

Zwischen Madonna und Monster. Repräsentationen von (werdenden) Müttern in Games

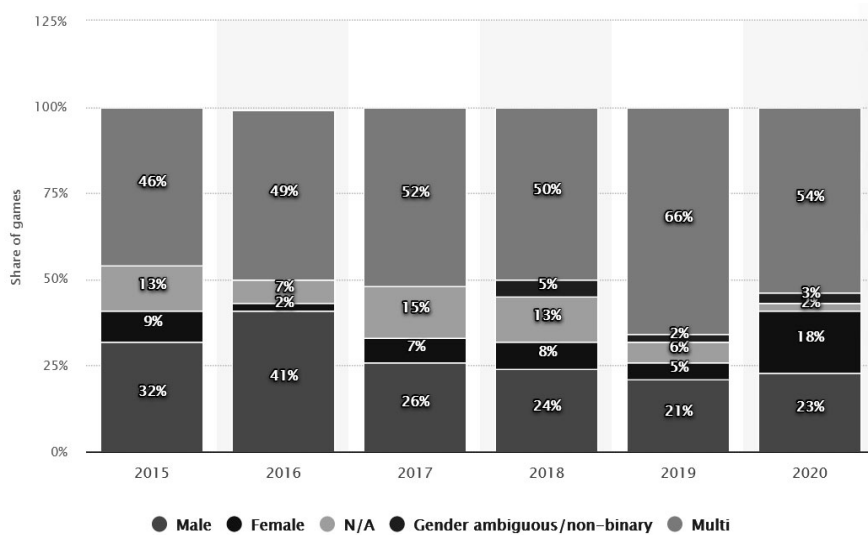
Julia Böhm

Abstract: Die Repräsentation von Frauen im Computerspiel erweist sich seit ihren Anfängen durch Stereotype und Sexualisierung als diskussionswürdig. Der vorliegende Beitrag analysiert die Darstellung von Frauen als Mütter und Schwangere in Games im Hinblick auf ihre Rolle für die Handlung und ihre spielmechanische Umsetzung. Während Schwangerschaften in Games meistens ästhetisch und narrativ distanziert inszeniert werden, werden die Mutterfiguren häufig aus dem Spielgeschehen ausgeklammert oder durch ihre Darstellung als matriarchales Monster abgewertet.

Zur Person: Julia Böhm studierte MA Allgemeine und Vergleichende Medienwissenschaft an der Universität Regensburg. Sie ist seit September 2023 für Medienarbeit und als Familienbetreuerin im Internatsdorf Hermann-Lietz-Schule Haubinda tätig. Der vorliegende Beitrag basiert auf ihrer Masterarbeit. Betreuerin: Prof. Dr. Christiane Heibach

Schlagwörter: Games; weibliche Repräsentation; Schwangerschaft; Mütter

Digitale Spiele sind heutzutage eine so allgegenwärtige Freizeitbeschäftigung, dass sie ein einflussreiches Medium gesellschaftlicher Repräsentation darstellen und wie Film und Literatur unser Bild von bestimmten sozialen Personengruppen prägen (Carr, 2019: 708). In Bezug auf die Gleichstellung zeichnen sich Games dabei durch eine deutliche Schieflage aus. Denn weibliche Figuren sind seltener vertreten als männliche Figuren, vor allem wenn es um die Hauptrolle geht, wie Statistiken zeigen (Abb. 1):



© Statista 2024

Additional Information

Show source

Abb. 1: Statistik zu Protagonist:innen in Videospiele 2015–2020 nach Geschlecht unterteilt (Statista: 2023)

Weibliche Figuren sind jedoch nicht nur unterrepräsentiert, sondern häufig auch stark stereotypisiert. Populäre Figuren wie Prinzessin Peach (*Super Mario*) oder Lara Croft (*Tomb Raider*) stehen stellvertretend für die Diskussion um weibliche Repräsentation, weil die Prinzessin in fast jedem Teil der Serie vom Antagonisten Bowser entführt und durch den Helden Mario aus ihrer misslichen Lage gerettet werden muss und Lara Croft mit knapper Kleidung und prominent betonten Körpermerkmalen bewusst sexualisiert wird. Mit fortlaufender Sensibilisierung und öffentlichkeitswirksamen Auslösern wie Gamergate¹ findet mittlerweile ein Umdenken bezüglich weiblicher Repräsentation in der Spielebranche statt.

Noch weniger präsent sind Mütter, die sowohl unter den Protagonistinnen als auch unter den nicht-spielbaren Figuren (NPCs) nur selten auftreten (Campbell, 2016; Gray, 2017; Loveridge, 2018; Smith, 2014). Noch seltener werden schwangere Frauen abseits des Genres von Lebenssimulationen, wie der SIMS-Reihe, inszeniert (Stang, 2021: 126). Eigene Recherchen ergaben, dass Schwangerschaft als Kernthema von Games sich entweder stilisiert in

¹ Gamergate war eine Kette aus Ereignissen in den Jahren 2014/2015, bei denen massive Bedrohungen durch männliche Gaming-Communities gegenüber feministischen Game-Studies und Frauen als Entwicklerinnen in der Games-Branche zutage traten. Anfangs betroffen waren Anita Sarkeesian, die wegen ihres Crowdfunding-Projekts zu feministischen Game-Studies massiv angegangen wurde, sowie die Spieleentwicklerin Zoe Quinn, die wegen ihres Games über Depressionen diffamiert wurde.

Mobile-Games² findet, die sich mit bunt gestalteter Kinderpflege und Schönheitsidealen an Jugendliche und junge Frauen richten (Abb. 2.), oder aber in anderen Games nur bestimmte Stereotype bedienen.



Abb. 2: Stark stilisierte Schwangere und Baby aus der Mommy Pregnancy Baby Care Game-App (Screenshot aus dem Google Play Store)

So selten Mütter in Games vertreten sind, so omnipräsent sind heldenhafte Vaterfiguren, und zwar sowohl in älteren als auch in aktuellen Titeln. Innerhalb der Game Studies wird diese Tendenz unter dem Begriff *Dadification* diskutiert. Wirtschaftlich erfolgreiche und von der Kritik ausgezeichnete Titel wie die *Bioshock*-Serie, *The Last of Us* (2013), Telltales *The Walking Dead* (2012) oder *God of War* (2018 und 2022) inszenieren eine heroische Vaterfigur als Protagonisten, der als Beschützer eines Kindes auftritt, während die Mutter entweder komplett fehlt oder, wie in *Bioshock 2*, sogar zur Antagonistin wird. Der Begriff der *Dadification*, der auf Totilo (2010) zurückgeht, wurde zugleich als Reifungsprozess der Spieleindustrie hin zu emotionaleren männlichen Hauptfiguren als auch einseitig und verklärend aus der männlichen Perspektive bezüglich Vaterliebe und Beschützerinstinkt eingeschätzt. Auf das Fehlen von Müttern oder ihre Positionierung in antagonistischen Rollen wurde erst einige Jahre später hingewiesen (Vanderhoef/Payne, 2018: 51), ebenso wie auf die diskussionswürdige Darstellung von Vaterschaft, die in einigen dieser Beispiele untrennbar mit traditioneller Maskulinität verknüpft ist (Vorhees, 2016: 2). Vor allem aus feministischer Perspektive wird die Rolle der Mutter im Vergleich zur Rolle des Vaters stark kritisiert:

This problem goes a lot deeper than go-to tropes or lazy writing—it's reflective of a myopic cultural attitude toward women and the role we are often pressured to be in. This steady devaluing of motherhood is

2 Spiele für Smartphones und Tablets, oft mit reduzierten Mechaniken.

aided by a never-ending deluge of protagonists who are men written from their perspectives for presumed consumption by men (Samuels, 2015).

Der folgende Beitrag nimmt sich vor, die Repräsentation von Frauen als Müttern und Schwangeren in Games unter visuellen, narrativen und spielmechanischen Gesichtspunkten anhand von einzelnen Beispielen zu erläutern und zu interpretieren. Dafür wurden circa 100 Videospiele, unabhängig von Genres, gesichtet, in denen Mütter und Schwangere als Haupt- oder Nebenfigur auftreten, von denen wiederum 52 ausgewählt wurden; 27 davon wurden eingehender analysiert.

Abwesende, idealisierte und monströse Mütter

Mütter fallen in Games in erster Linie durch ihre Abwesenheit auf, die entweder dadurch begründet wird, dass sie bereits vor Beginn der Spielhandlung verstorben sind oder zu deren Beginn durch Gewalt aus dem Leben scheiden. Der Tod der Mutter dient dabei oft als Auslöseereignis, um die Geschichte der Protagonist:innen in Gang zu bringen. Im weiteren Verlauf erweist sich die Erinnerung an die verstorbene Mutter dann als eine emotionale Stütze oder auch Motiv für einen Rachefeldzug.

Fallout 3 beginnt mit der Geburt des Protagonisten und dem Tod der Mutter, die dabei ver stirbt. Ihre Darstellung beschränkt sich auf die Stimme und einen kleinen Ausschnitt ihrer Beine, sodass kein individuelles Bild von ihr entsteht. Andere Games, wie beispielsweise *Half-Life 2* (2004) oder *Mirror's Edge* (2008), in denen die Mutter bereits vor der Spielhandlung verstorben ist, inszenieren sie nur noch punktuell als Foto oder sonstige Abbildung. In anderen Fällen wie in *The Last of Us* und *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (2018) werden die verstorbenen Mütter nicht einmal mehr visualisiert, sondern sind allein über Textfragmente, Audioaufnahmen, mündliche Überlieferungen anderer Spielfiguren oder Briefe präsent. Der Tod der Mutter, verbunden mit minimaler und fragmentarischer Repräsentation, stellt in Games eine gängige Art der Repräsentation dar. Dadurch kann die Figur der Mutter mit Stereotypen wie Mutterliebe und Fürsorge belegt werden, ohne dass im Detail auf ihren individuellen Charakter oder ihr Aussehen eingegangen werden müsste.

Ein extremes Beispiel dafür findet sich in *Horizon Zero Dawn*: Protagonistin Aloy wird zwar scheinbar als Waise von der Vaterfigur Rost aufgezogen, ist aber tatsächlich ein durch das Computerprogramm Gaia angefertigter Klon, der aus genetischem Material einer langen verstorbenen Wissenschaftlerin produziert wurde. Somit kann für die Protagonistin narrativ keine eindeutige

Zwischen Madonna und Monster

Mutter existieren, denn es kommen sowohl das kreative Computerprogramm als auch ihr genetisches Vorbild in Frage.

In vielen Fällen werden verschiedene kulturelle Mutterfiguren referenziert, eine der wichtigsten darunter die christliche Madonna, die neben physischer Schönheit und mystifizierter Weiblichkeit (Ussher, 2006: 2) mit bestimmten Eigenschaften verbunden ist:

[Die Madonna] wird zum Urbild der liebenden Mutter, sie ist demütig, unterwürfig. [...] Mit ihrem ganzen Dasein ist sie für ihr Kind da. [...] Sie ist kontrollierbar, beherrschbar [...] ihre Existenz nicht eigenständig, sondern selbstlos und ausgerichtet auf ihren Sohn. (Rickenbacher-Fromer, 2001: 77)

Zu diesem Ideal gehören Selbstaufopferung für das Kind sowie eine Unterordnung unter den Mann, ikonographisch häufig symbolisch überhöht durch Lichtstrahlen. Elemente davon finden sich häufig in Games, z. B. in *Bioshock Infinite* in der Figur Lady Comstock. Der First-Person-Shooter thematisiert u. a. religiösen Fundamentalismus / Fanatismus und präsentiert die Ehefrau des amtierenden Anführers und Propheten Zachary Comstock als eine Madonna durch Gemälde und Statuen, die ihre Frömmigkeit, Aufopferung und Gebärfähigkeit hervorheben (Abb. 3).



Abb. 3: Bildcollage aus Darstellungen von Lady Comstock als idealisierte, fromme Mutter, inspiriert von Madonnenbildern (Eigene Screenshots aus *Bioshock: Infinite*)

Wenn Mütter in Games nicht verstorben sind oder idealisiert werden, verkörpern sie das Böse, eine Zwischenstellung gibt es in der Regel nicht. Während Beispiele für schlechte oder misshandelnde Mütter quasi in allen Genres auftreten, steigern Horror-Games ihre Darstellung ins Monströse, u. a. mit bio-

logisch veränderten, grotesk verzerrten Körperteilen. Vorbilder solcher Darstellungen finden sich in der als *Mommy Horror* bezeichneten Subgattung des Horrorfilms (Henry, 2015). Das *Monstrous-Feminine*, das laut Creed (1993: 7) monströs dargestellte Frauen im Horrorfilm stets mit ihren Eigenschaften als Mutter oder den reproduktiven Fähigkeiten ihres Körpers verbindet, spiegelt sich z. B. in der Figur der *Broodmother* wider, einem weiblichen, spinnenartigen Monster das unzählige Nachkommen gebärt und beispielsweise in *Dragon Age: Origins* (2009) auftritt (Stang, 2019: 236 f.). Spieler:innen werden in diesen Games, anders als beim Film, in eine aktive, nicht-monströse, meist männliche Rolle versetzt, aus der heraus sie das feminine Monster bekämpfen.

Auch im Horrorspiel *Resident Evil 7* verbindet die antagonistische NPC-Figur Marguerite Baker das Monströse mit dem Animalischen. Im finalen Bossfight, den der männliche Protagonist zur Befreiung der Töchter gegen sie bestreiten muss, tritt Marguerite als ein monströses Sinnbild von Weiblichkeit in Analogie zu einer Insektenkönigin auf, indem sie mit einem an ein Wespennest erinnernden schwangeren Bauch, einer deformierten Vulva und spinnenartigen Gliedern dargestellt wird (Görge, 2021). Ihre Gebärmutter liegt außerhalb des Körpers und stellt eine Schwachstelle dar, die von Spieler:innen getroffen werden muss, um den Kampf zu gewinnen.



Abb. 4: Marguerite Baker als Endboss in *Resident Evil 7* mit deformierten Geschlechtsorganen und außenliegender als Insektenbrutstätte geformter Gebärmutter

Distanzierte Repräsentation schwangerer Frauen in Games

Die Forschung beobachtete bereits vor Jahren, dass Schwangerschaften in Games kaum repräsentiert werden (Cruikshank, 2015: 25). In den wenigen Beispielen fällt zudem auf, dass Schwangerschaften distanziert dargestellt wer-

den, entweder indem sich deren Repräsentation auf die Geburt beschränkt oder der schwangere weibliche Körper durch Objekte und Symbole ersetzt wird.

Beginnt das Spiel mit der Geburt der Protagonisten, impliziert dies zwar eine vorausgegangene Schwangerschaft, deren visuelle oder narrative Repräsentation wird jedoch weitgehend ausgespart. Die Darstellung der Geburt als letzter Abschnitt dient damit als *pars pro toto* für die gesamte Schwangerschaft. Der Fokus liegt in dieser Repräsentation auf dem Baby als zukünftigen Protagonisten und nicht auf der gebärenden Frau.

Assassin's Creed II, ein RPG, das in einem Fantasysetting in Italien um 1476 spielt, beginnt mit der Geburt des Helden Ezio. Die werdende Mutter wird während der Geburt in einem langen weißen Kleid stilisiert und akkurat frisiert dargestellt, sodass weder Strapazen noch Schmerzen visuell erkennbar sind. Diese Idealisierung setzt sich auch darin fort, dass keine Körperflüssigkeiten zu sehen sind. Weiterhin wird der sonst üblicherweise länger andauernde Geburtsvorgang verkürzt inszeniert, um die Story des Protagonisten möglichst schnell in Gang zu bringen. Die Mutter und ihr Befinden werden nicht weiter thematisiert.

Warum Schwangerschaft und Geburt in Games in dieser Form repräsentiert werden, kann anhand historischer kultureller Wertvorstellungen nachvollzogen werden. Hornuff fasst für den Beginn des 20. Jahrhunderts zusammen:

[E]ine Schwangerschaft [ging] einher mit Beklemmung, Schamgefühlen und der Befürchtung, körperlichen Deformationen ausgesetzt zu sein. In letzter Konsequenz wurde Schwangerschaft als Form anormaler, defizitärer Andersartigkeit, als Variante einer Behinderung gewertet. [...] Die so entstellte Frau musste zudem [...] Sorge tragen, mit ihrer körperlichen Expansion nicht auch noch die Blicke ihres Mannes zu irritieren [...]. Letztlich zählte nur das Ergebnis der Geburt, nicht aber die Phase seines Werdens. (Hornuff, 2014: 210)

Schwangerschaften waren eine subjektive Erfahrung der Frau und für Außenstehende mysteriös. Erst das Aufkommen bildgebender Verfahren, wie etwa Ultraschall, ermöglichten einen Blick in den Bauchraum. Das hatte zur Folge, dass eine epistemische Trennung von schwangerer Frau und Fötus stattfand – denn nun stand das Ungeborene im Fokus und nicht die werdende Mutter (Sänger, 2020: 17).

Ultraschallbilder sind für digitale Spiele eine Möglichkeit, Schwangerschaften darzustellen, ohne den weiblichen Körper abzubilden. Sie sind ein körperfernes Objekt, das Evidenzcharakter über eine Schwangerschaft besitzt. Sie werden dann eingesetzt, wenn der Fokus in der Spielhandlung auf dem Kind und nicht auf der Mutter liegen soll.

Julia Böhm

Ein Beispiel dafür ist der Walking Simulator *Dear Esther*. In diesem Genre sind die Interaktionen mit Spielinhalten reduziert und das Erlebnis liegt in der Narration, sowie in Observation und Interpretation der Spielwelt. Poetische Audioaufnahmen berichten hier fragmentarisch vom tragischen Unfalltod Esthers und der Trauer ihres Mannes. Nur bei genauer Observation finden sich an wenigen Stellen der Spielwelt Ultraschallbilder, die verdeutlichen, dass Esther zum Zeitpunkt des Unfalls schwanger war.



*Abb. 5: Ein Ultraschallbild liegt auf einem Tisch
(Eigener Screenshot aus Dear Esther: Landmark Edition)*

Andere Objekte, die statt eines schwangeren Körpers in Games zur Verbildlichung einer Schwangerschaft eingesetzt werden, sind Schwangerschaftstests, eine Wiege, kleine Schuhe oder Spielzeug. Manche Genres, wie etwa Strategiespiele, bedienen sich noch abstrakterer Symbolik und kennzeichnen eine schwangere Spielfigur mit einem einfachen Icon anstatt körperlicher Merkmale.

Schwangere und Mütter als *Damsel in Distress*

Spieler:innen begegnen schwangeren Figuren und Müttern in Games häufig während sogenannten Begleitquests bzw. Eskorten. Sie treten dann vorübergehend als Begleitung der Hauptfigur auf und müssen aufgrund ihrer Hilflosigkeit geschützt werden. Als Ausdruck für Darstellungen solcher hilfsbedürftigen weiblichen Personen hat sich in Literatur, Film und auch in Games die Bezeichnung *Damsel in Distress* verfestigt. Dieser Begriff umschreibt als bildlichen Ausdruck eine junge, hübsche, zumeist naive Frau, die durch einen Bösewicht in Not gerät, aus der sie sich nicht selbst befreien kann und daher von der männlichen Heldenfigur gerettet werden muss (Sarkeesian, 2013).

Zwischen Madonna und Monster

Schwangere Frauen stecken in Games oft in dieser Rolle und geraten in die hilflose Lage durch die Auswirkungen der Schwangerschaft oder bei Beginn der Geburt. Spielmechanisch wird dieser Zustand in die Begleitquest eingebunden, bei der die Protagonist:innen Hindernisse überwinden und die Frau bis zur Geburt eskortieren und teilweise sogar Geburtshilfe leisten.

Ein weiteres Beispiel liefert *Far Cry 5* (2018), ein Open-World-Ego-Shooter, der in einer fiktiven Welt spielt, die dem ländlichen amerikanischen Montana nachempfunden ist. Der Protagonist kann in einer optionalen Nebenquest die schwangere Kim zur Entbindungsstation fahren. Für die Fahrt gibt es ein knappes Zeitlimit, das prominent in der Mitte des Bildschirms angezeigt wird und ein Autorennspiel suggeriert. Die Aufgabe ist spielmechanisch als Hindernisrennen gestaltet, bei dem es Checkpoints und zahlreiche unrealistische Hindernisse, wie etwa ein abstürzendes Flugzeug, zu passieren gilt. Kim brüllt unter Schmerzen vom Rücksitz den fahrenden Protagonisten an, gibt barsche Anweisungen und macht hysterische Kommentare. Die ernste Situation der bevorstehenden Geburt wird durch die Darstellung als Rennspiel ins Lächerliche gewendet, während die Schmerzen und Sorgen der Frau mit Wehen als komisches Element eingesetzt werden, um sie als hysterisch zu porträtieren. Das Zeitlimit für die Fahrt ist obendrein knapp bemessen, sodass Spieler:innen unter Druck stehen und möglicherweise viele frustrierte Anläufe für den erfolgreichen Abschluss brauchen. Die Aufgabe, die Schwangere zur Klinik zu bringen, steht so im Zusammenhang mit negativen Emotionen.



*Abb. 6: Rennfahrt zur Hebamme mit einem Flugzeugabsturz als Hindernis
(Eigener Screenshot aus Far Cry 5)*

Das Absolvieren solcher Nebenquests geschieht abseits der Hauptgeschichte. Sie haben daher einen additiven Charakter, weil sie vom eigentlichen Handlungsstrang abhalten. Nachweislich zählt die Eskorte durch ihre

Spielmechanik zu den unbeliebtesten Handlungen eines Games (Hughes 2015: 152). Von Seite der Entwickler:innen sind die zu begleitenden NPCs oft mit übertriebener Verletzlichkeit ausgestattet, verhalten sich unklug bis suizidal. Das Beschützen gestaltet sich aufgrund des programmierten Verhaltens schwierig und fördert eher eine negative Einstellung gegenüber dieser Aufgabe und den Figuren (Bycer 2016). Daraus folgt, dass die hilflose Schwangere durch diese Spielmechanik, in der sie sich durch programmierte Regeln unsinnig verhält, eine Antipathie bei den Spieler:innen erzeugen kann.

Feministische Kritik und Ausblick

Obwohl die Repräsentation von Schwangeren und Müttern in Games sich, in der Gesamtschau auf die im Korpus betrachteten Titel, auf umstrittene Darstellungen konzentriert, finden sich aktuell neue Herangehensweisen an die Thematik, weil das Thema Diversität im Diskurs der Gameskultur angekommen ist und teilweise von großen Entwicklerstudios aufgegriffen wurde (Webb, 2023).

Etwa in *The Last of Us: Part 2* können Spieler:innen Protagonistin Ellie und ihre Partnerin Dinah erleben, die als zwei Mütter mit einem gemeinsamen Kind auftreten. Andere Entwicklerstudios versuchen Abstand sowohl vom idealisierten wie vom monströsen Mutterbild zu nehmen, Mütter mit eigenen Problemen und Fehlern darzustellen, um ein realistischeres Abbild zu schaffen. Kritiker:innen der bisherigen mütterlichen Repräsentation in Games heben als Positivbeispiel Joyce aus dem Adventure *Life is Strange* (2015) hervor (Campbell, 2016). Sie wird als alleinerziehende Mutter porträtiert, die nicht nur mit den Charakterzügen ihrer pubertierenden Tochter Chloe zu kämpfen hat, sondern nach einem Schicksalsschlag ihre Familie mit Minijobs über Wasser halten muss. Gleichzeitig wird auch ihre Gefühlswelt thematisiert, weil sie eine neue, problematische Partnerschaft eingegangen ist. Joyce fällt außerdem nicht in das Schema der *Young Beauty*, sondern wird als eine realistische Mutterfigur visualisiert.

Dennoch kann für die Gameskultur insgesamt festgehalten werden, dass die Repräsentation von schwangeren Frauen und Müttern, angesichts der Menge an neuen Games und vor allem im Vergleich mit der Häufigkeit von Vaterfiguren, nach wie vor selten erfolgt. Auch Themen, die durch den feministischen Diskurs in Filmwelt und Printmedien lange schon präsent sind, werden in solchen Games bisher nicht oder nur im Ansatz behandelt. Das Phänomen des Bereuens von Mutterschaft (Hussing, 2017) wurde beispielsweise in Games bisher nicht oder nur wenig thematisiert. Auch weitere Themen wie Erschöpfung und Überforderung in der Mutterschaft, deren Repräsentation z. B. Pratl (2020: 99 ff.) in Printmedien und *Mommy Blogs*

untersucht, werden in Games nicht in dieser Form thematisiert. Diese Liste würde sich mit weiteren Themenfeldern, die vor allem unter feministischen Gesichtspunkten diskutiert werden, z. B. mit einer durch weibliche Erfahrung geprägten Diskussion von gewollter und ungewollter Kinderlosigkeit, noch beliebig erweitern lassen.

Offen bleibt die Frage, wie Schwangere und Mütter zukünftig besser in Games repräsentiert werden können. Eventuelle läge eine Lösung darin, mehr weibliche Spieleentwicklerinnen bzw. Frauen und ihre Erfahrungen in den Entwicklungsprozess tiefer einzubinden, wenn Mutterfiguren oder Schwangere im Spiel als Figuren eingeplant sind. Angesichts der schon länger zurückliegenden Diskussion zum *Gamergate* sollten sich Studios der Herausforderung stellen, nicht nur die Technik, sondern auch die Repräsentation von Frauen als Mütter und Schwangere weiterzuentwickeln.

Quellenverzeichnis

Gamographie

- Assassin's Creed II* (2009): Ubisoft, PS 3, Xbox 360 (PC 2010).
Bioshock (2007): 2K Games, Konsolen, PC.
Bioshock 2 (2010): 2K Games, Konsolen, PC.
Bioshock Infinite (2013): Irrational Games, 2K Games. Konsolen, PC.
Dear Esther (2012): The Chinese Room, PC (PS 4, Xbox One 2016).
Far Cry 5 (2018): Ubisoft, PC, PS 4, Xbox One.
God of War (2018): Sony Interactive Entertainment, PS 4, PC.
God of War Ragnarök (2022): Santa Monica Studio, Sony Interactive Entertainment, PS 4, PS 5.
Half-Life 2 (2004): Valve, PC, PS 3, Xbox, Xbox 360.
Horizon Zero Dawn (2017): Guerilla Games, Sony Interactive Entertainment, PS 4 (PC 2020).
Life is Strange (2015): Dontnod Entertainment, Square Enix, PC, PS 3, PS 4, Xbox 360, Xbox One.
Mirror's Edge (2008): DICE, Electronic Arts, PS 3, Xbox 360, PC.
Resident Evil 7: Biohazard (2017): Capcom, PC, PS 4, Xbox One.
Super Mario-Reihe (seit 1985): Nintendo, Nintendo Konsolen.
Tomb Raider Reihe (seit 1996): Eidos Interactive, Square Enix, Konsolen, PC.
The Awesome Adventures of Captain Spirit (2018): Dontnod Entertainment, Square Enix, PS 4, PC, Xbox One.
The Last of Us (2013): Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, PS 3, (PS 4 Re-master 2014, PS 5 Remake 2022, PC Remake 2023).
The Last of Us: Part II (2020): Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, PS 4.
The Walking Dead: Season One (2012): Telltale Games, PC, PS 3, PS 4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Switch.

Bibliographie

- Bycer, Josh (2016): „Can we Fix Escort Mission Game Design?“, in: *Game Developer* / <https://www.gamedeveloper.com/design/can-we-fix-escort-mission-game-design>.

- Carr, Diane (2019): „Methodology, Representation, and Games“, in: *Games and Culture*, 14, 7–8, S. 707–723.
- Campbell, Colin (2016): „Where are all the video game moms?“, in: *Polygon* / <https://www.polygon.com/features/2016/7/7/12025874/where-are-the-video-game-moms>.
- Creed, Barbara (1993): *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, London: Routledge.
- Cruikshank, Lauren (2015): „What to Expect When Your Avatar is Expecting. Representation of Pregnancy and Birth in Video Games“, in: Burton, Nadya (Hrsg.): *Natal Signs. Cultural Representations of Pregnancy, Birth and Parenting*, Ontario, Canada: Demeter Press, S. 19–40.
- Görgen, Arno (2021): „We are family! (Fallstudie 41: Resident Evil 7)“, in: *Horror – Game – Politics. Die visuelle Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen* / <https://hgp.hypotheses.org/1219>.
- Gray, Kate (2017): „Why is motherhood so poorly portrayed in video games?“, in: *The Guardian* / <https://www.theguardian.com/technology/2017/may/09/video-games-motherhood>.
- Henry, Kelsey (2015): „Monstrous Motherhood“, in: *The Point Mag* / <https://thepointmag.com/criticism/monstrous-motherhood/>.
- Hornuff, Daniel (2014): *Schwangerschaft. Eine Kulturgeschichte*, Paderborn: Wilhelm Fink.
- Hughes, Scott (2015): „Get real: Narrative and gameplay in ‚The Last of Us‘“, in: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6,1, S. 149–154.
- Hussing, Kira (2017): „Regretting Motherhood in Maria Speth’s ‚Madonnen‘ (2007)“, in: *NPPSH: Reflections*, Maynooth Academic Publishing, S. 78–82.
- Loveridge, Sam (2018): „Why do video games have such a problem representing positive mothers and motherhood?“, in: *Gamesradar* / <https://www.gamesradar.com/why-do-video-games-have-such-a-problem-representing-mothers-and-motherhood/>.
- Pratl, Angelika (2020): „Die Repräsentation von Erschöpfung und Überforderung in der Mutterschaft: Ein Vergleich von Printmagazinen und ‚Mommy Blogs‘“, in: Czerney, Sarah et al. (Hrsg.): *Mutterschaft und Wissenschaft*, Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 99–113.
- Rickenbacher-Fromer, Corinne (2001): *Mutterbilder und ihre ideologischen und religiösen Bezüge*, Dissertation, Chur / Zürich: Rüegger.
- Sänger, Eva (2020): *Elternwerden zwischen „Babyfernsehen“ und medizinischer Überwachung*, Bielefeld: Transcript.
- Samuels, Ashe (2015): „Motherhood in Video Games: The Unsung Heroines of Plot Devices“, in: *Femhype* / <https://femhype.wordpress.com/2015/04/20/motherhood-in-video-games-the-unsung-heroines-of-plot-devices/>.
- Sarkeesian, Anita (2013): „Damsel in Distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games. Feminist Frequency“, *You Tube* / https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q.
- Smith, Carly (2014): „Gaming’s Mom problem: Why do we refuse to feature mothers in games?“, in: *Polygon* / <https://www.polygon.com/2014/11/10/7173757/mothers-in-video-games>.
- Stang, Sarah (2019): „The Broodmother as Monstrous-Feminine. Abject Maternity in Video Games“, in: *Nordlit*, 42, S. 233–256.
- Stang, Sarah (2021): *Maiden, Mother, and Crone: Abject Female Monstrosity in Roleplaying Games*, Dissertation, Toronto: York University.
- Totilo, Stephen (2010): „The Daddening of Video Games“, in: *Kotaku* / <https://kotaku.com/the-daddening-of-video-games-5467695>.
- Ussher, Jane (2006): *Managing the Monstrous Feminine: Regulating the Reproductive Body*, New York: Routledge.

Zwischen Madonna und Monster

- Vanderhoef, John / Payne, Matthew Thomas (2018): „Big Daddies and Monstrous Mom-
mies: Bioshock’s Maternal Abjection, Absence, and Annihilation“, in: Parker, Felan /
Aldred, Jessica (Hrsg.): *Beyond the Sea. Navigating Bioshock*, Toronto: McGill-Queen’s
University Press, S. 50–73.
- Vorhees, Gerald (2016): „Daddy Issues. Constructions of Fatherhood in ‚The Last of Us‘
and ‚BioShock Infinite‘“, in: *Ada New Media*, 2016, 5, 9 / <https://adanewmedia.org/2016/05/issue9-voorhees/>.
- Webb, Jack (2023): „Diversity in video games: the best (and worst) examples of representati-
on“, in: *The Standard* / <https://www.standard.co.uk/culture/gaming/video-game-diversity-representation-a4461266.html>.