

„I’m a simple man: I see Rapinoe, I press dislike“ – Die diskursive Aushandlung der Einführung von Spielerinnen im Videospiel EA FC 24

Lena Spickermann und Ole Merkel

Zusammenfassung: Der Beitrag untersucht mittels Kritischer Diskursanalyse nach Jäger (2012) misogynie und sexistische Aussagen zur Integration von Fußballspielerinnen in das Videospiel EA FC (ehemals FIFA) im Spielmodus „Ultimate Team“. Als Datengrundlage dienen Kommentare auf der Informationsplattform Futbin.com im Zeitraum von September 2023 (Ankündigung der Einführung der Spielerinnen in das Spiel) bis September 2024 (Ende des Spielzyklus). Die theoretische Rahmung erfolgt durch Kate Manne (2019) ihre Konzepte von Misogynie und Sexismus sowie Raewyn Connells Theorie der hegemonialen Männlichkeit (2015 [1999]). Die Analyse zeigt, dass die Einführung weiblicher Spielerinnen auf massive Abwehr in der überwiegend männlichen Gaming-Community stieß. Diese äußerten sich in sexistischen Argumentationen, die eine natürliche Unterlegenheit von Frauen postulieren, sowie in misogynen Aussagen gegen Spielerinnen wie Megan Rapinoe, die durch das, was sie verkörpern, patriarchale Normen in Frage stellen. Darüber hinaus wird im Beitrag der Frage nachgegangen, wie in einem digitalen Raum männlicher Hegemonie Kritik an Misogynie und Sexismus formuliert werden kann.

Schlagwörter: Sexismus, Kritische Diskursanalyse, Fußball, Videospiele, EA FC/FIFA

“I’m a simple man: I see Rapinoe, I press dislike” – The discursive negotiation of the introduction of female players in the video game EA FC 24

Abstract: Using critical discourse analysis according to Jäger (2012), this article examines misogynistic and sexist statements on the integration of female soccer players in the video game EA FC (formerly FIFA) in the game mode “Ultimate Team”. Comments on the information platform Futbin.com in the period from September 2023 (announcement of the introduction of female players into the game) to September 2024 (end of the game cycle) serve as the data basis. The theoretical framing is provided by Kate Manne’s (2019) concepts of misogyny and sexism and Raewyn Connell’s theory of hegemonic masculinity (2015 [1999]). The analysis shows that the introduction of female players met with massive resistance in the predominantly male gaming community. This was expressed in sexist arguments that postulated the natural inferiority of women, as well as in misogynistic statements against female gamers such as Megan Rapinoe, who questioned patriarchal norms. The article also explores the question of how criticism of misogyny and sexism can be formulated in a digital space of male hegemony.

Keywords: Sexism, critical discourse analysis, football, video games, EA FC/FIFA

Einleitung

Nach jahrzehntelanger nahezu vollständiger Unsichtbarkeit des Frauenfußballs füllen sich in den letzten Jahren die Stadien mit mehr Zuschauer*innen, die Spieler*innen werden bekannter und das Interesse für Frauenfußball nimmt zu (Keller 2023). Es lassen sich gegenwärtig viele Fortschritte beobachten, die auf eine wachsende Anerkennung des Frauenfußballs schließen lassen. So haben beispielsweise die USA 2022 einen bedeutenden Schritt für ihre Nationalmannschaften in Richtung Equal Pay gemacht. Diese Entwicklungen verweisen allerdings nicht auf uneingeschränkte Emanzipationsgewinne, sondern sind auch Resultate kapitalistischer Verwertung, d.h. das wirtschaftliche Potenzial des Frauenfußballs wurde erkannt (vgl. dazu Maurer/Sturmberg/Tilders 2024). Das zeigt sich unter anderem darin, dass Spielerinnen in dem weltweit erfolgreichsten Fußballvideospiel *EA Sports FC* (kurz EA FC, vormals FIFA) vermehrt eingeführt werden. Dies provozierte in der Gaming-Community einen großen *Aufschrei*, der sich insbesondere an den Kommentaren der Webseite *Futbin.com* (kurz Futbin) – der international meistgenutzten Informationsseite für den Spielmodus *Ultimate Team* – feststellen lässt (vgl. Blankus 2023).

Die im Folgenden zu analysierenden Reaktionen auf die Einführung von Spielerinnen in EA FC sind vor dem Hintergrund der besonderen Strukturierung von Gaming-Landschaften und ihrer politischen, sozialen und technischen Spezifika zu begreifen. So existiert ein breiter Forschungskorpus, der die sexistischen und misogynen Dynamiken im Gaming-Kontext beleuchtet und sie auf ein Konglomerat zusammenwirkender Verursachungsfaktoren zurückführt, die etwa in einer bis heute bestehenden geschlechtsspezifischen Sozialisation bestehen, in deren Folge Jungen eine höhere Tendenz zum Spielen von Computerspielen besitzen als Mädchen. Kowert et al. (2017) heben in diesem Zusammenhang darüberhinausgehend die sexistischen Vermarktungsstrategien von Spieleentwicklern (etwa in Bezug auf die sexistische Darstellung weiblicher Avatare) und die ungleiche Ratio zwischen männlichen und weiblichen Mitarbeitenden in Computerspieleformen hervor (vgl. Lynch et al. 2016). Dieses Zusammenwirken sich gegenseitig verstärkender Exklusionsmechanismen erschwert oder verhindert gar den Zutritt von Frauen und anderen marginalisierten Subjektgruppen in Gaming-Räume. Zu beobachten ist indes spätestens seit 2014 (seit dem, unter dem Titel ‚Gamer Gate‘ viral gegangenen Angriff medial präsender Gamerinnen, vgl. Strick 2021: 215–231), dass die Grenzen der weitestgehend homosozial strukturierten Gaming-Umgebungen durch sexistische Diskriminierungsvarianten abgesteckt und reproduziert werden. Folgt man Debbie Ging (2017), ist infolge von transnationaler Vernetzung und Diversifizierung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten ein Nährboden für „unchecked misogyny“ (ebd.: 646) entstanden, der für viele überwiegend *weiße*, adoleszente Spieler ein emotionales Ventil zur Freisetzung sozialer Verlust- und Abstiegsängste bietet. Die nahezu unüberschaubare Multiplizität von Digitalplattformen, die, trotz ihrer zum Teil politisch auseinanderliegenden Schwerpunkte, eine Grundlage für das emotionsgeleitete Ringen überwiegend junger Männer um eine bedroht geglaubte Deutungshoheit und Identität bieten, wird in der Forschungs- und Medienlandschaft unter dem Terminus der *Manosphere* adressiert (vgl. Fox/Tang 2017; Ging 2017). Bezeichnend für sie ist eine besondere Form des Zusammenspiels von Emotion und Ideologie, mit dem unter dem Schutz der Anonymität, eine aggressive Instandhaltung maskuliner Überlegenheit im Angesicht eines feministisch imaginierten Feindbildes erkämpft wird (Ging 2017: 645; Richardson-Self 2017). Mit der vorliegenden Untersuchung wollen wir