

Felix Schröter: Von Kriegerinnen und Gebärmaschinen. Weibliche Figuren in *Game of Thrones*-Videospiele

In der medienwissenschaftlichen Forschung ist George Martin's *A Song of Ice and Fire*-Reihe (bzw. ihre TV-Adaption als HBO-Serie *Game of Thrones*) zum beliebten Forschungsgegenstand avanciert und wird unter anderem wegen ihres sozialen Realismus' und ihrer bemerkenswerten Figurendarstellungen kritisch gewürdigt. Während dies vor allem die starken und mehrdimensionalen Frauenfiguren in Buch und Serie betrifft, ist die steigende Anzahl an *Game of Thrones*-Videospiele dagegen kaum untersucht. Sowohl die spezifische Medialität digitaler Spiele als auch die sehr eigenen Gender-Dynamiken der Gamesbranche und -community machen die Darstellung weiblicher Figuren in *Game of Thrones*-Spielen dabei zu einem äußerst spannenden Untersuchungsgegenstand. Der Vortrag gibt einen Überblick über medienspezifische Darstellungsweisen weiblicher Figuren in aktuellen *Game of Thrones*-Videospiele und diskutiert, wie narrative Stereotype, spielmechanische Anforderungen, Genrekonventionen und nicht zuletzt die Struktur der Videospielebranche auf die Figurendarstellungen in diesen Spielen zurückwirken.

Felix Schröter, M.A

felix.schroeter@uni-hamburg.de

Institut für Medien und Kommunikation

Universität Hamburg

Von-Melle-Park 6

20146 Hamburg

Felix Schröter, M. A. arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg. Er ist Mitglied der Graduate School Media and Communication des Research Center for Media and Communication und beschäftigt sich im Rahmen seines Promotionsprojektes mit der Rezeption und Analyse von Computerspielfiguren. Zu seinen weiteren Forschungsgebieten zählen die Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele sowie transmediale Figurentheorie und historische Rezeptionsforschung.