

**Zeitschrift:** Skipper : Magazin für lesbische Lebensfreude  
**Herausgeber:** Skipper  
**Band:** - (2005)  
**Heft:** 2

**Artikel:** The new gameration?  
**Autor:** Schaeuecker, Renée  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-630960>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 11.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# the new generation?

Was machen eigentlich junge Frauen, die wie selbstverständlich keine Mühe haben, ihre Freundin in der Bahnhofshalle zu küssen, sie beim Einkaufen im Coop an die Hand zu nehmen und ihren Eltern, ohne jeden Anflug von Zweifel, die neue Freundin vorstellen – anstelle des eingeplanten Schwiegersohns. Und wieso kümmern sich so wenige von ihnen darum, warum sie es mit ihrem Coming-out um so vieles leichter haben als noch die Generation ihrer Mütter? Wir wollen in loser Folge junge Frauen danach befragen, was ihnen wichtig ist im Leben. *skipper* verfolgt damit hauptsächlich das Ziel, die viel gerühmte lesbische Vielfalt aufzuzeigen und ihr eine Stimme zu geben. Wir wollen unseren Leserinnen und Interessentinnen ein Gespür dafür vermitteln, wie sehr sich das Selbstverständnis lesbischen Lebens unterscheiden kann. Vielleicht verhelfen diese Artikel zu einem umfassenderen Bild einer verschieden verstandenen Community.



Vanessa ist 19 und hat einige Jahre täglich über Stunden mit Konsolen- oder Computerspielen verbracht. Sie ist frisch verliebt, interessiert sich für HipHop, besucht eine Gesangsschule und ist zudem Tänzerin. Vanessa ist eine mehr oder weniger typische Vertreterin einer jungen Generation von Lesben, für die viele Dinge selbstverständlich sind. Feministische und radikal lesbische Forderungen zeigen – wenn auch nicht unbedingt vordergründig – Wirkung. Die akademischen Diskurse über ein post-moderne Leben der Geschlechter müssen ihre Positionen ja irgendwoher beziehen. Über alle theoretischen Wahrnehmungen und Befassungsfassungen hinweg bezieht sich die

aktuelle Identitätsfindung Heranwachsender vermeintlich auf deutlich weniger Politisches als vor 20 Jahren. Das kann man dann als postpostmoderne Reaktion auf die soziale Perfektionierung der Vereinzelung zurückführen oder etwas pessimistischer für die Wiederkehr des ewig Gleichen halten. Fakt ist, die Mehrheit der heute Zwanzigjährigen, inklusive der lesbischen Zeitgenossinnen, zeigen sich äusserst renitent gegenüber genderorientierten Diskursen, akademischen Rollenaufösungen und dergleichen mehr. Stattdessen feiern sie fast in naiver Sorglosigkeit die Rückkehr «weiblicher Schönheitsideale» die für viele ältere Lesben noch Dreh- und Angelpunkt ihrer radikal-feministischen Gesellschaftskritik war. Da stellt frau dann erstaunt fest, wie diese jungen Frauen heute hart Umkämpftes so mir-nichts-dir-nichts verkehren in alte Rollenzuschreibungen und die popmodernen Moden mitmachen, als hätte es den Feminismus der 80er nie gegeben. Und gleichzeitig gibt es dieses innere Schmunzeln über diese Lockerheit, mit der junge Lesben heute unverkrampft die Insignien der Oberflächlichkeit mitgestalten. Da rutscht denn auch sofort das feministisch fühlende Herz fast in die Hose. «Da war doch noch was.» Der Verstand lässt sich wohl beruhigen mit den gut gemeinten Thesen, dass es gleichwohl ja nicht dasselbe ist, was die jungen Frauen da heute machen. Es gab ja genau diesen feministischen, diesen (trans)Gender-Diskurs, der eben nicht spurlos an den Haushalten, respektive der Wahrnehmung der neuen Generation vorbeizog. Aber das Herz lässt sich nicht so leicht ein X für ein U vormachen. Es verdächtigt einfach nur den Zeitgeist, der genug zu haben scheint von anstrengenden Diskussionen um Frauensprache, Modediktaten und Rollenzuweisungen. Und dann sucht es sich einen kleinen Trampelpfad, der da heisst: «Weise die genderistischen Erkenntnisse im Alltag leben und lustvoll der jungen Generation beim hoffentlich ernst gemeinten Dekonstruieren (aller Zuschreibungen!) zusehen.» Dabei möchte das Herz wohlwollend über manchen Lapsus (des regressiv Vereinfachenden) der neu-

en Lesben hinwegsehen und sich an allen Erscheinungsweisen postfeministischer Unverkrampftheit erfreuen.

Wir müssen feststellen, dass lesbische Lebensweisen vielfältiger sind, als wir oft geneigt sind zu akzeptieren. Dass es da draussen genügend junge Frauen gibt, die sich ihre Identität genauso suchen, wie wir das – gestützt von einer streitbaren «Lesben-nation» oder etwas sanfteren «Queer-Community» – nicht anders machen mussten. Eine neue Generation von Lesben, die sich positionieren wollen. Lange war es für Lesben identitätsstiftend, das System in dem sie aufwachsen zu analysieren und sich abgrenzend auf die «andere» Seite zu schlagen. Offensichtlich gibt es für die Generation junger Lesben anderes, das ihre Identität stiftet. Ich habe Vanessa befragt, was diesbezüglich für sie wichtig ist.

*Hast du jemals dein Lesbischsein verleugnen müssen?*

Nein. Das wäre auch schlimm. Meine Freundin zum Beispiel kann es nicht allen sagen. Obwohl ich es nicht mag, akzeptiere ich es bei ihr, weil ich sie liebe. Leider akzeptiert es nicht jede Familie. Für mich ist das eine Form der Unterdrückung. Liebe sollte solche Grenzen nicht kennen.

*Wie ist das in deiner Familie?*

Oh, bei mir ist das anders. Für meine Mutter ist das o.k. Meine Schwester findet das cool. Sie meint, wenn sie nicht mehr mit ihrem Freund zusammen ist, will sie auch lesbisch werden.

*Was meinst du zum Partnerschaftsgesetz und der anstehenden Abstimmung?*

Nun, ich werde wohl abstimmen gehen. Und wenn das Partnerschaftsgesetz dann endlich durchkommt, dann heirate ich meine Freundin.

*Wie kamst du zum Spielen?*

Meine erste Konsole war der ganz einfache 'Nintendo'. Damals war ich etwa fünf Jahre alt. Ich spielte Tag für Tag – immer dasselbe Spiel: 'Mario brothers'. Mario lief einfach

immer von links nach rechts. Ich war ziemlich vernarrt in das Spiel und wollte sein wie er. Nachdem ich 'Mario brothers' ausgereizt hatte, verschwand mein Interesse für Spiele fürs Erste. Ich kaufte zwar immer die neuesten Konsolen und Spiele. Aber so richtig süchtig war ich nicht.

Das änderte sich mit der Scheidung meiner Eltern. Ich war inzwischen zwölf und begann wieder intensiv zu spielen. Es war die für mich nahe liegendste Art, die Trennung meiner Eltern zu verarbeiten. Fast automatisch besann ich mich auf das alte Hobby und spielte von morgens bis abends. (Na ja! Zwischendurch ging ich auch mal in die Schule.)

Ich begann, mir regelmässig die neuesten Zeitschriften und Spiele zu kaufen. Ich war nicht wirklich abhängig. Aber ich spielte wirklich intensiv. Ich suchte einfach nach irgendetwas, das ich machen konnte, ohne gross über den Rest nachzudenken – über das Wieso, Weshalb und Warum sich meine Eltern scheiden liessen.

*Wie ist das jetzt für dich?*

Jetzt spiele ich aus Spass. Mich interessiert oft nicht mehr das Spiel als solches, sondern vielmehr wie es aufgebaut ist - nicht technisch, sondern von der Story und den Charakteren her.

*Welche Art Games holst du dir am liebsten auf den Bildschirm?*

Horror-Games faszinieren mich am meisten. Ich weiss, dass ist nicht typisch Mädchen. Aber ich finde es einfach cool, mich während eines Spieles so richtig zu erschrecken wie in 'Doom 3' oder 'Obscure'. Wenn ich total aufgeregt bin, wenn es so richtig gruselig wird, dann ist das Spiel perfekt für mich.

*Stichwort Mädchen und Frauen – wie ist das Verhältnis der Geschlechter beim Gamen?*

Mittlerweile habe ich Männer kennen gelernt, die mich als «Gamerin» akzeptieren und ernst nehmen. Das war nicht immer so. Ich selbst habe überhaupt nicht das Gefühl, das ich denen irgendetwas beweisen müsste. Als ich noch jünger war, wurde ich als Game-Freak nicht richtig ernst genommen. In der Regel gehen Jungs davon aus: «Frauen und Gamen – so die richtig harten Spiele – das geht doch nicht. Das passt einfach nicht.» Ich persönlich meine wer so denkt,

hat Angst vor starken und selbstbewussten Frauen. Und was erst, wenn die Frau dann noch besser spielt? Für mich ist das alles völliger Schwachsinn. In der Regel habe ich mit solchen Spielern nichts mehr zu tun. Es ist einfach nicht cool, von jemandem etwas lernen zu wollen, der eigentlich meint, Frauen könnten nicht richtig Gamen.

*Was sind zurzeit deine Lieblingsspiele?*

Als erstes 'Fable', dann natürlich 'Doom 3' und 'Obscure'.

Bei 'Fable' schlüpft man in die Haut eines kleinen Jungen, dessen Familie überfallen wurde. Vater tot, Mutter und Schwester entführt. In der Rolle des heranwachsenden Helden muss man sich entscheiden, ob man gut oder böse wird. Also sehr einfach. Es ist im Ganzen auch ein moralisches Fragen. Womit kommt man weiter im Leben. Und was bedeuten Freundschaft, Feindschaft und Liebesglück. Du kannst es so oder so spielen und sehen, mit welcher Einstellung du weiter kommst. Und du stellst fest, dass Bösesein dich zwar weiter bringt, aber nicht wirklich Spass macht. Das ist doch schon was.

*'Doom 3' – ist das nicht eines der Spiele, das immer wieder in den Schlagzeilen landet?*

Ja – 'Doom 3' ist eines dieser Ego-Shooter-Games, bei dem es vornehmlich darum geht, die gegnerischen Monster so vollständig wie möglich platt zu machen. Deine Aufgabe ist der Schutz einer Forschungseinrichtung, in der allmählich alle infiziert sind und sich in Mutationen verwandeln. Du kämpfst allein und ziehst durch die wirklich hervorragend designte Gegend, um auf alles zu ballern, das sich bewegt. Bei 'Doom 3' geht es weniger um eine Story als bei Fable, sondern Animationen und die recht ein-

fachen Baller-Aufgaben ziehen dich in das Spiel hinein.

*Und 'Obscure' – das klingt nach Horror-Game?*  
Korrekt – das ist sozusagen Teenie-Horror zum selber Spielen. Eine verlassene Schule, verschwundene Teenager, fürchterliche Monster – also alles, was ein Videospiel braucht, um ein recht beachtliches Grusel-Programm abzuspielen. Hier ist die Geschichte wieder sehr, sehr wichtig. Ohne sie verstehst du einfach nicht, was da abläuft. An einer Highschool geschehen seltsame Dinge. Leute verschwinden, andere schreien etc. Fünf Teenager lassen sich einschliessen und wollen der Sache auf den Grund gehen. Die Frage ist: werden die fünf überleben um am nächsten Tag auch davon berichten zu können?

Ich hatte mächtigen, mysteriösen Horrorspass.

*Wie ist das mit Spielen, in denen ein Mädchen oder Frau Heldin ist – ich erinnere mich an 'Tomb Raider'?*

Ja, hatte ich auch gespielt. Eigentlich gefällt es mir, wenn eine Frau die Heldin ist. Aber das Spiel war mir letztlich zu wenig spannend. Mir fehlten die Grusel- und Schockelemente.

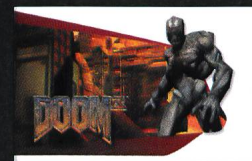
*Würdest du gern mal ein eigenes Spiel gestalten?*

Das würde ich schon. Allerdings brauchst du dazu heute zutage eine ziemlich lange Ausbildung. Und dafür reicht mein Interesse dann nicht mehr. Ich will ja eigentlich nur spielen ...

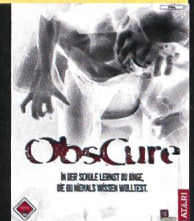
*Ich danke dir für das Gespräch.*



**Fable**  
Hersteller: Microsoft - Xbox  
Erscheinungsdatum : 23. 11. 04  
Genre: Action-Adventure



**Doom 3**  
Hersteller: Activision, PC/Xbox  
Erscheinungsdatum: 27. 08. 04  
Genre: First-Person-Shooter



**Obscure**  
Hersteller: Atari, PC, Xbox und PlayStation 2  
Erscheinungsdatum: 17. 06. 04  
Genre: Action-Adventure