

schwules  
museum

lützowstraße 73  
10785 berlin



Pressemappe | Sonderausstellung

# RAINBOW ARCADE

QUEERE VIDEOSPIELGESCHICHTE 1985-2018

14. 12.18 – 13. 05.19

- 13.12.18 VERNISSAGE
- 10.04.19 KATALOG-LAUNCH
- 11.04.19 GAMES CULTURE CIRCLE
- 13.05.19 FINISSAGE

Booster Space  
Made with Love in Berlin.

gamesweekberlin

TEMPLE  
UNIVERSITY

berlin  
Senatsverwaltung  
für Kultur und Europa

FEMINIST FREQUENCY

LEBTO GAME ARCADE

Berlin  
Game  
Scene  
.com

JUGEND IM  
MUSEUM e.V.

SIEGESSÄULE KALTBLUT. L.MAG qo8

COMPUTER  
SPIELE  
MUSEUM

EXBERLINER

AMAZE.

schwulesmuseum.de

# PRESSEMITTEILUNG

## RAINBOW ARCADE

QUEERE VIDEOSPIELGESCHICHTE 1985-2018  
14. DEZEMBER 2018 - 13. MAI 2019

Zum ersten Mal wirft ein Museum das Schlaglicht auf die queere Geschichte von Videospielen: Die Ausstellung RAINBOW ARCADE im Schwulen Museum in Berlin zeigt vielfältige Exponate aus gut 30 Jahren Mediengeschichte, unter anderem 12 spielbare Titel, Konzeptzeichnungen, von Fans selbst geschriebenen Modifikationen und Dokumentationen von Online-Communities. RAINBOW ARCADE macht eine popkulturelle Bestandsaufnahme zu Fragen von Repräsentation, stereotyper und diskriminierender Erzählweisen in Unterhaltungsmedien und unserem kulturellen Gedächtnis. Erstmals werden dabei Exponate des LGBTQ Game Archives der Öffentlichkeit präsentiert.

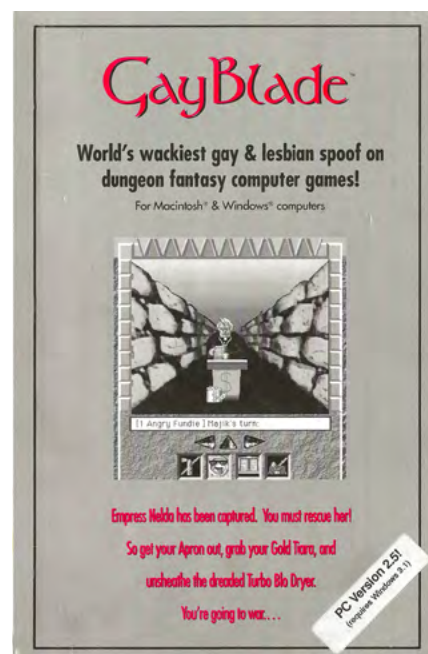
Roter Faden der Ausstellung ist dabei der bemerkenswerte Umstand, dass Videospiele zwar ein selbstverständlicher Teil unserer Gegenwartskultur geworden sind, aber jeder neue Titel, der LSBTIQ\* und ihre Lebensrealitäten positiv darstellt, schnell als bahnbrechend gefeiert oder als ideologische Politisierung diffamiert wird. Und das, obwohl sich sensible Coming-Out Storylines und geöffnete Ehen bereits in Mainstream-Titeln der 1990er Jahre finden lassen. Die Ausstellung fragt nicht nur, wie sich gesellschaftliche Diskurse und Entwicklungen in Videospielen niedergeschlagen haben und welche Entwicklungen dabei zu beobachten sind, sondern auch, was es eigentlich über unser digitales Gedächtnis und die Archivierung unserer Gegenwartskultur aussagt, wenn mediale Zeitgeschichte so schnell in Vergessenheit gerät.

Die Ausstellung wird von einem umfangreichen Rahmenprogramm mit internationalen Entwickler\_innen, Künstler\_innen und Wissenschaftler\_innen begleitet. Ebenfalls wird im April 2019 der erfolgreich über Kickstarter finanzierte Ausstellungskatalog in den Handel kommen.

Kuratiert wird RAINBOW ARCADE von einem international vernetzten Kurator\_innenteam, bestehend aus Sarah Rudolph (herzteile.org), Jan Schnorrenberg (Schwules Museum) und Dr. Adrienne Shaw (Temple University, LGBTQ Game Archive).

Die Ausstellung wird von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa gefördert und steht unter der Schirmherrschaft von Dr. Klaus Lederer, Berliner Senator für Kultur und Europa.

RAINBOW ARCADE entstand in enger Zusammenarbeit mit dem LGBTQ Game Archive, dem Computerspielmuseum Berlin und der Temple University. Das Ausstellungsprojekt ist Programmbestandteil der gamesweekberlin 2019 (8. - 14. April 2019). Weitere Projektpartner\_innen sind Booster Space, Jugend im Museum e.V., Feminist Frequency, A MAZE und 908video gmbh. Offizielle Medienpartner\_innen sind SIEGESSÄULE, L.MAG, exberliner, BerlinGameScene.com und KALTBLUT Magazin.



# SPIELBARE TITEL

Die folgenden Videospiele können während der gesamten Laufzeit von RAINBOW ARCADE in der Ausstellung gespielt werden. Sie sind zur gesamten regulären Öffnungszeit des Schwulen Museums verfügbar.

## SEKTION 1 | ZEITLINIE

### CAPER IN THE CASTRO

C.M.Ralph (1989, USA)

Mystery / Puzzlespiel

Die lesbische Detektivin Tracker McDiye ist dem Verschwinden ihrer verschwundenen Freundin und Drag Queen Tessy LaFemme auf der Spur.

### ELIXIR

Zoyander Street (2016, UK)

Narratives Spiel

Versuche, den Metaphysiker zu überzeugen, dir ein Elixir zu verschreiben um endlich zu deiner wahren Form aufzusteigen. Zertrümmere medizinische Werkzeuge mit deinen bloßen Händen. Zerstöre das System.

## SEKTION 3 | INDIE-GAMES

### 2064: READ ONLY MEMORIES

Midboss (2015, USA)

Cyberpunk-Abenteuer

Ein\_e Journalist\_in muss zusammen mit der ersten intelligenten Maschine Turing eine Verschwörung in Neo-San Fransisco aufklären.

### DOMINIQUE PAMPLEMOUSSE 1 + 2

Squinky (2013, Kanada)

Stop-Motion-Detektiv  
Musical

Der\_die vom Unglück verfolgte\_r Detektiv\_in Dominique Pamplemousse ist nur eine Mietzahlung von der Obdachlosigkeit entfernt.

### LESBIAN SPIDER-QUEENS FROM MARS

Anna Anthropy (2012, USA)

Arcade-Spiel

Der einvernehmliche Harem der marsianischen Spinnenkönigin revoltiert und nun muss sie diese wieder einfangen - mit einem Zauberstab, der Bondage-Laser schießt.

### QUEERS IN LOVE AT THE END OF THE WORLD

Anna Anthropy (2012, USA)

Narratives Spiel

Queere Liebe während des Weltunterganges.

### THIS IS WHERE I WANT TO DIE

Marcel Weyers (2013, DE)

Visueller Roman

Eine sterbende Person versucht, sich daran zu erinnern, was ihr passiert ist.

## SEKTION 6 | NEXT LEVEL

### BUTTERFLY SOUP

Brianna Lei (2018, USA)

Visueller Roman

Ein Spiel über queere Baseballspielerinnen und das Verlieben.

### DREAM DADDY

GameGrumps (2017, USA)

Visueller Roman

Flirte als alleinerziehender Vater mit anderen heißen alleinerziehenden Vätern!

### GENITAL JOUSTING

Free Lives (2018, USA)

Partyspiel

John, ein Penis, ist auf der Suche nach einem Date für sein High-School-Jahrgangstreffen.

### RADIATOR 2

Robert Yang (2018, USA)

Spielesammlung

Ein schwules Sex-Triptychon bestehend aus experimenteller Spielen (Hurt Me Plenty, Succulent und Stick Shift) über männliche Sexualität, Bestrafung, Essen und Autofahren.

## PROGRAMM

### VERNISSAGE

13. Dezember 2018, 19:00  
mit den Kurator\_innen

### QUEERE VIDEOSPIELSCHÄTZE UND IHRE ERHALTUNG

15. Dezember 2018, 19:00  
Panel mit Dr. Adrienne Shaw (RAINBOW ARCADE) und  
Mascha Tobe (Computerspielemuseum).

### GAMING IN COLOR

17. Januar 2019, 19:00  
Filmvorführung der crowdfundeten Dokumentation  
über die queere Gaming-Szene.

### RAINBOW GAME JAM

08. Februar 2019, 19:00  
Abschlusspräsentation des Spieleworkshops für Schüler\_innen  
in Zusammenarbeit mit Jugend im Museum e. V.

### FANFICTION READING

14. März 2019, 19:00  
Lesung von ausgewählten Fankreationen mit Yasmina  
Banaszczuk (Journalistin und Autorin).

### RAINBOW ARCADE CATALOG

10. April 2019, 19:00  
Präsentation des Kataloges mit Mx. Dietrich Squinkifer  
(Dominique Pamplemousse), Zoyander Street (Elixir),  
Robert Yang (Radiator) und Naomi Clark (Consentacle).

### GAMES CULTURE CIRCLE RELOADED

11. April 2019, 19:00  
mit Mx. Dietrich Squinkifer und Zoyander Street im  
Rahmen der A MAZE. / BERLIN 8th International Games  
and Playful Media Festival (SEZ Berlin).

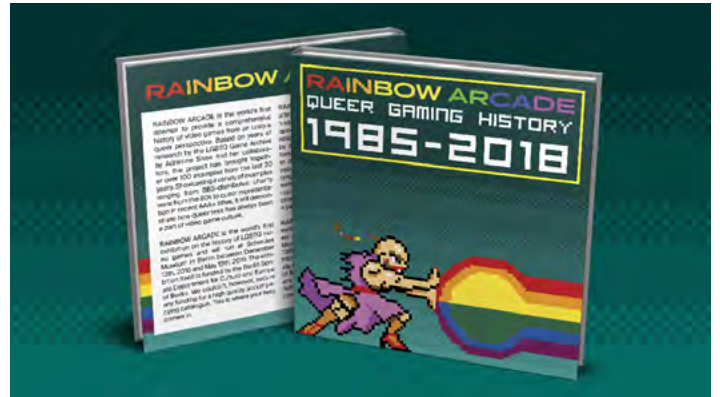
### GAY REPRESENTATION AND DIVERSITY IN DATING SIMULATORS (TENTATIVE)

07. Mai 2019, 19:00  
Talk mit den Dream Daddy Entwickler\_innen Leighton  
Gray und Vernon Shaw (aka GameGrumps).

### FINISSAGE

13. Mai 2019, 19:00  
Abschlusstalk mit C.M.Ralph (Caper in the Castro) und  
Ryan Best (GayBlade), Pionier\_innen der queeren Games.  
Moderiert von Dr. Adrienne Shaw.

## KATALOG



»The first comprehensive  
introduction to queer gaming  
history.«

Veröffentlichungsdatum: April 2019  
Verkaufspreis (ohne Versand): 32,50€  
ca. 152 Seiten

Der offizielle RAINBOW ARCADE Katalog erscheint  
im April 2019. Das erste gedruckte Kompendium zu  
queerer Videospiegelgeschichte wurde vollständig über  
eine Crowdfunding-Kampagne auf Kickstarter finanziert  
und hat dabei das Finanzierungsziel von 25.000€ sogar  
übertroffen: Insgesamt brachten 764 Unterstützer\_innen  
auf der ganzen Welt 28.887€ zusammen.

Der eigenständige Band präsentiert die umfangreiche  
Forschungs- und Recherchearbeit hinter RAINBOW  
ARCADE und dem LGBTQ Game Archive und  
versteht sich - wie die Ausstellung selbst - als eine  
Bestandsaufnahme unserer gegenwärtigen Diskurse  
zu Repräsentation, Diversität und Diskriminierung  
in der Populärkultur. Neben einem klassischen  
Exponatsverzeichnis mit allen ausgestellten Titeln  
beinhaltet es außerdem weiterführende Essays von  
Deshalb beinhaltet der Band nicht nur ein klassisches  
Exponatsverzeichnis mit allen ausgestellten Titeln von  
1985 bis 2018. Zusätzlich zu Interviews mit C.M.Ralph und  
Ryan Best beinhaltet der Katalog weiterführende Essays  
von Mx. Dietrich Squinkifer, Zoyander Street, Robert Yang,  
Naomi Clark und Katherine Cross.

Wie die Ausstellung richtet sich RAINBOW ARCADE  
explizit an ein internationales Publikum. Deshalb  
erscheint er ausschließlich in englischer Sprache.



# KURATOR\_INNEN + TEAM



## KURATOR\_IN

### Sarah Rudolph

hat Online-Redakteur an der TH Köln studiert und ist Mitbegründerin und Chefredakteurin des alternativen Jugendmagazins [brause\\*mag](#). Chefredakteurin des alternativen Jugendmagazins brause\*mag. Sie begeistert sich seit fast einem Jahrzehnt für das Zusammenspiel von digitalen Medien und sozialer Gerechtigkeit und schrieb ihre Bachelorarbeit 2012 über Social Media und Soziale Bewegungen am Beispiel von Netzfeminismus. Ein Jahr später begründete sie den Videospielkultur-Blog [herzteile](#) mit und bearbeitet Videospiele, Gender, Politik und deren kulturelle Bedeutung seitdem als Speakerin, Autorin und Podcasterin.

## KURATOR\_IN

### Jan Schnorrenberg

arbeitet in der PR-Abteilung des [Schwulen Museum](#). Er schrieb seine Bachelorarbeit über digitale Privatheit; seine Arbeit konzentriert sich auf die Verbindung digitaler Medien, politischer Diskurse und progressiver Bewegungen. Neben RAINBOW ARCADE arbeitet er gerade an seiner Masterarbeit an der Humboldt-Universität über die narrativen Strategien, mit denen die europäische Neue Rechte versucht, LGBTQIA\* als Wähler\_innen anzusprechen.

## KURATOR\_IN

### Adrienne Shaw

ist Assistenzprofessorin am Institut für Medienforschung und -produktion an der Temple University in Philadelphia und Mitglied des Klein College Media and Communication Graduiertenkollegs. Ihr Buch [Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture](#) (University of Minnesota, 2014) gewann 2016 den Outstanding Book Award der Popular Communication Division von der International Communication Association. Sie ist Mitherausgeberin von [Queer Game](#)

[Studies](#) (University of Minnesota Press, 2017) mit Bonnie Ruberg, [Queer Technologies](#) (Routledge, 2017) mit Katherine Sender und [Interventions: Communication Research and Practice](#) (Peter Lang, 2018) mit D. Travers Scott. Ihr aktuelles Forschungsprojekt ist das [LGBTQ Game Archive](#).

## ART DIRECTOR

### Nicolas Simoneau

ist ein Art Director aus Berlin und einer der Mitbegründer des [KALTBLUT Magazine](#). Seinen Abschluss als Art Designer machte er in Paris. Seine Arbeit als Kurator für das "Volume Art Festival" und "Digital Luv" geht dabei Hand in Hand mit seiner Arbeit für Online- und Print-Publikationen, unter anderem für Auftraggeber wie Bruno Gmünder und Axel Springer.

## AUSSTELLUNGS-ASSISTENZ

### Iliane Kiefer

ist Kulturwissenschaftlerin und machte ihren Master in Curating Art an der Universität Stockholm; ihr Abschlussprojekt konzentrierte sich auf feministische und kollaborative kuratorische Praxen. Sie arbeitete in der Galerie Schwind als Galerieassistentin (2013-2014) und vertrat dort Künstler\_innen der 'Leipziger Schule'. In Stockholm realisierte sie kuratorische Projekte wie 'Rethinking Flânerie' (2016) im Museum marabouparken.

## AUSSTELLUNG

Laufzeit	14. Dezember 2018 – 13. Mai 2019
Vernissage	13. Dezember 2018, 19:00 Uhr
Presseführung	13. Dezember 2018, 11:00 Uhr
Ausstellungsfläche	142 m <sup>2</sup>
Umfang	130 Ausstellungsstücke, 12 spielbare Titel
Ort	Schwules Museum, Lützowstraße 73, 10785 Berlin
Öffnungszeiten	So, Mo, Mi, Fr: 14:00 - 18:00, Do 14:00 - 20:00, Sa 14:00 - 19:00, Di Ruhetag
Eintrittspreis	Regulär 7.50 €, Ermäßigt 4 €

## TEAM

Kurator_innen	Sarah Rudolph, Jan Schnorrenberg, Dr. Adrienne Shaw
Ausstellungsassistentz	Iliane Kiefer
Art Director	Nicolas Simoneau
Vermittlungskonzept	Svenja Anhut
Technische Umsetzung	Mathias Obrist
Aufbau & Umsetzung	Anne Hierzi, Alexia/Lautaro Apolinario, Tomka Weiß, Joris Bas Backer, Julius Franklin, Jörg Krüger
Übersetzung	Andreas Dohmen
Museumsvorstand	Dr. Birgit Bosold, Dr. Farzada Farkhooi, Vera Hofmann, Christopher Izgin, Ben Miller, Jan-Claus Müller, Brigitte Oytoy, Heiner Schulze
Museumsverwaltung	Uta Stapf, Tom Nehiba

## PARTNER\_INNEN

Finanzierung	<a href="#">Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa</a>
Schirmherrschaft	Dr. Klaus Lederer, Berliener Senator für Kultur und Europa
Projektpartner_innen	<a href="#">LGBTQ Game Archive</a> , <a href="#">Computerspielmuseum</a> Berlin, <a href="#">Temple University</a> , <a href="#">Feminist Frequency</a> , <a href="#">Jugend im Museum e.V.</a> , <a href="#">A MAZE</a> , <a href="#">908video gmbh</a>
Media Partners	<a href="#">Booster Space UG</a> , <a href="#">gamesweekberlin</a> 2019, <a href="#">BerlinGameScene.com</a> , <a href="#">SIEGESSÄULE</a> , <a href="#">L.MAG</a> , <a href="#">exberliner</a>

## BESONDERER DANK AN

Andrew Borman, Jason Scott, Joshua Savage, Claudia Lo, Christopher Sawula, Lena Uskoreit, Andreas Lange, Mascha Tobe, Thorsten S. Wiedemann, Lorenzo Pilia, Mihael Liebe, Manuel Klein, Clémentine Decremps, Cyprien Leduc, Thibaut D'Alton

# PRESSEFOTOS

Alle Pressefotos sind auf schwulesmuseum.de verfügbar.

Die untenstehenden Pressefotos werden vom Schwulen Museum exklusiv für die Berichterstattung über RAINBOW ARCADE zur Verfügung gestellt. Credits müssen immer vollständig angegeben werden.



RAINBOW ARCADE Key Visual  
Design: Nicolas Simoneau  
Schwules Museum Berlin



RAINBOW ARCADE Catalog: Cover & Backside Mock Up (preliminary)  
Design: Nicolas Simoneau



RAINBOW ARCADE Catalog: Index Mock Up (preliminary)  
Design: Nicolas Simoneau  
Schwules Museum Berlin



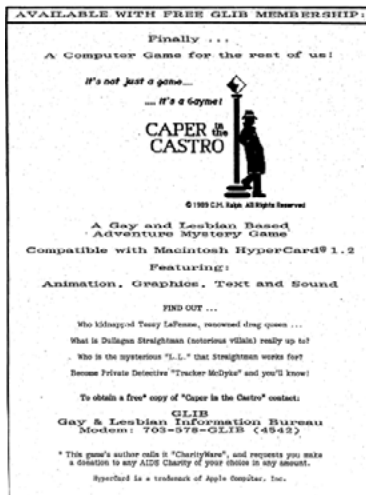
RAINBOW ARCADE Key Visual  
Design: Nicolas Simoneau  
Schwules Museum Berlin



Caper in the Castro (1989): Original Disc. Developer: C.M.Ralph. Source: Private Collection of C.M.Ralph



Caper in the Castro (1989): Screenshot. Developer: C.M.Ralph. Source: LGBTQ Game Archive



Caper in the Castro (1989): Advertisement (Washington Blade, 30 June 1989). Source: LGBTQ Game Archive



"Tracker McTyke matches wits with Dullagan Straightman" Newspaper Article on Caper in the Castro (Washington Blade, 03 November 1989), Source: LGBTQ Game Archive



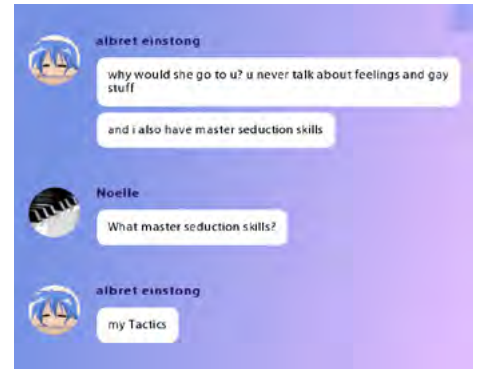
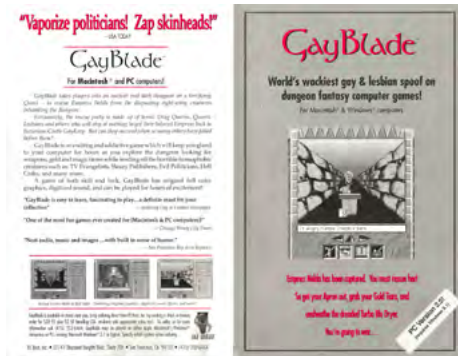
Foobar vs. the DEA (1996): Screenshot. Source: LGBTQ Game Archive



# PRESSEFOTOS

Alle Pressefotos sind auf schwulesmuseum.de verfügbar.

Die untenstehenden Pressefotos werden vom Schwulen Museum exklusiv für die Berichterstattung über RAINBOW ARCADE zur Verfügung gestellt. Credits müssen immer vollständig angegeben werden.



“Vaporize politicians! Zap skinheads!”  
GayBlade (1992): Instruction Manual  
Developer & Source: Ryan Best

“Dungeons and Drag Queens”  
Advertisement: GayBlade (1992)  
Developer & Source: Ryan Best

“why would she go to u? u never talk about feelings and gay stuff and i also have master seduction skills” Screenshot: Butterfly Soup (2018). Developer: Brianna Lei



“How dare you. Just last week, I went to Safeway with my mom.”  
Screenshot: Butterfly Soup (2018).  
Developer: Brianna Lei

“I don't know what to do.”  
Screenshot: Butterfly Soup (2018).  
Developer: Brianna Lei

“You say that like I'd be interested just because it's gay” Screenshot: Butterfly Soup (2018).  
Developer: Brianna Lei



“Bathroom signs: the bane of my existence. Which one's supposed to be me?” Screenshot: Dominique Pamplemousse (2013). Developer: Mx. Dietrich Squinkifer

“One of you must absorb me”  
Screenshot: Dominique Pamplemousse (2017). Developer: Mx. Dietrich Squinkifer

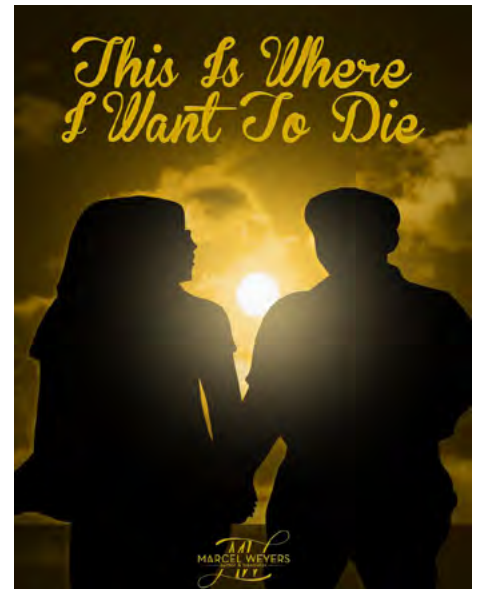
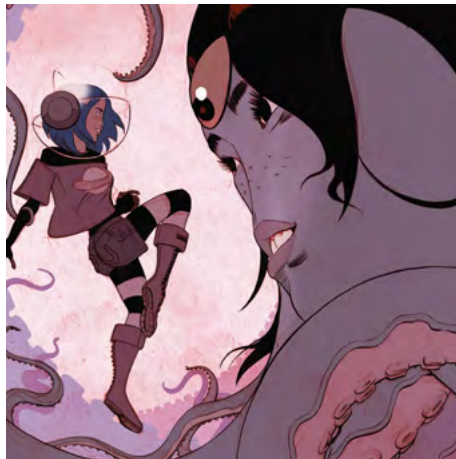
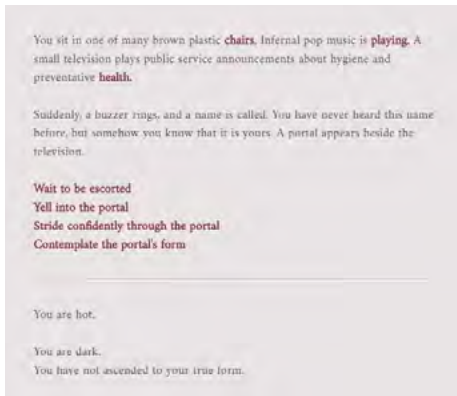
Genital Jousting (2018): Key Visual.  
Developer: Free Lives



# PRESSEFOTOS

Alle Pressefotos sind auf schwulesmuseum.de verfügbar.

Die untenstehenden Pressefotos werden vom Schwulen Museum exklusiv für die Berichterstattung über RAINBOW ARCADE zur Verfügung gestellt. Credits müssen immer vollständig angegeben werden.



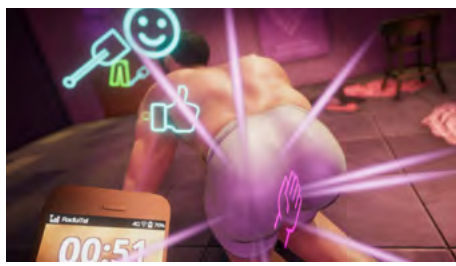
"You are hot. You are dark. You have not ascended to your true form."  
Screenshot: Elixir (2016), Developer: Zoyander Street

Boxart: Consentacle (2017),  
Developer: Naomi Clark, Artwork by James Harvey

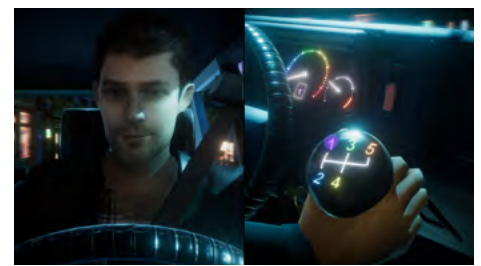
This Is Where I Want To Die (2013):  
Key Visual. Developer: Marcel Weyers



Radiator 2 / Succulent (2017):  
Screenshot, Developer: Robert Yang



Radiator 2 / Hurt me Plenty (2017):  
Screenshot, Developer: Robert Yang



Radiator 2 / Stick Shift (2017):  
Screenshot, Developer: Robert Yang