

Eike Hendrik Buff  
Ausstellungsgestaltung und Szenografie  
Nebenfach: Medienkunst

Seminararbeit  
The Logic of the Aesthetics (SS 2022)  
Anne Meindl

Abgabe am 17.05.2023



DYS.4.ia

## 1. EINLEITUNG

Gegenstand dieser Übung ist das autobiographische Computerspiel *Dys4ia* (2012) der amerikanischen Autorin und Spieleentwicklerin Anna Anthropy. Ausgehend von Erzählung und Gestaltung des Spiels, möchte ich die Nahbarkeit desselben herleiten und anschließend eine Verortung zwischen kulturhistorischem Spielbegriff und ästhetischer Theorie vornehmen. Ich schreibe diese Hausarbeit vor dem Hintergrund meiner Tätigkeit als Medienpädagoge.

Anna Anthropy (auch Auntie Pixelante) ist Spieleentwicklerin (*Mighty Jill Off*, *Jennifer Janowski is Doomed*, *Triad*, *Dys4ia* u.a.) und Autorin (*Rise of the Videogame Zinesters*, *The State of Play*, *A Game Design Vocabulary* u.a.) (1). Als *Sorry Not Sorry Games* gestaltet sie zudem klassische Brettspiele. Sie ist Game Designer in Residence an der DePaul University Chicago und lehrt dort im Fachbereich Computing and Digital Media (CDM) in Seminaren wie *Ethics in Computer Games and Cinema* und *Game Design* sowie *-Development*. Ihre Katze heißt *Encyclopedia Frown* (2).

Anthropy studierte sechs Monate an der Southern Methodist University (SMU) Guildhall in Plano, Texas, einer dedizierten Game Design Universität mit dem Slogan "Game Changers Shaped Here". Als sie vorzeitig exmatrikuliert wird und von den harten Arbeitsbedingungen der Ausbildung und Spieleindustrie – Stichwort *Crunch Mode*<sup>1</sup> – enttäuscht ist, verarbeitet sie die Situation in ihrem ersten medial beachtetem Browserspiel *Calamity Annie* (2008) (3, S.95 ff.). Trotz Rückschlägen arbeitet sie als selbstständige Entwicklerin und veröffentlichte bis dato 19 Spiele zu tendentiell marginalisierten Themen wie unkonventionellen Beziehungsmodellen, Sexualität im Allgemeinen, Fetischismus und Pubertät.

Im 2012 veröffentlichten Titel *Dys4ia* geht es um Anthropys persönliche Erfahrungen mit einer hormonellen Geschlechtsangleichung. Das namensgebende Phänomen der Dysphorie ist das sprachliche Gegenstück zur Euphorie. Ihr Zustand wird bestimmt durch Unzufriedenheit, Unwohlsein und kann von Depressionen, Angstzuständen und Unruhe begleitet werden (4). Sie kann als banale Alltagsverstimmtheit oder als Symptom verschiedener Krankheiten und Störungen auftreten. Genderinkongruenz beschreibt einen "Zustand, bei dem sich Personen nicht mit dem ihnen bei der Geburt zugewiesenen Geschlecht identifizieren" (5) und zählt als üblicher Auslöser einer Dysphorie (englisch: *gender dysphoria*) (6).

THIS IS AN AUTOBIOGRAPHICAL GAME ABOUT MY EXPERIENCES WITH HORMONE REPLACEMENT THERAPY. MY EXPERIENCE ISN'T ANYONE'S ELSE'S AND IS NOT MEANT TO BE REPRESENTATIVE OF EVERY TRANS PERSON.

Dieser Disclaimer erscheint direkt nach dem Spielstart. Die Bezeichnung "AUTOBIOGRAPHICAL GAME" stellt alles Weitere in ein besonderes Licht: Es wird ein Wahrheitsanspruch generiert, der gleich dazu ein sonst tabuisiertes Thema betreffen wird.

---

1 *Crunch Mode* ist ein Begriff der von der Spieleindustrie geprägt wurde und die überdurchschnittliche Arbeitsbereitschaft, bishin zur Ausbrennung, bezeichnet.

## 2. DYS4IA

Das Spiel besteht insgesamt aus vier Kapiteln, die den Prozess der Autorin in verschiedene Episoden sortieren. In "GENDER BULLSHIT" werden Auslöser und Symptome der Dysphorie beleuchtet. "MEDICAL BULLSHIT" erzählt vom Entschluss zur hormonellen Therapie und deren Hürden innerhalb des amerikanischen Gesundheitssystems, während "HORMONAL BULLSHIT" die Therapie selbst – vor allem körperliche Veränderungen und psychische Nebenwirkungen – skizziert. Das Ende ist ein gutes, wenn auch mit Fragezeichen. „IT GETS BETTER?“ heißt das letzte Kapitel, welches von wachsendem Selbstbewusstsein erzählt und Spieler:innen hoffnungsvoll mit den folgenden Worten entlässt:

IT'S A SMALL THING  
BUT I FEEL LIKE  
I'VE TAKEN  
THE FIRST STEPS  
TOWARDS SOMETHING  
TREMENDOUS

Die Kapitel sind in jeweils mehrere Sequenzen unterteilt, die nicht unbedingt eine chronologische Geschichte erzählen, sondern viel mehr eine Sammlung an prägnanten Situationen erlebbar machen. Jede dieser Situationen wird durch Objekte, Figuren und gegebenenfalls deren Animationen illustriert, während eine Texteinblendung das Bild mit Gedanken und Gefühlen der Spielfigur komplettiert.

Die stets symbolhaften Grafiken sind im Pixelstil gehalten, das heißt eckig mit flächigen, kraftvollen Farben. Es wird weder Materialität über Texturen suggeriert, noch eine Dreidimensionalität vorgetäuscht. Animationen werden durchweg linear dargestellt, mathematisch gesehen also mit der einfachsten Berechnung einer Bewegung. Übergänge von einer zur nächsten Situation werden mit einem abrupten "zap" Geräusch angekündigt und über einige wild blinkende Quadrate, die einem Glitch gleichen, vollzogen.

Die mit jeder Situation neu gestellten Aufgaben sind ausschließlich mit den vier Pfeiltasten der Tastatur zu lösen. In der Regel steuert man eine der dargestellten Figuren an eine mit Pfeilen markierte Position in der Bildfläche, muss einem anderen Gegenstand ausweichen oder ihn berühren. Die zugrundeliegenden Spielmechaniken lassen sich an der Situation, d.h. den Interaktionsmöglichkeiten mit dargestellten Objekten und Figuren, einer Ähnlichkeit zu anderen Spieleklassikern oder dem eingeblendeten Text ableiten.

Die akustische Ebene unterstützt hauptsächlich die Atmosphäre und gibt Feedback bei bestimmten Ereignissen. Für das Verständnis der Geschichte ist sie irrelevant. Vor allem im letzten Level unterscheidet sich der Sound zum Rest. Anstelle von anschwellenden, wirren Geräuschen und Stimmen, erklingen nun ruhige Harmonien, die die Auflösung anfänglich eingeführter Konflikte unterstützen.

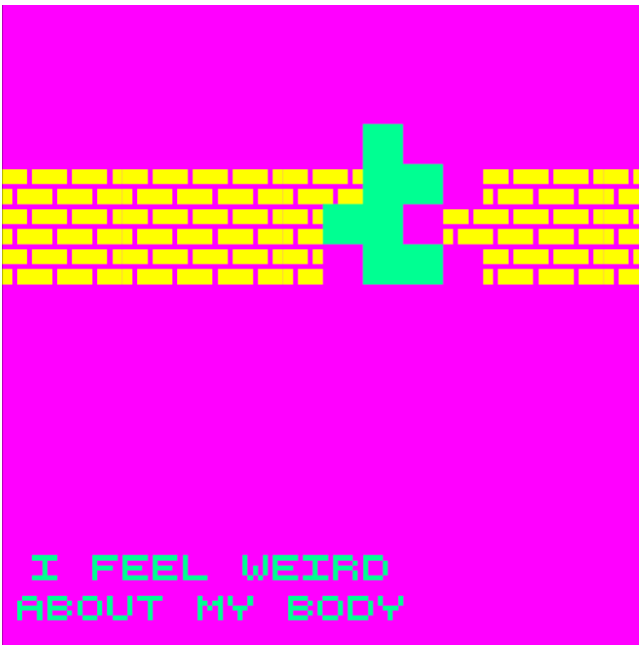


Abb.1



Abb.2



Abb.3



Abb.4



Abb.5



Abb.6

Während aktuelle Blockbuster der Spieleindustrie dem Trend folgen, eine immer überzeugendere Realitätsnähe zu präsentieren, fällt die Gestaltung von Spielen der alternativen Szene<sup>2</sup> vergleichsweise minimalistisch aus. Für die oft einzelnen Entwickler:innen oder kleinen Teams sind Ressourcen wie Zeit bzw. Geld, Know-How und Rechenkapazität begrenzende Faktoren. So entstehen ganze Subgenres, die sich diese Limitationen zu eigen machen; etwa die in Auflösung und Farbigkeit begrenzten Bitsy-Games<sup>3</sup>.

Auch Anthropy ist als selbstständige Entwicklerin darauf angewiesen, mit niedrigem Budget zu produzieren. So begründet sie die grafische Schlichtheit von *Dys4ia* in einem Interview als maßgeblich ökonomische Entscheidung (7). In ihrem zeitgleich erschienenen Buch "Rise of the Video-game Zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form" stellt sie dieser ökonomischen Eingeschränktheit jedoch ihre Vision einer pluralistischen Videospiele-Landschaft gegenüber. Darin sollen die persönlichen Geschichten und Ideale der Einzelnen die Hauptrollen spielen. Sie fordert, „I want games to be personal and meaningful, [...]. I want game creation to be decentralized.“<sup>4</sup> (3, S.9 f.).

Als Ebenbild dieser Vision erzählt *Dys4ia* eine persönliche Geschichte von normativitätsbedingter Exklusion – sei es durch politische Gruppen, an öffentlichen Orten, systemisch oder indirekt durch die Konfektionsgrößen von Frauenkleidung –, während es nach Idealen der Inklusivität und Gemeinnützigkeit gestaltet ist. Im Folgenden möchte ich die Gestaltungsmerkmale herausarbeiten, die ebendiese Ideale verkörpern. Dazu fasse ich sie in einer gemeinsamen Bedeutung, als Merkmale der Zugänglichkeit zusammen.

### 3. ZUGÄNGLICHKEIT

Um zu erahnen, wie sich diese Zugänglichkeit in der Gestaltung von *Dys4ia* niederschlägt, fangen wir ganz von vorne an: Das Spiel ist in visueller Form, in englischer Sprache, an einem elektronischen Endgerät mit geeignetem Browser und Internetzugang erlebbar. Es gibt somit fünf Grundvoraussetzungen, während alle weiteren die Zugänglichkeit des Spiels bestimmenden Faktoren sozusagen weich sind und sich in einem Spektrum zwischen "zugänglich" und "unzugänglich" abbilden ließen.

Zur Zugänglichkeit einer Sache gehört natürlich zuallererst die tatsächliche Vorhandenheit bzw. Erwerblichkeit. Grundlegend für Anthropys Arbeit ist ihre Freeware- und OpenSource-Moral: Die meisten ihrer Spiele, eine Schriftensammlung, Essays, Gedichte, sowie Materialsammlungen, um eigene Spiele zu entwickeln, hostet sie spendenbasiert auf der Plattform *itch.io*. Teilweise können

---

2 Nachdem seit den 2000er Jahren auf großen Portalen wie Steam eine Kommerzialisierung der sogenannten Indie Games stattfindet, grenzt sich die nicht profitorientierte Szene mit dem Begriff Alt Games dazu ab.

3 Es gibt einen HTML Editor für Bitsy Games, kostenlos auf <https://make.bitsy.org/>

4 Das Potential der alternativen Spielentwicklerszene wird immer größer durch die Co-Entwicklung und Bereitstellung von opensource tools über das Internet, sowie spendenbasierten Plattformen wie *itch.io*, die die Veröffentlichung eines Spiels ohne Publisher ermöglicht. Diese haben präinternet vor allem die Herstellung und Vermarktung physischer Datenträger gewährleistet (3, S.68).

ihre Bücher auf archive.org digital ausgeliehen werden. Schließlich kann auch Dys4ia kostenlos auf freegames.org oder archive.org gespielt werden, während ein Gaming Blockbuster für die Playstation 5 bei Neuerscheinung auch mal 60€ kostet.

Als Barriere führt Anthropy selbst immer wieder den Umfang eines Titels an: Je mehr Zeit ein Spiel in Anspruch nimmt, desto unzugänglicher ist es. Diese – in einer Gesellschaft, die der kapitalistischen Zeit-ist-Geld Logik folgt quasi tautologische – These stellt sie vor dem paradoxalen Hintergrund auf, dass die Spieleindustrie zur Produktion immer längerer Titel tendiert und liefert das passende Argument für diesen Trend: "the target audience of most of the industry's games [is] a mostly young and mostly male audience that has few obligations and plenty of disposable income." (3, S.15). Das Spielen von Blockbuster-Videospielen fußt so gesehen auf Privilegien, die einer verhältnismäßig kleinen Gruppe von Menschen zukommen. Ein Vergleich: Während der Spielumfang von GTA V laut communitybasierten Angaben etwa 50 Stunden beträgt (8), belegen Playthrough-Videos von Dys4ia eine durchschnittliche Spieldauer von sechs bis zehn Minuten.

Die Voraussetzung einer Fähigkeit im Umgang mit Controllern oder komplexeren Steuerungssystemen wie Tastatur und Maus, kombiniert mit Reaktionsfähigkeit, aber auch das über das wiederholte Spielen antrainierte Verständnis für ein Spiel – etwa taktisches Vorgehen aufgrund von Erfahrung – (englisch: Skill) kann den sogenannten Flow beim Spielen negativ beeinflussen. Dieser Hürde entgegnet Anthropy mit einer einfachen Steuerung anhand der vier Pfeiltasten und einem Spielkonzept, in dem es kein Gewinnen oder Verlieren im herkömmlichen Sinne gibt. Das Wesentliche des Spiels besteht nicht darin, eine Fähigkeit auszubauen (möglichst schnell zu sein, möglichst viele Punkte zu sammeln etc.) oder komplexe Rätsel zu lösen, sondern generiert seinen Mehrwert maßgeblich aus der Erzählung – mehr dazu später.

Auch wenn es Anthropys Muttersprache ist und deshalb vielleicht keine ihrer bewussten Gestaltungsentscheidungen war, muss erwähnt werden, dass die verwendete englische Sprache einem breiten Publikum Zugang gewährt. Nennenswert an der Sprache in Dys4ia ist zudem, dass sie mit einem verhältnismäßig geringem Leseaufwand und einfacher Wortwahl eine Vielzahl an Situationen auf den Punkt bringt (vgl. Abb 1-6, sowie Anhang I). Durchschnittlich sind es 10,8 Wörter pro Situation, bei einer Anzeigedauer von 11,7 Sekunden pro Situation.

Mit dem Verzicht auf geschlechtliche Merkmale in der Darstellung von Personen (vgl. Abb.2 u. 3), verweigert sich das Spiel der typischen Zuschreibungen (bspw. "Frauen haben lange Haare"), sowie der damit verbundenen Reproduktion von Binärstereotypen. Die Darstellung der Spielfigur kann je nach Situation sogar zwischen Schmetterling, Alien, Kraken, Person, Schild und einem tetrisähnlichen Block variieren. Diese Fluidität schafft einerseits ungewöhnliche Identifizierungsmöglichkeiten, unter Umständen allerdings auch Unsicherheit und Fragen wie: bin ich das?

Die Art der Darstellung im Pixelstil, sowie die Beschränkung auf symbolische Grafiken lassen den Spieler:innen einen Spielraum. Indem beispielsweise die Toilette (Abb.4) im ersten Kapitel nicht genau die Toilette aus Anthropys Erfahrung ist – mit den Details etwa einer amerikanischen Toilet-

te<sup>5</sup> – , kann die Toiletten-Situation als Sprungbrett dienen, sich die eigene Vorstellung einer Toilette zu Hilfe zu nehmen, und die Erfahrung zur eigenen zu machen.

In der Anordnung aller grafischen Elemente ist weiterhin eine Ähnlichkeit zu sozialen Netzwerken wie Instagram, Facebook oder zur Meme-Kultur des 90er-Jahre-Internets zu erkennen. Vorallem die quadratische Bildfläche, die prägnanten, vertikal zentrierten Texteinblendungen in Großbuchstaben, die schnellen Bildwechsel als Entsprechung zum Scrolling<sup>6</sup>, aber auch die humorvoll-ironischen Details – wenn etwa die nervöse Spielfigur unaufhörlich auf- und abhüpft und die Bewegung im Raum dadurch gleichzeitig zur Herausforderung wird (Abb.2) – erwecken diese Assoziation. Durch diese Anknüpfung an bekannte Darstellungsformen erleichtert Anthropy einer Zielgruppe den Zugang zu ihrem Spiel, die größer wohl nicht sein könnte, den Nutzer:innen sozialer Medien.

Auf gewisse Weise steckt in jener Anknüpfung – beachtet man die Gamification-Methoden Sozialer Netzwerke und interpretiert Instagram einmal als Spiel<sup>7</sup> – sogar die Essenz von Anthonys Arbeitsweise: "A lot of what was important for me was the idea of taking tropes and norms of games and marrying them with a context that was very queer and very unrepresented in games." (7).

Im Computerspiel wird die eigene Unzulänglichkeit demonstriert, im Film die einer Rolle (vgl. 9, S.15). Dieser Vergleich aus Jesper Juuls Buch "The Art of Failure" (2013) trägt ein besonderes Potential von Computerspielen in sich: Die Interaktion mit dem Regelwerk eines Spiels mündet je nach Können und Motivation in Erfolg oder Niederlage. Beide Ausgänge fallen zwingenderweise auf die Spieler:innen zurück. Das Scheitern auf dem Screen wird zum eigenen Scheitern und hierdurch evozierte Empfindungen in besonderer Weise erfahrbar<sup>8</sup>. Anthropy nutzt dieses Phänomen aus, indem sie Spieler:innen einem Regelwerk aussetzt, in dem es unter Umständen keine Lösung für eine Problemstellung gibt. Zwei Beispiele: Dass der Klotz in Abb.1 nicht durch das Loch in der Mauer passt, bedeutet die Unauflösbarkeit der Situation, der ich als Spieler:in ausgesetzt bin. Man steht buchstäblich vor der Wand und ist mindestens ratlos, bevor ein Glitch die nächste Sequenz einleitet. In Abb.5 besteht der Konflikt im Widerspruch zwischen der männlichen Anrede „Sir“ und dem Körpergefühl der Protagonistin. Dass sich die Spielfigur ausschließlich nach rechts bewegen lässt, verdeutlicht die Ausweglosigkeit. Als Spieler:in kann ich den unangenehmen Gesprächen also nicht entkommen und muss mich dem Regelwerk des Spiels beugen.

---

5 Entgegen dem vorigen Absatz, werden die Frauen in dieser Sequenz gerade deswegen mit langen Haaren dargestellt, da sie die binäre Einteilung westlicher Toiletten in „Mann“ und „Frau“ verdeutlichen.

6 „When someone mindlessly ‚scrolls‘ through their social media feed(s). Generally speaking a waste of precious and valuable time.“ - Urban Dictionary Ergebnis zu „Scrolling“

7 Sicherlich könnte man Dys4ia auch als Kritik an Gamification-Methoden der Sozialen Netzwerke betrachten, denn es behauptet eine Welt der Feeds, die nicht von Selbstdarstellung in Perfektion, Freiheit und Werbung dominiert wird.

8 Scheitern bedeutet, dass eine im Spiel gestellte Aufgabe nicht gelöst werden konnte. Im Game Development wird dies auch als lose-state bezeichnet. Um nun im Spielverlauf fortzuschreiten müsste die eigene Interaktion mit dem Regelwerk des Spiels reflektiert und optimiert werden.



Im Nacherleben dieser Situationen wird auf einer ganz sinnlichen Ebene Zugang zur Genderdebatte in Politik und Gesellschaft geschaffen. Einer Debatte, die zur globalen Grundsatzfrage avanciert ist, zur Spaltung der Gesellschaft führt und nicht selten Hass und Gewalt zur Folge hat. Gleichzeitig jedoch stellen Reddit-Posts und Youtube-Kommentare in Bezug auf „queer games“ die absurde Forderung „keep politics out of games“ (10).

Dys4ia hat – vielleicht gerade aufgrund seiner inklusiven Beschaffenheit – wenig von einem herkömmlichen Computerspiel. Es verweigert sich jedem Wettkampfgedanken, umgeht den klassischen lose-state und stellt Spieler:innen nicht vor ein Problem, das auf intelligente Weise gelöst werden müsste. Im Vordergrund steht stattdessen das Kanalisieren von Empfindungen, dessen Intensität auf der Verbindung 1) einer persönlichen, erfahrungsbasierten Erzählung und 2) der dem Medium inhärente emotionale Integration der Spieler:innen durch Interaktion beruht. Innerhalb der Gaming Szene ist Dys4ia daher seit Erscheinungsdatum eine umstrittene Referenz und ggfs. sogar Auslöser dafür, wenn die Definition des Computerspiels zur Debatte steht (11).

Im Folgenden möchte ich keineswegs klären, ob Dys4ia nun als Computerspiele zu werten sei oder nicht. Viel mehr lohnt es sich, eine Verortung zwischen kulturhistorischem Spielbegriff und ästhetischer Theorie vorzunehmen und daran einige abschließende Gedanken abzuleiten.

#### **4. ABSCHLIESSENDE GEDANKEN**

Baumgartens Aesthetica von 1750 plädiert für die Anerkennung der Sinneswahrnehmung als erkenntnistheoretisch relevante Fähigkeit des Menschen und setzte damit den Grundstein der Ästhetik als philosophischer Disziplin in einer Zeit, die von metaphysisch-rationalistischer Theorie dominiert wurde. Die ästhetische Übung steht in seiner Theorie für den Ausbau dieser Fähigkeit und beginnt bereits im Kindesalter mit der Nachahmung und dem Spiel (12, S.33 f.).

Es klingt an, dass "Spielen" auch als Lernen verstanden werden könnte. Ein Kind balanciert im Spiele und entwickelt ein Gefühl für den eigenen Körper; es ahmt die Gespräche der Erwachsenen nach, übt hieran die Stimmorgane und lernt letztlich eine Sprache; diese Reihe könnte vom Bezug zum Kindesalter gelöst und beliebig weitergeführt werden. Das Motiv der Nachahmung ließe sich durchaus auch im Spielen autobiographischer Videospiele wiederfinden: Indem ich die Rolle einer diskriminierten Person einnehme, übe ich mich in Empathie.

200 Jahre später formuliert Schiller seine Biefe über die Erziehung der Menschheit und fordert die Änderung gesellschaftlicher Zustände durch die "Veredelung des Charakters", des Individuums. Er stellt das "freie Spiel der Erkenntniskräfte" (oder auch das "ästhetische Spiel") – dessen Ziel ein Zustand der Ausgewogenheit zwischen den beiden im Menschen vorangelegten Grundtrieben Affektionalität und Rationalität ist – in das Zentrum seiner "ästhetischen Bildung". Weiter stellt er eine Bedingung an die Kunst: "Der Künstler darf nicht selbst zum Opfer seiner Zeit werden, sondern muss dem Idealismus seines Herzens folgen und standhaften Muth beweisen; so gibt er die Richtung zum Guten vor. [...] Dann wird der ruhige Rhythmus der Zeit die Entwicklung bringen, die notwendig ist für einen gelebten Humanismus." (13, S.34 ff.). Schiller verknüpft hier die Kunst mit



dem Spielbegriff, und stellt beide in den Dienst eines höchst politischen Vorhabens: die Errichtung eines humanitären Staates.

Nach Anthropys Definition ist ein Spiel eine auf einem Regelwerk basierende Erfahrung („A game is an experience created by rules.“) (3, S.43). Nun reproduzieren die Regeln von Dys4ia als autobiographisches Spiel das „echte“ Leben und genügen in der verändert spielhaften Darstellung komischerweise, die Regelmäßigkeit unseres Kulturkreises in Frage zu stellen. Statt eine Richtung vorzugeben, werden vielmehr bestehende Verhältnisse vorgeführt. Letztlich steht Dys4ia – so wie vielleicht Anthropys gesamtes Werk – der schillerschen Motive sehr nahe: Es lässt sich als Wunsch nach einer vielseitigen, toleranten und empathischen Gesellschaft lesen, in der nicht die kommerzialisierten Erzählungen privilegierter Gruppen die Ideale heranwachsender Generationen formen und letztlich Ausgrenzung und Gewalt legitimieren.

Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga beschreibt das Spiel als eine Handlung ohne materielles Interesse oder Nutzen, die "begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewusstsein des "Andersseins" als das "gewöhnliche Leben" (14, S.34). Nicht von ungefähr stammt der oft tröstend gemeinte Ausruf "Ist doch nur ein Spiel!", der die Abgrenzung vom Spielgeschehen fordert und damit die Loslösung vom Alltag, Konsequenzbefreiheit suggeriert. In Bezug auf Dys4ia baut dieser Ausruf jedoch eine Spannung auf. Vor dem Hintergrund, dass die zugrundeliegende Erzählung auf persönlichen Erfahrungen - dem Alltag der Autorin - basiert und in gewissem Maße auch den Alltag anderer Transpersonen repräsentiert, würde die Abgrenzung vom Spielgeschehen zur politisch moralischen Frage: Will ich die Ausgrenzung nichtbinärer Personen wahrnehmen, oder nicht?

Mit der Arbeit an diesem Text bin ich einem intrinsischen, ehrlichen Interesse gefolgt, denn nach meinem ersten Erlebnis mit dem Spiel war ich inspiriert in meiner Arbeit als Medienpädagoge. Deutlicher als vorher scheint mir Dys4ia ein äußerst passendes Exempel zu sein, um die verschiedenen Zusammenhänge zwischen Spiel, Kunst und Politik zu diskutieren. Nachdem ich dem intuitiven Ansatz folgte, die Merkmale seiner Zugänglichkeit zu untersuchen, musste ich feststellen, dass man diese gut in zwei Kategorien hätte separieren können: Einerseits die Beschaffenheit des Spiels selbst, die überhaupt eine Wahrnehmbarkeit ermöglicht, sowie die intellektuellen Zugänge, die das Spiel durch seine Erzählung erschafft. Doch nun möchte ich mich mit dem stattgefundenen Prozess zufriedengeben und diese Übung beenden.

## 6. ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Alle sechs Abbildungen sind Screenshots aus dem Spiel.

## 7. QUELLENVERZEICHNIS

[1] Wikipedia Artikel zu „Anna Anthropy“ (zuletzt abgerufen 17.05.23);

[https://en.wikipedia.org/wiki/Anna\\_Anthropy](https://en.wikipedia.org/wiki/Anna_Anthropy)

[2] Anna Anthropys Mitarbeiter:innenseite der DePaul University CDM (zuletzt abgerufen 17.05.23)

<https://www.cdm.depaul.edu/Faculty-and-Staff/pages/faculty-info.aspx?fid=1354>

[3] Anthropy, A. (2012). Rise of the Videogame Zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form. Seven Stories Press, U.S.. ISBN-13 9781609803728

[4] Wikipedia Artikel zu „Dysphoria“ (zuletzt abgerufen 17.05.23);

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dysphoria>

[5] Wikipedia Artikel zu „Genderinkongruenz“ (zuletzt abgerufen 17.05.23);

<https://de.wikipedia.org/wiki/Genderinkongruenz>

[6] Wikipedia Artikel zu „Gender dysphoria“ (zuletzt abgerufen 17.05.23);

[https://en.wikipedia.org/wiki/Gender\\_dysphoria](https://en.wikipedia.org/wiki/Gender_dysphoria)

[7] Jesper Juul im Interview mit Anna Anthropy (zuletzt abgerufen 17.05.23);

<https://www.jesperjuul.net/handmadepixels/interviews/anthropy.html>

[8] Communitybasierte Spielzeitstatistiken von GTA V (zuletzt abgerufen 17.05.23);

<https://howlongtobeat.com/game/4064>

[9] Juul, J. (2013). The Art of Failure - An Essay on the Pain of Playing Video Games (Playfull Thinking). The MIT Press. ISBN-13 978-0262529952

[10] Errant Signal - „Keep Your Politics Out of my Video Games“ (zuletzt abgerufen 16.05.23);

[https://www.youtube.com/watch?v=7\\_tdztHiyiE](https://www.youtube.com/watch?v=7_tdztHiyiE)

[11] Berman, J. (2014). Flavorwire Beitrag „Is dys4ia a Game About the Transgender Experience or Is It a Work of Art?“ (zuletzt abgerufen 17.05.23);

<https://www.flavorwire.com/443187/the-dys4ia-debate-how-queer-creators-are-challenging-conventional-ideas-about-what-makes-a-video-game>

[12] Baumgarten, Alexander G. (Herausgeber: Hans R. Schweizer, 2013). Theoretische Ästhetik: Die grundlegenden Ausschnitte aus der „Aesthetica“(1750/58). Lateinisch - Deutsch. Felix Meiner Verlag. ISBN-13 9783787307852

[13] Schiller, F. (2009). Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Suhrkamp Studienbibliothek (stb). Frankfurt am Main. ISBN-13 978-3-518-27016-5

[14] Huizinga, J. (1956). Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (1938). Reinbek b. Hamburg

## ANHANG I: Transkription der Texteinblendungen in Dys4ia

(Drei Striche bedeuten immer den Wechsel von einem Screen oder Kapitel zum nächsten.)

A GAME BY ANNA ANTHROPY  
DYS4IA  
WITH MUSIC BY LIZ RYERSON

PRESS DOWN TO BEGIN

---

THIS IS AN AUTOBIOGRAPHICAL GAME ABOUT MY EXPERIENCES WITH HORMONE REPLACEMENT THERAPY. MY EXPERIENCE ISN'T ANYONE'S ELSE'S AND IS NOT MEANT TO BE REPRESENTATIVE OF EVERY TRANS PERSON.

---

LEVEL 1 GENDER BULLSHIT

---

I FEEL WEIRD IN MY BODY

THESE FEMINISTS DONT ACCEPT ME AS A WOMAN

GIRLY CLOTHES - DON'T FIT

EVERYONE CALLS ME SIR  
EXCUSE ME, SIR! - MA'AM  
CAN I HELP YOU, SIR? - MA'AM  
AND WHAT WILL YOU HAVE, SIR? - MA'AM

SHAVING IS HUMILIATING

I FEEL LIKE A SPY WHENEVER I USE THE WOMEN'S BATHROOM

MAYBE I SHOULD FINALLY GO ON  
HORMONES

---

LEVEL 2 MEDICAL BULLSHIT

---

NOW TO FIND A GOOD CLINIC

ARE YOU A WOMAN? - YES.

ARE YOU SURE? - YES.

ARE YOU REALLY SURE? - YES.

I DON'T BELIEVE YOU.

(UNREADABLE SIGNATURE)

ONE THAT DOESN'T FORCE ME TO TAKE A PSYCH EXAM

OR JUMP TO TOO MANY HOOPS

WAITING ROOM - 5 - 4 - 3 - 2 - 1

AT LAST, I'M AT A CLINIC

MY GIRLFRIEND IS HERE WITH ME

I'M A LITTLE NERVOUS.

„STAND ON THE THING PLEASE!“

HIV TEST

NEGATIVE

„YOU SEEM TO HAVE A HIGH BLOOD PRESSURE.“

„DO YOU HAVE ANY IDEA WHAT MIGHT HAVE CAUSED THAT?“

I CAN'T PRESCRIBE YOU ESTROGEN UNTIL YOU GET YOUR BLOOD PRESSURE DOWN.

140 - 135 - 130 - 125 - 120

---

LEVEL 3 HORMONAL BULLSHIT

---

PRESCRIPTION FOR ESTRADIOL

TAKE 1 TABLET BY MOUTH DAILY

WHOEVER (SIGNATURE)

FINALLY

ESTRADIO SPIRONOLACTONE

TOTAL \$100

I'LL USE MY UNSURANCE

\$99

100% - 99% - 98% - 97% LIVER

PRO-TIP: LET ESTRADIOL DISSOLVE UNDER YOUR TONGUE

MY NIPPLES ARE INCREDIBLY SENSITIVE

THESE BLOOD PRESSURE MEDS ARE REALLY DRAINING MY ENERGY

EVERYTHING MY GIRLFRIEND SAYS MAKES ME CRY

CHOCOLATE IS PRETTY GOOD

IN FACT, EVERYTHING IS PRETTY GOOD RIGHT NOW

THIS HAIR IS GOING TO GO AWAY, RIGHT?

I FEEL WEIRDER ABOUT MY BODY THAN I EVER HAVE

„YOUR HIGH BLOOD PRESSURE SEEMS TO HAVE RETURNED.“

„I'M AFRAID I CAN'T RENEW YOUR ESTROGEN PRESCRIPTION.“

---

LEVEL 4 IT GETS BETTER?

---

[inhousepharmacy.biz](http://inhousepharmacy.biz)

ORDER FROM HOME (SHOPPING CART) 2

ESTROGENS >> ESTRADIOL

ANTI-ANDROGENS >> SPIRONOLACTONE

CHECK OUT

IT'S YOUR SISTER. I READ ON THE INTERNET THAT YOU'RE TAKING HORMONES? WHY?

HEY, THAT HAIR DID GO AWAY!

THIS HAIR DIDN'T

WHAT  
MY MOM ACTUALLY GOT ME CUTE CLOTHES FOR CHRISTMAS

THESE DUMB BITCHES STILL SAY I'M A MAN

SOMETIMES I CAN ALMOST SEE MYSELF AS BEAUTIFUL AS MY GIRLFRIEND SAYS I AM

MY TITS ARE GETTING BIGGER  
AND MY GIRLFRIEND CAN FINALLY TOUCH MY NIPPLES AGAIN

I FEEL MORE VISIBLE THAN I'VE EVER BEEN

IT'S YOUR MOTHER. WHEN ARE YOU GOING TO GET YOUR BLOOD PRESSURE TAKEN CARE OF?

MY CONFIDENCE IS RISING  
CAN I HELP YOU, SIR? - MA'AM!

IT'S A SMALL THING  
BUT I FEEL LIKE  
I'VE TAKEN  
THE FIRST STEPS  
TOWARDS SOMETHING  
TREMENDOUS

---

THE END  
JUST THE BEGINNING