



# patterns of (im)balance

Elli Scambor, Fränk Zimmer



**Elli Scambor** \* 19\_\_ \_\_/Tirol, lebt in Graz. Elli Scambor ist Soziologin und Geschäftsleiterin des Instituts für Männer- und Geschlechterforschung in Graz. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Männlichkeits-, Geschlechterforschung sowie Diversitäts- und Intersektionalitätsforschung. Sie ist mit der Koordination und Durchführung von Forschungsprojekten (EU-Studien, bilaterale Projekte, nationale und regional verortete Studien) und Arbeiten an der Schnittstelle von Sozialforschung und Medienkunst betraut (*socialresearch-mediaart.mur.at*; gemeinsam mit Fränk Zimmer). Sie war Scientific Expert und wissenschaftliche Koordinatorin der EU-Studie *The Role of Men in Gender Equality* und publizierte auf Basis dieser EU-Studie das Buch *Bewegung im Geschlechterverhältnis? Zur Rolle der Männer in Österreich im europäischen Vergleich* (2014, gem. mit N. Bergmann & C. Scambor). Im Jahr 2014 publizierte sie die Studie *Zwischen Geschlechterdemokratie und Männerrechtsbewegung* (gem. mit A. Kirchengast).

Scambor ist Managing Diversity Expertin und Lektorin an mehreren Universitäten in Graz und an der FH Kärnten. Sie ist Mitglied der GenderWerkstätte, OEGS, ÖGGF und DeGEval. Ende 2014 erschien *Scambor, E., Bergmann, N., Wojnicka, K., Belghiti-Mahut, S., Hearn, J., Holter, O.G., Gärtner, M., Hrženjak, M., Scambor, C. & A. White (2014). Men and Gender Equality: European Insights. In Men and Masculinities, December 2014 17, 552-577.*

**Fränk Zimmer** (\*1972, Luxemburg-Stadt) lebt in Stattegg bei Graz. Seit den 1990er Jahren setzte er sich mit der E-Gitarre und elektronischen Musikinstrumenten im Rock/Pop-Kontext auseinander. Nach einer technisch orientierten Ausbildung zum Kommunikationstechniker am Lycée des Arts et Métiers in Luxemburg folgten ab 1995 musikwissenschaftliche Studien an den Universitäten Graz und Wien. Nach intensiver Beschäftigung mit zeitgenössischer Musik, freier Improvisation und Medienkunst arbeitet er seit 2002 als freischaffender Medien-/Klangkünstler.

In zahlreichen Klang- und Medieninstallationsprojekten im öffentlichen Raum und in der Kunst gewidmeten Räumen setzte er immer wieder *Open Source*-Soft- und Hardware ein: Pure Data, Processing, Arduino, Drupal, DIY Elektronik. Schwerpunkte seiner aktuellen künstlerischen Arbeiten bilden die Verschränkung von Medienkunst und angewandter Sozialforschung, Arbeiten rund um die Langzeitarchivierung von Informationen und Modellen von interaktiven Film-/Klanginstallationen.

Parallel zu seiner Tätigkeit als Medienkünstler, arbeitet Fränk Zimmer seit 2010 als Producer des Festivals für zeitgenössische und experimentelle Musik ORF *musikprotokoll* im steirischen herbst.



Elli Scambor  
[www.genderforschung.at](http://www.genderforschung.at)



Fränk Zimmer  
[fz.mur.at](http://fz.mur.at)

## patterns of (im)balance

Projektentwurf

### Abstract

In *patterns of (im)balance* fokussieren wir Initiativen, Plattformen und Bewegungen, die sich mit Männern und Gleichstellung beschäftigen. Deren Denkweisen, Ziele und Argumentationslinien werden hinsichtlich ihrer Positionierung zu Gleichstellungsfragen vergleichend verortet. Zum einen lassen sich balancierte Zugänge erkennen, die dadurch gekennzeichnet sind, dass sie männliche Privilegien kritisch hinterfragen, gleichzeitig aber auf "Kosten" und Diversität von Männlichkeiten Bezug nehmen. Den balancierten Positionen stehen nicht ausbalancierte Zugänge gegenüber, die Männer als das neue benachteiligte Geschlecht und als Opfer von Frauen (bzw. des Feminismus) beschreiben. Dabei bleiben sowohl Privilegien als auch die Diversität von Männlichkeiten unbeachtet. Antifeministische Positionen wenden sich i.d.R. gegen den Feminismus, der im Singular eigentlich nicht zu haben ist. Dieser wird als *männerhassend* und allmächtig (*Femokratie*) skizziert. Profeministisch engagierten Männern wird mit dem abwertenden Begriff *Lila Pudel* sowohl Eigenständigkeit als auch *Männlichkeit* abgesprochen.

Aus den Forschungsergebnissen der Studie *Zwischen Geschlechterdemokratie und Männerrechtsbewegung* (vgl. SCAMBOR & KIRCHENGAST, 2014) werden im Projekt *patterns of (im)balance* narrative Vignetten erstellt, die die Grundlage eines interaktiven, audiovisuellen Rollenspiels bilden, in dem User\_innen in Gespräche mit virtuellen Charakteren verwickelt werden. Hierzu werden relevante Themenbereiche der Studie (bspw. Gewalt, Ob-  
sorge) mit Ergebnissen aus Faktenchecks in Beziehung gesetzt. Es entstehen Erzählungen, deren Verlauf User\_innen über ein Interface, das Stimme, Gesten und Text prozessieren kann, beeinflussen können. Durch eine grafisch aufbereitete Schnellanalyse der eigenen Reaktionen erfährt der\_die User\_in, an welchem Punkt der Erzählung sein\_ihr Verhalten

welche Wendungen der Erzählung zur Folge hatte. Alternative Handlungsoptionen werden in *Was-wäre-wenn*-Szenarien sichtbar.

### Social research and media art

Seit 2006 arbeiten wir unter dem Label *social research and media art* an der Schnittstelle von Sozialforschung und Medienkunst. Konkret trifft die Sozialforschung, die sich mit wesentlichen Aspekten des sozialen Zusammenlebens beschäftigt, im Rahmen transdisziplinärer Projekte auf ein Medienkunstverständnis, das u. a. soziale Kontexte versteh- und erfahrbar machen und den neu entstehenden konzeptuellen Platz mit mehr als Veranschaulichung von Daten ausfüllen möchte. In allen diesen Projekten wurde von gesellschaftlichen Problemlagen (ungleichen Verhältnissen) ausgegangen, die in der Zusammenschau beider Disziplinen wissenschaftlich-analytisch und prozesshaft-partizipativ bearbeitet wurden. Die größten Herausforderungen bestanden in der Verhandlung theoretischer Standortbestimmungen und methodischer Herangehensweisen, mithilfe derer die fokussierten Phänomene empirisch erfasst und vermittelt werden sollten.

Von Beginn an nahm die Transformation sozialwissenschaftlicher Daten im Kontext der Medienkunst einen zentralen Platz ein. Es ging darum, sozialwissenschaftliche Daten in einen anderen Kontext zu überführen, sie dort *zur Sprache* zu bringen und für eine interessierte Öffentlichkeit erlebbar zu machen.

Ausgangspunkt der gemeinsamen Arbeit war nicht zuletzt die Tatsache, dass sich im Bereich der Sozialwissenschaft und vor dem Hintergrund neuer Paradigmen (beispielsweise Intersektionalität; vgl. CRENSHAW, 1998) die Diskrepanz zwischen einer zunehmenden Differenzierung und Komplexität in Theoriediskursen und den bescheidenen Möglichkeiten der Erfassung komplexer sozialer Realitäten in der angewandten Sozialforschung zunehmend steigert. Deshalb wurde im Rahmen der transdisziplinären Projekte und mithilfe der den Disziplinen *innewohnenden* Methoden und Tools nach Wegen gesucht, diesen Gap zu überwinden. Dabei geht es nicht darum, einer zunehmenden Differenzierung und Verknüpfung sozialer Merkmale mit immer komplexeren sozialwissenschaftlichen Modellen und Methoden zu begegnen, sondern verschiedene Zugänge und Aktivitäten des Erkenntnisgewinns, der Interpretation und des Handelns in der sozialen Welt (Wissenschaft, Kunst, Praxis) anhand eines gemeinsamen Ausgangspunkts zusammenzubringen und ein Phänomen aus den unterschiedlichen Perspektiven und Traditionen heraus zu bearbeiten.

### Gender Map, Intersectional Map, Social Networks

*Gender Map* (2007), ein Projekt im Rahmen der medienkünstlerischen Projektreihe *Liquid Music*<sup>1</sup>, ist ein dynamischer Stadtplan, der die Nutzung einer steirischen Kleinstadt durch Männer und Frauen in unterschiedlichen Lebenszusammenhängen (mit/ohne Kinder, Alter) aufzeigt (vgl. SCAMBOR & ZIMMER, 2010; SCAMBOR & SCAMBOR, 2007). Ausgangspunkt war die

Überlegung, dass die Strukturierung städtischer Räume gleichzeitig unterschiedliche Vergesellschaftungsbedingungen (Erwerbsarbeit, Familienarbeit) von Männern und Frauen (vgl. BECKER-SCHMIDT, 1987) abbildet. Die Visualisierung alltäglich zurückgelegter Wege und dabei aufgesuchter Orte in der Stadt erfolgte durch ein Software-Applet, das sich an Dichte-Relationen orientiert und so Abweichungen (Bilder der Differenz) vom bestehenden Stadtplan erzeugt. Ergebnis dieser Arbeit war ein kartografisches Abbild geschlechtlich strukturierter Räume der Stadt.

Das Projekt *Intersectional Map*<sup>2</sup> wurde in den darauffolgenden Jahren (2008-2009) in Graz durchgeführt und thematisierte die Kategorien Geschlecht, Ethnie, Milieu und Alter hinsichtlich deren Bedeutung für die Nutzung des städtischen Raums. Ähnlich wie bei *Gender Map* wurden Stadtstrukturen als heterogene Räume thematisiert und als "spezifische Ausprägung des Gesellschaftlichen ... in enger Verknüpfung mit der Diversität der Lebensumstände unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen erfasst". (SCAMBOR & ZIMMER, 2012: 26) In diesem Sinne wurden in *Intersectional Map* mit "Partizipation und Prozesshaftigkeit" (SCAMBOR & ZIMMER, 2012: 23) wesentliche Charakteristika der Medienkunst und zugleich relevante Aspekte der Aktionsforschung umgesetzt, mit dem Zweck, einen neuen Zugang zur intersektionalen Analyse heterogener Stadträume zu erschließen.

Im Rahmen des Folgeprojekts *Social Networks*<sup>3</sup> (2011), das ebenfalls als Wissenschafts- & Medienkunstprojekt konzipiert wurde, standen soziale Netzwerke von Bewohner\_innen der Stadt Graz im Mittelpunkt der sozialwissenschaftlichen Studie. Erneut bildeten die Daten das Ausgangsmaterial für eine interaktive, multimodal erlebbare Installation. Aus individuellen Netzwerken wurden idealtypische Netzwerkstrukturen unterschiedlicher Personengruppen ermittelt. Die erhobenen Daten, Bausteine eines obgleich vorhandenen, dennoch im Alltag zumeist unsichtbaren sozialen Raums, dem Netzwerkraum, wurden in einer interaktiven Installation im Grazer Augartenpavillon räumlich, optisch und akustisch miteinander in Beziehung gesetzt und in wahrnehmbare Sinnesgrößen überführt. Der öffentliche Raum, im Alltag selbst *Umschlagplatz* zur Pflege sozialer Netzwerke, wurde im Projektkontext Teil und Objekt des konzeptuellen Raumgefüges.

Als Produkt entstand – je nach Lesart – eine verstehbare Anordnung von Datenmaterial oder auch eine sinnlich erfahrbare Medien-/Klanginstallation, die soziale Beziehungsnetze zum Gegenstand hatte.

### And now to something completely different ...

"Männerpolitik ist ein missverständlicher Begriff", schreibt Thomas Gesterkamp im Essay *Für Männer, aber nicht gegen Frauen*, der 2012 in der Beilage zur Wochenzeitung *Das Parlament* erschienen ist. Sei denn Politik – so fragt der Autor weiter – nicht immer schon Männerpolitik gewesen, von "geschlechterpolitischer Blindheit" und der "Verteidigung männlicher Privilegien" (S. 3) geprägt?

Männerpolitik im Kontext von Geschlechtergleichstellung meint jedoch etwas anderes. Einem emanzipatorischen Grundverständnis folgend bedeutet Männerpolitik in diesem Zusammenhang eine an der Gleichstellung der Geschlechter orientierte Politik, die sich pro-feministisch positioniert. HEARN und HOLMGREN (2006) verweisen darauf, dass Feminismus immer mit Männern zu tun habe, einerseits weil Feministinnen Männer immer in ihre Überlegungen einbeziehen mussten, darüber hinaus aber auch, weil immer mehr Männer begonnen haben, sich für geschlechterbewusste Praktiken sowie für Gleichstellungspolitik zu interessieren. CONNELL (1987) und HEARN (1987) haben aus der Perspektive der kritischen Männerforschung heraus bereits in den 80er Jahren Gründe formuliert, die dafür sprechen, dass Männer sich für einen Wandel des Geschlechterverhältnisses und gegen patriarchale Ordnungen auf politischer Ebene einsetzen. Zugleich wurde darauf hingewiesen, dass die Perspektive auf Männer im Gleichstellungsprozess immer die Perspektive auf Frauen inkludiert, dass die eine Perspektive ohne die andere nicht zu denken sei, weil der Terminus Gender den relationalen Charakter in sich trage: "[...] patterns of masculinity are socially defined in contradistinction from some model (whether real or imaginary) of femininity [...]" (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2005: 848).

Im Jahr 2010 wurde eine EU-weite Studie in Auftrag gegeben, die *Study on the Role of Men in Gender Equality*<sup>4</sup> (vgl. SCAMBOR, WOJNICKA & BERGMANN, 2013), in welcher erstmals die Rolle von Männern im Gleichstellungsprozess in systematischer Weise erfasst und einer vergleichenden Analyse (EU und EFTA) unterzogen wurde. Im Jahr 2014 wurden die Ergebnisse in der Publikation *Bewegung im Geschlechterverhältnis? Zur Rolle der Männer in Österreich im europäischen Vergleich* (BERGMANN, SCAMBOR & SCAMBOR, 2014) für den österreichischen Kontext nutzbar gemacht.

In beiden Publikationen wurde aufgezeigt, dass der Wandel der Geschlechterverhältnisse in den letzten Dekaden neue Muster der Arbeitsteilung, neue Geschlechterkonfigurationen und Praktiken hervorgebracht hat. Diese Veränderungen beeinflussen Geschlechterregime auf gesamtgesellschaftlicher Ebene und finden Niederschlag in der Gleichstellungspolitik. Dabei sind es sowohl proaktive Prozesse als auch Hürden, die die sich wandelnden Geschlechterbeziehungen zu "arenas of tension(s)" (CONNELL & MESSERSCHMIDT, 2005: 848) werden lassen. Es sind eben diese Arenen, die die Argumente für eine zunehmende Fokussierung der Rolle von Männern in der Gleichstellungspolitik entscheidend prägen. Klar ist dabei, dass geschlechterpolitische Interessen nicht homogen sind. Die unterschiedlichen geschlechterpolitischen Standpunkte beruhen auf unterschiedlichen Erfahrungen, Vorannahmen und Haltungen (vgl. BERGMANN, SCAMBOR & SCAMBOR, 2014).

In den letzten zwei Dekaden haben sich im gesamten europäischen Raum viele unterschiedliche Bewegungen, Initiativen und Plattformen etabliert, die sich mit Männern und Gleichstellung beschäftigen und sich vor allem in ihrer Positionierung zu Gleichstellungsfragen unterscheiden. Zum einen lassen sich balancierte Zugänge erkennen, die Privilegien und Machtvorteile von Männern kritisch hinterfragen, gleichzeitig aber auf "Kosten" und

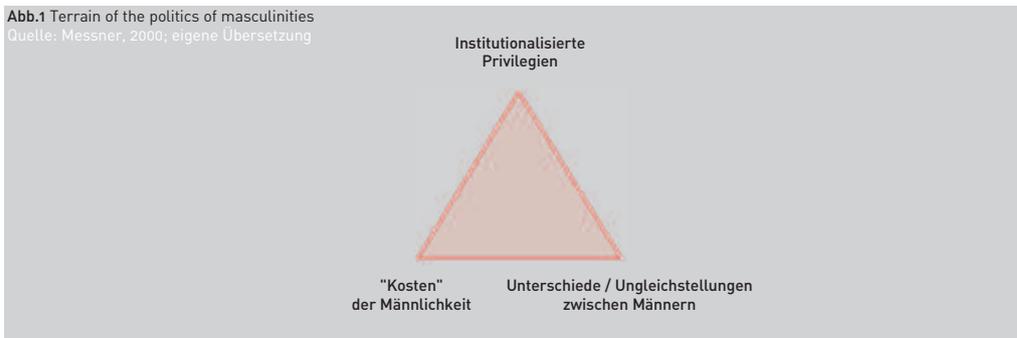
Diversität von Männlichkeiten Bezug nehmen. Den balancierten Positionen stehen nicht ausbalancierte Zugänge gegenüber, die Männer als das neue benachteiligte Geschlecht sowie als Opfer von Frauen (bzw. des Feminismus) beschreiben und dabei sowohl Privilegien als auch die Diversität von Männlichkeiten außer Acht lassen. Beispiele für beide Zugänge lassen sich in Österreich finden, wobei sich die Männerarbeit in der Hauptsache zwischen institutionalisierter Arbeit mit Männern (z.B. Männerberatungsstellen), Männerinitiationsgruppen sowie Männer- und Väterrechtsinitiativen bewegt (vgl. BREM, 2012). Die Frage, wie sich Männer- und Väterrechtsinitiativen in Österreich geschlechterpolitisch verorten, ist bislang wenig erforscht. Für Deutschland liegen Studien vor, die sich insbesondere mit antifeministischen Zugängen der Männer- und Väterrechtsinitiativen beschäftigt haben (vgl. GESTERKAMP, 2010; KEMPER, 2012; ROSENBRÖCK, 2012a und 2012b; CLAUS, 2014), vereinzelt mit Bezugnahme auf Österreich. Hierzulande ist es "sowohl um die Forschung als auch um die Auseinandersetzung mit diesen antifeministischen Gruppierungen und Bewegungen noch äußerst schlecht bestellt" (GOETZ, 2013: 15).

Die im Jahr 2014 durchgeführte Studie *Zwischen Geschlechterdemokratie und Männerrechtsbewegung. Geschlechterpolitische Zugänge in der österreichischen Männerarbeit* (vgl. SCAMBOR & KIRCHENGAST, 2014) schafft Abhilfe. Die Studie geht der Frage nach, wie sich Akteur\_innen in der österreichischen Männerarbeit zu Geschlechterfragen positionieren: Treten sie in einen Geschlechterdialog ein, in dem die Orientierung an Geschlechtergerechtigkeit ein handlungsleitendes Arbeitsprinzip darstellt, oder werden Fragen der Gleichberechtigung und politischen Mitbestimmung als Gegenposition zu feministischen Ansätzen verhandelt? Wird *der Feminismus* als Feindbild konstruiert?

Die analytische Betrachtung der *arenas of tension(s)* (s.o.) geschah mit Bezugnahme auf ein Modell von MESSNER (2000), der das so genannte *triangle model* zur Analyse geschlechterpolitischer Haltungen und Zugänge unterschiedlicher Initiativen entwickelt und damit Männergruppen in den USA einer vergleichenden Analyse unterzogen hat. Dabei lassen sich Leitlinien, Arbeitsaktivitäten, Ziele und grundsätzliche Zugänge (Mission Statement) entlang von drei Positionen (drei Ecken) analysieren, die ein Feld aufspannen, das MESSNER (2000) als "terrain of the politics of masculinities" (S.12) bezeichnet:

1. **Kritik an institutionalisierten männlichen Privilegien**
2. **Betonung der "Kosten", also der Nachteile, die sich aus der Lebensrealität von Männern ergeben können (Gesundheitsprobleme, höhere Suizidraten, etc.)**
3. **Betonung von Unterschieden und Ungleichstellungen (Diversität) innerhalb der männlichen Bevölkerungsgruppen (vgl. MESSNER, 2000).**

Abb.1 Terrain of the politics of masculinities  
 Quelle: Messner, 2000; eigene Übersetzung



Messner zufolge führt eine Überbetonung von einer der Positionen zu Verkürzungen und Einseitigkeiten. Die Perspektiven Privilegien, "Kosten" und Diversität sind Messner zufolge gut ausbalanciert, wenn (1) die Ungleichstellung der Geschlechter auf struktureller Ebene benannt wird (z.B. was die durchschnittliche Verteilung von bezahlter und unbezahlter Arbeit betrifft), wenn (2) gleichzeitig betrachtet wird, welche Nachteile auf individueller und kollektiver Ebene sich aus der bestehenden Geschlechterordnung für Männer ergeben können (z.B. in Hinblick auf Gesundheit) und wenn (3) die Unterschiede innerhalb der Geschlechtergruppe *Männer* durch die Verbindung mit anderen sozialen Kategorien (z.B. soziale *Marker* wie sozioökonomische Position, sexuelle Orientierung, Alter, Migrationserfahrung, etc.) transparent gemacht werden (vgl. BERGMANN, SCAMBOR & SCAMBOR, 2014).

### patterns of (im)balance

Die Studie *Zwischen Geschlechterdemokratie und Männerrechtsbewegung. Geschlechterpolitische Zugänge in der österreichischen Männerarbeit* nahm eine Analyse geschlechterpolitischer Zugänge der Männerarbeit in Österreich entlang des *triangle model* vor und setzte sich dabei u. a. kritisch mit Diskursen und Argumentationslinien auseinander, die nicht ausbalancierte Haltungen kennzeichnen. Im Wesentlichen handelt es sich dabei um antifeministische Diskurse. Diesen wurden aktuelle Befundlagen (Faktencheck) auf Basis von Sekundäranalysen (Analysen aktueller Studien und Datenanalysen) gegenüber gestellt. Der Faktencheck diente dazu, vorschnelle Schlussfolgerungen zu vermeiden und einer politischen Instrumentalisierung individueller Notlagen (Trennung, Obsorge, etc.) mit aktuellen Ergebnissen begegnen zu können (vgl. SCAMBOR & KIRCHENGAST, 2014) <sup>5</sup>.

### Medienkunst, Game Design und Real-Life-Spiele

Computerspiele bieten Erlebnisräume an. Dahinter liegt ein Regelsystem, in dem Konsequenzen von bestimmten Aktionen eingeschrieben sind. Ob nun Punkte in Form von Früchten gesammelt, gegnerische Monster zur Strecke gebracht oder auch möglichst unversehrte Abenteuer-Levels durchlebt werden sollen, es geht um das Erleben der eige-





nen Wirkungsmacht in einem spielerischen Rahmen. Durch die immanente Spiellogik werden Folgen eigenen Handelns als nicht willkürliche Vorfälle wahrgenommen und als sinnstiftend im Spielekontext erlebt.

Der größte Unterschied zwischen einer Medieninstallation im Kunstkontext und einem kommerziellen Blockbuster-Spiel ist wohl die monetäre Situation. Während es bei Medieninstallationen von arrivierten Künstler\_innen meist um Realisationsbudgets von einigen tausend Euro geht, kann mit kommerziellen Spielen Millionen verdient werden. Medieninstallationen werden oft in Museen, Galerien oder im öffentlichen Raum gezeigt, und gerade ihre Präsentation ist ähnlich wie in der Bildenden Kunst eng mit der auratischen Figur der/des Künstler\_in verbunden. Zumeist wird von Veranstaltern die Signatur – das *Gesicht* – eines Verantwortlichen, der aus einem Team an realisierenden Kräften hervortritt, gefordert. Erwartet wird die Einzigartigkeit der Umsetzung eines Werks in einem bestimmten Kontext.

Ob Blockbuster-Spiel oder die Entwicklung einer kleinen Indie-Firma, Computerspiele sind von vornherein als Massenprodukt ausgelegt. Viele Menschen sollen unabhängig von Ort und Zeit das Computerspiel erleben können. Ein und dasselbe Spiel kann als Browser-Spiel, Spiele-App oder lokales PC/Mac-Spiel verfügbar sein. Neben Unterhaltung und Geldverdienen als primäre Ziele der Spieleindustrie haben sich aber auch Nischen entwickelt, in denen Spiele gratis zur Verfügung gestellt werden und die neben dem Unterhaltungswert verstärkt auf einen Erkenntniszugewinn setzen.

Spiele als Open Source oder werbungsfreies Gratispiel anzubieten, wurde auch durch einen "Demokratisierungsschub" der Produktionsmittel erreicht. Ähnlich wie im Audio- und im Filmbereich (siehe Artikel *instant cinematography/ Thoreau* in diesem Band) werden die Produktionstools immer benutzerfreundlicher und billiger. Spieleentwicklungsumgebungen wie GameMaker<sup>6</sup> ermöglichen das Spieleprogrammieren ohne ausgeprägte Programmierkenntnisse.

Spiele wie *That Dragon, Cancer* knüpfen an eine gelebte Wirklichkeit an und sollen mit Hilfe eines Kickstarter-Spendenaufrufs im Jahr 2015 fertiggestellt werden. "That Dragon, Cancer is an adventure game that acts as a living painting; a poem; an interactive retelling of Ryan and Amy Green's experience raising their son Joel, a 4-year-old currently fighting his third year of terminal cancer. Players relive memories, share heartache, and discover the overwhelming hope that can be found in the face of death."<sup>7</sup>

Ein weiteres Beispiel ist der *Coming Out Simulator* (2014) von Nicky Case: "... Jack, encourages Nicky to come out to his parents. As you read, you'll be given different responses to choose that can drastically alter the flow of dialogue, and, as the narrator cautions, everyone will remember everything you say, so think about your words before you pick them, but don't expect to "win" in the traditional sense."<sup>8</sup>

Beide Beispiele sind Belege für die Stärke interaktiver Spielumgebungen, die es ermöglichen, Szenarien öfter zu spielen und somit auch verschiedene virtuelle Erlebniskontexte zu schaffen. Das eigene Handeln hat Konsequenzen auf das Gesamtgeschehen.

## Imbalanced topics : für Vignetten

Für die Entwicklung der interaktiven Rollenspiele im Rahmen von *patterns of (im)balance* ist der Einsatz solcher Open-Source-Game-Design-Tools geplant.

Aus den Forschungsergebnissen der Studie *Zwischen Geschlechterdemokratie und Männerrechtsbewegung* (vgl. SCAMBOR & KIRCHENGAST, 2014), werden narrative Vignetten für audiovisuelle Rollenspiele kreiert. In diesen werden die User\_innen aktiv angesprochen. Wesentliche Themen und Argumentationen antifeministisch orientierter Männer- und Väterrechtsforen (Männerbenachteiligung, Männer als Opfer von Gewalt im sozialen Nahraum, etc.) werden mit Fakten aus aktuellen Studien und Statistiken in Beziehung gesetzt und bilden die Basis dieser narrativen Vignetten. Dabei werden Geschichten erzählt. Die User\_innen können den Verlauf dieser Geschichten über ein User-Interface steuern. Stimmen, auch Texte und Gesten können prozessiert und anschließend mithilfe einer Schnellanalyse ausgewertet werden. Ergebnis aller Interaktionssequenzen ist eine grafische Darstellung, die Einblick in eigene Reaktionsmuster und "patterns of (im)balance" gewährt. Es gilt aber auch, einen kurzen Blick auf jene Handlungsverläufe zu werfen, die möglich gewesen wären, hätten die Reaktionen anders ausgesehen.

Die Denkmuster der narrativen Vignetten, die die Grundlage des interaktiven Rollenspiels in *patterns of (im)balance* bilden, werden den Themen antifeministischer Diskurse (vgl. SCAMBOR & KIRCHENGAST, 2014) entnommen. Das Bild vom "Mann als benachteiligtes Geschlecht" ist ein beliebtes Denkmuster in Männer- und Väterrechtsinitiativen. Beispiele dafür finden sich in Online-Auftritten eines Großteils der einschlägigen Initiativen in Österreich. Dabei werden unterschiedliche Positionen vertreten.

### Beispiel 1

In nicht ausbalancierten Denkfiguren rund um das Thema Gewalt im Geschlechterverhältnis ist bspw. auf Seiten vieler Männer- und Väterrechtsinitiativen das Bild männlicher Gewaltopfer eingelassen, wobei Gewalt gegen Männer häufig auf Gewalt von Frauen an Männern verkürzt in Erscheinung tritt. Diskurse dieser Art übersehen Gewalt, die Männer anderen Männern antun, aber auch die unterschiedliche Betroffenheit von Gewaltfolgen (v. a. im sozialen Nahraum; ~90% gewaltbetroffene Frauen und ~10% gewaltbetroffene Männern in den Statistiken der Interventionsstellen). Wie die Faktenchecks zu Gewalt im sozialen Nahraum zeigen, lässt sich die Annahme einer Gendersymmetrie von Gewalt in heterosexuellen Paarbeziehungen nicht aufrechterhalten, sobald die Folgen von Gewalt sowie Häufigkeit und Schweregrad in das Zentrum der Betrachtung rücken.

### Beispiel 2

Zudem trägt die Sprache Informationen in sich, die über das Gesagte hinausweisen. Ein im Jahr 2010 vom Verein *vaterverbot.at* publizierter Bericht über Gewalt an Männern<sup>9</sup> enthält tendenziös präsentierte antifeministische Inhalte. Darüber hinaus drängt die Sprache in diesem Dokument vor allem in Richtung Skandalisierung. Unter dem Punkt

"Österreichische Frauen haben einen Freibrief für Gewalt an Männern" (VEREIN VATERVERBOT, 2010, S.7) werden Frauen ausschließlich als "Gewalttäterinnen" und "gewalttätige Mütter" bezeichnet, die Kinder "als Geiseln missbrauchen" und Vätern Gewalt antun ("Gewaltopfer", "misshandelte Väter"). FORSTER (2006) zufolge verrät die Intonation der Sprache zumindest ebenso viel über die Denkweisen und Praktiken der Akteur\_innen, wie über die Inhalte des Gesagten. Forster bezieht sich dabei auf die Analysen von BARTHES (1990), der Julia Kristevas Unterscheidung von *Genotext* und *Phänotext* in der Rauheit der Stimme (1990) anwendet. Der *Phänotext* umfasst dabei alles an der Sprache, das im Dienste der Kommunikation steht. Im oben skizzierten Bericht ist das beispielsweise der Verweis auf Befundlagen bzw. Studien, die die Argumente des Gesagten stützen. Der *Genotext* ist hingegen "das Volumen" (FORSTER, 2006: 197) der (gesprochenen) Stimme, das, was ihr Bedeutung verleiht. Im *Genotext* sind die Emotionen, Erfahrungen und Bedürfnisse eingeschrieben. Die skandalisierende Sprache (*Genotext*) im Bericht über Gewalt an Männern macht die Akteur\_innen mit ihren Erfahrungen und Emotionen sichtbar und entlarvt deren Voreingenommenheiten – aber auch deren Aggressionspotential.

### Beispiel 3

Das Obsorgerecht stellt in Österreich, ähnlich wie in anderen europäischen Ländern, ein Konfliktterrain dar, in welchem stark polarisierte Positionen aufeinanderprallen. Hier oszillieren Väterrechtsinitiativen zwischen Kindeswohl, Geschlechtergleichstellung und Antifeminismus. Radikalere Vertreter\_innen unter ihnen tendieren dazu, individuelle Konfliktsituationen, die mit dem Prozess der Trennung häufig verbunden sind, zu generalisieren. Männer werden dabei als Opfer des Systems, sowie der Frauen und der Rechtsprechung betrachtet. Diese Haltung gipfelt letztlich in der Imagination eines alles beherrschenden Feminismus, der strukturelle Nachteile von Männern zu verantworten hat. Weitere Beispiele können aus der Studie ausgewählt werden.

### Narrative Skizze

Abschließend wollen wir ein Beispiel für ein mögliches Szenarium solcher Rollenspiele in der Art von *patterns of (im)balance* skizzieren.

Das Rollenspiel ist in Szenarien aufgeteilt, die zu Beginn des Spiels ausgewählt werden können. Die Szenarien haben jeweils eine unterschiedliche Rahmengeschichte, in die die User\_innen verwickelt werden sollen. Beiträge aus Online-Foren, parteipolitische Programme, Begriffsdefinition (Feminismus, Femokratie, Lila Pudel ...) auf Online-Auftritten diverser Männer- und Väterrechtsvereine oder Medienartikel fließen als Datenmaterial in die Szenarien ein. Diese setzen sich mit antifeministischen Denkfiguren, Argumentationslinien und Themen diverser Vertreter\_innen der Männer- und Väterrechtsbewegung auseinander. Ziel ist es, User\_innen in das Spiel zu involvieren. Als Interface kommen sowohl Text als auch Sprache und/oder gestenbasierte Interfaces in Frage.

Eines dieser Szenarien könnte eine Demonstration zu den Obsorgerechten von Männern sein. Der\_die User\_in gelangt in den Kontext einer Demonstration im öffentlichen Raum. Der\_die Redner\_in am Pult auf der Bühne, Gemurmel von Besucher\_innen und Umgebungsgerausche bilden das Geschehen. Die virtuelle Demo kann durch kurze Videofragmente ergänzt werden. Ein virtueller Demo-Besucher spricht den\_die User\_in an und verwickelt sie\_ihn in ein Gespräch, in dem er Behauptungen aufstellt wie: "Ein Kind ohne Vater, ist ein Kind ohne Kindheit", und auf eine zustimmende Reaktion des\_der User\_in wartet. In dieser Alltagssituation transportiert er Meinungen und Muster, die auf gefundenen Datenmaterialien beruhen.

Derzeit versuchen sich antifeministisch orientierte Akteur\_innen vor allem im virtuellen Raum über Online-Auftritte, Blogs und Kommentarfunktionen Gehör zu verschaffen und geschlechterpolitisch brisante Themen zu dominieren. Die Möglichkeit, dort halbwegs anonym und in Gestalt von Troll\_innen zu agieren, scheint emotionale Kanäle zu öffnen und unflätigen bis bedrohlichen Stellungnahmen und Beschimpfungen den Boden zu bereiten. In *patterns of (im)balance* wird dieser Mechanismus unterbrochen. Die interaktive Installation ist als großflächige Inszenierung im öffentlichen Raum geplant – vorstellbar als eine Art *Public Viewing*. Die Interaktion passiert dann im Kontext größtmöglicher Transparenz. Auf die Ergebnisse dürfen wir gespannt sein.

- 
- 1 <http://www.liquid-music.org/>
  - 2 <http://socialresearch-mediaart.mur.at>
  - 3 <http://socialresearch-mediaart.mur.at/de/content/projekt/einleitung-social-networks>
  - 4 Download unter [http://ec.europa.eu/justice/gender-equality/files/gender\\_pay\\_gap/130424\\_final\\_report\\_role\\_of\\_men\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/justice/gender-equality/files/gender_pay_gap/130424_final_report_role_of_men_en.pdf)
  - 5 [http://vmg-steiermark.at/sites/maennerberatung.mur.at/files/pdfdownload/zwischen\\_geschlechterdemokratie\\_und\\_maennerrechtsbewegung\\_19112014\\_print.pdf](http://vmg-steiermark.at/sites/maennerberatung.mur.at/files/pdfdownload/zwischen_geschlechterdemokratie_und_maennerrechtsbewegung_19112014_print.pdf) [29.1.2015]
  - 6 <http://www.yoyogames.com/studio>
  - 7 <http://thatdragoncancer.com/>
  - 8 <http://ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014>
  - 9 <http://jayisgames.com/review/coming-out-simulator-2014.php>