsprechenden Analysemethoden zugreift“ (SPIEB 2013: 325).

Die Forschungsfragen eignen sich dazu zu entscheiden, welche Analyseschritte von zentraler Bedeutung und welche Untersuchungen eher peripher sind (vgl. NIEHR 2014: 68). Die in dieser Arbeit formulierten Forschungsfragen stellen folgende Aspekte in den Vordergrund: die Konstruktion von Geschlecht, die sprachliche Markierung von Geschlecht sowie die Zuschreibungen, Stereotypisierungen und Geschlechterrollen, die in Gesellschaftsspielen präsent sind. Fokus der Analyse bilden daher die in den Spielen enthaltenen Spielcharaktere und -figuren, die fast immer eindeutig geschlechtlich markiert werden. Die geschlechtliche Markierung der

Charaktere findet einerseits über ihre Darstellung, andererseits über die verwendete Sprache statt.

Ein zentraler Aspekt jeder Diskursanalyse ist die sprachliche Darstellung der in den Texten vorhandenen Akteur*innen. Denn durch die Wahl spezifischer sprachlicher Darstellungsmittel entsteht ein bestimmtes Bild der Akteur*innen, das durch den Text entworfen wird (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 63). Die mit den Akteur*innen verbundenen *Nominationen* werden verstanden als „Art und Weise, wie soziale Akteure als Individuen oder Gruppen benannt bzw. sprachlich konstruiert werden“ (BENDEL LARCHER 2015: 63). In der vorliegenden Untersuchung sind die Akteur*innen die Spielcharaktere und -figuren in den Gesellschaftsspielen. Sprachlich werden diese über Bezeichnungen (z. B. *Abenteurer*, *Bischof*, *Hexe*, *Wissenschaftlerin*) oder mittels Eigennamen (z. B. *Suleika*, *Augustus*) konstruiert und somit auch einem Geschlecht zugeordnet. Eine Analyse der Nominationen ist daher von großer Bedeutung.

Unter *Prädikation* versteht Sylvia Bendel Larcher die „Art und Weise, wie den sozialen Akteuren positive oder negative Eigenschaften zugeschrieben werden“ (BENDEL LARCHER 2015: 63). Dies geschieht in Gesellschaftsspielen in den einführenden Geschichten bzw. in den Anleitungstexten, wo die besonderen Fähigkeiten der Figuren oder ihre Rolle im Spielverlauf erklärt werden. Die Charaktere erhalten dort Attribuierungen (z. B. *erstklassige Taschendiebin*, *die besten Freskenmaler der Renaissance*) und Handlungszuweisungen (z. B. *Der Bischof erwartet hohen Besuch*. *Der Ureinwohner kennt das Gelände*.). Aber auch über substantivische Prädikative (z. B. *Ghost ist ein verschlagener Kerl*.) finden Zuschreibungen statt. In der Diskursanalyse darf daher die Untersuchung und Auswertung der Attribuierungen, der Prädikative sowie der Handlungszuweisungen, die mit den Spielcharakteren verbunden werden, nicht fehlen.

Darüber hinaus müssen Diskursanalysen, die sich mit Gender befassen, auch folgende Fragen stellen:

In welchen Kontexten wird Gender relevant gesetzt und in welchen nicht? Welche Ausschließungsmechanismen und damit Diskriminierungsstrategien werden sprachlich vollzogen [...]? Wie schlagen sich gesellschaftliche Strukturen sprachlich nieder bzw. wie werden sie durch Sprache konstituiert? (SPIEB 2012: 63)

In Bezug auf sprachliche Diskriminierungsstrategien wird in der Analyse auch darauf eingegangen, ob in den untersuchten Gesellschaftsspielen auf gendergerechte bzw. gendersensible Formulierungen geachtet wird. Darüber hinaus wird auch versucht herauszufinden, was nicht gesagt, was nicht zum Thema gemacht und daher verschwiegen wird. Beispielsweise wird untersucht, ob Geschlechtsidentitäten abseits der Zweigeschlechtlichkeit in den untersuchten Brett- und Kartenspielen zu finden sind.

Da bei linguistischen Diskursanalysen neben der vernetzten Betrachtung der Einzeltexte auch außersprachliche Faktoren nicht vernachlässigt werden dürfen (vgl. SPIEB 2013: 324), werden auch in der hier durchgeführten Analyse nichtsprachliche Phänomene berücksichtigt. Im Detail geht es um zwei außersprachliche Faktoren, die für eine Untersuchung interessant und für den Umfang dieser Arbeit als machbar eingestuft worden sind. Der erste Aspekt ist der Verweis auf berühmte Persönlichkeiten. Insbesondere bei Spielen, bei denen es um das Erraten von Begriffen oder das Assoziieren geht, finden sich viele Verweise auf reale und fiktive Berühmtheiten. Auch diese Personen sind natürlich geschlechtlich markiert, repräsentieren daher Geschlecht und sind deshalb für eine Analyse brauchbar. Der zweite Aspekt betrifft die Spielcharaktere. Doch geht es in diesem Analyseschritt nicht um sprachliche Phänomene, sondern darum, die Macht und Auswirkungen der Charaktere im Spielverlauf zu untersuchen. Welches Geschlecht kann im Spiel mehr Macht ausüben? Welches Geschlecht nimmt stärkeren Einfluss auf den Spielverlauf? Das sind die Fragen, die mit diesem Untersuchungsschritt beantwortet werden sollen.

Natürlich wäre es auch von großer Relevanz, die mit den Spielcharakteren und -figuren verknüpften Abbildungen zu untersuchen. Da dies jedoch den Rahmen dieser Diplomarbeit sprengen würde, wurde auf eine umfassende Analyse der Darstellungen verzichtet.

Bevor die einzelnen Analyseschritte im Detail beschrieben und erläutert werden, wird jedoch auf die Zusammenstellung des Textkorpus eingegangen. Denn Diskurse lassen sich nur über Textkorpora erschließen (vgl. NIEHR 2014: 32). „Ein Diskurs lässt sich immer nur über die Zusammenstellung mehrerer (möglicherweise sogar vieler) Texte ‚materialisieren‘, ein Textkorpus ist mithin unverzichtbar, um die Eigenheiten eines Diskurses zu erforschen.“ (NIEHR 2014: 31) Unter welchen Kriterien das Textkorpus für die in dieser Arbeit durchgeführte Analyse zusammengestellt wird, wird im folgenden Kapitel erläutert.

3.1.2 Auswahl des Korpus

Um den Diskurs über die Repräsentation und die Konstruktion von Geschlecht in Gesellschaftsspielen zu untersuchen, muss ein Textkorpus zusammengestellt werden, von dem angenommen werden kann, dass es den zu untersuchenden Diskurs möglichst gut repräsentiert (vgl. NIEHR 2014: 31f).

Um einen Diskurs vollends zu erschließen, wäre es eigentlich notwendig, den Gesamtdiskurs, das heißt alle Gesellschaftsspiele am deutschsprachigen Markt zu analysieren. Da dies nahezu unmöglich ist, wird versucht, den Gesamtdiskurs anhand eines ausgewählten Teildiskurses in Form eines – nach bestimmten Kriterien zusammengestellten – Textkorpus zu erschließen. Textkorpora können als Stichproben des Gesamtdiskurses verstanden werden, die es

ermöglichen, durch eine überschaubare Menge an zu untersuchendem Material Rückschlüsse auf den Gesamtdiskurs zu ziehen. Ziel der Analyse eines Textkorpus ist es, Muster und Regeln zu erkennen, die dann auf den Gesamtdiskurs übertragen werden können. Wichtig ist dabei festzuhalten, dass das Textkorpus nicht mit dem Diskurs gleichgesetzt werden darf, sondern lediglich eine Repräsentation darstellt. Auch darf das Korpus nicht als Stichprobe wie bei statistischen Verfahren aufgefasst werden, da diskurslinguistische Untersuchungen keine statistische Repräsentativität haben. Klar muss außerdem sein, dass ein Text nicht gänzlich einem Diskurs zugehörig ist, sondern auch Teil anderer Diskurse sein kann (vgl. NIEHR 2014: 33ff).

Das Korpus für die Untersuchung in der vorliegenden Arbeit setzt sich aus Gesellschaftsspielen zusammen, die mit dem Preis *Spiel des Jahres* ausgezeichnet wurden bzw. für diesen nominiert waren. Dieser Preis wird seit 1979 jedes Jahr an das beste Spiel des aktuellen Jahres vergeben. Darüber hinaus prämiert der Verein *Spiel des Jahres* seit 2001 auch das *Kinderspiel des Jahres* und seit 2011 das *Kennerspiel des Jahres*. Es wird kein Preisgeld an die Siegeltitel vergeben, sondern die Preisträger dürfen mit dem Signet (vgl. Abb. 3) der Jury werben, wofür sie eine Lizenzgebühr zahlen, durch die sich der Verein finanziert (vgl. SPIEL-DES-JAHRES.COM). Die Auszeichnung *Spiel des Jahres* ist zudem sehr bekannt. Bei einer 2017 durchgeführten Onlinebefragung gaben 69 % der Befragten an, die Auszeichnung *Spiel des Jahres* zu kennen (vgl. SPLENDID RESEARCH 2018).



Abbildung 3: Preise, die der Verein Spiel des Jahres jährlich vergibt (v. l. n. r.): *Kinderspiel des Jahres*, *Spiel des Jahres* und *Kennerspiel des Jahres*. (SPIELEZAR.CH)

Die Auszeichnung *Spiel des Jahres* als Kriterium für die Auswahl des Korpus heranzuziehen erfolgte aus mehreren Überlegungen. Erstens werden bei der Wahl zum *Spiel des Jahres* deutschsprachige Spiele des laufenden bzw. des vorangegangenen Jahres berücksichtigt. So werden insbesondere neue, aktuelle Spiele für die Untersuchung herangezogen. Zweitens beeindruckt die Preisträgerspiele durch ihre spannende bzw. neue Spielmechanik, strukturierte Regeln und schlüssige innere Logik sowie durch ihre in sich geschlossene optische Gestaltung und können daher als besonders qualitativ angesehen werden (vgl. SPIEL-DES-JAHRES.COM).

Drittens gehören die ausgezeichneten Spiele unterschiedlichen Spieltypen wie z. B. Brett-, Karten- und Würfelspielen an. Viertens vergibt den Preis nicht die Spieleindustrie, sondern die Jury des Vereins *Spiel des Jahres*. Diese setzt sich aus zehn ehrenamtlich tätigen Spielekritiker*innen zusammen, die die Prämierung in einem mehrstufigen Auswahlverfahren vornehmen. Dies stellt eine unabhängige Bewertung von Expert*innen sicher. Fünftens werden Spiele, die mit dem Prädikat *Spiel des Jahres* ausgezeichnet werden, zu echten Verkaufsschlägern – mit der Auszeichnung verkauft sich ein Spiel bis zu zehn Mal besser (vgl. HUBSCHMID 2015). Die Preisträgerspiele haben daher eine besonders hohe Reichweite und werden von vielen Menschen gespielt.

Die Untersuchung erstreckt sich auf Spiele aus elf Jahren von 2008 bis 2018. Insgesamt werden 39 Spiele untersucht, elf Spiele tragen die Auszeichnung *Spiel des Jahres*, 28 Titel wurden für den Preis nominiert. Tabelle 3 liefert einen Überblick über die Spiele des Korpus. Es wird zudem auf das Erscheinungsjahr der Spiele geachtet und stets nur jene Ausgabe untersucht, die auch im selben bzw. im darauffolgenden Jahr prämiert wurde. Neuauflagen bzw. aktualisierte und überarbeitete Auflagen, die nach dem Jahr der Prämierung bzw. Nominierung veröffentlicht wurden, werden in der Analyse nicht berücksichtigt.

Jahr	Spiel des Jahres	Auf der Nominierungsliste	
2008	Keltis	Blox Stone Age	Suleika Wie verhext
2009	Dominion	Fauna Finca	Fits Pandemie
2010	Dixit	A la carte Fresco	Identik Im Wandel der Zeiten – Das Würfelspiel – Bronzezeit
2011	Qwirkle	Asara	Die verbotene Insel
2012	Kingdom Builder	Eselsbrücke	Las Vegas
2013	Hanabi	Augustus	Qwixx
2014	Camel Up	Concept	Splendor
2015	Colt Express	Machi Koro	The Game
2016	Codenames	Imothenp	Karuba
2017	Kingdomino	Magic Maze	Wettlauf nach El Dorado
2018	Azul	Luxor	The Mind

Tabelle 3: Überblick über die *Spiel-des-Jahres*-Preisträger und -Nominierte von 2008 bis 2018. (vgl. SPIEL-DES-JAHRES.COM)

Wie bereits erwähnt sind in dem Korpus unterschiedliche Spieltypen anzutreffen. Insgesamt neun Spiele gehören zum Typ Brettspiel, wobei hier der Begriff sehr weit gefasst wurde. Bei

sechs Titeln handelt es sich um klassische Legespiele, vier Titel sind Kartenspiele und vier Titel Würfelspiele. Drei der ausgezeichneten Spiele sind kooperative Brettspiele, zwei Spiele kooperative Kartenspiele. Auch Assoziationsspiele (zwei Spiele), Aufbauspiele (zwei Spiele) sind im Korpus zu finden. Zwei Spiele gehören zum Typ der Deckbuilding-Spiele¹³, und in zwei Spielen geht es um das Erzählen von Geschichten. Zudem beinhaltet das Korpus ein Schätzspiel, ein taktisches Bingo sowie ein Spiel, bei dem gezeichnet werden muss.

Wird ein Blick auf die Spielewelten geworfen, in die die Handlung der Spiele eingebettet ist, kann festgehalten werden, dass der Großteil der Spiele (insgesamt 14 Spiele) in einer neutralen bzw. gegenwärtigen Welt angesiedelt ist. In fünf Spielen wird auf eine fantastische bzw. märchenhafte Welt verwiesen. Interessant ist, dass insgesamt 16 Spiele auf historische Epochen anspielen: Altes Ägypten (drei Spiele), Mittelalter (drei Spiele), Renaissance (zwei Spiele), südamerikanischer Dschungel/Inka/Azteken (zwei Spiele) – und je ein Titel spielt im Alten Rom, in der Steinzeit, der Bronzezeit, bei den Kelten, im Orient und im Wilden Westen. In einem Spiel wird auf Spionage hingewiesen, ein Titel macht auf Casino, ein Titel spielt im portugiesischen Palast Évora und ein Spiel greift auf okkulte Symbole zurück.

Texte in Gesellschaftsspielen

In Brett- und Kartenspielen sind unterschiedliche Spielobjekte und -materialien zu finden: Spielbretter, Spielfiguren, Karten, Kärtchen etc. sowie natürlich die Spielregeln und sonstige Begleittexte wie z. B. Aufbauanleitungen. Im Folgenden soll ein Überblick über die verschiedenen Textarten gegeben werden, die in Spielen zu finden sind.

Auf den Spielpackungen sind Titel, Untertitel bzw. Kurzbeschreibung des Spiels sowie Altersangaben (von 10–99 Jahren) und die Anzahl der Spielenden (für 2–6 Spieler) Fixbestandteile. Verweise auf Autor*innen, Illustrator*innen, Verlag und Erscheinungsjahr sind wie eine Aufzählung der Spielbestandteile ebenfalls auf den Packungen zu finden. Im Fall der Spiele dieses Korpus ist auch immer das Logo des Preises *Spiel des Jahres* sowie der Zusatz *Preisträger* oder *nominiert für* abgebildet. Auf der Rückseite des Spiels wird meist eine nähere Beschreibung des Spiels sowie die Einführung in die Spielewelt, die hier als Rahmengeschichte bezeichnet wird, angeführt. Bei vielen Spielen wiederholt sich der Rückseitentext am Anfang der Spielregeln (siehe Abbildung 4).

¹³ Deckbuilding-Spiele sind Kartenspiele, bei denen die Spieler*innen während des Spielens ihr Kartendeck nach und nach selbst zusammenstellen und optimieren. Deckbuilding-Spiele zeichnen sich durch ihre enorme Variationsmöglichkeit aus (vgl. WIKIPEDIA: Deck-Building).



Abbildung 4: Beispiel aus *Augustus* für Texte auf den Rückseiten der Spieleboxen. (MORI 2013)

Die Spielregeln starten üblicherweise mit der Einführung in die Spielwelt, mit der Rahmengeschichte. Sie dient dazu, die Spielwelt historisch und/oder geografisch zu verorten, und klärt die Spielenden darüber auf, in welche Rollen sie schlüpfen und welche Herausforderungen bzw. Erlebnisse sie im Spiel erwarten (vgl. Abbildung 5, 6 und 7).



Abbildung 5: Rahmengeschichte aus *Splendor*. (ANDRÉ 2014)

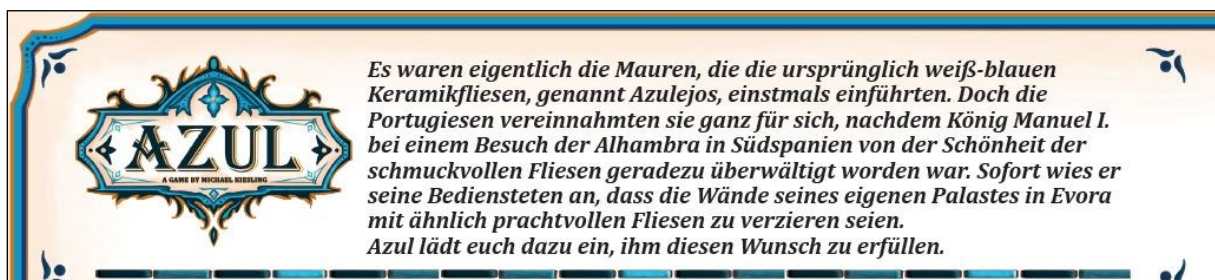


Abbildung 6: Rahmengeschichte aus *Azul*. (KIESLING 2018)

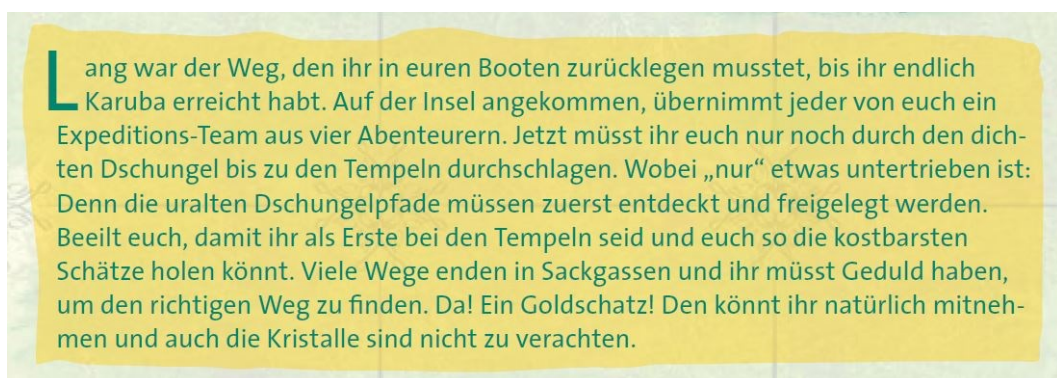


Abbildung 7: Rahmengeschichte aus *Karuba*. (DORN 2015)

Die eigentliche Anleitung des Spiels ist meist in Kapitel wie *Spielmaterial*, *Spielziel*, *Spielvorbereitung*, *Spielaufbau*, *Spielablauf* und Ähnliches unterteilt. Zudem werden in den Spielregeln oftmals konkrete Spielsituationen als Beispiele angeführt, um die Erklärungen der Anleitung zu ergänzen bzw. die Regeln an konkreten Spielsituationen zu veranschaulichen. Dazu werden die Spielzüge einzelner Spielfiguren genau erklärt bzw. beschrieben. In den Texten finden sich dazu die Verweise auf ‚Spieler A‘ oder ‚Spieler rot‘, in einigen Texten wird sogar mittels Eigennamen auf konkrete Personen verwiesen (siehe Abbildung 8).



Abbildung 8: Beispieltext aus *Magic Maze*. (LAPP 2017)

Eine weitere besondere Textart, die in vielen Anleitungen zu finden ist, sind die hier als Autor*innentexte bezeichneten Vorstellungen der Spieleautor*innen bzw. der Illustrator*innen.

Analysematerial

Aus den oben beschriebenen Texten, die in Gesellschaftsspielen zu finden sind, wurden für die Analyse insgesamt drei Teilkorpora zusammengestellt. Die Aufteilung in drei Korpora ist für die Untersuchung wichtig, da in den einzelnen Analyseschritten jeweils nur ein spezieller Aspekt in den Blick genommen wird und daher die Textauswahl an den Untersuchungsgegenstand angepasst werden muss.

Das Kernkorpus beinhaltet die Spielcharaktere. Diese umfassen die Bezeichnungen von Spielfiguren sowie Personenbezeichnungen auf Aktionskarten. Also alles, was im Spielgeschehen aktiv gezogen, aufgehoben, abgelegt, ausgespielt, bewegt und eingesetzt werden kann. In dem Kernkorpus der Spielcharaktere nicht berücksichtigt werden Rate- und Assoziationsbegriffe sowie Personen, die lediglich in der Rahmengeschichte erwähnt werden, im Spielgeschehen jedoch keine Rolle spielen. Auch Synonyme für Spieler*innen fallen nicht in dieses Teilkorpus. Rollen, in die Spieler schlüpfen, sofern sie nur in der Rahmengeschichte erwähnt werden, werden hier ebenfalls nicht analysiert. Auch Bezeichnungen von speziellen Spielaktionen bzw. besonderen Spielzügen zählen nicht zu den Spielcharakteren.

Das erweiterte Kernkorpus baut das Kernkorpus um folgende Aspekte aus. Neben den Spielcharakteren werden im erweiterten Kernkorpus auch ihre Inszenierungen in den Rahmengeschichten bzw. die näheren Beschreibungen der Charaktere untersucht. Zusätzlich werden

auch die in den Rahmengeschichten prominent inszenierten Personen in das erweiterte Kernkorpus aufgenommen. Diese Erweiterung ist notwendig, da bei den Spielcharakteren selbst kaum Zuschreibungen gemacht werden bzw. die Charaktere kaum in zusammenhängende Texte eingebettet sind. Zudem enthält das erweiterte Kernkorpus auch jene Personenbezeichnungen, zu denen Assoziationen gefunden bzw. die erraten werden müssen. Diese stammen aus den Spielen *Concept*, *Codenames* und *Eselbrücke*.

Das dritte Teilkorpus bilden die Beispieltex-te, in denen konkrete Spielabläufe und -züge erklärt werden (siehe Abb. 8 auf Seite 62). Diese werden als eigenes Korpus definiert, da hier fiktive Spieler*innen mit Eigennamen bezeichnet werden. Da diese Spieler*innen über die ausgewählten Namen geschlechtlich markiert werden, sind auch sie für die Analyse relevant.

Um den Überblick über die Teilkorpora, die damit verknüpften Analysematerialien und Untersuchungsgegenstände nicht zu verlieren, werden diese in Tabelle 4 übersichtlich zusammengefasst.

Teilkorpus	Analysematerial	Untersuchungsgegenstand
Kernkorpus	Spielcharaktere	Geschlechterverhältnis der Spielcharaktere Bezeichnungen der Spielcharaktere
Erweitertes Kernkorpus	Spielcharaktere Beschreibung der Spielcharaktere Inszenierung der Spielcharaktere in Rahmengeschichten Prominente Charaktere in Rahmengeschichten	Attribuierungen Handlungszuweisungen Substantivische Prädikative Nichtgesagtes Eigennamen Berühmtheiten – real und fiktiv Geschlechtergerechte Sprache Macht und Auswirkungen der Figuren im Spielverlauf
Beispieltex-te	Texte, die beispielhaft Spielabläufe erklären	Eigennamen

Tabelle 4: Übersicht der Untersuchungsmaterialien und Untersuchungsgegenstände. (Quelle: Eigene Darstellung)

Von der Analyse ausgenommene Texte

Da nicht alle Texte für die Analyse relevant bzw. brauchbar sind, werden einige Texte bei den Untersuchungen nicht berücksichtigt. Von der Analyse ausgenommen sind die eigentlichen Anleitungstexte, die sich dem Spiel selbst widmen. Da es hier ausschließlich um die Erklärung der Spielzüge, des Ziels, der Punktevergabe etc. geht, werden diese Texte nicht analysiert.

Auch die Autor*innentexte werden in der Analyse nicht berücksichtigt. Da diese nicht Teil der fiktiven Spielwelt sind, sondern sich auf reale Menschen beziehen. Zudem werden ausschließlich Männer in diesen Texten vorgestellt und eine Analyse hinsichtlich der unterschiedlichen Repräsentation und Konstruktion von Geschlecht wäre somit wenig zielführend.

Ebenfalls unberücksichtigt bleiben die Überschriften sowie die Bewertungskriterien auf den Kärtchen aus dem Spiel *Identik*. Diese Textelemente befinden sich unter den Bildern (siehe Abb. 9), die sie in Auszügen beschreiben. Diese als Bewertungskriterien fungierenden Bildbeschreibungen sind dabei aber weder alltagssprachlich noch normale Bildbeschreibungen bzw. Überschriften. Der Fokus der Bewertungskriterien liegt auf den Details sowie der Absurdität der dargestellten Bilder, was für die Spielmechanik essenziell, aber für eine linguistische Untersuchung unbrauchbar ist. Daher wurden diese Texte ebenfalls bewusst aus der Analyse herausgenommen.

3.1.3 Beschreibung der Analyseschritte

Im Folgenden wird die Vorgehensweise bei der Analyse der in 3.1.1 vorgestellten Aspekte im Detail erläutert.

Das Verhältnis von weiblichen, männlichen und geschlechtsneutralen Spielcharakteren

Um herauszufinden, wie viele weibliche und männliche Spielcharaktere es gibt und ob auch Spielcharaktere zu finden sind, die sprachlich nicht eindeutig geschlechtlich markiert sind, werden im ersten Schritt alle Spielcharaktere aus dem Kernkorpus aufgelistet und in drei Gruppen – weiblich, männlich und geschlechtsneutral unterteilt. Anschließend wird das Verhältnis der weiblichen, männlichen sowie der geschlechtsneutralen Spielcharaktere berechnet.

Darüber hinaus wird eine zweite Berechnung des Geschlechterverhältnisses angestellt, die das Kernkorpus um die aus den Spielen *Concept*, *Codenames* und *Eselbrücke* stammenden Rate- und Assoziationsbegriffe erweitert. Da die Rate- und Assoziationsbegriffe zahlenmäßig



Abbildung 9: Beispiel einer Bildkarte aus *Identik* mit Bewertungskriterien. (JACOBSON/KOHOUT 2010)

die größte Gruppe der Spielfiguren darstellen, ist für die Betrachtung des Geschlechterverhältnisses interessant, wie sich das Verhältnis durch die Einbeziehung dieser Begriffe verändert.

Bezeichnungen der Spielcharaktere

Auch für die Analyse der Bezeichnungen der Spielcharaktere werden die im Kernkorpus enthaltenen Charaktere aufgelistet und in männliche, weibliche und geschlechtsneutrale Spielcharaktere getrennt. Im nächsten Analyseschritt werden die Bezeichnungen nach semantischen Kriterien kategorisiert. Da die Eigennamen der Spielcharaktere in einer eigenen Analyse ausgewertet werden, werden die Eigennamen hier nicht berücksichtigt. Die Auswertung der Eigennamen ist in Kapitel 3.2.2 zu finden.

Anschließend werden die Bezeichnungen der Spielcharaktere dahingehend untersucht, welche Eigenschaften (z. B. Alter oder Stand) mitkommuniziert werden bzw. ob durch die Bezeichnungen auch familiäre, soziale und persönliche Verhältnisse zum Ausdruck gebracht werden. Denn generische Bezeichnungen, wie sie auch in Gesellschaftsspielen zu finden sind, sind nie neutral, sondern immer auch mit Konnotationen, assoziativen Stereotypen und Rollenerwartungen verknüpft (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 64f).

Unter Konnotationen werden „Wertungen, die lexikalisiert sind“ (BENDEL LARCHER 2015: 65) verstanden. Beispielsweise schwingt in der Bezeichnung *Bulle* für Polizist bereits eine Abwertung mit (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 65). Ein assoziativer Stereotyp ist eine „kulturell geprägte Assoziation, die zwar nicht lexikalisiert ist, jedoch von den meisten Sprachteilhabern mit einem Wort verbunden wird, zum Beispiel die stereotype Vorstellung, dass Schafe dumm sind“ (KILIAN 2005, zitiert nach BENDEL LARCHER 2015: 65). Das Besondere von Berufsbezeichnungen und situativen Rollenbezeichnungen ist, dass diese Bezeichnungen auch mit „Erwartungen verbunden sind, wie eine Person zu sein und zu handeln hat“ (BENDEL LARCHER 2015: 65). Daher fließen auch diese Überlegungen in die Analyse der Bezeichnungen mit ein.

Der Fokus der Auswertung der Bezeichnungen liegt natürlich darauf herauszufinden, welche Konnotationen und Stereotypisierungen durch die unterschiedlichen Bezeichnungen von weiblichen und männlichen Charakteren mitkommuniziert werden.

Eigennamen

Wie bereits in Kapitel 2.3.1 hervorgehoben sind Eigennamen sexusdefinit, weshalb sich das biologische Geschlecht der Namensträger*innen aus ihnen ableiten lässt. Zudem geben Rufnamen weitere Hinweise über ihre Träger*innen, z. B. Informationen über Alter, Ethnizität, Nationalität, Konfession, Schichtzugehörigkeit etc. (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 137). Daher kann eine Analyse der in den Spielen eingesetzten Eigennamen bzw. Rufnamen interessante Informationen liefern.

Dafür wird das erweiterte Kernkorpus untersucht. Hierunter fallen demnach die Eigennamen der Spielcharaktere sowie Rufnamen, die in den Rahmengeschichten auftauchen. Diese werden in einer Tabelle übersichtlich dargestellt und ausgewertet. Zudem wird das Verhältnis der männlichen und weiblichen Eigennamen berechnet. Die Eigennamen der in den Spielen genannten berühmten Persönlichkeiten werden nicht untersucht.

Eigennamen finden sich auch in den Beispieltexten, die konkrete Spielsituationen darstellen bzw. der Erklärung von Spielzügen dienen. Diese werden in einer eigenen Analyse in den Blick genommen. Um herauszufinden, wie in diesen Beispieltexten auf fiktive Spieler*innen verwiesen wird, werden die Namen dieser Spieler*innen analysiert. Auch hier werden die Eigennamen in einer Tabelle zusammengefasst und ausgewertet und das Verhältnis zwischen weiblichen und männlichen Eigennamen berechnet. Nicht untersucht werden hingegen die Auswirkungen der dargestellten Spielzüge der in den Texten namentlich erwähnten Spieler*innen, da die Beispiele nur einen kleinen Ausschnitt aus dem Spielgeschehen abbilden und daraus nicht geschlossen werden kann, ob der von der Person getätigte Spielzug positiv oder negativ zu bewerten ist.

Attribuierungen der Spielcharaktere

Attribute, auch Beifügungen genannt, sind neben Kern und Artikelwörtern zusätzliche Gliedteile einer Nominalphrase. Sie dienen dazu, nähere Angaben zum Substantiv der Nominalphrase zu machen, z. B. über Qualität, Quantität, Zugehörigkeit, Zeitpunkt, Besitz, Eigenschaft etc. Sie können aber auch Informationen über Messungen oder Zählungen enthalten. Attribute können nach ihren grammatischen Merkmalen unterschieden werden (z. B. Adjektiv-, Partizipial-, Adverbphrase, Nominalphrase im Genitiv etc.) (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 800).

Für eine diskurslinguistische Analyse sind Attribute interessant, da sie die in den Texten vorkommenden Akteur*innen näher charakterisieren und bewerten (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 70). Daher werden die Attribuierungen des erweiterten Kernkorpus zusammengetragen und nach grammatischen Merkmalen geordnet. Die in den Gesellschaftsspielen am häufigsten anzutreffenden und für die Untersuchung der Geschlechterkonstruktionen wichtigsten Attribute sind Adjektivphrasen, Nominalphrasen im Genitiv sowie Partizipialphrasen. Diese drei Überkategorien werden in je einer Tabelle zusammengefasst und dann anhand semantischer Ähnlichkeiten nochmals kategorisiert.

Für die Auswertung der Adjektivphrasen werden zudem folgende Überlegungen bei der Auswertung berücksichtigt. Bei den Attributen mittels Adjektivphrase ist nicht immer ganz eindeutig, ob die Adjektive eine Person oder einen Gegenstand lediglich beschreiben oder diesen

auch klassifizieren und bewerten. Dies kann oftmals nur aus dem Kontext erschlossen werden. Kulturabhängig ist zudem, ob das eingesetzte Adjektiv positive oder negative Wertungen ausdrückt. (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 70)

Zudem wird bei der Attribuierung durch Nominalphrasen im Genitiv lediglich jene Variante analysiert, bei der die Spielcharaktere selbst attribuiert werden. Die Variante, bei der die Spielcharaktere als Genitivattribute fungieren, wird nicht untersucht.

Substantivische Prädikative

Da Prädikative Nominalphrasen näher charakterisieren (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 787), kommen sie auch bei der Charakterisierung von Personen zum Einsatz. Um herauszufinden, wie männliche, weibliche und geschlechtsneutrale Charaktere beschrieben werden, werden die mit den Spielcharakteren verbundenen Prädikative untersucht.

Prädikative zeichnen sich durch eine Bezugsphrase aus, die außerhalb des Prädikativs steht und sich auf ein Subjekt (Subjektsprädikativ), ein Objekt (Objektsprädikativ) sowie auf ein Attribut beziehen kann (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 787). Für die hier durchgeführte Untersuchung wird der Fokus auf substantivische Prädikative gelegt, deren Bezugsphrase sich auf das Subjekt bezieht.

Auch für die Analyse der substantivischen Prädikative wird das erweiterte Kernkorpus herangezogen. Die darin enthaltenen substantivischen Prädikative werden identifiziert sowie weiblichen, männlichen und geschlechtsneutralen Spielcharakteren zugeordnet. Darüber hinaus werden die Prädikative ihrer Bedeutung nach kategorisiert und auch berechnet, wie häufig sich Prädikative oder ihre Bezugsphrasen auf männliche, weibliche bzw. geschlechtsneutrale Spielcharaktere beziehen.

Handlungszuweisungen

Eine weitere Möglichkeit, Personen – oder wie im vorliegenden Fall Spielfiguren – näher zu charakterisieren, ist, ihre Handlungen zu beschreiben. Die Personen, die dabei als soziale Akteur*innen näher charakterisiert werden, können zwei unterschiedliche Rollen einnehmen. Sie können einerseits selbst handeln oder Akteur*innen sein, an denen andere handeln. Die Personen können daher „*Subjekte* oder *Objekte* der beschriebenen Handlung sein [Hervorhebung im Original]“ (BENDEL LARCHER 2015: 70). (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 70)

Für die Analyse der Handlungszuweisungen wird das erweiterte Kernkorpus untersucht. Dabei werden nur Aktiv- und Passivsätze in die Analyse miteinbezogen, bei denen die Spielcharaktere bzw. die prominenten Figuren aus den Rahmengeschichten als Subjekte fungieren. Im nächsten Schritt werden die Verben herausgefiltert und den weiblichen, männlichen und geschlechtsneutralen Spielcharakteren zugeordnet. Zudem wird berechnet, wie oft männliche,

weibliche und geschlechtsneutrale Spielcharaktere mit Handlungszuweisungen verbunden werden. Ein weiterer Analyseschritt ist die Kategorisierung der Verben nach Ähnlichkeiten in ihrer Bedeutung.

Geschlechtergerechte Sprache

Um zu untersuchen, ob und in wie weit geschlechtergerechte Sprache in Gesellschaftsspielen zum Einsatz kommt, werden die Texte des erweiterten Kernkorpus herangezogen. Es wird insbesondere versucht herauszufinden, ob Frauen durch geschlechtergerechte Sprachformen wie Beidnennungen oder den Einsatz der Binnenmajuskel in den Texten repräsentiert werden. Auch auf die sprachliche Sichtbarmachung von unterschiedlichen Geschlechteridentitäten, wie dies beispielsweise durch das Gendersternchen oder den Gender-Gap möglich ist, wird geachtet.

Nichtgesagtes

Auch wenn der Fokus einer linguistischen Diskursanalyse generell darauf liegt, was in einem Diskurs zur Sprache kommt, ist ein ebenso wichtiger Aspekt, was eben nicht gesagt, was nicht thematisiert wird. Das Verschweigen bestimmter Aspekte kann darauf zurückgeführt werden, dass das Thema für die Gesellschaft nicht relevant ist oder kollektiv verdrängt wird. Das heißt, dass in Diskursen auch Ausschlussmechanismen aktiv sind, die bestimmte Themen aus ihnen verbannen. Daher muss in der Analyse auch versucht werden, das Ausgeklammerte zu erfassen. (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 13f) Denn es zeigt, was „eine Gesellschaft ignoriert, negiert, verdrängt und fürchtet“ (BENDEL LARCHER 2015: 14). Im vorliegenden Fall wurden die Texte des erweiterten Kernkorpus dahingehend untersucht, ob ausschließlich eine heteronormative Welt dargestellt wird bzw. ob davon abweichende Geschlechtsidentitäten und sexuelle Orientierungen präsent sind oder diese ausgeblendet werden.

Verweis auf berühmte Persönlichkeiten

In einigen der untersuchten Spiele finden reale bzw. fiktive Persönlichkeiten Erwähnung. So wird in zwei Spielen bereits im Titel auf eine reale berühmte Person verwiesen: *Augustus* und *Imhotep*. In einigen Spielen kommen zudem Berühmtheiten in den Rahmengeschichten vor. Beispielsweise in *Augustus*, wo neben *Gaius Octavius* auch *Julius Cäsar* Erwähnung findet. Der Großteil der berühmten Personen und Figuren aus Film, Fernsehen, Literatur etc. findet sich aber als Rate- bzw. Assoziationsbegriffe in den Spielen *Concept*, *Codenames* und *Eselbrücke*. Für die detaillierte Analyse werden die Personen in zwei Listen zusammengetragen: Die erste Liste fasst alle real existierenden Personen zusammen, die zweite Liste gibt einen Überblick über die fiktiven Persönlichkeiten. In die Liste der fiktiven Charaktere werden auch Per-

sonen bzw. Personengruppen aus Titeln, z. B. aus Songtiteln oder Titeln von Filmen oder Serien, aufgenommen. In beiden Listen werden die Berühmtheiten nach Geschlecht unterteilt. In der Auswertung wird auch das Verhältnis der weiblichen und männlichen Berühmtheiten beleuchtet. Zudem werden die realen Personen Kategorien zugeordnet und betrachtet, aus welchen Bereichen die Berühmtheiten stammen.

Macht und Auswirkungen der Spielcharaktere

Im Fokus dieses Analyseschrittes stehen die Möglichkeiten, die sich weiblichen bzw. männlichen Spielcharakteren im Spielverlauf bieten. Ist Macht gleichmäßig auf beide Geschlechter verteilt? Welche Auswirkungen haben weibliche, welche männliche Spielcharaktere? Diese Fragen sollen mittels dieser Untersuchung beantwortet werden.

Dazu werden zuerst die Spieltitel aus dem gesamten Korpus gefiltert, die es den Spieler*innen erlauben, zwischen männlichen und weiblichen Charakteren zu wählen. Im Anschluss werden die Spiele von einer kleinen Gruppe an Testspieler*innen (insgesamt vier Personen) gespielt. Nach Beendigung des Spieles wird jeder Spielcharakter danach bewertet, wie groß seine Macht ist bzw. wie groß seine Auswirkungen und Möglichkeiten im Spiel sind. Sind dabei Unterschiede zwischen weiblichen und männlichen Spielcharakteren festzustellen, wird auch nach dem Grund für die Ungleichverteilung gesucht.

3.2 Analyse und Ergebnisse

Nicht alle im Korpus enthaltenen Spiele sind mit Spielcharakteren bzw. Figuren in den Rahmengeschichten ausgestattet, wie Tabelle 5 zeigt.

Spiele mit Spielcharakteren	Spiele mit Figuren in Rahmengeschichte	Spiele mit Ratebegriffen	Spiele ohne Figureninventar
Asara Augustus Colt Express Die verbotene Insel Dominion Fresco Identik Imothep Kingdom Builder Kingdomino Magic Maze Pandemie Stone Age Suleika Wettlauf nach El Dorado Wie verhext	Azul Camel up Finca Karuba Luxor Splendor	Codenames Concept Eselsbrücke	A la carte Blox Dixit Fauna Fits Hanabi Im Wandel der Zeiten – Das Würfelspiel – Bronzezeit Keltis Las Vegas Machi Koro Qwirkle Qwixx The Game The Mind

Tabelle 5: Übersicht über Spieltitel mit Spielcharakteren, Figuren in Rahmengeschichten, Rate- und Assoziationsbegriffen sowie Titel, die ganz ohne Figureninventar auskommen. (Quelle: Eigene Darstellung)

Nur insgesamt 22 der untersuchten Spiele verfügen über Spielcharaktere bzw. prominente Figuren in den Rahmengeschichten. In drei weiteren Spielen finden sich (berühmte) Personen als Rate- bzw. Assoziationsbegriffe. 14 Spieltitel weisen weder Spielcharaktere, -figuren noch Ratebegriffe auf und sind daher für die vorliegende Untersuchung nicht von Interesse.

3.2.1 Bezeichnungen der Spielcharaktere

Im ersten Analyseschritt wird das Verhältnis der Geschlechter der Spielcharaktere berechnet und im zweiten Schritt werden die Bezeichnungen der Charaktere eingehender ausgewertet.

Geschlechterverhältnis der Spielcharaktere

Nach den für das Kernkorpus definierten Kriterien wurden insgesamt 128 Spielcharaktere gefunden. Das Geschlechterverhältnis der Spielcharaktere setzt sich wie in Diagramm 3 ersichtlich zusammen.

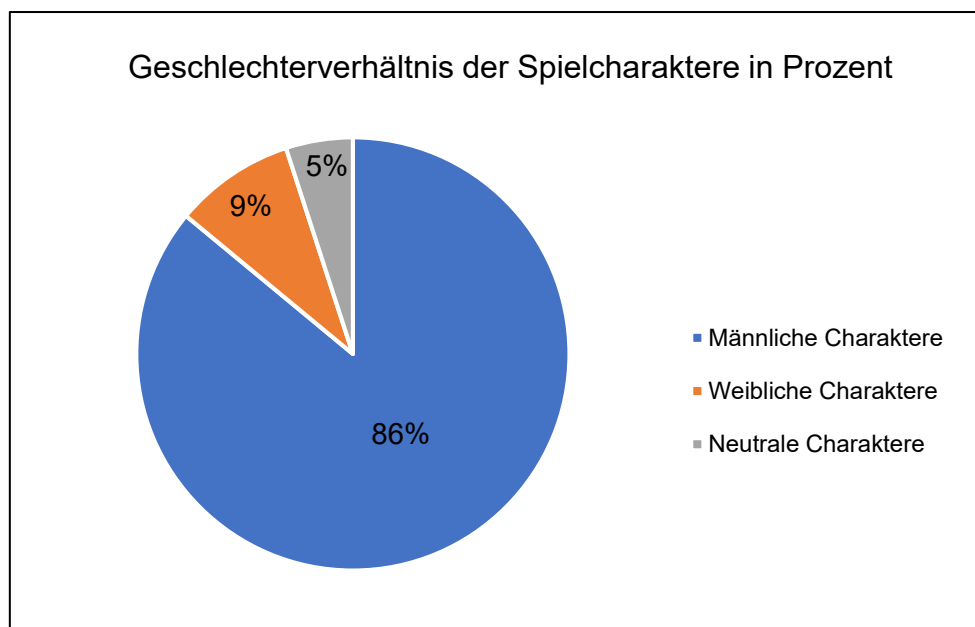


Diagramm 3: Verhältnis der männlichen, weiblichen und geschlechtsneutralen Spielcharaktere in Prozent.
(Quelle: Eigene Darstellung)

Männliche Spielcharaktere sind mit einem Anteil von 86 % deutlich überrepräsentiert. Lediglich 9 %, insgesamt zwölf der 128 Spielcharaktere, tragen eine Bezeichnung, die sie als Frauen kennzeichnen. Der Anteil der Spielcharaktere mit geschlechtsneutralen Bezeichnungen ist mit 5 % ebenfalls sehr gering. Werden Doppel- und Mehrfachnennungen berücksichtigt und aus der Berechnung herausgenommen, verändert sich das Geschlechterverhältnis nicht.

Werden die 366 Rate- und Assoziationsbegriffe aus dem erweiterten Kernkorpus zu den Spielcharakteren hinzugezählt, steigt die Anzahl der Spielcharaktere auf insgesamt 494 an. Eine

Übersicht über alle Spielcharaktere inklusive Ratebegriffe ist im Anhang auf Seite 125 zu finden. Wie sich das Verhältnis von weiblichen, männlichen sowie geschlechtsneutralen Spielcharakteren dann darstellt, zeigt Diagramm 4. Der Anteil der geschlechtsneutralen Bezeichnungen von Spielcharakteren bzw. der Bezeichnungen von gemischtgeschlechtlichen Gruppen bleibt mit 5 % konstant. In Summe bezeichnen 79 % männliche Spielcharaktere bzw. Männergruppen, 16 % benennen weibliche Spielcharaktere bzw. Frauengruppen.

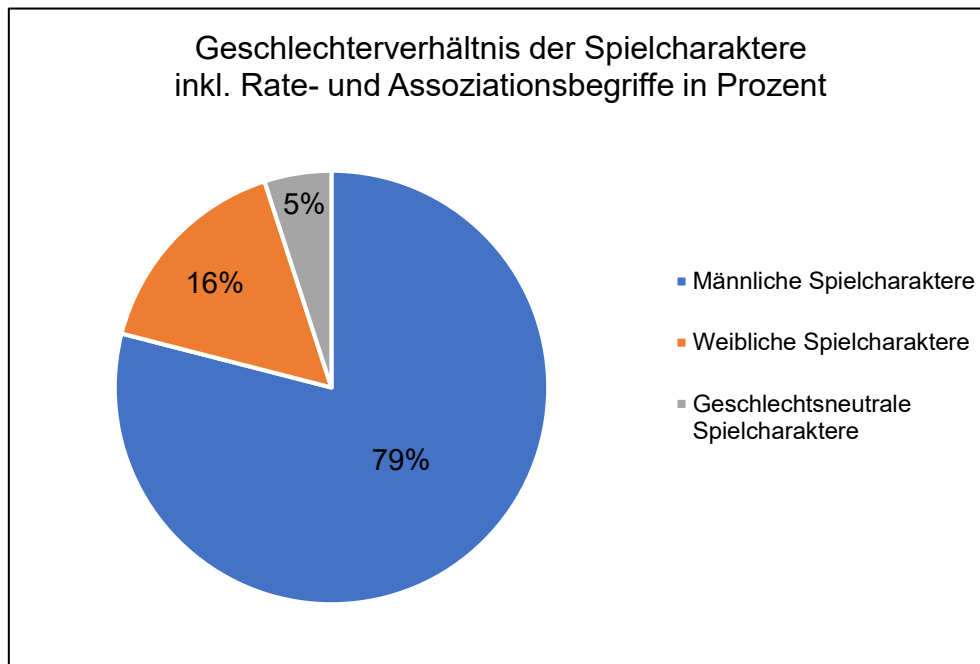


Diagramm 4: Verhältnis der männlichen, weiblichen und geschlechtsneutralen Spielcharaktere – inklusive Rate- und Assoziationsbegriffe in Prozent. (Quelle: Eigene Darstellung)

Werden hier Doppel- und Mehrfachnennungen aus der Berechnung herausgenommen, verschieben sich die Anteile nur geringfügig. Der Anteil der männlichen Spielcharaktere verringert sich auf 78 %, der Anteil der geschlechtsneutralen Charaktere steigt auf 6 %.

Die Berechnung des Geschlechterverhältnisses zeigt auf, dass männliche Spielcharaktere deutlich über- und weibliche Spielcharaktere deutlich unterrepräsentiert sind. Ob nun die Rate- und Assoziationsbegriffe in die Untersuchung einfließen oder nicht, das Ergebnis ist und bleibt dasselbe: Frauen bzw. weibliche Spielcharaktere sind in den untersuchten Gesellschaftsspielen kaum präsent.

Bezeichnungen der Spielcharaktere

Die im Kernkorpus gefundenen Spielcharaktere (Eigennamen ausgenommen) lassen sich wie in Tabelle 6 dargestellt zu insgesamt zwölf Kategorien zusammenfassen.

Bezeichnung	Männliche Spielcharaktere		Weibliche Spielcharaktere	neutrale Bezeichnungen
Metaphor. Bezeichnung	Diener Gottes Tausendsassa		Muse	
Fantastische Wesen	Elf Zwerg			
Beruf/ Betätigung	Abt Agenten Arbeiter Arzt Bauern 3x Betriebsexperte Beutelmönch Bischof 2x Bote Bürokrat Dispatcher Doppelagent Einkäufer Fischer Geheimdienstchef Gehilfe 2x Geldverleiher Händler 2x	Holzfäller Hüttenbauer Ingenieur Kanzler Kapitän Kartograph Kirchenvogt Kundschafter Künstler Maler Matrose Navigator Pilot Ritter Schauspieler Taucher Werkzeugmacher Wissenschaftler	Fotografin Journalistin Millionärin Wissenschaftlerin	Miliz Ermittlerteam Bergleute
Adel/Stand	Bürger König	Lords Meister		Edelleute
Verbrechen	Attentäter Barbar Beutelschneider	Dieb Spion		
Geograph. Bezeichnung	Ureinwohner			
Zauber- kundige	Alchimist Druide Hexenmeister Kräutersammler Magier	Schamanen Schlangenfänger Wolfshüter Zauberer	Hexe 2x Wahrsagerin	
Abenteuer	Abenteurer 3x Entdecker 2x Expeditionsleiter	Forscher 3x Pionier	Abenteurerin die Reisende	
Soziales Netzwerk	Einsiedler		Schwester	
Alter			Mädchen	
Beteiligte	Zuschauer			
Sonstiges				Personen

Tabelle 6: Übersicht und Kategorisierung der Spielcharaktere ohne Eigennamen. (Quelle: Eigene Darstellung)

Wie auch bei der Analyse der Geschlechterverhältnisse fällt die Überzahl der männlichen Spielcharaktere sofort auf. Zudem gibt es nur sehr wenige Charaktere, die geschlechtsneutral bezeichnet werden. Die wenigen geschlechtsneutralen Bezeichnungen für Spielcharaktere sind Bezeichnungen im Plural, die Gruppen benennen. Auffallend ist hierbei, dass zwei Mal auf die geschlechtsneutrale Pluralform durch das Zweitglied *-leute* zurückgegriffen wurde. Eine geschlechtsneutrale Bezeichnung im Singular wurde im Korpus nicht gefunden.

Männliche Spielcharaktere

Männliche Spielcharaktere werden am häufigsten mit Berufsbezeichnungen angeführt, wobei hier unterschiedliche Berufe mit unterschiedlichem Prestige vertreten sind. Hohe Positionen wie *Kanzler*, *Ingenieur* oder *Geheimdienstchef* sind ebenso vertreten wie Handwerker (z. B. *Werkzeugmacher*) sowie *Arbeiter* und *Bauern*. Zudem finden sich auch etliche religiöse Ämter darunter wie *Abt*, *Kirchenvogt* und *Bischof*.

In den Spielen gibt es aber auch viele männliche Zauberkundige sowie Charaktere, die sich durch ihre Abenteuerbereitschaft auszeichnen. Bei den Letztgenannten fällt auf, dass solche Bezeichnungen in den Spielen durchaus beliebt sind und daher häufig anzutreffen sind. *Abenteurer* und *Forscher* wurden sogar drei Mal im Kernkorpus gefunden.

Beachtenswert ist auch, dass in der Kategorie ‚Adelige‘ ausschließlich männliche Charaktere angeführt werden. Dies kann so interpretiert werden, dass Herrschen und Regieren vor allem männlichen Spielcharakteren zugeschrieben werden. Doch nicht nur die Adels- bzw. Ständebezeichnungen zeichnen dieses Bild. Auch Bezeichnungen wie *Bischof*, *Expeditionsleiter*, *Geheimdienstchef*, *Hexenmeister* und *Kanzler* zeigen, dass Machtausübung, Verantwortung und Befehlsgewalt eindeutig in Männerhand liegen.

Auch in der Kategorie ‚Verbrechen‘ sind ausschließlich männliche Spielfiguren zu finden, die mit Gesetzesbruch und Straftaten in Verbindung gebracht werden. Einerseits werden die in den Spielen erwähnten Verbrecher als listig dargestellt (*Spion*, *Dieb*, *Beutelschneider*), andererseits als brutal und skrupellos (*Attentäter*, *Barbar*). Insbesondere Letztere passen in das Bild von gewalttätigen männlichen Stereotypen.

Weibliche Spielcharaktere

Während bei den männlichen Personenbezeichnungen vor allem die lexikalische Geschlechtsspezifikation produktiv ist sowie etliche Komposita zu finden sind, wird bei den weiblichen Spielcharakteren der Großteil der Termini mittels Movierung auf *-in* gebildet. Nur drei weibliche Spielfiguren erhalten eine Bezeichnung mit lexikalischer Geschlechtsspezifikation: *Mädchen*, *Muse* und *Hexe*. *Mädchen* ist zudem die einzige Bezeichnung im untersuchten Korpus, bei der das Alter prominent in den Vordergrund rückt und bei der der Diminutiv – zwar bereits

lexikalisiert – eingesetzt wird. Interessant ist auch die Bezeichnung *Hexe*, die als einzige weibliche Bezeichnung zwei Mal (im erweiterten Kernkorpus sogar vier Mal – siehe Tabelle im Anhang auf Seite 125) vorkommt. Die *Hexe* ist eindeutig als weibliche Person markiert und die negative Konnotation der Bezeichnung steht in unmittelbarem Zusammenhang mit ihrem Geschlecht, wie aus dem Eintrag im Online-Duden hervorgeht:

Hexe, die

1. im Volksglauben, besonders in Märchen und Sage auftretendes weibliches dämonisches Wesen, meist in Gestalt einer hässlichen, buckligen alten Frau mit langer, krummer Nase, die mit ihren Zauberkraften den Menschen Schaden zufügt und oft mit dem Teufel im Bunde steht
2. als mit dem Teufel im Bunde stehend betrachtete, über angebliche Zauberkraften verfügende Person
3. (abwertend) [hässliche] böartige, zänkische, unangenehme weibliche Person (DUDEN.DE: Hexe)

Auch der Eintrag im Digitalen Wörterbuch der deutschen Sprache bestätigt diese abwertende Konnotation.

1. Hexe, die [...]
2. bösgesinnte, meist hässlich aussehende Märchengestalt, Sagengestalt, die über Zauberkraften verfügt und mit dem Teufel im Bündnis steht [...]
3. historisch weibliches Wesen, das zu Unrecht für [eine Hexe, Anm. KB] gehalten wird [...]
4. weibliches Wesen
 - a. *salopp, Schimpfwort* das unangenehm ist [...]
 - b. *umgangssprachlich* das durchtrieben ist [...]
 - c. das betörend, verführerisch ist [...] [Hervorhebungen im Original] (DWDS.DE: Hexe)

Wie in den Bedeutungsübersichten der Wörterbücher zudem herauszulesen ist, sind nicht nur der Begriff *Hexe*, sondern auch die damit verbundenen Zuschreibungen wie etwa *dämonisch*, *hässlich*, *bucklig*, *bösartig*, *zänkisch*, *mit dem Teufel im Bunde stehend*, *den Menschen Schaden hinzufügend* etc. eindeutig negativ konnotiert.

Im Gegensatz dazu zeigt sich bei den negativ konnotierten männlichen Bezeichnungen der Spielcharaktere – hier die Bezeichnungen aus der Kategorie ‚Verbrechen‘ –, dass sich die abwertende Bedeutung der Nominationen stets auf die Handlungen beziehen, die in der Gesellschaft als böse bzw. unerwünscht angesehen werden bzw. laut Rechtsprechung verboten sind. Die Abwertung erfolgt hier daher unabhängig vom Geschlecht der handelnden Person.

Des Weiteren kann festgehalten werden, dass auch die weiblichen Spielcharaktere am häufigsten mit Berufsbezeichnungen angeführt werden. Auffällig ist hierbei, dass es vor allem prestigeträchtige sowie kreative Berufe sind, mit denen weibliche Spielfiguren bezeichnet werden. Weibliche Entscheidungsträgerinnen bzw. Machtausübende konnten in den Spielen jedoch nicht gefunden werden.

Uneindeutige Fälle

Einige Spielcharaktere sind zudem nicht sofort eindeutig einem Geschlecht zuordenbar – diese sind in Tabelle 6 farblich hervorgehoben. Dazu zählen die Bezeichnungen *Elf* und *Zwerg*, die fantastische Wesen darstellen. Durch die Abbildungen geht jedoch klar hervor, dass die in dem Spiel bezeichneten Wesen männlichen Geschlechts sind.

Auch der Partizipialbildung *Reisende* ist auf den ersten Blick nicht eindeutig ein Geschlecht zuzuordnen, da diese grundsätzlich eine Frau, einen Mann sowie eine Gruppe bezeichnen kann. Doch durch die Verwendung des femininen Artikels erfolgt eine morphosyntaktische Geschlechtsspezifikation und es wird klar, dass es sich um ein Femininum handelt und eine Frau bezeichnet wird. Auch die Abbildung des Charakters auf der Spielkarte stellt eindeutig eine weibliche Person dar.

Indessen bei den oben beschriebenen Fällen durch die Darstellung der Charaktere das Geschlecht eindeutig zugewiesen werden konnte, sind in den folgenden Beispielen die Bezeichnungen und die Abbildungen nicht kongruent. Dies hat mit dem Einsatz des generischen Maskulinums zu tun, bei dem aufgrund des doppelten Synkretismus der maskulinen Personenbezeichnungen diese sowohl geschlechtsspezifisch wie auch geschlechtsübergreifend gelesen werden können (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 93). Während auf sprachlicher Ebene eine geschlechtsübergreifende Interpretation der Bezeichnungen möglich ist, sind die Darstellungen der Spielcharaktere in den Spielen stets eindeutig geschlechtlich markiert. Passen Bezeichnung und Darstellung nicht zueinander, führt dies zur Irritation.

Dies passiert beispielsweise in dem Spiel *Kingdom Builder*, in dem zwei der sogenannten *Kingdom-BUILDER-Karten* maskuline Personenbezeichnungen tragen, aber in der Darstellung Frauen zeigen (siehe Abb. 10).



Abbildung 10: Vier der zehn *Kingdom-BUILDER-Karten* aus dem Spiel *Kingdom Builder*. Links: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und weiblicher Darstellung. Rechts: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und männlicher Darstellung. (VACCARINO 2012)

Durch das Fehlen von Artikeln ist zudem nicht eindeutig erkennbar, ob die Bezeichnungen im Singular oder im Plural stehen. Auch bei den Karten, bei denen die Abbildungen Männer zeigen, ist dies unklar. Einzige Ausnahme stellt die Karte mit der Bezeichnung *Bergleute* dar, da hierbei eindeutig auf eine Gruppe referiert wird. In *Kingdom Builder* wird die maskuline Personenbezeichnung demnach geschlechtsübergreifend verwendet.



Abbildung 11: Vier der sechs Spielcharaktere aus *Die verbotene Insel*. Links: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und weiblicher Darstellung. Rechts: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und männlicher Darstellung. (LEACOCK 2010)

Auch in *Die verbotene Insel* werden maskuline Personenbezeichnungen im Singular geschlechtsübergreifend eingesetzt. Zwei der insgesamt sechs Charaktere werden in den Darstellungen eindeutig weiblich dargestellt, wie in Abbildung 11 zu erkennen ist.

In *Pandemie* werden auf Bildebene bei den Charakteren *Forscher* und *Wissenschaftler* ebenfalls Frauen abgebildet, sprachlich wird die Weiblichkeit aber auch hier nicht markiert.

Während in den beiden erwähnten Spielen versucht wurde, durch die Darstellungen weiblicher Spielfiguren Frauen ebenfalls zu repräsentieren, geschieht dies auf sprachlicher Ebene nicht. Da weder durch Movierung noch durch andere Möglichkeiten der Bezeichnung sprachlich auf das weibliche Geschlecht verwiesen wird, bleiben Frauen auf sprachlicher Ebene weiterhin unsichtbar.

3.2.2 Eigennamen

Bei der Analyse der Eigennamen wurden zwei unterschiedliche Teilkorpora in den Blick genommen. Einerseits wurden die Eigennamen der Spielcharaktere und der Figuren aus den Rahmengeschichten und andererseits die Eigennamen aus den Beispieltexten analysiert.

Eigennamen bei Spielcharakteren und in Rahmengeschichten

Insgesamt wurden bei den Spielcharakteren und in den Rahmengeschichten 60 Eigen- bzw. Rufnamen ausgemacht. 55 Namen (92 %) verweisen auf männliche, vier (7 %) auf weibliche Personen und ein Name (1 %) kann sowohl Jungen wie Mädchen benennen. Deutlich ist hier erkennbar, dass die männlichen Namen stark überrepräsentiert sind. Es fällt zudem auf, dass –

bis auf den Rufnamen Cheyenne – die gewählten Rufnamen sexusdefinit sind, das heißt, dass sich das biologische Geschlecht aus ihnen ableiten lässt. Tabelle 7 zeigt alle weiblichen Rufnamen, die im erweiterten Korpus gefunden wurden.

Weibliche Rufnamen – alphabetisch geordnet			
Belle	Heduda	Suleika	Wasallas

Tabelle 7: Übersicht über die weiblichen Rufnamen der Spielcharaktere. (Quelle: Eigene Darstellung)

Bei den weiblichen Rufnamen gibt es einige Auffälligkeiten. Die erste Auffälligkeit bezieht sich auf den Namen *Suleika*, der neben der Information über das Geschlecht auch Informationen über die Ethnizität in sich trägt. Der aus dem Arabischen stammende Name wird daher nicht ohne Hintergedanken der Sultanstochter im gleichnamigen Spiel *Suleika* gegeben, das im Orient verortet ist. Ebenso auffällig ist der Name *Belle*, der aus dem Französischen stammt und in seiner deutschen Übersetzung ‚die Schöne‘ bedeutet. Bei diesem Namen soll nach dem semantischen Prinzip ebenfalls die Eigenschaft auf die Namensträgerin übergehen (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 130). In der Beschreibung von *Belle* als Spielfigur wird ebenfalls auf ihre Schönheit Bezug genommen „Belles Schönheit ist ihre beste Waffe“ (RAIMBAULT 2014). Ihr Name wird somit Programm. Die weiblichen Fantasienamen *Heduda* und *Wasallas* bezeichnen Hexen in dem Spiel *Wie verhext!* und zeichnen sich durch ihren onomatopoetischen Charakter aus. *Heduda* erinnert an den Ausruf ‚He, du da!‘ und *Wasallas* klingt sehr nach ‚weiß alles‘.

Tabelle 8 listet alle männlichen Rufnamen auf, die im erweiterten Korpus gefunden wurden.

Männliche Rufnamen – alphabetisch geordnet		
Alpinus Sulpicus Fullo Alwyss Appius Horatius Libo Atilius Ovidius Canina Aulus Giulius Vulso Betzel Beutello Cirilus Sandrus Ásameo Claudius Nonius Salinator Django Doc Drax Drusus Sempronius Violens Ducenius Tarquinius Centho Ericus Vans Derlindenus Eurycles Curitus Piso Faraiel Faustus Sergius Caudex Fuscus Tullius Cotta	Gaius Antonius Scipio Gemalher Ghost Helvius Quinctus Cinna Hexmex Italicus Curtius Nerva Julius Aurelius Longus Krautvornix Leiard Leonardo Lucius Claudius Philo Marcus Calpurnius Maximus Marilinus Lenus Menus Mirar Omar Pius Valerius Blasio Proculus Galerius Sura Publius Domitus Fidenas	Quintus Cassius Elva Rufinus Lunius Purpureo Samuel Ford Schlemihl Serverus Marcius Rex Servilius Petronius Tucca Sextus Ottavius Curio Silius Lucretius Nero Sosius Postumius Merula Spartacus Locundus Ludens Tiberius Pompeus Cursor Timanis Titus Fabius Flaccinator Tuco Valerius Manlius Pansa Vibulius Camilius Glabrio Wolli Zausel

Tabelle 8: Übersicht über die männlichen Rufnamen der Spielcharaktere. (Quelle: Eigene Darstellung)

Bei der Auflistung der männlichen Eigennamen springen sofort die 34 lateinischen Eigennamen ins Auge. Sie stammen aus dem Spiel *Augustus* und benennen römische Senatoren. Da das Spiel zur Zeit des Kaiser Augustus spielt, wurde versucht, durch die Eigennamen, die aus einem Rufnamen, einem Beinamen und einem Familiennamen bestehen, historische Authentizität zu erzeugen. Bis auf *Erycles* und *Vans* enden alle Ruf- und Beinamen auf die Endung *-us*. Das verleiht den Namen ihren typisch lateinischen Klang und weist die Namensträger zudem als eindeutig männlich aus, da das Suffix *-us* im formalen System der lateinischen Namen auf das männliche Geschlecht verweist (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 131). Auch die Familiennamen muten klassisch lateinisch an. Teilweise sind lateinische Wortstämme bzw. ganze Wörter in den Familiennamen zu erkennen, z. B. steckt in dem Familiennamen *Violens* das Adjektiv ‚violens‘, das als ‚gewalttätig‘ übersetzt werden kann. Leider konnte nicht eruiert werden, ob die für das Spiel ausgewählten Senatorennamen auf historischen Quellen beruhen.

Wie bei den weiblichen Rufnamen gibt es auch bei den männlichen Rufnamen solche, die Informationen über die Ethnizität der Person in sich tragen. Hierzu zählt der aus dem arabisch stammende Name *Omar*, der ebenfalls im Spiel *Suleika* eingesetzt wird. Auch die Namen *Django*, *Tuco*, *Ghost* und *Doc* liefern den Spieler*innen zusätzliche Informationen über die Namensträger und die Spielewelt (*Colt Express*), in die sie eingebettet sind. Insbesondere der Name *Django* wird mit dem Wilden Westen assoziiert. Das hat sicherlich damit zu tun, dass in vielen Westernfilmen – vor allem in Italowestern der 1960er-Jahre, aber auch in Filmen jüngeren Datums wie beispielsweise in dem Tarantino-Film *Django Unchained* (2012) – der Name *Django* prominent im Titel zu finden ist (vgl. WIKIPEDIA: Liste von Django-Filmen). Auch der Name *Tuco* stammt aus dem Westernklassiker *The Good, The Bad and the Ugly*, deutscher Titel *Zwei glorreiche Halunken* aus dem Jahr 1966 (vgl. WIKIPEDIA: Zwei glorreiche Halunken). *Doc*, als Kurzform des Titels Doktor, ist im englischsprachigen Raum ein durchaus geläufiger Spitzname. Da in Westernfilmen Banditen wie Helden oftmals Deck- oder Spitznamen tragen, passt der Name *Ghost* ebenfalls in diese Spielewelt mit Westerneinschlag. Auch der geläufigere Name *Samuel Ford*, der ebenfalls in dem Spiel *Colt Express* vorkommt, entstammt einer englischsprachigen Westernwelt.

Fremd für unsere Ohren klingen die Namen *Timanis*, *Mirar*, *Leiard* und *Faraiel*, die in dem Spiel *Asara* vorkommen. Die fantastische Welt, in der die Spielgeschichte angesiedelt ist, wird durch diese exotisch klingenden Namen unterstrichen. Den für uns außergewöhnlichen Klang verdanken sie einerseits der hohen Silbenzahl (durchschnittlich 2,75). Deutsche Jungennamen zeichnen sich durch eine niedrige Silbenzahl (durchschnittlich 2,0) aus. Auch der hohe Vokalanteil sowie die vielen hellen Kernvokale sind im Deutschen eher für Mädchennamen typisch.

Lediglich der konsonantische Auslaut ist auch bei deutschen Jungennamen weitaus häufiger als bei Mädchennamen. (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 131) Keiner der vier eingesetzten Namen ist als Rufname geläufig, was dadurch bestätigt wird, dass keine Einträge auf Namenswebsites zu finden sind. *Timanis* ist in den USA als Familienname, nicht jedoch als Rufname bekannt (vgl. ANCESTRY.COM). Zu *Faraiel* wurde kein Eintrag gefunden. *Mirar* und *Leiard* kommen als Namen in dem dreiteiligen Fantasy-Roman von Trudi Canavan *Das Zeitalter der Fünf* (englischer Originaltitel *Age of Five*) vor (vgl. WIKIPEDIA: Das Zeitalter der Fünf). Ob diese Namensgleichheit Zufall oder von den Spielautoren beabsichtigt ist, konnte nicht eruiert werden.

Ebenfalls erfunden, aber unseren Ohren vertrauter sind die männlichen Eigennamen aus *Wie verhext!*, mit denen Druiden und Zauberer bezeichnet werden. Wie auch bei den weiblichen Eigennamen aus diesem Spiel haben auch einige der männlichen Namen einen onomatopoetischen Charakter. *Alwys* erinnert an das Adjektiv ‚allwissend‘, *Gemalher* klingt wie ‚Geh mal her!‘ und *Krautvornix* bezeichnet einen, dem vor nichts graut. Gleichzeitig erinnern diese sowie die weiteren erfundenen Eigennamen aus *Wie verhext!* von ihrem Klang her an alt- bzw. mittelhochdeutsche (*Alwys*, *Gemalher*, *Beutello*, *Schlemhil*, *Wolli*, *Zausel*) sowie lateinische (*Drax*, *Hexmex*, *Krautvornix*) Eigennamen und passen daher in die magische mittelalterliche Spielwelt.

Im erweiterten Korpus wurde ein Unisex-Rufname entdeckt: *Cheyenne*. Der Rufname *Cheyenne*, der auf den gleichnamigen nordamerikanischen indigenen Volksstamm zurückgeht, findet sich ebenfalls in dem im Wilden Westen angesiedelten Spiel *Colt Express* und bezeichnet dort eine Frau (vgl. WIKIPEDIA: Cheyenne). Prinzipiell trägt der Name *Cheyenne* jedoch keine Information über das Geschlecht der Person in sich. So kann der Name auch Männer bezeichnen, wie dies in dem Kultwestern *Once upon a time in the west*, deutscher Titel *Spiel mir das Lied vom Tod* (1968) geschieht (vgl. WIKIPEDIA: Spiel mir das Lied vom Tod). Im deutschsprachigen Raum gilt *Cheyenne* als Mädchename. 2007 war er sogar unter den 150 beliebtesten Mädchennamen in Deutschland zu finden (vgl. BELIEBTE-VORNAMEN.DE). Auch in den USA wird der Name *Cheyenne* vorwiegend Mädchen gegeben. Seit 1880 wurden in den USA insgesamt nur 190 Jungen aber 61.340 Mädchen *Cheyenne* benannt (vgl. BABYNAMESHUB.COM). Die Frage ist daher, ob der Name *Cheyenne* nicht zunehmend sexusdefinit wird.

Eine weitere Frage, die sich stellt, ist, ob nicht auch die erfundenen Eigennamen als Unisex-Rufnamen eingestuft werden könnten. Denn diese könnten durchaus Personen des einen oder des anderen Geschlechts bezeichnen. Da die erfundenen Eigennamen in den Spielen jedoch

eindeutig einem Geschlecht zugeordnet wurden, scheinen sie auch nicht bei der Auflistung der Unisexnamen auf.

Eigennamen in Beispieltexten

In 29 der insgesamt 39 Spiele sind praktische Beispiele konkreter Spielsituationen zum leichteren Verständnis der Spielregeln zu finden. In zehn Spieltiteln wird auf Formulierungen ohne den Einsatz von Rufnamen zurückgegriffen. Beispielsweise werden die Beispieltexte im Honorativ oder in der 2. Person Singular formuliert. Es kommen aber auch Verweise auf ‚Spieler A‘ oder ‚Spieler rot‘ sowie auf die Farben der Spielfiguren ‚Grün zieht zwei Felder vor‘ zum Einsatz. In *Colt Express* werden die Bezeichnungen der Spielcharaktere für die Beispiele herangezogen.

Die übrigen 19 Spiele nennen in den Beispieltexten konkrete Rufnamen sowie daran angepasste Pronomina. Insgesamt werden in den Beispieltexten 55 unterschiedliche Rufnamen genannt, die in Tabelle 9 zu finden sind. Da einige Namen doppelt bzw. ein Name sogar drei Mal genannt werden, wird in den Beispieltexten insgesamt auf 62 Personen verwiesen: 29 Mal (47 %) auf weibliche Personen, 33 Mal (53 %) auf männliche Personen. Die männlichen Rufnamen sind hier also leicht überrepräsentiert. Auffallend ist, dass ausschließlich sexusdefinite Namen zum Einsatz kommen, also Rufnamen, bei denen das Geschlecht eindeutig erkennbar ist.

Weibliche Rufnamen – alphabethisch geordnet				
Alexandra	Anne	Carla (2x)	Laura	Miriam
Andrea (2x)	Antje	Christina	Lea	Sarah (2x)
Anette	Bea	Claudia	Maria	Steffi
Ani	Beate	Emma (2x)	Martina	Tina
Anna (2x)	Birgit	Henriette	Mathilde	
Männliche Rufnamen – alphabethisch geordnet				
Adam	Denny	Julian	Martin	Tim
Adrian	Dimitri	Julien	Max	Tom
Benno	Dirk	Karsten	Nicolas	Wolfgang
Bernd	Gunther	Linus (3x)	Nils	
Chris	Jan	Luis	Peter	
Christian	Johannes	Mario	Philipp	
Daniel	Jörg	Markus	Roman	

Tabelle 9: Übersicht der weiblichen und männlichen Rufnamen in Beispieltexten. (Quelle: Eigene Darstellung)

Bei den weiblichen Rufnamen gibt es einige Doppelnennungen: *Andrea*, *Anna*, *Carla*, *Emma* und *Sarah* werden in je zwei Spielen in den Beispieltexten angeführt. Bei den männlichen Rufnamen fällt eine Dreifachnennung auf: der Name *Linus* wird in drei Spielen genannt. Diese Mehrfachnennungen könnten vor allem bei ‚Modenamen‘ auftreten, also bei solchen Rufnamen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt besonders beliebt sind und daher besonders häufig

vergeben werden (vgl. NÜBLING/FAHLBUSCH/HEUSER 2015: 120f). Bei den Mädchennamen sind vier Namen, die in den Beispieltexten vorkommen, unter den Top 10 in Deutschland zu finden: *Anna* (2008–2017), *Anne* (2008), *Maria* (2008–2017) und *Emma* (2009–2017). Die Doppelnennung der Namen *Anna* und *Emma* könnte damit erklärt werden. Bei den Jungennamen sind drei der hier angeführten Namen unter den Top 10 der beliebtesten Jungennamen zu finden: *Luis* (2010–2017), *Max* – als Kurzform zu *Maximilian* (2008–2017) – und *Tim* (2008). Der Rufname *Linus*, der sogar in drei Spielen zum Einsatz kommt, ist in den Top 10 nicht vertreten. Woher die Vorliebe der Spieleautor*innen für diesen Jungennamen kommt, ist nicht bekannt.

3.2.3 Attribuierungen

Was bei der Auswertung der Attribuierungen (Tabellen 10 und 11) sofort ins Auge springt, ist ihre ungleiche Verteilung. Die Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere führt dazu, dass diese ausgiebig attribuiert werden, weibliche sowie geschlechtsneutrale Charaktere hingegen kaum.

Attribuierung durch Adjektivphrasen

Tabelle 10 gibt einen Überblick darüber, mit welchen Adjektiven Spielcharaktere und Figuren in den Rahmengeschichten näher beschrieben bzw. charakterisiert werden. Zur Auswertung wurden die Adjektive in insgesamt sieben Kategorien zusammengefasst.

Kategorie	männliche Spielcharaktere	weibliche Spielcharaktere	neutrale Bezeichnungen
Aussehen	groß	schön klein	
Reichtum Ansehen	adelig erfolgreich reich wichtig wohlhabend		ehrbar
Fähigkeiten	geeignet	erstklassig	hoch qualifiziert fähig
Charakter- eigenschaften	furchtlos getreu kreativ unerschrocken verschlagen wütend		

Superlative	der beste der erfolgreichste der reichste 2x die bekanntesten die besten die einflussreichsten der berühmteste		
Verortung	erster römischer		
Sonstige Zuschreibungen	andere schwerbewaffnet rot blau unbeteiligt		

Tabelle 10: Übersicht und Kategorisierung der Adjektivattribute. (Quelle: Eigene Darstellung)

Bei den Adjektivattribuierungen der männlichen Spielcharaktere stechen die vielen Superlative ins Auge, die allesamt mit Ansehen und Reichtum zu tun haben. Das rührt daher, dass in den Rahmengeschichten bereits erwähnt wird, unter welchen Umständen die Spieler*innen gewinnen können. Formulierungen wie „Nur wer clever plant, kann die meisten Siegpunkte erzielen und der erfolgreichste Freskenmaler werden“ (RUSKOWSKI/SÜBELBECK 2010) sind daher oft anzutreffen und erklären den vermehrten Einsatz der Superlative. Abgesehen davon konnte festgestellt werden, dass männliche Spielcharaktere adjektivische Zuschreibung erhalten, die Reichtum, Ansehen sowie den gesellschaftlichen Status beschreiben. Es fällt auch auf, dass männliche Spielfiguren mit Adjektiven attribuiert werden, die ihr Wesen näher beschreiben (z. B. *furchtlos*, *getreu*, *kreativ*). Männer erhalten in den Spielen daher eine eindeutige Charakterisierung – bei weiblichen Spielfiguren fehlt dies gänzlich.

Von den drei Adjektiven, die zur Attribuierung von weiblichen Spielcharakteren herangezogen werden, beschreiben zwei Adjektive das Aussehen (*schön*, *klein*), das dritte Adjektiv bezieht sich auf die Fähigkeit der Person (*erstklassige Taschendiebin*).

Attribuierungen von Personen durch Nominalphrasen im Genitiv

Einen Überblick, wie Spielcharakter durch Nominalphrasen im Genitiv attribuiert werden, gibt Tabelle 11.

Kategorie	Weibliche Spielcharaktere	Männliche Spielcharaktere	neutrale Bezeichnungen
Räumliche Verortung		der erste und berühmteste Baumeister Ägyptens der reichste Bandit des Wilden Westens Herrscher eines Königreichs	
Zeitliche Verortung		wohlhabende Händler der Renaissance die besten Freskenmaler der Renaissance Zeugen des verrücktesten Kamelrennens aller Zeiten	das erste Universal-Genie der Menschheitsgeschichte
Zugehörigkeit	Tochter des Sultans	Meister einer Händlergilde der reichste Gesetzlose der Bande Konsul des ersten römischen Kaisers Augustus Adoptivsohn des Julius Cäsar	Mitglieder der ägyptischen Oberschicht

Tabelle 11: Übersicht und Kategorisierung der Attribuierungen von Personen durch Nominalphrasen im Genetiv. (Quelle: Eigene Darstellung)

Auffallend ist, dass weibliche Spielcharaktere hier nur ein Mal durch eine Nominalphrase attribuiert werden, und zwar um ein Verwandtschaftsverhältnis anzuzeigen. Der in der Rahmengeschichte zum gleichnamigen Spiel vorgestellte Charakter *Suleika* wird durch den Verweis auf die Blutsverwandtschaft mit einem männlichen Adeligen, dem Sultan, dargestellt. Interessant ist hierbei, dass Personen, die nur durch das Verhältnis zu anderen beschrieben werden, nicht mehr als eigenständige Persönlichkeit erscheinen, sondern als abhängige Persönlichkeit, und zwar abhängig von einer anderen als wichtiger konstruierten Person (vgl. BENDEL LARCHER 2015: 65). Zwar wird auch bei dem männlichen Protagonisten des gleichnamigen Spiels *Augustus* auf dessen Adoptivvater Julius Cäsar verwiesen. Doch hier dient der Verweis dazu, auf die Verwandtschaft *Augustus'* mit dem wohl berühmtesten aller römischen Kaiser, Julius Cäsar, hinzuweisen. Durch die Erwähnung des Verwandtschaftsverhältnisses findet hier eine Aufwertung statt.

Bei den männlichen und neutralen Spielcharakteren ist zudem herauszulesen, dass die Attribuierungen insbesondere der räumlichen wie zeitlichen Verortung dienen sowie das Verhältnis bzw. den Bezug der Charaktere zu anderen aufzeigen. Bei den Nominalphrasen, die die Mitgliedschaft einer Gruppe beschreiben, fällt auf, dass die attribuierten Personen stets aus der Gruppe herausstechen und an die erste Stelle der Gruppe gereiht werden – sei es aufgrund ihrer Stellung (*Meister*) oder ihres Besitzes (*der reichste Gesetzlose*).

Attribuierung durch Partizipialphrasen

Partizipien dienen in dem untersuchten Korpus in nur einem Fall – der Attribuierung eines Spielcharakters: „[...] die bezaubernde Tochter des Sultans [...]“ (ERHARD 2011).

Das Partizip I wird dabei wie ein attributives Adjektiv verwendet. Das Interessante beim Partizip I ist, dass der Kern der Nominalphrase dabei die semantische Rolle des Subjektaktanten trägt und daher als aktivisch bezeichnet wird (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 563).

Das für eine weibliche Spielfigur verwendete Attribut *bezaubernd* ist interessant, da ihm das Verb *bezaubern* zugrunde liegt. Laut dem *Digitalen Wörterbuch der deutschen Sprache* gibt es für *bezaubern* zwei Bedeutungen:

1. auf jmdn., etw. einen Zauber, Reiz ausüben, jmdn. entzücken und für sich einnehmen.
2. *veraltet* auf etw. eine Zaubermacht ausüben, etw. verzaubern (DWDS.DE: bezaubern)

Zudem wird eigens darauf hingewiesen, dass das Verb häufig im Partizip Präsens *bezaubernd* verwendet wird, wobei seine Bedeutung wie folgt beschrieben wird: „einen Zauber ausübend, sehr reizvoll“ (DWDS.DE: bezaubern). Interessant sind diese Bedeutungen deshalb, da sie die Sultanstochter, die ja durch den aktivischen Aspekt des Partizip I zum Aktanten wird, als Frau inszenieren, die bewusst und aktiv Begehrlichkeiten weckt, die Männer durch ihre Reize in den Bann zieht. Dies schafft sie allerdings nicht durch besondere Fähigkeiten, sondern es schwingt in der Bedeutung mit, dass sie einen Zauber anwendet, um den Männern den Kopf zu verdrehen. Diese Zuschreibung strapaziert daher die Stereotype der Frau als magisches, geheimnisvolles Wesen sowie der Frau als Zauberin, die ihre Kräfte zu ihrem Vorteil einsetzt.

3.2.4 Substantivische Prädikative

Insgesamt wurden im erweiterten Kernkorpus 30 Prädikative ausfindig gemacht. In 83 % der Fälle referieren die Bezugsphrase und/oder das Prädikativ auf Männer, bei 14 % verweisen die Bezugsphrase und/oder das Prädikativ auf Frauen und in 3 % der Fälle finden sich genderneutrale Formulierungen in der Bezugsphrase und/oder im Prädikativ. Diese Zahlen zeigen auf, dass insbesondere männliche Spielcharaktere näher beschrieben werden. Das ist wiederum auf die allgemeine Überrepräsentation der männlichen Spielfiguren zurückzuführen.

Die im erweiterten Kernkorpus gefundenen substantivischen Prädikative wurden ihrer Bedeutung nach in insgesamt drei Kategorien aufgeteilt, wie in Tabelle 12 dargestellt wird.

Kategorie	Männliche Spielcharaktere	Weibliche Spielcharaktere	Neutrale Formulierungen
Beruf/ Tätigkeit	Bist du der Künstler [...] Imhotep war der erste und berühmteste Baumeister Ägyptens. Nur wer clever plant, kann [...] der erfolgreichste Freskenmaler werden. Wer ist der beste Städteplaner? Ich bin der Alchimist [...] Ich bin der Gehilfe [...] Ich bin der Druide [...] Ich bin der Zauberer [...] Ich bin der Schlangenfänger [...] Ich bin der Kräutersammler [...] Ich bin der Wolfshüter [...] Ich bin der Beutelschneider [...] Ich bin der Bettelmönch [...] Ich bin der Hexenmeister [...]	Cheyenne ist eine erstklassige Taschendiebin. Ich bin die Wahrsagerin [...] Ich bin die Hexe [...]	Sie und Ihre Kollegen sind hoch qualifizierte Angehörige eines Seuchenbekämpfungsteams, [...].
Eigenschaft	Ghost ist ein verschlagener Kerl. Doc ist der Cleverste von allen. Nur ein Bandit wird es schaffen, der reichste Gesetzlose der Bande zu werden. Aber wirst du auch der reichste Bandit des Wilden Westens sein? Wer ihr die schönsten Teppiche bringt [...], wird der Auserwählte sein. Wer seine Teppiche schlau legt [...], wird zum ‚Überflieger‘ unter den Teppichhändlern. Er [Imhotep] gilt als eines der ersten Universal-Genies der Menschheitsgeschichte	Suleika ist ein Augenschmaus aus 1001 Nacht [...].	
Titel/ Adel	Mit 36 Jahren wurde Augustus der erste römische Kaiser [...]. Ihr seid ‚Legati Augusti‘, Vertreter des Augustus, [...]. So kannst du Konsul des ersten römischen Kaisers Augustus werden [...]. Du bist Herrscher eines Königreichs [...].		

Tabelle 12: Übersicht und Kategorisierung der substantivischen Prädikative. (Quelle: Eigene Darstellung)

Werden die Bezugsphrasen betrachtet, springen einige Aspekte ins Auge: Die Spielcharaktere bzw. die Hauptpersonen aus den Rahmengeschichten werden häufig mithilfe eines Kopulaverbs, insbesondere mit *sein* und *werden* (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 788) und eines Prädi-

kativs näher beschrieben. Nur ein Mal wird ein Verb der persönlichen Einschätzung (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 788), hier *gelten*, zur Bildung des Prädikativs herangezogen. Zudem sind auch Formulierungen in der zweiten Person Singular und Plural anzutreffen, die den Spieler*innen verdeutlichen, was sie im Spiel darstellen bzw. was sie am Spielende sein werden. Auch Bezugssphrasen in der ersten Person Singular sind anzutreffen – alle aus dem Spiel *Wie verhext!*, wo sich die einzelnen Spielcharaktere auf den Aktionskarten vorstellen.

Männliche Spielcharaktere werden am häufigsten in Verbindung mit Berufen und Tätigkeiten gebracht. Auffallend sind hier die vielen magischen ‚Berufe‘ sowie der Umstand, dass etliche Prädikative mit Superlativen attribuiert werden (*berühmtester Baumeister, beste Städteplaner*). Auch in der Kategorie ‚Eigenschaft‘ finden sich bei den Prädikativen auffallend viele Superlative (*der Cleverste; der reichste Bandit*) sowie Termini, die die Besonderheit und Genialität der Charaktere betonen (*Universal-Genie, der Auserwählte, ‚Überflieger‘*) Ebenfalls zu dieser Feststellung passt, dass nur männliche Charaktere mit Adelstiteln in Verbindung gebracht werden.

Auch die weiblichen Spielcharaktere werden am häufigsten mit magischen ‚Berufen‘ bzw. mit Tätigkeiten in Verbindung gebracht. Und auch hier wird auf das herausragende Können der Spielfigur *Cheyenne* mittels einer Attribuierung (*erstklassig*) verwiesen. Was bei den mit weiblichen Figuren verbundenen Eigenschaften auffällt, ist, dass die einzige der zugeschriebenen Eigenschaften mit dem Aussehen der beschriebenen Figur in Zusammenhang steht. Bei männlichen Spielcharakteren wird weniger auf das Aussehen als auf Charaktereigenschaften (*verschlagener Kerl, der Cleverste*) hingewiesen. Interessant ist insbesondere die Beschreibung „SULEIKA ist ein Augenschmaus aus 1001 Nacht [...] [Hervorhebung im Original]“ (EHRHARD 2011). Diese Beschreibung kann durch die Platzierung des Textes direkt neben der Darstellung einer Haremsdame durchaus zweideutig verstanden werden – siehe Abbildung 12. Zwar lässt sich beim Weiterlesen aus dem Sinn des Textes erschließen, dass mit *Suleika* hier das Spiel gemeint ist, das den gleichen Namen trägt wie die prominente Figur der Rahmengeschichte, doch sorgt die gleiche Schreibweise des Namens und des Spiels – beides wird in Versalien geschrieben – durchaus für Verwirrung. Daher kann es passieren, dass beim ersten Lesen die Frau Suleika als Augenschmaus verstanden wird. Gemeinsam mit der aufreizenden Darstellung der Haremsdame wird die weibliche Spielfigur dadurch objektifiziert, sexualisiert und bedient eindeutig den *male gaze*.



Abbildung 12: Rückseite der Spielpackung von Suleika (links), Textausschnitt mit zweideutigem Prädikativ (rechts). (EHRHARD 2008)

3.2.5 Handlungszuweisungen

Um die Handlungen zu analysieren, die die Spielcharaktere ausführen, wurden sowohl Aktiv- wie auch Passivsätze untersucht, bei denen die Figuren das Subjekt darstellen.

Aktivsätze

Im erweiterten Kernkorpus wurden insgesamt 54 Aktivsätze identifiziert, bei denen ein Spielcharakter bzw. eine wichtige Figur aus den Rahmengeschichten als Subjekt fungiert. Insgesamt sind 89 % der Subjekte männliche, 9 % weibliche und 2 % geschlechterneutrale Spielcharaktere. Daher ist auch bei den Handlungszuweisungen die Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere mehr als deutlich. Eine Übersicht über alle Sätze, ihre Subjekte und Prädikate findet sich im Anhang ab Seite 129–130.

Welche Prädikate mit welchem Geschlecht im Korpus verknüpft werden, kann Tabelle 13 entnommen werden, in der die Handlungszuweisungen zudem nach Bedeutungsähnlichkeiten kategorisiert wurden.

Handlungs- beschreibung	männliche Spielcharaktere	weibliche Spielcharaktere	geschlechtsneutrale Spielcharaktere
etwas schaffen	brauen 2x brauen mögen 2x schaffen 3x umwandeln umwandeln mögen zum Leuchten bringen können	brauen brauen mögen umwandeln umwandeln mögen	
etwas erwerben, behalten oder hergeben	abgeben 2x beschaffen mögen 2x besorgen 3x besorgen mögen 3x bewahren einfangen einsammeln erhalten erwarten nehmen teilen investieren kaufen kaufen mögen		
Bewegungen/ Aktionen im Raum	betreten durchsuchen eindringen verlassen können vordringen		zusammenkommen
Aufträge/Befehle erteilen	anstellen anweisen aussenden entsenden		
zukunftsgerichtete Handlungen	Absicht zeigen planen sich entschließen		
in Konkurrenz mit anderen treten	unter Beweis stellen müssen wetteifern		
Verantwortung tragen	verantwortlich sein sollen für		
etwas verwenden	nutzen mögen		
Wissen besitzen	kennen		
in Beziehung mit anderen treten		heiraten mögen	
Sonstige	umschreiben		

Tabelle 13: Übersicht und Kategorisierung der Handlungszuweisungen bei Aktivsätzen mit Spielcharakteren als Subjekt.
(Quelle: Eigene Darstellung)

Betrachtet man die Auflistung der Prädikate, ist besonders auffallend, dass männliche Spielcharaktere mit sehr vielen unterschiedlichen Handlungen verbunden werden. Insbesondere der Erwerb bzw. Erhalt von Dingen wird besonders häufig mit ihnen in Verbindung gebracht. Auch „**Verben des Schaffens und Vernichtens** [...], bei denen der Gegenstand, auf den das Objekt sich bezieht (der Objektaktant), durch die betreffende Handlung erst zustande kommt bzw. zu existieren aufhört [Hervorhebung im Original]“ (DUDENREDAKTION 2009: 392), sind besonders oft bei männlichen Subjekten anzutreffen. Auch Bewegungen und Aktionen im Raum führen männliche Spielfiguren häufig aus.

Handlungen wie das Erteilen von Aufträgen und/oder Befehlen, das Planen für die Zukunft, das Konkurrieren mit anderen sowie das Tragen von Verantwortung und der Besitz von Wissen sind im Korpus ausschließlich mit männlichen Spielfiguren verknüpft. Männliche Spielcharaktere haben daher ein großes und breites Handlungsspektrum.

Weibliche Spielcharaktere werden am häufigsten mit Verben des Schaffens und Vernichtens in Verbindung gebracht. Auch sie sind daher aktiv an der Erschaffung von Gegenständen beteiligt. Abgesehen davon ist die einzige Handlung, die weibliche Spielcharaktere noch durchführen, in Beziehung mit einer anderen Person zu treten, indem der Wunsch einer Heirat geäußert wird. Im Spiel *Suleika* heißt es: „SULEIKA, die bezaubernde Tochter des Sultans, möchte heiraten. [Hervorhebung im Original]“ (ERHARD 2008). Dies ist insofern bemerkenswert, als dass der weibliche Spielcharakter sich mit dieser Handlung in eine Beziehung mit und in Abhängigkeit von einer männlichen Person begibt. Im Gegensatz dazu bleiben die männlichen Spielcharaktere bei ihren Handlungen stets autonom und begeben sich weder in eine Beziehung mit anderen noch in Abhängigkeiten.

In seiner korpuslinguistischen Untersuchung kommt Fabian Ackermann zu einem für diese Analyse interessanten Ergebnis. Ackermann untersuchte mithilfe der Kookurrenzanalyse¹⁴ das Deutsche Referenzkorpus (DeReKo) des Instituts für Deutsche Sprache und verglich die „Rollenbilder von Mann und Frau [...] im Zeitraum 1996–2013“ (ACKERMANN 2015: 12). „Anhand der Wörter, die systematisch zusammen mit Mann oder Frau vorkommen, sollte ein möglicher Wandel der zugeschriebenen Geschlechterrollen rekonstruiert und analysiert werden.“ (ACKERMANN 2015: 12) Ackermann stellt fest, dass noch immer die Beziehung der Frau zum Mann bzw. die Abhängigkeit der Frau vom Mann über die Angabe ihres Familienstandes von großer Relevanz ist (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 176).

¹⁴ Die Kookurrenzanalyse liefert „Hinweise auf systematisches gemeinsames Auftreten von Wörtern (Kookkurrenzen)“ (ACKERMANN 2015: 12).

Dass Frauen systematisch häufiger als *geschieden*, *verheiratet* oder *alleinstehend* beschrieben werden, weil sie tatsächlich häufiger geschieden, verheiratet oder alleinstehend sind, scheint statistisch gesehen unwahrscheinlich. Stattdessen lassen diese Rangdifferenzen zwischen *Mann* und *Frau* den Schluss zu, dass Frauen öfter in Verbindung mit Männern gesetzt werden als umgekehrt. Es kann also den Daten zufolge davon ausgegangen werden, dass die wahrgenommene Abhängigkeit der Frau vom Mann immer noch bedeutend größer ist als die des Mannes von der Frau. [Hervorhebung im Original] (ACKERMANN 2015: 14f)

Auch hier ist es ein weiblicher Spielcharakter, der durch seinen Wunsch, in den Ehestand zu treten und damit eine Beziehung mit einem Mann einzugehen, charakterisiert wird.

Modalverben

Auffällig ist bei der Betrachtung der Handlungszuweisungen zudem, dass oftmals Modalverben im Einsatz sind. Mit Modalverben kann die Modalität einer Aussage verändert und eine subjektive Stellungnahme ausgedrückt werden (vgl. HABERMANN/DIEWALD/THURMAIR 2009: 21). Durch Modalverben können Absichten, Wünsche, Möglichkeiten, Zwänge, Notwendigkeiten, Erlaubnisse oder Aufforderungen bekundet werden (vgl. DUDENREDAKTION 2009: 557; HABERMANN/DIEWALD/THURMAIR 2009: 21).

Folgende Modalverben sind im Korpus zu finden: *mögen* (13 Mal), *können* (zwei Mal), *sollen* und *müssen* je ein Mal – Tabelle 14 gibt einen Überblick. Besonders häufig wird daher mit *mögen* ein Wunsch geäußert. Dabei wird bei der Verwendung von *mögen* im Präsens „meistens nicht die Präsensform (des Indikativs) *ich/man mag* [...], sondern die Konjunktiv-II-Form *möchte* verwendet [Hervorhebung im Original]“ (DUDENREDAKTION 2009: 560). Auch im Korpus ist stets die Konjunktiv-II-Form im Einsatz. Beispielsweise äußern die Spielcharaktere auf den Aktionskarten aus *Wie verhext!* ihre Wünsche mit ‚möchte‘. „Ich bin der Alchimist und möchte 1 beliebige Zutat in 5 Gold umwandeln.“ (PELIKAN 2008)

Geschlecht	Modalverben			
	mögen	können	sollen	müssen
Männliche Charaktere	beschaffen mögen 2x besorgen mögen 3x brauen mögen 2x kaufen mögen nutzen mögen umwandeln mögen	verlassen können zum Leuchten bringen können	verantwortlich sein sollen für	unter Beweis stellen müssen
Weibliche Charaktere	brauen mögen heiraten mögen umwandeln mögen			

Tabelle 14: Übersicht der Modalverben bei den Handlungszuweisungen. (Quelle: Eigene Darstellung)

Zudem fällt bei der Betrachtung der Modalverben auf, dass weibliche Spielcharaktere ausschließlich mithilfe von *mögen* ihre Wünsche/Absichten äußern, während bei männlichen Spielcharaktere auch Möglichkeiten und Notwendigkeiten kommuniziert werden.

Passivsätze

Im Korpus wurden aber nicht nur Sätze identifiziert, in denen Spielfiguren handeln, sondern auch solche, wo die Charaktere das Ziel der Handlung darstellen. Die Prädikate der Passivsätze, in denen die Spielcharaktere das Subjekt bilden, sind in Tabelle 15 zusammengefasst – eine detaillierte Übersicht der Sätze findet sich im Anhang auf Seite 130.

Geschlecht	Handlungszuweisungen von Subjekten im Passivsatz		
Männliche Charaktere	angeheuert werden gezwungen sein	misstrauisch beäugt werden	überwältigt werden

Tabelle 15: Übersicht und Kategorisierung der Handlungszuweisungen bei Passivsätzen mit Spielcharakteren als Subjekt. (Quelle: Eigene Darstellung)

Deutlich zu erkennen ist, dass ausschließlich männliche Spielcharakter als Subjekte in Passivsätzen zu finden sind. Handlungen werden in den untersuchten Spielen daher nur an männlichen Spielfiguren ausgeführt.

3.2.6 Geschlechtergerechte Sprache

Die Frage, ob in den Spielanleitungen oder auf den Spielepackungen gendersensibel formuliert wird, kann mit einem klaren Nein beantwortet werden. Denn in keinem der 39 untersuchten Spiele konnten geschlechtergerechte bzw. gendersensible Sprachformen wie Beidnennungen, Binnenmajuskel oder Gendersternchen gefunden werden, die zur sprachlichen Sichtbarmachung von Frauen bzw. zur Sichtbarmachung von unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten beitragen.

Zudem wird das generische Maskulinum für geschlechtsübergreifende Formulierungen verwendet. Dies führt dazu, dass in den Anleitungen ausschließlich männliche Spieler adressiert, Spielerinnen jedoch nie explizit angesprochen werden. Hier zwei Beispiele aus *Kingdom Builder* und *Qwirkle*:

Jeder Spieler erschafft durch den geschickten Bau von Siedlungen sein eigenes Königreich mit dem Ziel, dafür am Ende das meiste Gold zu bekommen. (VACCARINO 2012)

„Zunächst prüfen alle Spieler, wie viele ihrer Steine die gleiche Farbe oder die gleiche Form aufweisen [...]. Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen legt nun diese Steine in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen [...]. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Übereinstimmungen, startet von diesen der jüngste Spieler. (MCKINLEY ROSS 2011)

Zwar wird in einigen Fällen auch auf neutrale Formulierungen in der 2. Person Singular bzw. Plural zurückgegriffen und so grundsätzlich eine geschlechtsneutrale Adressierung erreicht. Doch durch die verwendeten Pronomen oder andere geschlechtsspezifische Verweise werden auch diese Formulierungen in Bezug auf Geschlecht spezifiziert. Beispielsweise geschieht dies durch maskuline Substantive wie in den folgenden Beispielen aus *Kingdomino* und *Colt Express*.

Du bist Herrscher eines Königreichs und auf der Suche nach Ländereien, um dein Reich zu vergrößern [...]. (CATHALA 2016)

Bei Spielbeginn ist die Waffe jedes Spielers voll geladen. Mit dieser wirst du versuchen, auf deine Mitspieler zu schießen, um sie in ihren Aktionsmöglichkeiten einzuschränken. Jeder Spieler hat ein identisches Set mit 10 Aktionskarten [...].“ (RAIMBAULT 2014)

Zudem wird durch das Fehlen expliziter Hinweise auf Frauen das *Male-as-Norm*-Prinzip aktiviert (vgl. Kapitel 2.3.2), bei dem maskuline Formen als die Norm und feminine Formen als die Abweichung davon verstanden werden (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 104, 115). Um beide Geschlechter ausgeglichen zu repräsentieren, müssen Frauen daher explizit sichtbar gemacht werden. Dies gelingt beispielsweise durch Beidnennung oder durch das Binnen-I (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING 2018: 115). Um die sprachliche Binarität der Geschlechter zudem aufzubrechen und auf die vielfältigen Genderidentitäten aufmerksam zu machen, eignen sich gendersensible Sprachformen wie das Gendersternchen bzw. der Gender-Gap (vgl. WETSCHANOW 2017: 50).

Ein weiterer Effekt des generischen Maskulinums ist – wie bereits in der Analyse der Bezeichnungen der Spielcharaktere erwähnt – die starke Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere. Auch hier könnte durch eine explizite sprachliche Sichtbarmachung das Geschlechterverhältnis ausgeglichener gestaltet werden.

3.2.7 Nichtgesagtes

Da für die Analyse eines Diskurses auch wesentlich ist, was nicht zur Sprache kommt, wurde versucht, das Ungesagte zu erfassen. Dabei konnte festgestellt werden, dass sobald Figuren in den Spielen vorkommen, diese durch ihre Bezeichnungen sowie durch ihre Darstellungen meist klar als Frauen bzw. Männer identifiziert werden. Diese Genderzuordnung geschieht sprachlich wie bildlich. Es gibt kaum Spiele im Korpus, in denen menschliche bzw. menschenähnliche Spielfiguren nicht eindeutig als männlich oder weiblich deklariert werden. Eine Ausnahme stellen einige der Darstellungen in dem Spiel *Dixit* dar. Beispielsweise ist der Spielcharakter auf dem Cover (siehe Abbildung 13) nicht eindeutig als Junge bzw. Mädchen lesbar. Abgesehen von diesen relativ geschlechtsneutralen Darstellungen in *Dixit* sind non-binäre, genderfluide

oder transgender Identitäten in den untersuchten Spielen nicht präsent. Geschlechtsidentitäten abseits der binären Norm werden daher nicht repräsentiert.



Abbildung 13: Coverbild von Dixit mit geschlechtsneutraler Figur. (SMARTNEWS.BG)

Wird in den Spielen Liebe oder Heirat inszeniert, geschieht dies stets mit heterosexuellen Paaren. Beispielsweise in *Suleika*, wo das Spielziel die Heirat mit der schönen Sultanstochter darstellt und die männlichen Kandidaten um ihre Gunst wetteifern. Auch in den Darstellungen aus *Dixit*, in denen Zuneigung oder Begehren abgebildet werden, werden stets heterosexuelle Paare gezeigt (siehe Abbildung 14).



Abbildung 14: Darstellungen von Liebe und Begehren mit heterosexuellen Paaren aus *Dixit*. (ROUBIRA 2009)

Daher wird auch Homosexualität in den Spielgeschichten ausgeklammert. Die beiden einzigen öffentlich bekennenden Homosexuelle, die im Untersuchungsmaterial zu finden sind, sind der britische Sänger Elton John und der deutsche Entertainer Hape Kerkeling, deren Namen als Ratebegriffe in dem Spiel *Concept* auftauchen.

Es kann daher festgehalten werden, dass Spiele, in denen Spielfiguren vorkommen, die Geschlechtsbinarität sowie die Heteronormativität bedienen. Andersartigkeit in Bezug auf Geschlechtsidentität oder Sexualität kommt daher nicht explizit zur Sprache und wird auch nur sehr selten bildlich dargestellt.

3.2.8 Verweis auf berühmte Persönlichkeiten und Figuren

Bei der Analyse von berühmten Persönlichkeiten wurde zwischen real existierenden sowie fiktiven Berühmtheiten unterschieden.

Reale Personen

Tabelle 16 zeigt, welche real existierenden Personen im erweiterten Korpus gefunden wurden.

Bereich	Männer		Frauen
Wissenschaft Technik Errungenschaften	Archimedes Cyrano de Bergerac Gustave Eiffel Imhotep	Karl Marx Marco Polo Sigmund Freud	
Raumfahrt	Neal Armstrong Yuri Gagarin		
Kunst	Vincent van Gogh Leonardo da Vinci		
Film Fernsehen	Bruce Lee Günther Jauch Hape Kerkeling Jean-Claude Van Damme Jim Carrey Kaya Yanar Klaus Kinsky Leonardo Di Caprio	Loriot Luc Besson Mario Barth Otto Walkes Rolf Kauka Rudi Carrell Til Schweiger Woody Allen	Anke Engelke Brigitte Bardot Daniela Katzenberger Julia Roberts Veronica Ferres Pamela Anderson
Musik	Bob Marley David Guetta Elton John Eminem Ennio Morricone Herbert Grönemeyer	Jean-Paul Belmondo John Lennon Marilyn Manson Wolfgang A. Mozart Xavier Naidoo	Amy Winehouse Nina Hagen Tina Turner Yvonne Catterfeld
Politik Weltgeschehen	Dalai Lama Fidel Castro	Helmut Kohl Martin Luther King	Angela Merkel Margaret Thatcher
Verbrechen	Al Capone Billy the Kid		
Literatur	Die Gebrüder Grimm Karl May	Lewis Carroll Shakespeare	
Sport	Lance Armstrong Michael Jordan	Mike Tyson Muhammad Ali	
Aristokratie	Gaius Octavius »Augustus« Julius Cäsar König Manuel I.		Stefanie von Monaco
Religion			Johanna von Orleans Mutter Theresa

Tabelle 16: Übersicht und Kategorisierung der realen berühmten Persönlichkeiten. (Quelle: Eigene Darstellung)

Insgesamt wurden im Korpus 70 berühmte real existierende Persönlichkeiten ausfindig gemacht. Es finden 55 männliche Personen (79 %) und 15 weibliche Personen (21 %) Erwähnung. Es ist somit klar ersichtlich, dass männliche Berühmtheiten hier stark überrepräsentiert sind.

Wird darüber hinaus betrachtet, aus welchen Bereichen die erwähnten Personen kommen, fällt auf, dass Männer aus vielen unterschiedlichen Disziplinen stammen. Die meisten Berühmtheiten stammen aus den Bereichen Wissenschaft und Technik, Film und Fernsehen, Musik, Politik und Weltgeschehen sowie aus dem Sport. Darüber hinaus werden Vertreter aus der Raumfahrt, der Kunst, der Literatur, der Aristokratie sowie Verbrecher genannt. Die erwähnten weiblichen Berühmtheiten kommen vorwiegend aus den Bereichen Film und Fernsehen, der Musikbranche sowie aus der Politik, der Religion und der Aristokratie.

Die Verweise auf berühmte Persönlichkeiten erfüllen unterschiedliche Funktionen in den Spielen. Die meisten Berühmtheiten finden sich in den Spielen *Concept* und *Codenames*. In beiden Spielen geht es darum, Begriffe zu erraten bzw. Assoziationen zu Begriffen zu finden. Die berühmten Persönlichkeiten fungieren hier also als Suchbegriffe, die allen Mitspieler*innen geläufig sein sollten, die gut umschrieben und somit erraten werden können. Bei den Spieler*innen wird daher auch Wissen über die Persönlichkeiten vorausgesetzt.

In *Identik*, dem Spiel, bei dem es darum geht, nach der sprachlichen Anleitung einer anderen Person ein Bild zu zeichnen, das dann nach bestimmten, vorgegebenen Kriterien bewertet wird, wird mit folgendem Satz auf Leonardo da Vinci verwiesen: „Das krakelige Gekritzelt Deiner kleinen Schwester kann mehr Punkte einbringen, als ein Meisterwerk, auf das selbst Leonardo da Vinci stolz gewesen wäre!“ (JACOBSON/KOHOUT 2010). Da in dem Spiel andere Kriterien als in der realen Welt zählen, um zu gewinnen, würde selbst eine positive Bewertung des Kunstwerks durch das Universalgenie Leonardo da Vinci nichts zum Spielerfolg beitragen. Zudem wird hier Wissen über das Schaffen und die Genialität da Vincis vorausgesetzt. Bemerkenswert ist zudem, dass durch die Spielmechanik das Machtverhältnis zwischen der kleinen Schwester und Leonardo da Vinci umgedreht wird. Das Genie wird in *Identik* somit sprachlich entmacht.

Historische Persönlichkeiten werden in *Augustus*, *Imhotep* und *Azul* eingesetzt, um die Spielgeschichte historisch zu verorten und authentisch darzustellen. In den Spielen wird durch die Nennung von Kaisern, Königen und berühmten Baumeistern sowie durch den Verweis auf historische Daten die Authentizität der beschriebenen Ereignisse erhöht und die Echtheit der Spielewelt gesteigert. In *Augustus* erfüllen die Spieler*innen ihre Aufträge zudem nicht für irgendeinen unbekannten Kaiser, sondern für den Kaiser des Römischen Reichs schlechthin: Augustus. Sie werden selbst zu besonderen Vertretern, zu „Legati Augusti“ (MORI 2013), zu

Gesandten des weltbekannten Augustus. Im Spiel *Azul* ist dieselbe Instrumentalisierung durch die Erwähnung des Königs Manuel I. festzustellen. Die Spielenden werden zu Bediensteten, die ihm einen Wunsch erfüllen – seinen Palast mit prachtvollen Fliesen zu verzieren. In *Imhotep* wird das Können des gleichnamigen altägyptischen Baumeisters zur Messlatte, die es zu erfüllen gilt. Die Spieler*innen versuchen, so gut wie er zu sein und durch ihr spielerisches Talent Ruhm und Ehre zu erwerben. „Kannst du es Imhotep gleichtun und Monumente für die Ewigkeit erschaffen?“ (WALKER-HARDING 2016) Aber auch ohne den Einsatz der historischen Persönlichkeiten würden die Machtverhältnisse in den Rahmengeschichten bzw. in den Spielen gleich bleiben, da auch der Verweis auf einen fiktiven Kaiser oder König an dessen gesellschaftlicher Machtposition nichts ändern würde.

Bei den Spielen *Augustus* und *Imhotep* werden die Berühmtheiten zu Namensgebern der Spiele und geben durch das mit ihrem Namen verbundene Wissen den Spieler*innen eine Vorahnung davon, in welcher historischen Epoche das Spiel angesiedelt ist. Insbesondere bei *Augustus* funktioniert das gut, der altägyptische Baumeister *Imhotep* ist hingegen nicht so bekannt.

Fiktive Charaktere

Tabelle 17 zeigt, welche fiktiven Berühmtheiten im erweiterten Korpus entdeckt wurden:

Geschlecht	Fiktive Figuren		
Weibliche Figuren	Aphrodite Aschenputtel Barbie Billie Jean Bridget Jones Catwoman Das Mädchen mit den Schwefelhölzern	Die Biene Maja Esmeralda Hermine Granger Lara Croft Lassie Marry Poppins Medusa	Prinzessin auf der Erbse Rapunzel (Romeo und) Julia Rotkäppchen Schneewittchen (2x) Tinker Bell
Geschlechtslose Figuren	E.T.	Marsupilami	Yeti
Männergruppen	Der Club der toten Dichter Die drei Musketiere Die 7 Samurai	Die 7 Zwerge Die Ritter der Tafelrunde Ghostbusters Men in Black	Transformers Zwei glorreiche Halunken Dick & Doof
Frauengruppen	Desperate Housewives		
Gemischt-geschlechtliche Gruppen	10 kleine Negerlein Die Schlümpfe Die Simpsons	Die Sims Ein Käfig voller Narren	Fünf Freunde Power Rangers

Männliche Figuren	Aladin	Dr. Jekyll	Nick Knatterton
	Albus Dumbledore	Dumbo	Ödipus
	Alf	Edward mit den Scherenhänden	Onkel Dagobert
	Ali Baba	Findet Nemo	Osiris
	Amor	Fix & Foxi	Perry Rhodan
	Anubis	Forest Gump	Peter Pan
	Asterix und Obelix	Free Willy	Pinocchio
	Baghira	Gaston	Popeye
	Balu	Hannibal Lecter	Poseidon
	Bambi	Harry Potter	Pu der Bär
	Batman	Hauptmann von Köpenick	Robinson Crusoe
	Ben Hur	Herr Kartoffelkopf	Robin Hood
	Bilbo Beutlin	Horus	Rocky
	Cap und Capper – Zwei Freunde acht Pfoten	Indiana Jones	Romeo (und Julia)
	Captain Future	Iron Man	Sandmännchen
	Crocodile Dundee	Jack Bauer	Shrek
	D'Artagnon	Jerry Cotton	Siegfried der Drachentöter
	Das kleine Arschloch	Jim Knopf und die Wilde 13	Snoopy
	David und Goliath	John Sinclair	Spirou
	Der Exorzist	Judas	Spongebob Schwammkopf
	Der heilige Petrus	Kalif Storch	Tarzan
	Der Herr der Ringe	Kapitän Haddock	The Truman Show
	Der kleine Däumling	Kevin – Allein zu Hause	Theo gegen den Rest der Welt
	Der kleine Nick	Knecht Ruprecht	Tom Sawyer
	Der kleine Prinz	Kommissar Rex	Wilhelm Tell
	Der rosarote Panther	Lucky Luke	Winnetou
	Der Tag als Conny Kramer starb	Luke Skywalker	Wolverine
	Der Unsichtbare	Mac Gyver	Yoda
	Der weiße Riese	Max und Moritz	Zeus
	Dexter	Mister Bean	Zorro
	Die Möwe Jonathan	Moses	
	Dr. House		

Tabelle 17: Übersicht und Kategorisierung der realen berühmten Persönlichkeiten. (Quelle: Eigene Darstellung)

Von den insgesamt 115 fiktiven Charakteren referieren 92 (80 %) auf männliche, 20 (17 %) auf weibliche Charaktere. Bei drei Figuren (3 %) kann das Geschlecht nicht eindeutig zugeordnet werden bzw. spielt das Geschlecht keine Rolle. Hierzu zählen *Marsupilami*, *E.T.* und die Sagenfigur *Yeti*. Zudem werden bei den fiktiven Charakteren auch Personengruppen erwähnt. Insgesamt wurden neun (56 %) reine Männergruppen und eine (6 %) reine Frauengruppe ausgemacht. Die restlichen 39 %, also insgesamt sieben Gruppen, fassen Personen beider Geschlechter zusammen. Es kann daher festgehalten werden, dass sowohl bei den Einzelcharakteren als auch bei den fiktiven Personengruppen die Männer stark überrepräsentiert sind.

Die in den Spielen erwähnten fiktiven Persönlichkeiten werden ausschließlich als Rate- bzw. Assoziationsbegriffe eingesetzt. Die Funktion, die sie erfüllen müssen, ist den Spielenden bekannt zu sein und deren Wissenshorizonte über die Figuren zu aktivieren.

3.2.9 Macht und Auswirkungen der Spielcharaktere

Werden die Macht und die Auswirkungen von weiblichen und männlichen Spielcharakteren untersucht, fällt Folgendes auf. Es bietet nur ein Spiel aus dem Korpus (*Colt Express*) die Möglichkeit, sich am Spielanfang für einen weiblichen oder männlichen Spielcharakter zu entscheiden, der dann im gesamten Spielverlauf beibehalten wird. In den wenigen anderen Spielen, wo die Spieler*innen die Wahl zwischen weiblichen und männlichen Spielfiguren haben, werden die Figuren jede Runde neu ausgewählt oder können nach und nach für das eigene Spiel nutzbar gemacht werden. Letzteres ist vor allem bei Deckbuilding-Spielen (*Wettlauf nach El Dorado*, *Dominion*) üblich, wo sich jede*r Spieler*in ein eigenes Kartendeck zusammenstellt und so im Verlauf des Spiels mehr und unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten erwirbt.

Bei dem von Western inspirierten *Colt Express* wählen die Spieler*innen am Anfang des Spiels eine von sechs Spielfiguren, die Bandit*innen darstellen. Zwei weibliche und vier männliche Charaktere stehen dabei zur Auswahl. Jede Figur ist mit einer besonderen Fähigkeit ausgestattet, die in unterschiedlichen Spielsituationen Vorteile bringt. Es konnte nicht festgestellt werden, dass eine Figur mächtiger bzw. ihre Fähigkeit vorteilhafter ist, als die der anderen. Interessant ist aber, dass zwei der vier männlichen Charaktere Fähigkeiten zugeschrieben werden, die mit einer Erhöhung der Angriffsgewalt einhergehen. Das bedeutet, dass ihre ‚Schüsse‘ mehr Auswirkungen haben als die der übrigen Figuren. Die weibliche Figur *Cheyenne* darf nach einem Angriff die gegnerische Figur bestehlen. Die spezielle Eigenschaft des weiblichen Charakters *Belle* ist hingegen eher passiv, denn Kugeln treffen sie bei einem Angriff nicht. Die beiden männlichen Charaktere zeichnen sich daher durch eine Erhöhung ihrer Aktivität aus, während die weiblichen Charaktere eher passiv bleiben.

Bei *Wie verhext!* wählen die Spieler*innen zu Beginn jeder neuen Runde aus zwölf Spielcharakteren fünf aus. Zur Auswahl stehen hier zehn männliche und zwei weibliche Charaktere. Im Spielverlauf ermöglichen die Charaktere dann auf unterschiedlichem Wege, Siegpunkte zu erwerben. Ein Unterschied in Bezug auf Macht, Auswirkung bzw. Vorteil im Spielverlauf zwischen weiblichen und männlichen Charakteren wurde nicht festgestellt.

Runde für Runde zusätzliche Aktionskarten zu kaufen und das eigene Kartendeck so sukzessive auszubauen – das erlaubt die Mechanik der Deckbuilding-Spiele *Wettlauf nach El Do-*

rado und *Dominion*. Auch hier können die Spieler*innen neben Gegenständen und Orten zwischen weiblichen und männlichen Charakteren wählen, die allesamt unterschiedliche Spielzüge und -aktionen ermöglichen.

Bei *Wettlauf nach El Dorado* kann festgehalten werden, dass männliche Charaktere (*Forscher, Entdecker, Kundschafter, Pionier, Kapitän, Matrose*) vor allem für das Vorankommen auf dem Spielfeld wichtig sind. Die weiblichen Charaktere (*Fotografin, Journalistin, Millionärin, Reisende*) hingegen liefern das nötige Kleingeld, um neue Karten zu erwerben bzw. sich aus den auf der Durchreise besuchten Dörfern freizukaufen. Beide Aktionen sind wichtig, um im Spielverlauf voranzukommen. Auch bei den zusätzlich verfügbaren Aktionskarten, bei denen ebenfalls zwischen Gegenständen sowie zwei männlichen Charakteren und einer weiblichen Figur gewählt werden kann, ist kein Ungleichgewicht im Spieleinsatz feststellbar. Das Machtverhältnis zwischen weiblichen und männlichen Charakteren ist in *Wettlauf nach El Dorado* somit ausgeglichen.

Auch bei *Dominion* können die Spieler*innen Runde für Runde Orte und Charaktere für das eigene Kartendeck erwerben. Auffallend bei diesem Spiel ist, dass nur ein weiblicher Charakter (*Hexe*) im Spiel vorhanden ist. Interessant ist dabei, dass die *Hexe* als eine der vier Angriffskarten neben *Spion, Dieb* und *Miliz* die Karte mit der größten Auswirkung auf die gegnerischen Spieler*innen ist. Denn wer die *Hexe* ausspielt, sorgt dafür, dass die Mitspielenden eine ‚Fluchkarte‘ in ihr Deck nehmen müssen, die das Gesamtergebnis der Siegpunkte am Spielende um eins reduziert. Die *Hexe* ist somit nicht nur die einzige weibliche Figur, sondern auch die mächtigste Angriffskarte im Spiel.

Für eine Analyse hinsichtlich Macht und Auswirkung der Spielcharaktere ist auch das Spiel *Suleika* relevant. Im Spielverlauf selbst tritt lediglich die Figur des *Wesirs Omar* auf, der von allen Spieler*innen bewegt werden darf, sobald diese ihm den Weg mit ihren Teppichen ausgelegt haben. Doch wird in der Rahmengeschichte den Spieler*innen *Suleika*, die begehrenswerte Sultanstochter, vorgestellt, deren Hand es zu erobern gilt. Denn wer das Spiel gewinnt, darf *Suleika* zur Frau nehmen. *Suleika* wird im Spiel zum Ziel gemacht bzw. ist sie der Preis, den der Gewinner mit nach Hause nehmen kann. *Suleika* wird daher zu einem begehrenswerten Objekt degradiert.

3.2.10 Zusammenfassung der Analysen

Aus den durchgeführten Analysen geht klar hervor, dass Spielcharaktere durch ihre Bezeichnungen (z. B. Eigennamen, Berufsbezeichnungen) in fast allen Fällen eindeutig geschlechtlich markiert werden. Insbesondere Eigennamen, da *sexusdefinit*, zeigen das Geschlecht des Spielcharakters deutlich an. Geschlechtsneutrale Bezeichnungen finden sich nur bei Gruppen.

Handelt es sich um einzelne Spielcharaktere, ist die sprachliche Geschlechtsmarkierung stets eindeutig.

Hochinteressant ist auch der Vergleich der Geschlechterverhältnisse in den unterschiedlichen Analyse-kategorien. Die Verhältnisse sind in Diagramm 5 übersichtlich dargestellt. Sofort springt die Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere ins Auge, die je nach Analyse-kategorie zwischen 53 % und 89 % ausmachen. Auch die Unterrepräsentation der weiblichen Spielcharaktere, deren Prozentsätze zwischen 9 % und 21 % schwanken, ist klar zu erkennen. Geschlechtsneutrale Charaktere fallen mit 5 % bis 0 % kaum ins Gewicht.

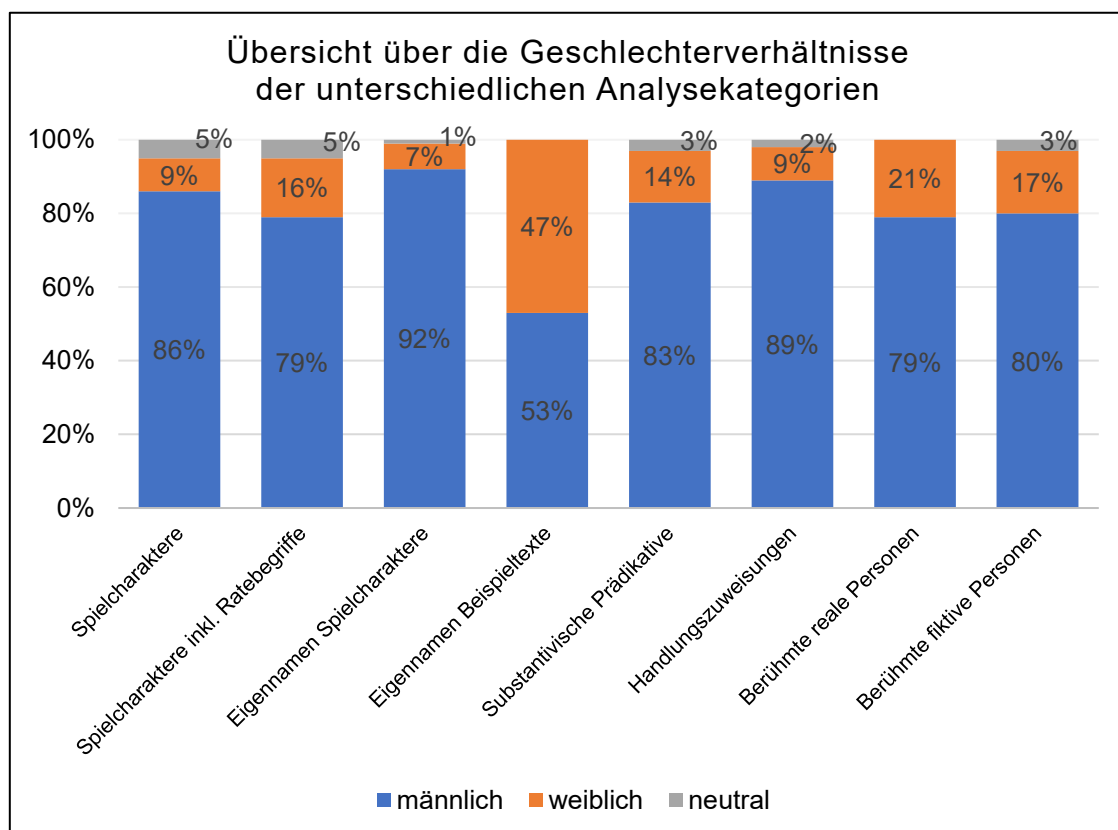


Diagramm 5: Übersicht über die Geschlechterverhältnisse der Analyse-kategorien Spielcharaktere, Spielcharaktere inkl. Ratebegriffe, Eigennamen Spielcharaktere, Eigennamen aus Beispieltex-ten, substantivische Prädikative, Handlungszuweisungen im Aktivsatz, berühmte reale und fiktive Personen. (Quelle: Eigene Darstellung)

Die einzige Analyse-kategorie, die hier eine Ausnahme darstellt, ist die der Eigennamen in den Beispieltex-ten. Diese Eigennamen bezeichnen fiktive Spieler*innen in der realen Welt. Hier ist das Geschlechterverhältnis am ausgeglichensten. Dies kann so interpretiert werden, dass sobald die fiktive Spielewelt verlassen und Bezug zum realen Leben hergestellt wird, versucht wird, ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Spielern und Spielerinnen zu schaffen.

Werden die Geschlechterverhältnisse zudem mit dem Geschlechterverhältnis der österreichischen Bevölkerung verglichen, wird die Schieflage der Geschlechterrepräsentation noch deutlicher. Im Jahr 2018 waren von den insgesamt 8.822.267 registrierten Menschen in Österreich 49,18 % Männer und 50,82 % Frauen (vgl. STATISTIK AUSTRIA 2018).

Zurückzuführen ist die Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere unter anderem auf das generische Maskulinum. Durch die Verwendung der als generisch geltenden maskulinen Form ist nie eindeutig klar, ob weibliche Charaktere mitgemeint sind oder nicht. Die Unterscheidung, ob es sich um geschlechtsspezifische oder geschlechtsneutrale Formulierungen handelt, ist nicht möglich. Daher wurden Formulierungen im generischen Maskulinum in der Analyse stets als maskuline Form ausgelegt, was die numerische Überlegenheit der männlichen Spielcharaktere sicherlich begünstigt.

Die Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere führt zudem zu zwei Problemen. Erstens werden in den untersuchten Gesellschaftsspielen Attribuierungen, Prädikative und Handlungszuweisungen vor allem mit männlichen Charakteren verknüpft. Dieses Ungleichgewicht ist nicht darauf zurückzuführen, dass weibliche Charaktere weniger oft attribuiert oder beschrieben werden, sondern allein dem Umstand geschuldet, dass weibliche Spielcharaktere unterrepräsentiert, somit zahlenmäßig unterlegen sind und kaum in den Rahmengeschichten erwähnt, dargestellt und beschrieben werden. Die numerische Überlegenheit der männlichen Charaktere führt daher dazu, dass Weiblichkeit in den Spielen aufgrund der fehlenden Repräsentanz von weiblichen Spielfiguren kaum konstruiert wird. Wenn Geschlecht konstruiert wird, dann ist dies in den meisten Fällen das männliche Geschlecht.

Wird zudem betrachtet, wie weibliche und wie männliche Spielcharaktere auf sprachlicher Ebene in den Spielen dargestellt werden, zeigen die Analysen folgendes. Werden Bezeichnungen, Attribuierungen, Prädikative und Handlungszuweisungen der männlichen Spielcharaktere zusammen betrachtet, sind Gemeinsamkeiten erkennbar. Männliche Spielcharaktere werden vorwiegend mit Positionen in Verbindung gebracht, die mit Macht, Herrschaft, Regentschaft, Befehlsgewalt und/oder Adelstiteln verbunden sind. Betont wird ihr Ansehen, ihr Reichtum, ihr gesellschaftlicher Status sowie ihre herausragenden Besonderheiten. Werden männliche Spielcharaktere in Relation zu anderen beschrieben, heben sie sich oftmals durch ihre Position aus der Gruppe hervor bzw. führen sie die Gruppe an. Zudem wird auch der Charakter der männlichen Spielfiguren näher beschrieben. Sie zeichnen sich auch durch ein breites Handlungsspektrum aus, das zu den ihnen zugewiesenen gesellschaftlichen Positionen passt. Männliche Charaktere schaffen, befehlen, erteilen Aufträge, planen, tragen Verantwortung und besitzen Wissen. Es muss auch festgehalten werden, dass Bezeichnungen von männlichen Spielcharakteren mit negativer Konnotation oder negativer Zuschreibung sich ausschließlich auf die Handlungen der Figuren beziehen, niemals jedoch auf ihr Geschlecht.

Die Analyse der weiblichen Spielcharaktere zeichnet folgendes Bild. Zwar werden weibliche Spielcharaktere mit kreativen und prestigeträchtigen Berufsbezeichnungen angeführt, jedoch sind unter ihnen keine Entscheidungsträgerinnen, keine Machtausübenden und keine Adligen. In den Beschreibungen der weiblichen Charaktere geht es einerseits um ihre Fähigkeiten, andererseits um ihr Aussehen. Werden weibliche Spielcharaktere und ihre Relationen zu anderen dargestellt, fällt auf, dass diese Beziehungen stets mit Abhängigkeit einhergehen. Dies geschieht einerseits durch die Betonung eines Verwandtschaftsverhältnisses bzw. der Wunschäußerung zu heiraten – in beiden Fällen ist die weibliche Figur an einen Mann (Vater bzw. Ehemann) gebunden bzw. will sich an einen binden. Zudem führen weibliche Spielcharaktere kaum Handlungen durch und haben nur ein sehr begrenztes Handlungsspektrum. Des Weiteren werden nur weibliche Spielcharaktere mit einer negativ konnotierten Bezeichnung (*Hexe*) benannt, deren abwertende Bedeutung in unmittelbarem Zusammenhang mit ihrem Geschlecht steht. Auffallend ist außerdem, dass weibliche Charaktere durch die Verwendung des generischen Maskulinums auch dort sprachlich unsichtbar sind, wo die Abbildungen eindeutig weibliche Figuren darstellen.

Auch bei außersprachlichen Faktoren wie den Verweisen auf berühmte Personen ist die Überzahl an männlichen Personen feststellbar. Auch wenn es um Berühmtheiten geht, wird demnach häufiger (79 % bzw. 80 %) auf Männer referiert. Frauen bilden auch hier eine Minorität.

Die Analyse der Macht und Auswirkungen der Spielcharaktere ist insofern von Bedeutung, als sie zeigt, dass in nur wenigen Spielen die Möglichkeit besteht, aus weiblichen und männlichen Spielcharakteren zu wählen. Die Tendenz eines Geschlechts, mächtigere Spielcharaktere zu haben und mit ihnen mehr Einfluss bzw. Auswirkungen im Spiel auszuüben, konnte nicht festgestellt werden. Am ehesten könnte eine leichte Überlegenheit der weiblichen Spielfiguren aufgrund der Macht der *Hexe* in *Dominion* diagnostiziert werden. Sehr deutlich ist jedoch, dass nur ein weiblicher Spielcharakter zum Spielziel erklärt und somit objektifiziert wird.

Egal ob sprachliche oder außersprachliche Faktoren betrachtet werden, fest steht, dass in den Spielen eine heteronormative Welt beschrieben wird, die nur die beiden Geschlechter männlich und weiblich darstellt. Davon abweichende Geschlechteridentitäten oder sexuelle Orientierungen kommen weder zur Sprache noch werden sie bildlich dargestellt.

4 Resümee und Ausblick

4.1 Conclusio

Nachdem im vorangegangenen Kapitel die Ergebnisse der linguistischen Diskursanalyse umfassend dargelegt wurden, werden diese nun in Bezug zu den theoretischen Ausführungen aus Kapitel 2 gesetzt und die eingangs gestellten Forschungsfragen beantwortet.

Wie in vielen anderen Bereichen unseres Lebens übernimmt Sprache auch in Gesellschaftsspielen die zentrale Rolle bei der Konstruktion der sozialen und gesellschaftlichen Wirklichkeit (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 10). Denn auch in Gesellschaftsspielen wird unter anderem die Kategorie *Geschlecht* sprachlich vermittelt und hervorgebracht (vgl. SPIEB 2012: 61). Dies geschieht auch dann, wenn die in den Gesellschaftsspielen präsentierten Welten und Spielfiguren fiktiv sind. Denn auch die in den fiktiven Spielwelten eingeschriebenen Vorstellungen von Geschlecht greifen die in unserer Gesellschaft vorherrschenden Konzepte von Geschlechtlichkeit auf – dies bestätigen die Ergebnisse der hier durchgeführten Analyse.

Daher kann auch der von Huizinga (1981) aufgestellten Hypothese zugestimmt werden, dass „Spiel und Kultur tatsächlich ineinander verwoben sind“ (HUIZINGA 1981: 13). Denn Gesellschaftsspiele dienen zur Erprobung von Handlungsweisen, erzeugen Sinn, schaffen Gewohnheiten und Traditionen und schreiben diese fort (vgl. KROTZ 2009: 28). Spielen ermöglicht Kindern daher nicht nur „körperliches, intellektuelles und soziales Lernen“ (OERTER 1999: 285), sondern führt sie auch über die in den Spielen vorgestellten Welten und Weltansichten in die jeweilige Kultur ein (vgl. KROTZ 2009: 28). Der „*homo ludens*, der spielende Mensch“ [Hervorhebung im Original]“ (HUIZINGA 1981: 7) wird daher von der Kindheit an durch die in den Spielen vermittelten Konzepte und Wirklichkeiten – insbesondere auch in Bezug auf Geschlecht – geprägt. Dies wird auch durch die *Kultivationshypothese* bestätigt, die besagt, dass wir die Welt so sehen, wie sie uns in den von uns konsumierten Medien vermittelt wird (vgl. DEACADEMIC.COM). Die Medien, hier Gesellschaftsspiele, werden zur Sozialisationsinstanz, die unsere Sichtweise auf die Realität verändert bzw. formt (vgl. DEACADEMIC.COM; PODUBA 2018).

Gesellschaftsspiele als Medium beeinflussen daher unbewusst unsere Vorstellungen der Realität ganz nach der in ihnen präsentierten sozialen Wirklichkeit und prägen somit auch unser Wissen in Bezug auf Geschlecht. Gesellschaftsspiele sind daher aktiv an der Konstruktion und Herstellung von Geschlecht, am *doing gender* (WEST/ZIMMERMAN 1987) bzw. *performing gender* (BUTLER 1988) beteiligt.

Sowohl das *Doing-Gender*- wie auch das *Performing-Gender*-Konzept betonen, dass Sprache und Sprachhandlungen essenziell bei der Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit sind.

Der *Doing-Gender*-Ansatz verortet die Konstruktion von Geschlecht in der sozialen Interaktion, im kommunikativen Austausch mit anderen. In Gesellschaftsspielen interagieren die Spieler*innen nicht nur miteinander, sondern treten auch mit den in den Spielwelten präsentierten Spielcharakteren in Interaktion, wodurch auch hier *doing gender* stattfindet. West/Zimmerman betonen zudem, dass *doing gender* vor allem auch dazu dient, zwischen Frauen und Männern zu differenzieren. Diese Differenzierung ist derartig relevant, dass es nicht möglich ist, „[to] not do gender [Hervorhebung im Original]“ (WEST/ZIMMERMAN 1987: 137). Die stete Differenzierung in männlich und weiblich wurde auch in den untersuchten Spielen festgestellt. Sobald in einem Spiel Personen als Spielcharaktere oder als Figuren in den Rahmengeschichten auftauchen, werden sie eindeutig als Frauen bzw. Männer markiert – beispielsweise durch die gewählten Rufnamen oder Berufsbezeichnungen.

Auch Butler verortet die Konstruktion von Geschlecht in der Interaktion, versteht darunter aber eine performative Leistung, die durch die permanente Wiederholung kultureller Praktiken hergestellt wird (vgl. SCHÖBLER 2008: 97). Durch die permanente Wiederholung dieser diskursiven Praxis (vgl. BUTLER 1991a: 60) wird Geschlecht immer wieder neu konstruiert. Dies geschieht jedoch mithilfe von Alltagswissen, das einen eng definierten Rahmen vorgibt und darüber bestimmt, wie Frauen und Männer in der Gesellschaft sein und existieren dürfen (vgl. DEGELE 2008: 106). Auch in Gesellschaftsspielen ist dieses Alltagswissen über die Geschlechter präsent, wie durch die sehr klassischen und gesellschaftskonformen Konstruktionen von Weiblichkeit und Männlichkeit offengelegt wird. Denn obwohl einige der Spiele in fiktive Spielwelten eingebettet sind, werden die gesellschaftlichen Konventionen in Bezug auf Geschlecht nicht verlassen, sondern Männlichkeit und Weiblichkeit wird ganz nach den altbekannten Mustern konstruiert.

Wie die durchgeführte Analyse aber auch zeigt, wird Geschlecht nicht in jedem Spiel gleich stark akzentuiert. Diese Beobachtung passt zu Hirschauers Konzept des *undoing gender* (HIRSCHAUER 1994: 676–679), das davon ausgeht, dass in bestimmten Situationen, Orten oder zu bestimmten Zeitpunkten die Geschlechtsunterscheidung in den Hintergrund tritt oder nicht relevant ist (vgl. HIRSCHAUER 1994: 678). Dies geschieht im hier untersuchten Korpus in den 14 Spieltiteln, die ohne Figureninventar auskommen. Die Spieler*innen ziehen hier mit farbigen Spielsteinen oder -kegeln, legen bunte Kärtchen oder bewegen andere abstrakte Spielutensilien. Abgesehen von der Ansprache der Spieler*innen in den Spielregeln, ist Geschlecht im Spiel selbst nicht relevant. In den verbleibenden 25 der insgesamt 39 analysierten Gesellschaftsspiele, die über ein Figureninventar verfügen, wird Geschlecht jedoch relevant gesetzt und daher auch aktiv konstruiert.

Um zu untersuchen, welche sprachlichen Verfahren zur Konstruktion von Geschlecht (vgl. SPIEB/GÜNTNER/HÜPPER 2012: 4) in Gesellschaftsspielen eingesetzt werden und welche Zuschreibungen von geschlechtsbezogenen Eigenschaften und Verhaltensweisen bei den Spielcharakteren zu finden sind, wurde auf Konzepte der Genderlinguistik sowie auf die linguistische Diskursanalyse zurückgegriffen. Insbesondere die Möglichkeit, die einzelnen Analyseschritte an die Forschungsfragen und Anforderungen der Untersuchungen anzupassen, machten die linguistische Diskursanalyse zu der idealen Untersuchungsmethode.

Für die Beantwortung der ersten eingangs gestellten Forschungsfrage, wie Geschlecht in Gesellschaftsspielen sprachlich markiert wird, bildeten genderlinguistische Überlegungen zu den Möglichkeiten der Geschlechtsspezifikation (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 129) die Grundlagen. Es wurde herausgefunden, dass Spielcharaktere in Gesellschaftsspielen sprachlich in den meisten Fällen eindeutig geschlechtlich markiert werden. Dies geschieht einerseits durch die den Charakteren gegebenen Rufnamen, die *sexusdefinit* sind und somit einen klaren Hinweis auf das Geschlecht der Namensträger*innen geben. Doch auch wenn Berufsbezeichnungen sowie Bezeichnungen, die sich auf die Tätigkeiten der Charaktere oder ihren gesellschaftlichen Status beziehen, zum Einsatz kommen, wird stets eindeutig zwischen weiblich und männlich unterschieden. Bei den männlichen Spielcharakteren finden sich vor allem Bezeichnungen mit lexikalischer Geschlechtsspezifikation. Lexemen wie *Kapitän*, *Druide*, *Abt* ist ihr Geschlecht bereits inhärent (vgl. KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 130). Es sind aber auch etliche Komposita wie z. B. *Hexenmeister*, *Geheimdienstchef*, *Kräutersammler* zu finden, deren Zweitglied ebenfalls deutlich auf Männer referiert. Gänzlich ohne Komposita kommen die Bezeichnungen für weibliche Spielcharaktere aus, bei denen dafür der Großteil der Bezeichnungen mittels *Movierung* auf *-in* gebildet wird, wie z. B. *Forscherin*, *Wissenschaftlerin*, *Wahrsagerin*. Das Suffix *-in* dient hierbei dazu, nicht nur das Femininum, sondern eben auch den Sexus anzuzeigen (vgl. EISENBERG 2013a: 269). Auch bei den weiblichen Spielcharakteren sind drei Bezeichnungen mit lexikalischer Geschlechtsspezifikation zu finden: *Mädchen*, *Muse* und *Hexe*. Auffallend ist hierbei die negative Konnotation der Bezeichnung *Hexe*, bei der die Abwertung eindeutig mit dem Geschlecht einhergeht (siehe Kapitel 3.2.1).

Geschlechtsneutrale Bezeichnungen für Spielcharaktere sind in Gesellschaftsspielen rar. Wenn geschlechtsneutrale Bezeichnungen auftauchen, bezeichnen diese immer Gruppen. Auffällig ist hierbei, dass dabei in den meisten Fällen auf Komposita zurückgegriffen wird, die mit dem geschlechtsneutralen Zweitglied *-leute* bzw. *-team* gebildet werden – *Bergleute*, *Edelleute*, *Ermittlerteam*. Geschlechtsneutrale Spielcharaktere, also einzelne Figuren, die eine weibliche

und männliche Lesensart zulassen, wurden in keinem der untersuchten Spiele gefunden. Die einzelnen Charaktere sind daher sprachlich immer geschlechtlich markiert.

In Fällen, wo das generische Maskulinum eingesetzt wird, um geschlechtsübergreifend auf weibliche und männliche Personen zu referieren, kann dies zu Irritationen führen. Dies geschieht dann, wenn auf der Bildebene Frauen dargestellt werden, auf sprachlicher Ebene durch das generische Maskulinum aber auf Männer referiert wird. Es zeigt sich in solchen Fällen deutlich, dass durch das generische Maskulinum auf sprachlicher Ebene Weiblichkeit unsichtbar bleibt.

Wie Geschlecht in Gesellschaftsspielen konstruiert wird, stellte die zweite Forschungsfrage dar. Selbst bei flüchtiger Betrachtung von Gesellschaftsspielen, beispielsweise bei der alleinigen Betrachtung der Cover, ist sofort klar, dass Geschlecht hier über Abbildungen konstruiert wird. Im Zuge der linguistischen Diskursanalyse und der damit verbundenen intensiven Auseinandersetzung mit den Texten in den Gesellschaftsspielen konnte festgestellt und bestätigt werden, dass auch die verwendete und eingesetzte Sprache wesentlich zur Konstruktion von Geschlecht beiträgt.

Insbesondere über Eigennamen, Berufsbezeichnungen und Bezeichnungen, die auf Tätigkeiten, Stand, Zauberfähigkeiten etc. verweisen, wird nicht nur eindeutig auf das Geschlecht – männlich oder weiblich – des Spielcharakters hingewiesen, sondern werden auch immer schon Zuschreibungen gemacht. Beispielsweise geben Adelstitel bereits die gesellschaftliche Position der*des Träger*in preis. Weitere und detailreichere Zuschreibungen werden meist dann gemacht, wenn die Spielcharaktere näher beschrieben werden. Die Analyse der Gesellschaftsspiele hat gezeigt, dass dies vor allem durch Attribuierungen aber auch durch Prädikative, vor allem substantivische Prädikative geschieht. Zudem wird Männlichkeit und Weiblichkeit auch darüber konstruiert, welche Handlungen und Handlungszuweisungen mit dem jeweiligen Geschlecht verknüpft werden – wie dies in den Analyseergebnissen der Handlungszuweisungen deutlich ersichtlich wird. Geschlecht wird in Gesellschaftsspielen demnach insbesondere über Zuschreibungen hergestellt, da mit diesen auch bestimmte Erwartungen, Rollen und stereotype Vorstellungen in Bezug auf Männlichkeit und Weiblichkeit verknüpft werden.

Festgehalten muss an dieser Stelle werden, dass durch die zahlenmäßige Überlegenheit und die damit einhergehende Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere vor allem Männlichkeit in den Gesellschaftsspielen hervorgebracht wird. Denn Männlichkeit wird im Vergleich zur Weiblichkeit in den Spielen wesentlich detailreicher ausgeschmückt. Weiblichkeit kommt hingegen kaum zur Sprache. Gar nicht behandelt werden zudem Geschlechtsidentitäten abseits

der heteronormativen Norm. Daher kann festgestellt werden, dass in Gesellschaftsspielen vor allem Männlichkeit konstruiert wird.

Welche Zuschreibungen bzw. Stereotypisierungen und welche Geschlechterrollen in Gesellschaftsspielen präsent sind, soll die Antwort auf die dritte Forschungsfrage liefern. Wie in der Zusammenfassung der Analyse in Kapitel 3.2.10 detailliert dargelegt, sind in Gesellschaftsspielen folgende stereotype Vorstellungen über Männlichkeit und Weiblichkeit präsent. Männliche Spielcharaktere werden als adelige, prestigeträchtige Entscheidungsträger mit Befehlsgewalt inszeniert. Sie zeichnen sich durch ihre Einzigartigkeit und Genialität aus. Zudem sind sie die Handelnden, sie sind die Handlungsträger. Männliche Spielcharaktere handeln zudem an anderen Personen – ausschließlich Männern –, indem sie Befehle und Aufträge erteilen.

Weibliche Spielcharaktere werden hingegen durch ihre Fähigkeiten, aber auch durch ihr Aussehen beschrieben. Wird ihr gesellschaftlicher Status kommuniziert, geschieht dies, indem ihr Verwandtschaftsverhältnis zu einem Mann beschrieben wird. Ihren Status erhält die weibliche Figur daher nur in Abhängigkeit eines Mannes. Das Handlungsspektrum der weiblichen Figuren ist sehr beschränkt, sie handeln kaum – aber es handeln auch nicht andere an ihnen. Allerdings führt das eingeschränkte Handlungsspektrum dazu, dass sie weder Macht ausüben noch Entscheidungen treffen oder gar Verantwortung übernehmen. Die weiblichen Spielcharaktere bleiben in den Gesellschaftsspielen überwiegend passiv, während die männlichen Figuren sich durch ihre Aktivität auszeichnen. Auch hier zeigt sich, dass die Spielcharaktere die in unserer Gesellschaft präsenten Rollenerwartungen und Stereotype reflektieren.

4.2 Bewertung der Ergebnisse

Da es bis dato keine wissenschaftlichen Untersuchungen zur sprachlichen Repräsentation und Konstruktion von Geschlecht in Gesellschaftsspielen gibt, ist es schwierig, die in dieser Arbeit gewonnenen Erkenntnisse mit anderen zu vergleichen. Doch wenn Studien, die den Fokus auf die Abbildung von Frauen und Männern auf den Spielecovern legen, zum Vergleich herangezogen werden, lassen sich einige Parallelen feststellen (vgl. Kapitel 2.5.2). Denn egal ob auf sprachlicher oder auf bildlicher Ebene, männliche Spielcharaktere sind deutlich überrepräsentiert (vgl. HOVA 2014; RYAN 2016; PADUBA 2018). Demnach kann festgehalten werden, dass männliche Spielcharaktere Gesellschaftsspiele sowohl bildlich als auch sprachlich dominieren.

Werden die hier gewonnenen Ergebnisse der einzelnen Analyseschritte über Zuschreibungen und Stereotypisierungen zusammengefasst und mit den Ergebnissen von Nina Kiels Untersuchung zu Action-Adventure-Computergames verglichen, lassen sich ebenfalls etliche Ähnlichkeiten erkennen.

Auch Kiel kommt zu dem Ergebnis, dass männliche Charaktere in Action-Adventure-Games deutlich überrepräsentiert sind (vgl. KIEL 2014: 100). Zudem werden in Games männliche Spielcharaktere als selbstständige Charaktere mit positiven Eigenschaften wie Stärke und Mut dargestellt. Auch in Gesellschaftsspielen überwiegen bei den männlichen Spielcharakteren die positiven Eigenschaften und sie werden in Verbindung mit Macht, Ansehen, Prestige, Herrschaft und hohem gesellschaftlichem Status gebracht. Wie auch in den Action-Adventure-Games sind in den untersuchten Gesellschaftsspielen die männlichen Spielfiguren starke Handlungsträger, die sich durch ein breites Handlungsspektrum auszeichnen. Zudem haben die männlichen Figuren sowohl in PC- wie auch in Gesellschaftsspielen klare Ziele, ohne selbst Ziele zu sein. (vgl. KIEL 2014: 103)

Während in Action-Adventure-Games weibliche Figuren vorwiegend über ihr Aussehen definiert werden, werden in Gesellschaftsspielen die weiblichen Charaktere neben ihrem Aussehen auch mittels ihrer Fähigkeiten charakterisiert. Zudem kommen beide Untersuchungen zu der Erkenntnis, dass ihnen im Vergleich zu männlichen Spielcharakteren weit weniger Charaktereigenschaften zugeschrieben werden (vgl. KIEL 2014: 103). Dazu passt auch das Ergebnis der hier durchgeführten Analyse, dass weibliche Spielfiguren in Gesellschaftsspielen weder mit Entscheidungsgewalt noch mit Macht oder hohem gesellschaftlichem Status in Verbindung gebracht werden. Wird der gesellschaftliche Status eines weiblichen Charakters betont, dann geschieht dies, indem auf die Relation zu einem Mann verwiesen wird, etwa durch die Bekanntgabe von Verwandtschaftsverhältnissen. Eine weitere Parallele in beiden Untersuchungen ist das begrenzte und eingeschränkte Handelsspektrum der weiblichen Figuren. Sie führen sowohl in Games als auch in Gesellschaftsspielen seltener Handlungen aus (vgl. KIEL 2014: 103). Zudem werden weibliche Charaktere insbesondere in Action-Adventure-Games zum Ziel gemacht. Dies geschieht auch in einem Gesellschaftsspiel des Korpus, wo die weibliche Figur aus der Rahmengeschichte zur Trophäe wird, die es zu erobern gilt. Auch hier wird ähnlich wie in Computerspielen die weibliche Figur zum Objekt degradiert (vgl. KIEL 2014: 103).

Ob und wie weibliche Spielcharaktere in Gesellschaftsspielen als Sexobjekte inszeniert werden, ist aufgrund der in dieser Arbeit durchgeführten Analysen schwer festzustellen. Denn wie auch in Computerspielen passiert die Sexualisierung der Figuren meist durch ihre Darstellung, die hier eben nicht untersucht wurde (vgl. KIEL 2014: 99–104). Doch gibt es auch auf sprachlicher Ebene einen Hinweis auf eine sexualisierte Darstellung. Es handelt sich um die zweideutige Formulierung „SULEIKA ist ein Augenschmaus aus 1001 Nacht [...] [Hervorhebung im Original]“ (EHRHARD 2011). In Kombination mit der aufreizenden Darstellung einer Haremsdame neben dem Text auf der Rückseite der Spielpackung (siehe Abb. 12 auf Seite 87)

kann durchaus von einer sprachlichen wie bildlichen Sexualisierung des Charakters ausgegangen werden.

Da Nina Kiel auf die in den Computerspielen verwendete Sprache in ihrer Untersuchung nicht eingeht, bleiben Phänomene wie die sprachliche Abwertung durch negativ konnotierte Bezeichnungen unentdeckt. Dies wurde jedoch in der vorliegenden Untersuchung in den Blick genommen und die Abwertungsmechanismen von der Bezeichnung *Hexe* für weibliche Spielcharaktere erläutert. Auch auf das Nichtgesagte bzw. Nichtgezeigte geht Kiels Analyse nicht näher ein. In dieser Arbeit wurde jedoch versucht, auch das vom Diskurs Ausgeklammerte zu erfassen.

Generell lässt sich feststellen, dass die hier vorliegenden Ergebnisse der durchgeführten Analysen sich sowohl mit den Studien über die Darstellung von weiblichen und männlichen Spielcharakteren auf den Spielecovern sowie mit der Untersuchung über die geschlechtsspezifischen Rollenbilder in Action-Adventure-Computerspielen decken. Sowohl die Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere wie auch die stereotypen Rollenbilder von männlichen und weiblichen Spielcharakteren konnten ebenso in Gesellschaftsspielen gefunden werden.

4.3 Limitationen

Hauptproblem der hier durchgeführten linguistischen Diskursanalyse ist die starke Unterrepräsentation der weiblichen Spielcharaktere und die damit verbundene beschränkte Aussagekraft der Ergebnisse. Denn weibliche Spielcharaktere sind rar in den 25 Spieliteln des Korpus, die über Spielcharaktere, prominente Figuren in den Rahmengeschichten bzw. Rate- und Assoziationsbegriffe verfügen. Noch seltener sind Zuschreibungen oder Charakterisierungen der weiblichen Spielfiguren. Der Hauptteil der Analyseergebnisse bezieht sich deshalb auf wenige Charaktere vorwiegend aus den drei Spieliteln *Suleika*, *Wie verhext!* und *Colt Express*. Die Interpretationen der Ergebnisse stützen sich daher manchmal leider nur auf einen oder zwei Spielcharaktere und sind demnach in ihrer Aussagekraft beschränkt.

Daher wäre eine weitere Analyse mit einem weitaus größeren Untersuchungskorpus, in dem hoffentlich mehr weibliche Spielcharaktere zu finden sind, wünschenswert.

4.4 Ausblick

Nicht nur um die Aussagekraft der Analyseergebnisse zu verstärken, wäre eine weitere Untersuchung mit einem größeren Korpus interessant. Beispielsweise könnten auch bestimmte Spieltypen (z. B. Deckbuilding-Spiele, kooperative oder pädagogische Spiele) in den Fokus der Untersuchung rücken. Oder es können Spiele untersucht werden, die für eine bestimmte Ziel-

gruppe entwickelt werden, z. B. Kinderspiele. Hier wäre vor allem interessant, wie Gendermarketing, also die gezielte Entwicklung und Vermarktung von Produkten für Jungen und Mädchen, die Genderkonstruktionen in den Spielen beeinflusst.

Darüber hinaus wäre natürlich eine Analyse der Spielecover sowie der Abbildungen der Spielcharaktere lohnend. Insbesondere in einer Zusammenschau mit den sprachlichen Phänomenen wäre eine solche Untersuchung sehr ergiebig.

Doch auch das für diese Untersuchung zusammengestellte Korpus bietet durch kleine Erweiterungen weitere Analysemöglichkeiten. Einerseits könnten auch Erweiterungssets und Varianten der Spiele im Korpus untersucht werden. Andererseits wäre eine Analyse der Neuauflagen der im Korpus enthaltenen Spiele durchaus fruchtbar. Da der Spielmarkt dynamisch ist und beliebte Spiele alle paar Jahre neu erscheinen, werden an Spielen auch oftmals Veränderungen vorgenommen. Dies geschieht insbesondere dann, wenn die Rechte des Spiels an einen anderen Verlag verkauft werden und dieser das Spiel neu auflegt. Dies ist bei dem Spiel *Pandemie* geschehen, das im Jahr seiner Nominierung im *Pegasus-Verlag* erschienen ist, mittlerweile aber von *Z-Man Games* verlegt wird. In der neuesten Ausgabe aus dem Jahr 2018 sind nicht nur etliche Veränderungen in Aufmachung und Layout festzustellen, sondern auch bei der Bezeichnung der Spielcharaktere, wie in Abbildung 15 ersichtlich.



Abbildung 15: Spielcharaktere aus *Pandemie*. Links: Spielcharaktere aus der Ausgabe 2008. Rechts: Spielcharaktere aus der Ausgabe 2018. (LEACOCK 2008; LEACOCK 2018)

In der Erstausgabe von *Pandemie* aus dem Jahr 2008 ist auf sprachlicher Ebene kein einziger weiblicher Spielcharakter in dem Team bestehend aus *Dispatcher*, *Betriebsexperte*, *Wissenschaftler*, *Arzt*, *Forscher* zu finden. Zwar sind auf Bildebene bei den Charakteren *Forscher* und *Wissenschaftler* Frauen abgebildet, sprachlich wird die Weiblichkeit aber nicht markiert. In der *Pandemie*-Ausgabe von 2018 wurden Sprach- und Bildebene angeglichen und zudem mehr weibliche Spielcharaktere eingeführt.

Auch beim Spiel *Dominion*, das 2009 erschienen ist und im selben Jahr prämiert wurde, fand ein Verlagswechsel statt. Während die Spielrechte 2009 beim *Hans-im-Glück-Verlag* lagen, erscheint das Spiel mittlerweile bei *Rio Grande Games*. Auch hier gingen mit dem Verlagswechsel und vor allem mit der Neuauflage des Basisspiels etliche Veränderungen einher. In der ursprünglichen Version von *Dominion* aus 2009 sind insgesamt acht Spielcharaktere zu finden: die sieben männlichen Charaktere *Abenteurer*, *Bürokrat*, *Dieb*, *Geldverleiher*, *Holzfäller*, *Kanzler* und *Spion* werden nur von einer weiblichen Figur, der *Hexe* begleitet (vgl. VACCARINO 2009). In der neuesten Version des Basisspiels (es gibt mittlerweile viele Erweiterungen) wurde das Figureninventar verändert. Im *Basisspiel 2. Edition* gibt es nun insgesamt neun Spielcharaktere: die drei männlichen Charaktere *Bürokrat*, *Geldverleiher* und *Vasall* stehen nun den sechs weiblichen Spielfiguren *Banditin*, *Händlerin*, *Hexe*, *Torwächterin*, *Vorbotin* und *Wilddiebin* gegenüber (vgl. VACCARINO 2017). Das Geschlechterverhältnis hat sich in der neuen Version eindeutig zugunsten der weiblichen Spielcharaktere geändert.

Es wäre daher durchaus lohnenswert zu erforschen, ob und inwieweit auch bei den anderen Spielen des Korpus Veränderungen in Neuauflagen zu finden sind. Zudem zeigen die beiden Beispiele *Pandemie* und *Dominion*, dass Autor*innen wie Verlage versuchen, Frauen vermehrt auch in die fiktiven Spielewelten einzubringen und so für ein ausgewogenes, gerechteres Geschlechterverhältnis zu sorgen.

5 Literaturverzeichnis

5.1 Primärtexte – Spiele

- ANDRÉ, MARC (2014): Splendor. Space Cowboys.
- BAUZA, ANTOINE (2012): Hanabi. Abacusspiele.
- BEAUJANNOT, GAËTAN / RIVOLLET, ALAIN (2013): Concept. Repros Production.
- BENNDORF, STEFFEN (2012): Qwixx. Nürnberger Spielkarten Verlag.
- BENNDORF, STEFFEN (2015): The Game. Nürnberger Spielkarten Verlag.
- BOGEN, STEFFEN (2014): Camel Up. Pegasus Spiele/Eggertspiele.
- CATHALA, BRUNO (2016): Kingdomino. Pegasus Spiele.
- CHVATIL, VLAADA (2015): Codenames. Heidelberger Spieleverlag/Czech Games Edition.
- DORN, RÜDIGER (2012): Las Vegas. Alea/Ravensburger.
- DORN, RÜDIGER (2015): Karuba. Haba Verlag.
- DORN, RÜDIGER (2018): Luxor. Queen Games.
- DORRA, STEFAN / ZUR LINDE, RALF (2011): Eselsbrücke. Schmidt Spiele.
- EHRHARD, DOMINIQUE (2008): Suleika. Zoch Verlag.
- FRIESE, FRIEDEMANN (2008): Fauna. HUCH! & friends.
- JACOBSON, WILLIAM P. / KOHOUT, AMANDA A. (2010): Identik. Asmodee.
- KIESLING, MICHAEL (2018): Azul. Pegasus Spiele/Next Move Games.
- KNIZIA, REINER (2008): Keltis. Kosmos.
- KNIZIA, REINER (2009): Fits. Ravensburger Spieleverlag.
- KNIZIA, REINER (2017): Wettlauf nach El Dorado. Ravensburger Spieleverlag.
- KRAMER, WOLFGANG / BRUNAU, JÜRGEN P.K. / RAGGAN, HANS (2008): Blox. Ravensburger Spieleverlag.
- KRAMER, WOLFGANG / KIESLING, MICHAEL (2010): Asara. Ravensburger Spieleverlag.
- LAPP, KASPAR (2017): Magic Maze. Pegasus Spiele/Sit Down!
- LEACOCK, MATT (2008): Pandemie. Pegasus Spiele.

- LEACOCK, MATT (2018): Pandemie. Z-Man Games
- LEACOCK, MATT (2009): Im Wandel der Zeiten – Das Würfelspiel – Bronzezeit. Pegasus Spiele
- LEACOCK, MATT (2010): Die verbotene Insel. Schmidt Spiele.
- McKINLEY ROSS, SUSAN (2011): Qwirkle. Schmidt Spiele.
- MORI, PAOLO (2013): Augustus. Hurrican Games.
- PELIKAN, ANDREAS (2008): Wie verhext. Alea/Ravensburger Spieleverlag.
- RAIMBAULT, CHRISTOPHE (2014): Colt Express. Ludonaute/Asmodee.
- ROUBIRA, JEAN-LOUIS (2009): Dixit. Libellud.
- RUSKOWSKI, MARCO / SÜBELBECK, MARCEL (2010): Fresko. Queen Games.
- SCHMIEL, KARL-HEINZ (2009): A la carte. Moskito/Heidelberger Spieleverlag.
- SUGANUMA, MASAO (2014): Machi Koro. Kosmos.
- TUMMELHOFFER, MICHAEL (2008): Stone Age. Hans im Glück Verlag.
- VACCARINO, DONALD X. (2009): Dominion. Was für eine Welt. Hans im Glück Verlag.
- VACCARINO, DONALD X. (2017): Dominion. Basisspiel. 2. Edition. Rio Grande Games.
- VACCARINO, DONALD X. (2012): Kingdom Builder. Queen Games.
- WALKER-HARDING, PHIL (2016): Imhotep. Kosmos.
- WARSCH, WOLFGANG (2018): The Mind. Nürnberger Spielkarten Verlag.
- ZUR LINDE, RALF / SENTKER WOLFGANG (2009): Finka. Hans im Glück Verlag

5.2 Sekundärliteratur

ACKERMANN, FABIAN (2015): Gehören nun die Männer an den Herd? – Anmerkungen zum Wandel der Rollenbilder von Mann und Frau. In: Sprachreport 31/4, 12–15.

AG FEMINISTISCH SPRACHHANDELN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN (2014/2015): Was tun? Sprachhandeln – aber wie? W_Ortungen statt Tatenlosigkeit. Anregungen zum Nachschlagen, Schreiben_Sprechen_Gebärden, Argumentieren, Inspirieren, Ausprobieren, Nachdenken, Umsetzen, Lesen_Zuhören, antidiskriminierenden Sprachhandeln. 2. Auflage. Eigenverlag

BABKA, ANNA / POSSELT, GERALD (2016): Gender und Dekonstruktion. Begriffe und kommentierte Grundlagentexte der Gender- und Queer-Theorie. Wien: Facultas Verlag.

BENDEL LARCHER, SYLVIA (2015): Linguistische Diskursanalyse. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

BERGER, PETER / LUCKMANN, THOMAS (1980): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit: eine Theorie der Wissenssoziologie. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag.

BRAUN, FRIEDRIKE / GOTTBURGEN, ANJA / SCZESNY, SABINE / STAHLBERG, DAGMAR (1998): Können Geophysiker Frauen sein? Generische Personenbezeichnungen im Deutschen. In: Zeitschrift für Germanistische Linguistik 26/3, 265–283.

BUSSE, DIETRICH (2013): Diskurs – Sprache – Gesellschaftliches Wissen. Perspektiven einer Diskursanalyse nach Foucault im Rahmen einer Linguistischen Epistemologie. In: BUSSE, DIETRICH / TEUBERT, WOLFGANG (Hrsg.): Linguistische Diskursanalyse: neue Perspektiven. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 147–185.

BUSSE, DIETRICH / TEUBERT, WOLFGANG (2013): Ist Diskurs ein sprachwissenschaftliches Objekt? Zur Methodenfrage der historischen Semantik. In: BUSSE, DIETRICH / TEUBERT, WOLFGANG (Hrsg.): Linguistische Diskursanalyse: neue Perspektiven. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 13–30.

BUTLER, JUDITH (1988): Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. In: Theatre Journal 40/4. The John Hopkins University Press, 519–531.

BUTLER, JUDITH (1991a): Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

BUTLER, JUDITH (1991b): Variationen zum Thema Sex und Geschlecht. Beauvoir, Wittig und Foucault. In: NUNNER-WINKLER, GERTRUD (Hrsg.): Weibliche Moral. Die Kontroverse um eine geschlechtsspezifische Ethik. Frankfurt/New York: Campus Verlag, 56–76.

CAILLOIS ROGER (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Ungekürzte Ausgabe. Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein Verlag.

DE BEAUVOIR, SIMONE (2000): Das andere Geschlecht. Sitte und Sexus der Frau. Neuausgabe. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

DEGELE, NINA (2008): Gender/Queer Studies. Eine Einführung. Paderborn: Fink.

DEPAULIS, THIERRY (2007): Farbenspiel. Spielkarten und Kartenspiele. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 73–81.

DUDENREDAKTION, WISSENSCHAFTLICHER RAT (2009): Duden. Die Grammatik. 8. Auflage. Unentbehrlich für richtiges Deutsch. Berlin: Dudenverlag.

EGGLER, MARCEL (2015): Michel Foucault. In: BENDEL LARCHER, SYLVIA: Linguistische Diskursanalyse. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag, 19–22.

EISENBERG, PETER (2013a): Grundriss der deutschen Grammatik. Band 1: Das Wort. Unter Mitarbeit von Nanna Fuhrhop. 4., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler.

EISENBERG, PETER (2013b): Grundriss der deutschen Grammatik. Band 2: Der Satz. Unter Mitarbeit von Rolf Thieroff. 4., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler.

FABER, MARION (2007): Spiel und Kommerz. Die deutsche Spielproduktion 1850 – 1950. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 129–141.

FINKEL, IRVING (2007): Pachisi. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 83–91.

FOUCAULT, MICHEL (1986): Archäologie des Wissens. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

FOUCAULT, MICHEL (1994): Überwachen und Strafe. Die Geburt des Gefängnisses. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

GARDT, ANDREAS (2007): Diskursanalyse. Aktueller theoretischer Ort und methodische Möglichkeiten. In: WARNKE, INGO H. (Hrsg.): Diskurslinguistik nach Foucault. Theorie und Gegenstände. Berlin/Boston: De Gruyter Verlag, 27–53.

GARFINKEL, HAROLD (1967): Studies in Ethnomethodology. Cambridge: Polity Press.

GILDEMEISTER, REGINE (2010): Doing Gender: Soziale Praktiken der Geschlechterunterscheidung. In: BECKER, RUTH / KORTENDIEK, BEATE (Hrsg.): Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie. 3., erweiterte und durchgesehene Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Geschlecht & Gesellschaft Band 35), 137–145.

GOFFMAN, ERVING (1976): Gender Display. In: Studies in the Anthropology of Visual Communication 3/2, 69–77.

HABERMANN, MECHTHILD / DIEWALD, GABRIELE / THURMAIR, MARIA (2009): Fit für das Bachelorstudium. Grundwissen Grammatik. Mannheim/Zürich: Dudenverlag.

HASBRO (2008): Cluedo. Eine mörderisch gute Party. Hasbro Deutschland GmbH.

HIRSCHAUER, STEFAN (1989): Die interaktive Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit. In: Zeitschrift für Soziologie 18/2, 100–118.

HIRSCHAUER, STEFAN (1994): Die soziale Fortpflanzung der Zweigeschlechtlichkeit. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 46/4, 668–692.

HUIZINGA, JOHAN (1981): Homo Ludens. Vom Ursprung und der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

KIEL, NINA (2014): Gender In Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures. Gender Studies. Hamburg: Verlag Dr. Kovač (Interdisziplinäre Schriftenreihe zur Geschlechterforschung. Band 27).

KLANN-DELIUS, GISELA (2005): Sprache und Geschlecht. Eine Einführung. Stuttgart [u. a.]: Verlag J. B. Metzler.

KOTTHOFF, HELGA (2017): Von Syrx, Sternchen, großem I und bedeutungsschweren Strichen. Über geschlechtergerechte Personenbezeichnungen in Texten und die Kreation eines schrägen Registers. In: REISIGL, MARTIN / SPIEB, CONSTANCE (Hrsg.): Sprache und Geschlecht. Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr (Band 1: Sprachpolitiken und Grammatik. Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie 90), 91–115.

KOTTHOFF, HELGA / NÜBLING, DAMARIS / SCHMIDT, CLAUDIA (2018): Genderlinguistik. Eine Einführung in Sprache, Gespräch und Geschlecht. Narr Studienbücher. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

KROTZ, FRIEDRICH (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: QUANDT, THORSTEN / WIMMER, JEFFREY / WOLLING, JENS (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 25–40.

LAQUEUR, THOMAS WALTER (1992): Auf den Leib geschrieben. Die Inszenierung der Geschlechter von der Antike bis Freud. Frankfurt am Main: Campus-Verlag.

LHÔTE, JEAN-MARIE (2007): Wendezeit in der Spielkultur. 1178 – 1818, von Voltaire bis Marx. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 115–127.

MASUKAWA, KOICHI (2007): Traditionelle Spiele in Ostasien und Japan. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 51–63.

NIEHR, THOMAS (2014): Einführung in die linguistische Diskursanalyse. Darmstadt: WBG Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

NÜBLING, DAMARIS / FAHLBUSCH, FABIAN / HEUSER, RITA (2018): Namen. Eine Einführung in die Onomastik. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Tübingen: Narr Studienbücher. Narr Francke Attempto Verlag.

OERTER, ROLF (1999): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim, Basel: Beltz.

PUSCH, LUISE (2013): Das Deutsche als Männersprache. 13. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag (Edition Suhrkamp 1217. Neue Folge Band 217).

REIL, KATRIN (2019): Die Quotenspielerinnen. In: Spiel Doch! Das Magazin für Brett und Kartenspiele 1/2019. Memmelsdorf: W. Nostheide Verlag GmbH, 8–11.

REISIGL, MARTIN / SPIEB, CONSTANCE (2017): Sprache und Geschlecht als Gegenstand der Linguistik. In: REISIGL, MARTIN / SPIEB, CONSTANCE (Hrsg.): Sprache und Geschlecht. Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr (Band 1: Sprachpolitiken und Grammatik. Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie 90), 7–32.

REISS, KRISTINA (2010): Linguistik: Von Feministischer Linguistik zu Genderbewusster Sprache. In: BECKER, RUTH / KORTENDIEK, BEATE (Hrsg.): Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie. 3., erweiterte und durchgesehene Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Geschlecht & Gesellschaft Band 35), 750–755.

SAMEL, INGRID (2000): Einführung in die feministische Sprachwissenschaft. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

SCHÄDLER, ULRICH (2007): Schicksal – Chance – Glück. Die vielen Seiten des Würfels. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 9–19.

SCHÄDLER, ULRICH (2007a): Zwischen Perfekter Balance und Hochspannung. Die Geschichte des Backgammon im Überblick. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 31–41.

SCHOENTHAL, GISELA (1989): Personenbezeichnungen im Deutschen als Gegenstand feministischer Sprachkritik. In: Zeitschrift für Germanistische Linguistik 17/3. Berlin/New York: Walter de Gruyter, 296–314.

SCHÖBLER, FRANZISKA (2010): Einführung in die Gender Studies. Berlin: Akademie Verlag (Akademie Studienbücher Literaturwissenschaft 6-2010).

SPIEB, CONSTANCE (2011): Diskurshandlungen. Theorie und Methode linguistischer Diskursanalyse am Beispiel der Bioethikdebatte. Berlin/Boston: De Gruyter Verlag.

SPIEB, CONSTANCE (2012): Linguistische Genderforschung und Diskurslinguistik. Theorie – Methode – Praxis. In: GÜNTNER, SUSANNE / HÜPPER, DAGMAR / SPIEB, CONSTANCE (Hrsg.): Genderlinguistik. Sprachliche Konstruktionen von Geschlechtsidentität. Berlin/Boston: De Gruyter Verlag (Linguistik – Impuls & Tendenzen. Band 45), 53–85.

SPIEB, CONSTANCE (2013): Sprachliche Dynamiken im Bioethikdiskurs. Zum Zusammenspiel von Theorie, Methode und Empirie bei der Analyse öffentlich-politischer Diskurse. In: BUSSE, DIETRICH / TEUBERT, WOLFGANG (Hrsg.): Linguistische Diskursanalyse: neue Perspektiven. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 321–343.

SPIEB, CONSTANCE / GÜNTNER, SUSANNE / HÜPPER, DAGMAR (2012): Perspektiven der Genderlinguistik – eine Einführung in den Sammelband. In: GÜNTNER, SUSANNE / HÜPPER, DAGMAR / SPIEB, CONSTANCE (Hrsg.): Genderlinguistik. Sprachliche Konstruktionen von Geschlechtsidentität. Berlin/Boston: De Gruyter Verlag (Linguistik – Impuls & Tendenzen. Band 45), 1–30.

STROUHAL, ERNST (2007): Schachspiele – Weltspiele. In: SCHÄDLER, ULRICH (Hrsg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 65–71.

THIEDEKE, UDO (2010): Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsbereiche. In: THIMM, CAJA (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 17–32.

THIMM, CAJA / WOSNITZA, LUKAS (2010): Das Spiel – analog und digital. In: THIMM, CAJA (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 33–54.

WEST, CANDACE / ZIMMERMAN, DON (1987): Doing Gender. In: Gender and Society 1/2, 125–151.

WETSCHANOW, KARIN (2017): Von *nicht-sexistischem Sprachgebrauch* zu *fairen W_ortungen* – Ein Streifzug durch die Welt der Leitfäden zu sprachlicher Gleichbehandlung. In: REISIGL, MARTIN / SPIß, CONSTANCE (Hrsg): Sprache und Geschlecht. Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr (Band 1: Sprachpolitiken und Grammatik. Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie 90), 33–59.

5.3 Onlinequellen

ANCESTRY.COM: Timanis Family History. URL: <https://www.ancestry.com/name-origin?surname=timanis> [Aufgerufen am 24.12.2018]

ATTIA, PETER (2016): The Full History of Board Games. Erschienen am 21.01.2016 auf medium.com. URL: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89> [Aufgerufen am 06.12.2018]

BABYNAMESHUB.COM: Cheyenne: It's a girl! URL: <http://www.babynameshub.com/gendercompare.cfm?Name=Cheyenne>

BELIEBTE-VORNAMEN.DE: Die beliebtesten Vornamen des Jahres 2007. URL: <https://www.beliebte-vornamen.de/jahrgang/j2007> [Aufgerufen am 23.12.2018]

BRESEMAN, PATRICK (2016): „Es heißt nicht umsonst Gesellschaftsspiel“. Kommunikation und Interaktion beim Spielen. Erschienen am 23.06.2016 auf soziologieblog.hypotheses.org. URL: <https://soziologieblog.hypotheses.org/9587> [Aufgerufen am 29.11.2018]

BETZ, KRISTINA (2016): Ravensburg/Stuttgart: Ravensburger erobert die Welt. Erschienen am 16.06.2016 auf swp.de. URL: <https://www.swp.de/wirtschaft/news/ravensburger-erobert-die-welt-22833571.html> [Aufgerufen am 08.08.2018]

DEMIRCI, KATJA (2013): Aufs Spiel gesetzt. Erschienen am 31.12.2013 auf Tagesspiegel.de. URL: <https://www.tagesspiegel.de/zeitung/aufs-spiel-gesetzt/9273194.html> [Aufgerufen am 08.08.2018]

DEACADEMIC.COM: Kultivierungsthese. URL: <http://deacademic.com/dic.nsf/dewiki/804324> [Aufgerufen am 18.12.2018]

DONAU-UNIVERSITÄT KREMS: Game Studies. URL: <https://www.donau-uni.ac.at/de/studium/game-studies/index.php> [Aufgerufen am 21.04.2019]

DWDS – Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache: bezaubern. URL: <https://dwds.de/wb/bezaubern> [Aufgerufen am 19.02.2019]

DWDS – Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache: Gendersternchen. URL: <https://www.dwds.de/wb/Gender-Sternchen> [Aufgerufen am 07.02.2018]

DWDS – Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache: Hexe. URL: <https://dwds.de/wb/Hexe> [Aufgerufen am 19.02.2019]

DWDS – Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache: Subjekt. URL: <https://www.dwds.de/wb/Subjekt> [Aufgerufen am 18.11.2018]

DUDEN.DE: gendern. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/gendern> [Aufgerufen am 07.02.2019]

DUDEN.DE: Hexe. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hexe> [Aufgerufen am 19.02.2019]

FEMINISTFREQUENCY.COM. URL: <https://feministfrequency.com/> [Aufgerufen am 17.12.2018]

FACHHOCHSCHULE TECHNIKUM WIEN: Game Engineering und Simulation: Das Game-Developer-Studium an der FH Technikum Wien. URL: https://www.technikum-wien.at/studium/master/game_engineering_und_simulation/ [Aufgerufen am 21.04.2019]

FILMLEXIKON.UNI-KIEL.DE: gaze/male gaze. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2378> [Aufgerufen am 16.12.2018]

GEEKFEMINISM.WIKIA.COM: Male Gaze. URL: http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Male_gaze [Aufgerufen am 16.12.2018]

HOFER, JOACHIM (2017): Brettspiel-Boom: In der Krise wird gespielt. Erschienen am 31.01.2017 auf Wiwo.de. URL: <https://www.wiwo.de/unternehmen/industrie/brettspiel-boom-in-der-krise-wird-gespielt/19326538.html> [Aufgerufen am 08.08.2018]

HOVA, GIL (2014): Women in gaming vs. invisible ropes. Erschienen auf Formal Ferret Games Website am 27.10.2014. URL: <https://gil.hova.net/2014/10/27/women-in-gaming-vs-invisible-ropes/> [Aufgerufen am 12.12.2018]

HUBSCHMID, MARIS (2015): Spieletage in Essen. Jeder zweite Deutsche spielt Brettspiele. Erschienen am 13.10.2015 auf Tagesspiegel.de. URL: <https://www.tagesspiegel.de/wirtschaft/spieletage-in-essen-jeder-zweite-deutsche-spielt-brettspiele/12434342.html> [Aufgerufen am 08.08.2018]

IGLER, NADJA (2015): Brettspiele trotzen Smartphone-Boom. Erschienen am 18.12.2015 auf orf.at. URL: <https://orf.at/stories/2312162/2311068/> [Aufgerufen am 09.08.2018]

KOSMOS (2015): 20 Jahre „Die Siedler von Catan“: Millionen Fans siedeln, bauen und handeln. Erschienen am 15.01.2015. URL: https://web.archive.org/web/20150402121813/http://www.kosmos.de/files_media/mediathek/downloads/2510/Presseinformation_20_Jahre_Catan.pdf [Aufgerufen am 10.12.2018]

KREISZEITUNG.DE: (2018): „Spiel 2018“ bricht Besucherrekord: 190.000 Gäste kommen nach Essen. Erschienen am 29.10.2018 auf Kreiszeitung.de. URL: <https://www.kreiszeitung.de/laeuft/190000-besucher-spiel-2018-messe-essen-neuheiten-kulturgut-debatte-rekorde-10381895.html> [Aufgerufen am 01.11.2018]

LANNHORNSCHIEDT.COM: Profex Drex || Gender Studies und SprachHandeln. URL: <http://www.lannhornscheidt.com/> [Aufgerufen am 28.04.2018]

MÖRWALD, HERMANN (2017): Die Rollen des Spiels. Erschienen am 30.11.2017 auf science.apa.at. URL: https://science.apa.at/dossier/Die_Rollen_des_Spiels/SCI_20171130_SCI77414348639438086 [Aufgerufen am 08.08.2018]

MUHAMAD (2018): Digitaler Anshub für mehr Vielfalt auf dem Brettspielmarkt. Erschienen am 07.08.2018 auf DieDruckerei.de. URL: <https://www.diedruckerei.de/magazin/digitaler-anshub-fuer-brettspielmarkt/> [Aufgerufen am 08.08.2018]

MÜHL, MELANIE (2012): Frauen in Computerspielen: Barbies mit Superbusen. Erschienen am 17.06.2012 auf FAZ.net. URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/frauen-in-computerspielen-barbies-mit-superbusen-11787200.html> [Aufgerufen am 17.12.2018]

NIBI-SPACE: Das Nichtbinär-Wiki. URL: <https://nibi.space/start> [Aufgerufen am 17.12.2018]

PAUKNER, PASCAL (2012): Wo Feminismus als "Terrorismus" gilt. Erschienen am 23.06.2012 auf SZ.de. URL: <https://www.sueddeutsche.de/digital/sexismus-in-videospielen-wo-feminismus-als-terrorismus-gilt-1.1389210> [Aufgerufen am 17.12.2018]

PLANET-WISSEN.DE: Brettspiele. URL: https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/spiele_und_spielzeug/brettspiele_spass_seit_jahrtausenden/index.html [Aufgerufen am 09.12.2018]

PODUBA, TANYA (2018): Assessing gender and racial representation in the board game industry. Erschienen auf Analoggamestudies.org am 02.12.2018. URL: <http://analoggamestudies.org/2018/12/assessing-gender-and-racial-representation-in-top-rated-boardgamegeek-games/> [Aufgerufen am 12.12.2018]

RYAN, ERIN (2016): Gender Representation in Board Game Cover Art. Erschienen auf Cardboard Republic am 29.06.2016. URL: <http://www.cardboardrepublic.com/articles/extra-pieces/gender-representation-in-board-game-cover-art> [Aufgerufen am 12.12.2018]

SPIEL-DES-JAHRES.COM. URL: <https://www.spiel-des-jahres.com/de> [Aufgerufen am 01.11.2018]

SPLENDID RESEARCH (2018): Studie: Welche Gesellschaftsspiele spielen die Deutschen wie häufig? URL: <https://www.splendid-research.com/de/studie-gesellschaftsspiele.html> [Aufgerufen am 13.11.2018]

STATISTIK AUSTRIA (2018): Bevölkerung seit 1869 nach Geschlecht bzw. breiten Altersgruppen. Quelle: Statistik Austria, Volkszählungen, Statistik des Bevölkerungsstandes. Erstellt am 17.05.2018. URL: https://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/bevoelkerung/bevoelkerungsstruktur/bevoelkerung_nach_alter_geschlecht/031384.html [Aufgerufen am 14.02.2018]

STEINHAEUER, JILLIAN (2013): Archeologists Uncover 5,000-Year-Old Board Game Pieces. Erschienen am 21.08.2013 auf Hyperallergic.com. URL: <https://hyperallergic.com/80050/archeologists-uncover-5000-year-old-game-board-pieces/> [Aufgerufen am 06.12.2018]

THE ECONOMIST (2015): Not twilight, but sunrise. Erschienen am 01.10.2015 in The Economist. URL: <https://www.economist.com/business/2015/10/01/not-twilight-but-sunrise> [Aufgerufen am 09.08.2018]

UNIVERSITÄT KLAGENFURT: Master Game Studies and Engineering. URL: <https://www.aau.at/studien/master-game-studies-and-engineering/> [Aufgerufen am 21.04.2019]

WAS-WAR-WANN.DE: Geschichte der Spiele. URL: <https://www.was-war-wann.de/geschichte/geschichte-der-spiele.html> [Aufgerufen am 09.12.2018]

WIEN.GV.AT: Namen. URL: <https://www.wien.gv.at/verwaltung/personenwesen/namen/index.html> [Aufgerufen am 27.12.2018]

WIKIPEDIA: Cheyenne. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Cheyenne_\(Vorname\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Cheyenne_(Vorname)) [Aufgerufen am 23.12.2018]

WIKIPEDIA: Das Zeitalter der Fünf. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Zeitalter_der_F%C3%BCnf [Aufgerufen am 24.12.2018]

WIKIPEDIA: Deck-Building. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Deck-Building> [Aufgerufen am 09.08.2018]

WIKIPEDIA: Liste von Django-Filmen. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Django-Filmen [Aufgerufen am 24.12.2018]

WIKIPEDIA: Spiel mir das Lied vom Tod. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Spiel_mir_das_Lied_vom_Tod [Aufgerufen am 24.12.2018]

WIKIPEDIA: Zwei glorreiche Halunken. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Zwei_glorreiche_Halunken [Aufgerufen am 24.12.2018]

WITT, GUDRUN (2015): Some Games Never Change. Brettspiele behaupten sich auch im digitalen Umfeld. Erschienen am 17.05.2015 auf Ipsos.com. URL: <https://www.ipsos.com/de-de/brettspiele-some-games-never-change> [Aufgerufen am 09.08.2018]

5.4 Abbildungen

Abbildung 1: Strategien der Geschlechtsspezifikation (KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 130)	19
Abbildung 2: Video: Women as Reward – Tropes vs. Women in Video Games. (FEMINISTFREQUENCY.COM)	44
Abbildung 3: Preise, die der Verein Spiel des Jahres jährlich vergibt (v. l. n. r.): Kinderspiel des Jahres, Spiel des Jahres und Kennerspiel des Jahres. (SPIELEZAR.CH. URL: https://www.spielezar.ch/blog/gesellschaftsspiele/spiel-des-jahres [Aufgerufen am 01.11.2018])	58
Abbildung 4: Beispiel aus Augustus für Texte auf den Rückseiten der Spieleboxen. (MORI 2013)	61
Abbildung 5: Rahmengeschichte aus Splendor. (ANDRÉ 2014).....	61
Abbildung 6: Rahmengeschichte aus Azul. (KIESLING 2018)	61
Abbildung 7: Rahmengeschichte aus Karuba. (DORN 2015)	61
Abbildung 8: Beispieltext aus Magic Maze. (LAPP 2017)	62
Abbildung 9: Beispiel einer Bildkarte aus Identik mit Bewertungskriterien. (JACOBSON/KOHOUT 2010).....	64
Abbildung 10: Vier der zehn Kingdom-Builder-Karten aus dem Spiel Kingdom Builder. Links: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und weiblicher Darstellung. Rechts: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und männlicher Darstellung. (VACCARINO 2012)	75
Abbildung 11: Vier der sechs Spielcharaktere aus Die verbotene Insel. Links: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und weiblicher Darstellung. Rechts: Charaktere mit maskuliner Bezeichnung und männlicher Darstellung. (LEACOCK 2010)	76
Abbildung 12: Rückseite der Spielpackung von Suleika (links), Textausschnitt mit zweideutigem Prädikativ (rechts). (EHRHARD 2008).....	87
Abbildung 13: Coverbild von Dixit mit geschlechtsneutraler Figur. (SMARTNEWS.BG. URL: https://smartnews.bg/review-dixit/ [Aufgerufen am 25.02.2019]).....	93
Abbildung 14: Darstellungen von Liebe und Begehren mit heterosexuellen Paaren aus Dixit. (ROUBIRA 2009)	93
Abbildung 15: Spielcharaktere aus Pandemie. Links: Spielcharaktere aus der Ausgabe 2008. Rechts: Spielcharaktere aus der Ausgabe 2018. (LEACOCK 2008; LEACOCK 2018)	110

5.5 Diagramme

Diagramm 1: Vergleich der Spielecover der Top-20-Spiele auf BoardGameGeek 2014. Cover, die ausschließlich Frauen abbilden machen 5 % aus, Cover, die Schafe zeigen, 7,5 %. (RYAN 2016).....	46
Diagramm 2: Geschlechterrepräsentationen ohne Aliens, Tiere und Unbekannte auf den Cover der Top-100-Spiele auf BoardGameGeek. (PODUBA 2018).....	47
Diagramm 3: Verhältnis der männlichen, weiblichen und geschlechtsneutralen Spielcharaktere in Prozent. (Quelle: Eigene Darstellung).....	70
Diagramm 4: Verhältnis der männlichen, weiblichen und geschlechtsneutralen Spielcharaktere – inklusive Rate- und Assoziationsbegriffe in Prozent. (Quelle: Eigene Darstellung)	71
Diagramm 5: Übersicht über die Geschlechterverhältnisse der Analysekategorien Spielcharaktere, Spielcharaktere inkl. Ratebegriffe, Eigennamen Spielcharaktere, Eigennamen aus Beispieltextrn, substantivische Prädikative, Handlungszuweisungen im Aktivsatz, berühmte reale und fiktive Personen. (Quelle: Eigene Darstellung)	100

5.6 Tabellen

Tabelle 1: Der doppelte Synkretismus bei maskulinen Personenbezeichnungen (nach PUSCH 1984: 54 und KOTTHOFF/NÜBLING/SCHMIDT 2018: 97).....	26
Tabelle 2: Sprachformen im Überblick. (Auszug aus AG FEMINISTISCH SPRACHHANDELN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN 2014/2015: 16).....	29
Tabelle 3: Überblick über die Spiel-des-Jahres-Preisträger und -Nominierte von 2008 bis 2018. (vgl. SPIEL-DES-JAHRES.COM).....	59
Tabelle 4: Übersicht der Untersuchungsmaterialien und Untersuchungsgegenstände. (Quelle: Eigene Darstellung).....	63
Tabelle 5: Übersicht über Spieltitel mit Spielcharakteren, Figuren in Rahmengeschichten, Rate- und Assoziationsbegriffen sowie Titel, die ganz ohne Figureninventar auskommen. (Quelle: Eigene Darstellung).....	69
Tabelle 6: Übersicht und Kategorisierung der Spielcharaktere ohne Eigennamen. (Quelle: Eigene Darstellung).....	72
Tabelle 7: Übersicht über die weiblichen Rufnamen der Spielcharaktere. (Quelle: Eigene Darstellung).....	77
Tabelle 8: Übersicht über die männlichen Rufnamen der Spielcharaktere. (Quelle: Eigene Darstellung).....	77
Tabelle 9: Übersicht der weiblichen und männlichen Rufnamen in Beispieltextrn. (Quelle: Eigene Darstellung).....	80

Tabelle 10: Übersicht und Kategorisierung der Adjektivattribute. (Quelle: Eigene Darstellung)	82
Tabelle 11: Übersicht und Kategorisierung der Attribuierungen von Personen durch Nominalphrasen im Genetiv. (Quelle: Eigene Darstellung).....	83
Tabelle 12: Übersicht und Kategorisierung der substantivischen Prädikative. (Quelle: Eigene Darstellung).....	85
Tabelle 13: Übersicht und Kategorisierung der Handlungszuweisungen bei Aktivsätzen mit Spielcharakteren als Subjekt. (Quelle: Eigene Darstellung)	88
Tabelle 14: Übersicht der Modalverben bei den Handlungszuweisungen. (Quelle: Eigene Darstellung).....	90
Tabelle 15: Übersicht und Kategorisierung der Handlungszuweisungen bei Passivsätzen mit Spielcharakteren als Subjekt. (Quelle: Eigene Darstellung)	91
Tabelle 16: Übersicht und Kategorisierung der realen berühmten Persönlichkeiten. (Quelle: Eigene Darstellung).....	94
Tabelle 17: Übersicht und Kategorisierung der realen berühmten Persönlichkeiten. (Quelle: Eigene Darstellung).....	97

6 Anhang

6.1 Auswertungstabellen

Auswertung der Spielcharaktere und der Rate- und Assoziationsbegriffe

Bezeichnung	Männliche Spielcharaktere			Weibliche Spielcharaktere	neutrale Bezeichnungen
Berühmte reale Persönlichkeiten	Al Capone Archimedes Billy the Kid Bob Marley Bruce Lee Cyrano de Bergerac Dalai Lama David Guetta Die drei Musketiere Die Gebrüder Grimm Elton John Eminem Ennio Morricone Fidel Castro Günther Jauch Gustave Eiffel Hape Kerkeling	Helmut Kohl Karl May Herbert Grönemeyer Jean-Claude Van Damme Jean-Paul Belmondo Jim Carrey John Lennon Karl Marx Kaya Yanar Klaus Kinsky Lance Armstrong Lewis Carroll Lorient Luc Besson Marco Polo Marilyn Manson	Mario Barth Martin Luther King Michael Jordan Mike Tyson Muhammad Ali Neal Armstrong Otto Walkes Rolf Kauka Rudi Carrell Shakespeare Sigmund Freud Til Schweiger Vincent van Gogh Wolfgang A. Mozart Woody Allen Xavier Naidoo Yuri Gagarin	Amy Winehouse Angela Merkel Anke Engelke Brigitte Bardot Daniela Katzenberger Johanna von Orleans Julia Roberts Margaret Thatcher Mutter Theresa Nina Hagen Pamela Anderson Stefanie von Monaco Tina Turner Veronica Ferres Yvonne Catterfeld	
Berühmte fiktive Persönlichkeiten	Aladin Albus Dumbledore Alf Ali Baba Amor Anubis Baghira Balu Bambi Batman Ben Hur Bilbo Beutlin Cap und Capper Captain Future Conny Kramer Crocodile Dundee D'Artagnon Das kleine Arschloch David und Goliath Der Club der toten Dichter Der Exorzist Der heilige Petrus Der Herr der Ringe Der kleine Däumling Der kleine Nick Der kleine Prinz Der rosarote Panther Der Unsichtbare Der weiße Riese Dexter Dick & Doof Die 7 Samurai	Die 7 Zwerge Die Möwe Jonathan Die Ritter der Tafelrunde Dr. House Dr. Jekyll Dumbo Edward Fix & Foxi Forest Gump Free Willy Gaston Ghostbusters Hannibal Lecter Harry Potter Hauptmann von Köpenick Herr Kartoffelkopf Horus Indiana Jones Iron Man Jack Bauer Jerry Cotton Jim Knopf John Sinclair Judas Kalif Storch Kapitän Haddock Kevin Knecht Ruprecht Kommissar Rex Lucky Luke Luke Skywalker Mac Gyver Max und Moritz Men in Black Mister Bean	Moses Nemo Nick Knatterton Ödipus Onkel Dagobert Osiris Perry Rhodan Peter Pan Pinocchio Popeye Poseidon Pu der Bär Robin Hood Robinson Crusoe Rocky Romeo (und Julia) Sandmännchen Shrek Siegfried der Drachentöter Snoopy Spirou Spongebob Schwammkopf Tarzan The Truman Show Theo Tom Sawyer Transformers Wilhelm Tell Winnetou Wolverine Yoda Zeus Zorro Zwei glorreiche Halunken	Aphrodite Aschenputtel Barbie Billie Jean Bridget Jones Catwoman Das Mädchen mit den Schwefelhölzern Desperate Housewives Die Biene Maja Esmeralda Hermine Granger Lara Croft Lassie Marry Poppins Prinzessin auf der Erbse Rapunzel (Romeo und) Julia Rotkäppchen Schneewittchen 2x Tinker Bell	10 kleine Negerlein Die Schlümpfe Die Simpsons Die Sims E.T. Ein Käfig voller Narren Fünf Freunde Marsupilami Power Rangers Yeti

Metaphorische Bezeichnung	Diener Gottes Seebär Tausendsassa	Warmduscher Hans Guck-in-die-Luft	Schneemann	Flotte Biene Muse	Charakterschwein Den Anstands- wauwau spielen Dreikäsehoch Mimose Naschkatze
Fantastische Wesen	Elf 2x Riese 2x Teufel	Troll Werwolf Zentaur	Zwerg 3x	Elfe Fee Meerjungfrau	Alien
Eigen-namen	Alpinus Sulpicus Fullo Appius Horatius Libo Atilius Ovidius Canina Aulus Giulius Vulso Cirilus Sandrus Asameo Claudius Nonius Salinator Dietrich Django Doc Drusus Sempromnius Violens Ducenius Tarquinius Centho Ericus Vans Derlinden Eurycles Curitus Piso Faraiel Faustus Sergius Caudex	Fuscus Tullius Cotta Gaius Antonius Scipio Ghost Maximus Helvius Quinctus Cinna Horst Italicus Curtius Nerva Julius Aurelius Longus Leiard Leonardo Lucius Claudius Philo Marcus Calpurnius Marilinus Lenus Menus Mark Marshal Samuel Ford Mirar Omar Pius Valerius Blasio Proculus Galerius Sura	Publius Domitus Fidenas Quintus Cassius Elva Rufinus Lunius Purpureo Serverus Marcus Rex Servilius Petronius Tucca Sextus Ottavius Curio Silius Lucretius Nero Sosius Postumius Merula Spartacus Locundus Ludens Tiberius Pmpeus Cursor Timanis Titus Fabius Flaccinator Tuc Valerius Manlius Pansa Vibulius Camilius Glabrio	Barbara Erika Belle Cheyenne Iris	
Beruf/ Betätigung	Abt Alchimist Anwalt Arbeiter Arzt Bäcker Bademeister Bauer/Bauern 4x Betriebsexperte Beutelmönch Bischof 2x Bote Boxer Briefträger Buchhalter Bürokrat Chef Clown 2x Cowboy Bürgermeister Detektiv Dispatcher Doktor 2x Doppelagent Einkäufer Expeditionsleiter Feuerspucker Feuerwehrmann	Fischer 2x Forscher 4x Geheimdienstchef Gehilfe 2x Geldverleiher Harlekin Händler 2x Holzfäller 2x Hüttenbauer Ingenieur Jäger 2x Kandidat Kanzler Kapitän 2x Kartograph Kräutersammler Kirchenvogt Klempner Koch Kundschafter Künstler Läufer Lehrer Leiter Maler 2x Matrose Mechaniker	Mitarbeiter des Monats Millionär Navigator Ninja 2x Pilot 3x Polizist Rechtsanwalt Rennfahrer Ritter 2x Agenten Saisonarbeiter Schauspieler Schlangenfänger Schornsteinfeger Sekretär Sheriff Soldat Spion 2x Star Superheld Taucher 2x Wächter Werkzeugmacher Winzer Wissenschaftler Wolfshüter	Betschwester Fotografin Journalistin Kellnerin Millionärin Miss Germany Primaballerina Sekretärin Wissenschaftlerin	Bergleute Ermittlerteam Miliz
Adel/Stand	Bürger König 2x Lords	Meister Häuptling		Königin 2x Prinzessin 2x	Adelige Edelleute
Hobby/ Freizeit	Bergsteiger Fahrradfahrer				

Verbrechen	Attentäter Barbar Beutelschneider Bösewicht	Dieb 3x Mörder Pirat		
Geograf. Bezeichnung	Amerikaner Berliner Hamburger	Römer Ureinwohner		
Zauber- kundige	Druide Hexenmeister Magier	Schamanen Zauberer 3x	Hexe 4x Wahrsagerin	
Abenteuer	Abenteurer 3x Entdecker 2x Pionier		Abenteurerin die Reisende	
Soziales Netzwerk	Einsiedler		Mutter Oma	
Alter	Jugendlicher		Mädchen	Baby
Begabung/ Besonderheit	Doppelgänger Genie		Dame	
Beteiligte	Kunde Zuschauer			
Sonstiges				Personen

(Quelle: Eigene Darstellung)

Auswertung der Spielcharaktere und -figuren als Subjekte im Aktivsatz mit Handlungs- zuweisungen

Geschlecht	Subjekt	Handlung	Einbettung im Satz
Männliche Charaktere	Abenteurer	verlassen können	Wenn alle Abenteurer die Insel sicher verlassen konnten [...].
	Abenteurer	durchsuchen	Auf der Jagd nach wertvollen Schätzen durchsuchen die Abenteurer den Tempel.
	Abenteurer	vordringen	Je näher die Abenteurer vordringen und je mehr Schätzplättchen sie einsammeln, desto mehr Punkte bekommen die Spieler.
	Abenteurer	betreten	Haben die ersten beiden Abenteurer die Grabkammer betreten, endet das Spiel.
	Abenteurer	einsammeln	Je näher die Abenteurer vordringen und je mehr Schätzplättchen sie einsammeln, desto mehr Punkte bekommen die Spieler.
	Alchimist	umwandeln mögen	Ich bin der Alchimist und möchte 1 beliebige Zutat in 5 Gold umwandeln.
	Alchimist	umwandeln	Aber ich [Alchimist] wandle zuvor 1 beliebige Zutat in 1 Gold um.
	Augustus	teilen	Mit 36 Jahren wurde Augustus der erste römische Kaiser und teilte das Reich in Provinzen.
	Augustus	erhalten	Den Titel „Augustus“ erhielt er [Gaius Octavius] im Jahre 27 v. Chr.
	Augustus [Gaius Octavius]	Absicht zeigen	Schon bald danach zeigte er [Gaius Octavius] seine Absicht in die Politik zu gehen.
	Augustus [Gaius Octavius]	sich entschließen	Nach der Ermordung von Julius Cäsar im März des Jahres 44 v. Chr. entschloss sich dessen Adoptivsohn, Gaius Octavius, nach Rom zurückzukehren.
	Bandit	schaffen	Nur ein Bandit wird es schaffen, der reichste Gesetzlose der Bande zu werden.
	Banditen	eindringen	Schwerbewaffnete Banditen dringen in die Waggonen ein, um den ehrbaren Reisenden Geldbörsen und Schmuck zu rauben.
	Banditen	bewahren	Werden sie [die Banditen] einen kühlen Kopf bewahren und sich auf ihrem Raubzug keine Kugeln einfangen?
	Banditen	einfangen	Werden sie [die Banditen] einen kühlen Kopf bewahren und sich auf ihrem Raubzug keine Kugeln einfangen?
	Banditen	schaffen	Werden sie [die Banditen] es schaffen, die Kasse abzugreifen?
	Baumeister	wetteifern	Als kreative Baumeister wetteifert ihr darum, die prächtigsten Türme zu errichten.
	Bettelmönch	beschaffen mögen	Ich bin der Bettelmönch und möchte mit 1/4 eurer Zutaten einen Trank beschaffen.
	Bettelmönch	abgeben	Aber ich [Bettelmönch] gebe dann 1 Zutat weniger ab, als ich müsste.
	Beutelschneider	beschaffen mögen	Ich bin der Beutelschneider und möchte mit 1/3 eures Goldes einen Trank beschaffen.
	Beutelschneider	abgeben	Aber ich [Beutelschneider] gebe dann 1 Gold weniger ab, als ich müsste.
	Bischof	erwarten	Der Bischof erwartet hohen Besuch [...].

Männliche Charaktere	Druide	brauen mögen	Ich bin der Druiden und möchte mit den erforderlichen Zutaten einen Heiltrank brauen.
	Druide	brauen	Aber ich [Druide] braue zuvor für 2 Gold mehr mit den erforderlichen Zutaten einen Heiltrank.
	Expeditions-Team	schaffen	Wird euer Expeditions-Team es schaffen, die Artefakte zu finden und dabei lebend zu entkommen, bevor [...]?
	Freskenmaler	unter Beweis stellen müssen	Die besten Freskenmaler werden angeheuert und müssen ihr Können unter Beweis stellen.
	Gehilfe	kaufen mögen	Ich bin der Gehilfe und möchte für meinen Meister für 1 Gold 3 beliebige Zutaten kaufen.
	Gehilfe	kaufen	Aber ich [Gehilfe] kaufe für meinen Meister zuvor 1 Gold für 1 beliebige Zutat.
	Helden	planen	Sie [die Helden] haben geplant, ihre Diebstähle gleichzeitig durchzuführen und sich dann so schnell wie möglich zurückzuziehen, um den Wachen auszuweichen, von denen sie misstrauisch beäugt werden.
	Hexenmeister	nutzen mögen	Ich bin der Hexenmeister und möchte den offenliegenden Zauberspruch nutzen.
	Hexenmeister	nehmen	Aber ich [Hexenmeister] nehme mir zuvor 1 Gold.
	Imhotep	soll verantwortlich sein	So soll er [Imhotep] für den Bau der allerersten Pyramide verantwortlich sein.
	König Manuel I.	anweisen	Sofort wies er [König Manuel I.] seine Bediensteten an, dass die Wände seines Palastes mit ähnlich prachtvollen Fliesen zu verzieren seien.
	Kräutersammler	besorgen mögen	Ich bin der Kräutersammler und möchte meinem Meister 3x „Kräutersud“ besorgen.
	Kräutersammler	besorgen	Aber ich [Kräutersammler] besorge meinem Meister zuvor 1x „Kräutersud“.
	Maler	zum Leuchten bringen können	Welcher Maler kann das Deckenbild erfolgreich wieder zum Leuchten bringen?
	Meister	umschreiben	Als Meister umschreibst du den Künstlern das Bild so genau wie möglich.
	Meister	investieren	Als Meister einer Händlergilde investiert ihr in Minen, entsendet Schiffe [...] und stellt die bekanntesten Kunsthandwerker an.
	Meister	entsenden	Als Meister einer Händlergilde investiert ihr in Minen, entsendet Schiffe [...] und stellt die bekanntesten Kunsthandwerker an.
	Meister	anstellen	Als Meister einer Händlergilde investiert ihr in Minen, entsendet Schiffe [...] und stellt die bekanntesten Kunsthandwerker an.
	Schlangenfänger	besorgen mögen	Ich bin der Schlangenfänger und möchte meinem Meister 3x Schlangengift“ besorgen.
	Schlangenfänger	besorgen	Aber ich [Schlangenfänger] besorge meinem Meister zuvor 1x Schlangengift“.
	Sultan	aussenden	Der Sultan sendet seinen getreuen Wesir Omar aus, um sich auf dem Basar nach geeigneten Kandidaten umzusehen.
	Ureinwohner	kennen	Der Ureinwohner kennt das Gelände.

Männliche Charaktere	Wolfshüter	besorgen mögen	Ich bin der Wolfshüter und möchte meinem Meister 3x „Wolfsblut“ besorgen.
	Wolfshüter	besorgen	Aber ich [Wolfshüter] besorge meinem Meister zuvor 1x „Wolfsblut“.
	Zauberer	brauen mögen	Ich bin der Zauberer und möchte mit den erforderlichen Zutaten einen Zaubersrank brauen.
	Zauberer	brauen	Aber ich [Zauberer] braue zuvor für 2 Gold mehr mit den erforderlichen Zutaten einen Zaubersrank.
Weibliche Charaktere	Hexe	brauen mögen	Ich bin die Hexe und möchte mit meinen erforderlichen Zutaten einen Hexensrank brauen.
	Hexe	brauen	Aber ich [Hexe] braue zuvor für 2 Gold mehr mit meinen erforderlichen Zutaten einen Hexensrank.
	Suleika	heiraten mögen	Suleika, [...] möchte heiraten.
	Wahrsagerin	umwandeln mögen	Ich bin die Wahrsagerin – und möchte 1 Gold in 2 kleine Tränke umwandeln.
	Wahrsagerin	umwandeln	So sei es! Aber ich [Wahrsagerin] wandle zuvor 1 Gold in 1 kleinen Srank um.
Neutrale Charaktere	Mitglieder	zusammenkommen	Als Mitglieder der ägyptischen Oberschicht kommt ihr in der Wüste zusammen, um diesem Spektakel beizuwohnen.

(Quelle: Eigene Darstellung)

Auswertung der Spielcharaktere und -figuren als Subjekte im Passivsatz mit Handlungsweisungen

Geschlecht	Subjekt	Handlung	Einbettung im Satz
Männliche Charaktere	Freskenmaler	angeheuert werden	Die besten Freskenmaler werden angeheuert und müssen ihr Können unter Beweis stellen.
	Helden	misstrauisch beäugt werden	Sie [die Helden] haben geplant, ihre Diebstähle gleichzeitig durchzuführen und sich dann so schnell wie möglich zurückzuziehen, um den Wachen auszuweichen, von denen sie [die Helden] misstrauisch beäugt werden.
	Helden	gezwungen sein	Nachdem sie all ihrer Ausrüstung beraubt wurden, sind die 4 Helden – ein Magier, ein Barbar, ein Elf und ein Zwerg – gezwungen, im Einkaufszentrum die Ausrüstung für ihr nächstes Abenteuer zu rauben.
	König Manuel I.	überwältigt werden	Doch die Portugiesen vereinnahmten sie für sich, nachdem König Manuel I. von der Schönheit der Fliesen überwältigt worden war.
Weibliche Charaktere			
Neutrale Charaktere			

(Quelle: Eigene Darstellung)

6.2 Zusammenfassung

In vielen Gesellschaftsspielen wählen die Spieler*innen nicht nur eine Spielfarbe, sondern auch einen damit verbundenen Spielcharakter und somit auch ein Geschlecht. Denn Spielcharaktere und -figuren sind meist eindeutig einem Geschlecht zuzuordnen. Die vorliegende Diplomarbeit untersucht, wie Sprache in Gesellschaftsspielen eingesetzt wird, um Geschlecht zu markieren, zu repräsentieren und zu konstruieren. Dazu wurde eine linguistische Diskursanalyse durchgeführt, deren Untersuchungsgegenstand die Spielregeln und Begleittexte von insgesamt 39 Gesellschaftsspielen darstellen, die im Zeitraum von 2008 bis 2018 erschienen sind und entweder mit dem Preis *Spiel des Jahres* ausgezeichnet wurden oder für diese Auszeichnung nominiert waren.

Die Analyseergebnisse zeigen deutlich, dass Spielcharaktere insbesondere durch Eigennamen und Berufsbezeichnungen sprachlich eindeutig geschlechtlich markiert werden. Zudem konnte festgestellt werden, dass die Überrepräsentation der männlichen Spielcharaktere dazu führt, dass vor allem Männlichkeit in Gesellschaftsspielen konstruiert wird. Werden die mit den Spielfiguren verbundenen Zuschreibungen (Attribuierungen, Prädikative und Handlungszuweisungen) in den Blick genommen, zeigt sich, dass in den Gesellschaftsspielen die in unserer Gesellschaft dominanten Geschlechterrollen und Stereotypen reflektiert und fortgeschrieben werden.

Schlagwörter:

Geschlechterkonstruktionen in Gesellschaftsspielen | Gender in Spielen | Genderlinguistik | linguistische Diskursanalyse | Geschlecht | Gesellschaftsspiele