

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design, Medien und Information  
Department Medientechnik  
Sommersemester 2020  
Gunther Rehfeld  
Gamedesign 1

## CATCALLING

Weist das Phänomen Catcalling Merkmale eines  
Spiels auf?

Annabell Koenen-Rindfrey  
Zeitabhängige Medien | Games  
Fachsemester 1

Abgabedatum 15.08.2020

# Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	4
1.1 Ursprung der Idee.....	4
1.2 Ausformulierte Fragestellung.....	5
2 Erläuterung des Phänomens Catcalling.....	5
2.1 Quellenlage.....	5
2.2 Wortdefinition.....	6
2.3 Abgrenzung zu ähnlichen Begriffen.....	8
2.4 Systematische Beschreibung möglicher Abläufe.....	9
3 Vergleich mit verschiedenen Definitionen des Spielbegriffs.....	10
3.1 Raph Koster - <i>A Theory of Fun for Game Design</i> .....	10
3.2 Jane McGonigal - <i>Besser als die Wirklichkeit</i> .....	14
3.3 Johan Huizinga - <i>Homo Ludens</i> .....	15
4 Catcalling als Spiel.....	17
4.1 Ergänzung der systematischen Beschreibung.....	18
4.2 Grenzen des Spielbegriffs im Bereich Catcalling und die Bedeutung der Ergebnisse für die Beteiligten.....	18
5 Literaturverzeichnis.....	21
6 Abbildungsverzeichnis.....	23
7 Dienstliche Erklärung der HAW Hamburg.....	23

„Long story short, there, Molly, I will always whistle at you like you're a blonde with big bombs and I'm a construction worker just released from prison.

That clear?“<sup>1</sup>

- Dr. Cox in Scrubs Staffel drei Episode vier „My Lucky Night“<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ohmyn0 2014, My lucky night transcript.

<sup>2</sup> Vgl. Ohmyn0 2014, My lucky night transcript.

# 1 Einleitung

## 1.1 Ursprung der Idee

Es ist ein immer wiederkehrendes Element vieler Sketche und Erzählungen: Eine Gruppe Bauarbeiter pfeift einer vorbei laufenden Frau hinterher.<sup>3</sup> Während in einigen Ländern Debatten über mögliche Verbote und Strafen geführt werden,<sup>4</sup> wird es in anderen Kontexten als normal oder gar als „flattering“<sup>5</sup> bezeichnet. Die Meinungen diesbezüglich gehen weit auseinander und haben häufig hitzige Diskussionen zur Folge,<sup>6</sup> die in einigen Medien nicht selten große Aufmerksamkeit auf sich ziehen.<sup>7</sup> Ein Beispiel dafür ist das Video „Sílbale a tu madre“ des YouTube Kanals Everlast Perú. Das Video wurde im November 2014 hochgeladen und hat bis heute circa 6,5 Millionen Aufrufe.<sup>8</sup>

Nach einem kleinen Intro werden zwei weiblich gelesene Personen geschminkt und bekommen Perücken aufgezogen. Kameras werden an öffentlichen Wegen angebracht. Die Bilder aus diesen Kameras zeigen nun, wie die verkleideten Personen an männlich gelesenen Personen vorbei laufen und von diesen sexuell anzügliche Kommentare nachgerufen bekommen. Die männlich gelesenen Personen werden zur Rede gestellt, wobei gesagt wird, dass es sich um die Söhne der jeweiligen, verkleideten Person handelt.<sup>9</sup>

Die Geschichte, die im Video skizziert wird, ist demnach eine Art Streich, der den Catcallenden gespielt wird. Die Mütter verkleiden sich und enthüllen dabei das belästigende Verhalten ihrer Söhne.<sup>10</sup> Es ist fragwürdig, ob es sich bei der Darstellung der Geschehnisse im Video um einen echten Streich handelt oder das gesamte Video, einem Drehbuch entsprechend, aufgenommen wurde.<sup>11</sup>

Ungeachtet dessen fällt ein Dialog zwischen der dargestellten Mutter und ihrem Sohn besonders auf:

„Sohn: Tasty panties!  
Mutter: Renzo!  
Sohn: Mama?  
Mutter: What's the matter with you Renzo? What they told me about you was true.  
Sohn: What was true?  
Mutter: About you saying such dirty things to women.  
Sohn: No, I'm not being dirty.  
Mutter: What do you mean you aren't? Did you just listen to yourself?  
Sohn: It's just a game.“<sup>12</sup>

Das Erste, was dem Ertappten als Erklärung für sein Verhalten einfällt, ist die Aussage, sein Catcall sei ein Spiel. Die Formulierung „It's just a game“<sup>13</sup> erweckt den Eindruck, dass das Format „Spiel“ hier die Situation verharmlosen solle. Erst im Satz danach kommt die Verwechslung zur Sprache, die hier eigentlich als Basis der Geschichte des Videos dient.<sup>14</sup>

---

<sup>3</sup> Vgl. Saturday Night Live 2013, Construction Workers Catcalling

<sup>4</sup> Vgl. Naesgård 2019, S. 6-9.

<sup>5</sup> The Real Daytime 2015, Hey Baby.

<sup>6</sup> Vgl. CNN 2015, Catcall video goes viral.

<sup>7</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. 5.

<sup>8</sup> Vgl. Everlast Perú 2014, Sílbale a tu madre.

<sup>9</sup> Vgl. ebd.

<sup>10</sup> Vgl. ebd.

<sup>11</sup> Vgl. Buist, Erica 2014, Men tricked into catcalling their own mothers.

<sup>12</sup> MetaSpoon 2015, Whistling At Your Mom. Übersetzt aus: Everlast Perú 2014, Sílbale a tu madre.

<sup>13</sup> MetaSpoon 2015, Whistling At Your Mom. Übersetzt aus: Everlast Perú 2014, Sílbale a tu madre.

<sup>14</sup> Vgl. MetaSpoon 2015, Whistling At Your Mom. Übersetzt aus: Everlast Perú 2014, Sílbale a tu madre.

Das Spiel wird hier als Umgebung verwendet, die andernfalls unangebrachtes Verhalten in eine scheinbar legitime Situation einbettet. Jegliche böse Absicht wird den Catcallenden entzogen, ähnlich wie bei Haustieren, die „doch nur spielen“<sup>15</sup> wollen.<sup>16</sup> Das Video wirft eine Diskussion um die Frage auf, ob das Format „Spiel“ in diesem Fall wirklich eine solche Funktion übernehmen kann und was die Verwendung der Umgebung „Spiel“ für mögliche Beteiligte bedeutet.

In der Recherche zum Thema Catcalling fällt schnell auf, dass das Video, trotz aller aufkommenden Kritikpunkte, einen guten Schnitt durch die aktuelle Debatte des Catcallings macht. Es deutet die Diskussion um das Thema der angeblichen Mitschuld der Belästigten<sup>17</sup> dadurch an, dass die Mütter im Video geschminkt und verkleidet werden, um die Reaktionen ihrer Söhne zu provozieren.<sup>18</sup> Der Fakt, dass die Situation erst dann unangenehm für alle Beteiligten wird, sobald ein Verwandtschaftsverhältnis zwischen beiden Dialogpartnern besteht, ist ein ebenso heiß diskutiertes Thema.<sup>19</sup>

## 1.2 Ausformulierte Fragestellung

Im Folgenden wird untersucht, was die Bezeichnung als Spiel im Fall Catcalling für die Beteiligten und die Wahrnehmung des Phänomens bedeutet. Dafür muss zuerst das Phänomen Catcalling definiert werden. Wichtig ist hier die Abgrenzung zu anderen Formen der sexuell gefärbten Kontaktaufnahme. Anhand einzelner Erfahrungsberichte und beispielhaften Beschreibungen werden mögliche Abläufe des Catcallings herausgefiltert. Um einen Übergang zum Thema Spiel zu gestalten und einen Überblick über die bisherigen Erkenntnisse zu bieten, werden die herausgearbeiteten Elemente des Catcallings in einem Schaubild ins Verhältnis zueinander gesetzt. Diese Struktur wird mit den Spieldefinitionen vier bekannter SpieltheoretikX verglichen und untersucht, ob es überhaupt möglich ist, Catcalling als Spiel zu betrachten. Im Schlussteil werden, aufgrund dieser Vergleiche, die Grenzen des Spielbegriffs im Bezug auf das Catcalling aufgewiesen und erklärt, was die Konsequenzen dessen sind, Catcalling als Spiel zu bezeichnen.

# 2 Erläuterung des Phänomens Catcalling

## 2.1 Quellenlage

Die 2018 erlassenen Gesetze in Frankreich, die Catcalling mit einem Bußgeld von bis zu 750€ strafen, beweisen, dass Catcalling ein Phänomen ist, dass sich im juristischen Sinne abgrenzen und definieren lässt.<sup>20</sup> Eine Frage, die jedoch sehr häufig zu diesem Thema aufkommt, ist: Wo beginnt das Catcalling und wann ist es bloß Ansprechen, Flirten oder ein Kompliment?<sup>21</sup> Werden Diskussionen in YouTube-Kommentaren oder Klatschsendungen betrachtet, die dieses Thema kommentieren, wird der Eindruck erweckt, der Begriff sei schwammig und auch die Beschreibung der Situation sei eher kontrovers und für alle Beteiligten unklar.<sup>22</sup>

Wissenschaftliche Quellen, die sich mit Catcalling befassen, sind häufig sozialwissenschaftliche und qualitative Studien, die sich mit Erfahrungsberichten von Betroffenen auseinandersetzen.<sup>23</sup> Häufig werden negative Auswirkungen von verschiedenen Formen der Belästigung diskutiert.<sup>24</sup> Catcalling wird dabei oft nicht als einzelnes Phänomen betrachtet und dadurch auch nicht klar von ähnlichen

---

<sup>15</sup> Wald o.D., Der will doch nur spielen.

<sup>16</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 1.

<sup>17</sup> Vgl. Campoamor 2020, Coronavirus catcalling is real.

<sup>18</sup> Vgl. Everlast Perú 2014, Sílbale a tu madre.

<sup>19</sup> Vgl. Sajjad 2016, I am not Someone's Sister Mother Wife or Daughter.; Bhattacheryya 2015, Catcalling a girl.

<sup>20</sup> Vgl. Rubin 2018, France's New Law Against Sexist Catcalls Gets Its First Conviction.

<sup>21</sup> Vgl. Fairchild 2010, S. 192.

<sup>22</sup> Vgl. The Real Daytime 2015, Hey Baby.

<sup>23</sup> Vgl. Eastwood 2015, Summary in English.

<sup>24</sup> Vgl. Lindner/Fisher/Ferguson 2017, S. 2.; Fairchild/Rudman 2008, S.1.

Vorgängen abgegrenzt.<sup>25</sup> In allen wissenschaftlichen Auseinandersetzungen, die für diese Arbeit betrachtet wurden, wird Catcalling als mögliche Form der Belästigung deklariert.<sup>26</sup> Aus juristischer Sicht gilt Catcalling allerdings nicht in allen Ursprungsländern der Quellen offiziell als Belästigung.<sup>27</sup>

Für die obige Fragestellungen ist dagegen besonders die Sicht der Catcallenden interessant, jedoch sind nur wenige wissenschaftliche Auseinandersetzung darüber aufzufinden. Ein Grund für die dürftige Quellenlage zum Thema Catcalling vermuten Fairchild und Rudman in ihrer Publikation “Everyday Stranger Harassment and Women’s Objectification“ darin, dass Catcalling dadurch, dass es sich dabei meist um fremde Menschen im öffentlichen Raum handle, nur selten auf legalem Weg verfolgt werde ergo selten in Kriminalstatistiken auftauche.<sup>28</sup>

Catcalling ist ein Thema, das in der Wissenschaft noch nicht ausreichend untersucht wurde, um alle Perspektiven des Phänomens abzudecken. Viele der Quellen sind zudem aus Sicht der Betroffenen geschrieben, die Catcalling als Belästigung wahrnehmen. Wissenschaftliche Quellen, die untersuchen, warum es Menschen gibt, die Catcalling für eine angebrachte Form der Kommunikation auf der Straße halten, sind kaum zu finden.

## 2.2 Wortdefinition

Das Onlineformat des Wörterbuchs Merriam-Webster beschreibt Catcalling als „lauten, sexuell suggestiven Ruf oder Kommentar gerichtet auf jemanden in der Öffentlichkeit (auf der Straße)“.<sup>29</sup> Diese Definition deckt drei häufig genannte Merkmale von Catcalling ab: Der Inhalt hat eine sexuelle Komponente, dieser wird in Form eines Rufs weiter gegeben und Ort des Geschehens sind immer öffentlich zugängliche Orte. Lindner, Fisher und Ferguson fügen hinzu, dass sich beide Parteien, die catcallende und die betroffene Person, fremd sind und Catcalling deswegen oft unter den allgemeinen Überbegriff “Stranger Harassment“ falle.<sup>30</sup>

Das Oxford Wörterbuch macht das Phänomen an Geschlechtern fest: So definiert es die catcallende Person als Mann und die betroffene Person als Frau. Die Frau ist dabei in Bewegung und der Akt des Catcallens passiert in einem kurzen Zeitrahmen, in dem die Frau in der Nähe des Mannes vorbei läuft. Damit erhält das Catcalling eine zeitlich und räumlich begrenzende Komponente.<sup>31</sup> Eastwood führt den Oberbegriff “Street Harassment“ auf, was bedeutet, dass es sich um ungewollte sexuelle Aufmerksamkeit im öffentlichen Raum handelt.<sup>32</sup> Die Beschreibung eines ungewollten oder belästigenden Vorgangs widerspricht jedoch einigen Erfahrungsberichten, in denen Catcalling, wenn es von attraktiv beschriebenen Personen ausgeht, als „flattering“<sup>33</sup> beschrieben wird. Das Einordnen von Catcalling in den Bereich der belästigenden Verhaltensweisen ist demnach in einigen Kreisen keine Selbstverständlichkeit und wird von einigen betroffenen und catcallenden Personen abhängig von dem Auftreten der catcallenden Person gemacht. Dazu unterstreicht Eastwood in ihrer Studie zum Thema Catcalling, dass die belästigte Person selbst entscheidet, ob sie das Verhalten als Belästigung wahrnimmt oder nicht.<sup>34</sup>

---

<sup>25</sup> Vgl. Fairchild/Rudman 2008, S. 4, 9.

<sup>26</sup> Vgl. Naesgård 2019 S. 14.; Vgl. Lindner/Fisher/Ferguson 2017, S. 1.; Vgl. Fairchild 2010, S. 192.; Vgl. Fairchild/Rudman 2008, S. 4.; Eastwood 2015, S. 6.

<sup>27</sup> Vgl. King 2016, Six countries that are fighting back against catcalling.

<sup>28</sup> Vgl. Fairchild/Rudman 2008, S. 2.

<sup>29</sup> Vgl. Übersetzt aus: DeBlasio 2020, Catcalling.

<sup>30</sup> Vgl. Lindner/Fisher/Ferguson 2017, S. 1.

<sup>31</sup> Vgl. Oxford University Press 2020, Catcall.

<sup>32</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. 6.

<sup>33</sup> Eastwood 2015, S. 11.; Zitiert aus: Fairchild/Rudman 2008, S. 18.

<sup>34</sup> Vgl. Eastwood 2015, S.11.

Eine teilnehmende Person der selben Studie betont, dass es beim Catcalling keinen Dialog gäbe.<sup>35</sup> Das Ignorieren oder Weiterlaufen der Betroffenen wird in dieser Definition zu einem festen Bestandteil der Abläufe des Catcallens. Auch in Quellen wird das Catcalling als „einseitige Interaktion“<sup>36</sup> bezeichnet. Weitere Teilnehmende der Studie Eastwoods führen auf, dass das Catcalling plötzlich geschehe, ein Verlangen nach Aufmerksamkeit darstelle, nur einige Sekunden andauere und die Privatsphäre der betroffenen Person nicht achte.<sup>37</sup> Mit dem Verlangen nach Aufmerksamkeit interpretieren sie jedoch bereits ein Ziel der catcallenden Person in den Vorgang hinein und widersprechen einigen Quellen, die durch die Frage „does it work“<sup>38</sup> suggerieren, dass das Ziel eines Catcalls eine romantische oder erotische Kontaktaufnahme zur betroffenen Person sei. In anderen Quellen wird davon gesprochen, dass Catcalling einzig und allein dazu genutzt wird, um Macht gegenüber Frauen auszudrücken.<sup>39</sup> Der Begriff Catcalling erhält vor allem in wissenschaftlichen Abhandlungen, im Kontrast zu Fernseh- und Videoformaten, eine deutliche Wertung als ungewollter und belästigender Kontakt aus Sicht der Betroffenen. Der sexuelle Inhalt mag dem Catcalling eine obszöne Komponente geben, ob diese als Belästigung oder unangebracht empfunden wird, ist in Talkshows und Interviews dagegen umstritten.

Während in allen Definitionen von einem Ruf gesprochen wird und damit eine gewisse Distanz oder Wahlweise eine Dynamik durch das Vorbeigehen einschließt, sind nonverbale Zisch- und Pfeiflaute nicht immer eingeschlossen.<sup>40</sup> Sie stellen allerdings auch kein Ausschlusskriterium dar.

Im Folgenden wird mit einer Definition gearbeitet, die sowohl Rufe, als auch Pfeif- und Zischlaute beinhaltet. Catcalling umfasst im folgenden einen sexuell gefärbten Kommentar gegenüber einer fremden Person im öffentlichen Raum, der nicht selten auf die Äußerlichkeiten der betroffenen Person eingeht. Dabei handelt es sich um einen kurzen Austausch, der keiner Antwort der betroffenen Person bedarf und häufig entweder durch örtliche Distanz oder das aneinander Vorbeigehen oder -fahren der Beteiligten zeitlich begrenzt ist.

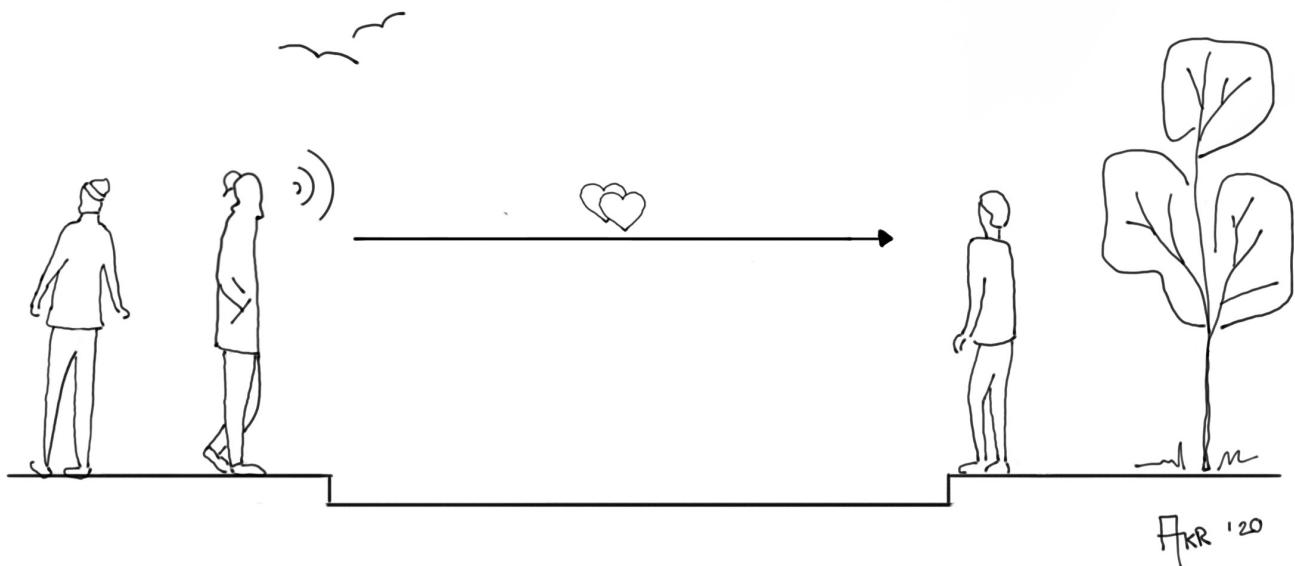


Abb. 1 Schaubild Definition Catcalling

<sup>35</sup> Vgl. Eastwood 2015, S.17.

<sup>36</sup> Lindner/Fisher/Ferguson 2017, S. 1.; Zitiert aus: Fairchild/Rudman 2008.

<sup>37</sup> Vgl. Eastwood 2015, 16-17.

<sup>38</sup> Vice Life 2018: Barbie Ferreira Grills Guys on Catcalling.

<sup>39</sup> Vgl. Naesgård 2019 S. 73.; Zitiert aus: Hutson/Krueger 2018.

<sup>40</sup> Vgl. Fairchild 2010, S. 5.; Vgl. Naesgård 2019 S. 6.;

### 2.3 Abgrenzung zu ähnlichen Begriffen

In einigen der Quellen wird Catcalling als eine mögliche Form des “Stranger Harassments“ beschrieben.<sup>41</sup> Das bedeutet, dass die belästigende Person und die belästigte Person sich gegenüber fremd sind. Eine weitere Form der Belästigung, der das Catcalling zugeordnet wird, ist das “Street Harassment“.<sup>42</sup> “Street Harassment“ bezeichnet die Belästigung im öffentlichen Raum, sagt jedoch nichts über das Bekanntschaftsverhältnis der Belästigten und der Belästigenden zueinander aus.<sup>43</sup> Sowohl “Street-“, als auch “Stranger Harassment“, umfassen zusätzlich Blästigungsformen, die nicht zwangsläufig eine sexuelle Komponente in sich tragen, wie beispielsweise rassistische Gewalt. Aber auch sexuelle Übergriffe wie Vergewaltigungen, die den Vorgang des Catcallens bei Weitem übersteigen, können unter diese beiden Kategorien fallen.<sup>44</sup> Catcalling schließt keine körperlichen Übergriffe ein, auch wenn die Androhung dieser durchaus ein wichtiger Faktor sein kann.<sup>45</sup>

Wie zuvor beschrieben, sind sich nicht alle Quellen darüber einig, ob Pfeiflaute Teil des Catcallings sind oder eine eigene Form der Belästigung darstellen.<sup>46</sup> Ein Begriff, der im Rahmen dieser Thematik häufig aufkommt, ist das “Wolf-Whistling“, das einen typischen Pfeiflaut beschreibt, der nach dem Cambridge Wortschatz die sexuelle Attraktion eines Mannes gegenüber einer Frau ausdrückt.<sup>47</sup> In einigen Quellen wird das Wolf-Whistling als eigenständiges Phänomen aufgeführt,<sup>48</sup> in anderen Quellen wird es als eine Form des Catcallings gehandhabt.<sup>49</sup>

Die Abgrenzung zum Flirt oder Kompliment ist gerade in der Diskussion um das Catcalling sehr umstritten.<sup>50</sup> Einige Quellen definieren den Unterschied zwischen Catcall und Kompliment in der Wirkung: Ein Kompliment solle das Selbstbewusstsein einer Person stärken,<sup>51</sup> während ein Catcall das Gegenüber verunsichere oder degradiere.<sup>52</sup> Das bedeutet, die betroffene Person könnte selbst einordnen, ob es sich um Catcalling handelt, je nachdem, ob sie sich belästigt oder wertgeschätzt fühlt.<sup>53</sup> Die Einordnung durch Betroffene ändert allerdings nichts an der Handlung, sondern nur an dessen Interpretation. Auch wenn die catcallende Person und die betroffene Person den Inhalt des Rufs und/oder den Pfeiflaut als Kompliment empfinden, fällt der Vorgang im Folgenden unter die Definition eines Catcalls.

Auf Portalen wie YouTube und Instagram finden sich unter dem Suchbegriff “Catcalling“ viele Projekte, die den Umgang mit dem Phänomen thematisieren. Der YouTube Kanal Jaygee beispielsweise veröffentlichte 2014 ein Video, das zeigt, wie eine Person schlagfertig auf Catcalls reagiert und damit die Catcallenden sichtlich irritiert.<sup>54</sup> Der Titel des Videos lehnt an eine Videoreihe an, die unter dem Suchbegriff “Ten hours of walking“ zu finden ist. In dieser Videoreihe filmen sich Personen, wie sie in verschiedenen Städten zehn Stunden zu Fuß unterwegs sind und verschiedene Formen der Diskriminierung erfahren.<sup>55</sup> Andere Videos thematisieren Frauen in der Rolle der catcallenden Person als soziales Experiment. In manchen dieser Videos laufen weiblich gelesene Personen durch den öffentlichen Raum, catcallen scheinbar fremde Personen und

<sup>41</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. Summary; Naesgård 2019, S. 14.

<sup>42</sup> Vgl. Lindner/Fisher/Ferguson 2017, S. 2.; Naesgård 2019, S. 14.

<sup>43</sup> Vgl. Naesgård 2019 S. 14.

<sup>44</sup> Vgl. StopStreetHarassment 2015, What is Street Harassment.

<sup>45</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. Summary.; Vgl. Fairchild/Rudman 2008, S. 6.

<sup>46</sup> Vgl. Fairchild 2010, S. 5.; Vgl. Naesgård 2019 S. 6.;

<sup>47</sup> Vgl. Übersetzt aus: Cambridge University Press 2014, Wolf whistle.

<sup>48</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. 6.

<sup>49</sup> Vgl. Reith-Banks, Tash 2019: It's not just a wolf whistle.

<sup>50</sup> Vgl. Fairchild 2010, S. 192.

<sup>51</sup> Vgl. Mass Appeal (2015): Skam Dust.

<sup>52</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. 8.

<sup>53</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. 11.; Zitiert aus: Fairchild/Rudman 2008, S. 18.

<sup>54</sup> Vgl. Jaygee 2014, Ten hours of walking but this time she talks back.

<sup>55</sup> Vgl. YouTube o.A. 2020, Ten hours of walking.

halten deren Reaktionen fest.<sup>56</sup> In einem Video wird der Vorgang des Catcalling parodiert und der Inhalt des Rufs abgeändert.<sup>57</sup> So rufen weiblich gelesene Personen in "If Women Catcalled Men": „hey baby, hey baby, I bet you let me choose what to do with my own body!“<sup>58</sup> oder „mmh boy, I bet your bathroom is so clean!“<sup>59</sup> hinterher. Der selbe Kanal veröffentlichte vorher ein Video mit dem Titel "What Men Are Really Saying When Catcalling Women", in dem Catcalling ebenfalls parodiert wird und hier männlich gelesene Personen den Inhalt des Catcalls abändern.<sup>60</sup> So ruft eine Person „Society makes me feel like I have to objectify you to feel manly uhuhuh“.<sup>61</sup> Die abgebildeten Vorgänge in diesen Videos sind eindeutig dem Begriff Catcalling zuzuordnen. Gerade aber die Parodien wirken sehr gescripted. Das Video "Meow Men", in dem weiblich gelesene Personen catcallen, mag nicht gescriptet sein, allerdings parodiert das Video auch hier das Catcalling und entwickelt durch die Imitation des Catcallens eine gewisse Distanz zum Phänomen selbst.<sup>62</sup> Das Folgende bezieht sich daher vorrangig auf Quellen, die Catcalling ohne sichtbar parodierenden oder künstlerischen Zweck abbilden.

Die Instagram Seite "Catcalls of NYC" zeigt Fotos, in denen eingeschickte Zitate von Catcalls mit Kreide auf die Straße geschrieben werden und damit die zeitlich begrenzende Komponente des Catcalls entfernt wird.<sup>63</sup> Die Instagram Seite "Dearcatcallers" wird von einer Person betrieben, die die Gesichter der Catcallenden anhand von Selfies mit sich zusammen veröffentlicht und in der Bildbeschreibung den Wortlaut des dazugehörigen Catcalls zitiert.<sup>64</sup> Die in diesen Projekten beschriebenen Situationen sind für diese Arbeit betrachtenswert. Die Aufarbeitung dieser Situationen, die in den Projekten zweifelsohne im Mittelpunkt steht, bietet spieltheoretisch ebenfalls interessante Aspekte, jedoch würde die Betrachtung der Aufarbeitung eines Catcalls den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

## 2.4 Systematische Beschreibung möglicher Abläufe

Im folgenden Schaubild werden die Elemente der vorhergehenden Definition des Begriffs Catcalling zusammengefasst und eingeordnet. Zusätzlich werden Abläufe und Aussagen aus Interviews, Videos, wissenschaftlichen Auseinandersetzungen und Erfahrungsberichten aus diversen Onlinequellen hinzugefügt. So ist unter dem Begriff "Ziele" alles zusammengetragen, was Catcallende in Interviews als Begründung auf die Frage angeben, warum sie catcallen. Dazu werden aber auch die Vermutungen von Hutson und Krueger, Catcalls seien ein Ausdruck von Macht gegenüber Frauen,<sup>65</sup> mit einbezogen. Das folgende Schaubild dient der Orientierung für den späteren Vergleich mit den ausgewählten Spieldefinitionen.

---

<sup>56</sup> Vgl. ProfessorKia 2015, Meow Men.

<sup>57</sup> Vgl. As/Is 2014, If Women Catcalled Men.

<sup>58</sup> As/Is 2014, If Women Catcalled Men.

<sup>59</sup> ebd.

<sup>60</sup> Vgl. As/Is 2014, What Men Are Really Saying When Catcalling Women.

<sup>61</sup> As/Is 2014, What Men Are Really Saying When Catcalling Women.

<sup>62</sup> Vgl. ProfessorKia 2015, Meow Men.

<sup>63</sup> Vgl. Ahmed,/Griggs 2019, Fed up with hearing catcalls on the street.

<sup>64</sup> Vgl. Hitching-Hales 2017, Sie wehrt sich mit Selfies gegen Catcalling.

<sup>65</sup> Vgl. Naesgård 2019 S. 73.; Zitiert aus: Hutson/Krueger 2018.

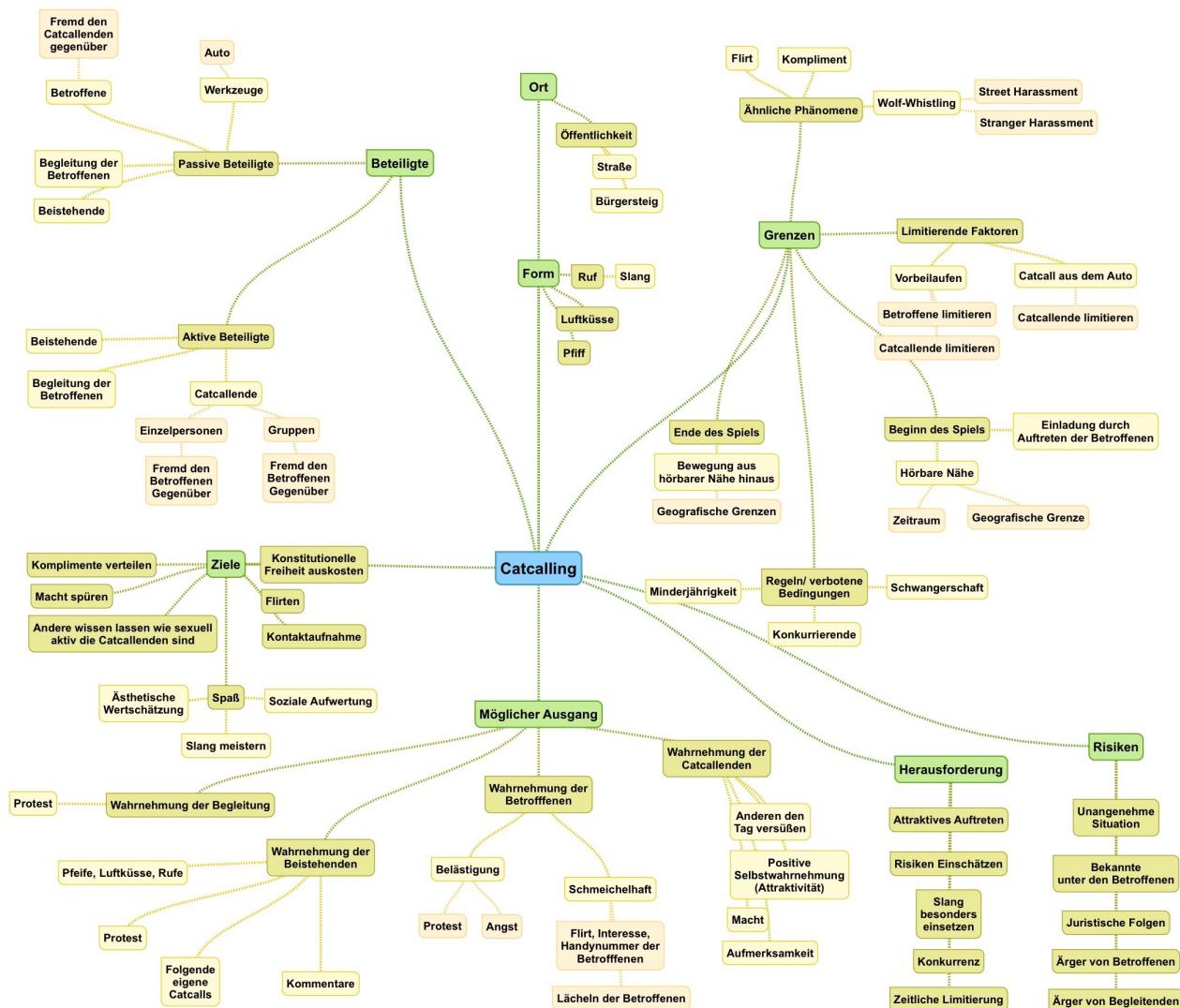


Abb. 2 Systematische Beschreibung Catcalling

### 3 Vergleich mit verschiedenen Definitionen des Spielbegriffs

#### 3.1 Raph Koster - *A Theory of Fun for Game Design*

In *A Theory of Fun* stellt Raph Koster seine eigene Definition des Begriffs "Game" vor und vergleicht sie mit den Definitionen anderer SpieltheoretikX.<sup>66</sup> Er betont besonders das Element des „Fun[s]“<sup>67</sup>, das ihm in den Spieldefinitionen anderer fehlt.

#### Abstrakte Simulation der Realität

Für Raph Koster ist ein „Game“<sup>68</sup> ein formales System, das die Realität vereinfacht und ikonisiert darstellt.<sup>69</sup> Er beschreibt Spiele als „concentrated chunks of reality“<sup>70</sup>. Während andere Spieldefinitionen besonderen Wert auf die Abgrenzung zur Realität legen, betont Koster den Bezug zur Realität, in dem er das Spiel als weniger chaotische Realität beschreibt.<sup>71</sup>

<sup>66</sup> Vgl. Koster 2013, S. 34-46.; Koster 2013, S. 12-14.

<sup>67</sup> Koster 2013, S.12.

<sup>68</sup> Koster 2013, S.34.

<sup>69</sup> Vgl. ebd.

<sup>70</sup> Koster 2013, S.36.

<sup>71</sup> Vgl. ebd.

## Warum ist ein Catcall eine Abstraktion der Realität/des Alltags?

Anhand eines beispielhaften Catcalls lässt sich gut erkennen, warum ein Catcall eine Abstraktion einer vollständigen Unterhaltung mit Flirtcharakter oder Ziel eines Kompliments ist:

“New York, Freitag Abend

Person eins läuft auf der Straße an Person zwei vorbei und trägt dabei ein auffälliges Kleid.

Person zwei ruft: Yo mama! That dress looks hella tight but it sure looks better on my bedroom floor!

Person eins ignoriert Person zwei.

Person zwei ruft: What? Now you’re too good for me, bitch? Screw you, you’re too ugly for me anyways. Have a nice day, cunt.

Person eins läuft weiter und Person zwei ruft ähnliche Kommentare der nächsten vorbeilaufenden Person hinterher und tauscht lediglich das Kleidungsstück im Kommentar aus.“

Das Ganze ist entlehnt aus drei Beispielen der Instagramseite “Catcalls of NYC”.<sup>72</sup>

Merkmale, die auf eine Abstraktion der Realität/des Alltags hinweisen, sind in diesem Fall die zeitliche Reduzierung, die Kompression des Inhalts, eine Ikonisierung durch Sprache, die Wiederholbarkeit und ein gewisser Wiedererkennungswert. Eine Unterhaltung zwecks eines Kompliments, wie es im Alltag durch Freunde oder FlirtpartnX stattfinden könnte wird hier sehr reduziert dargestellt. Die Personen haben maximal ein paar Sekunden Zeit für die Unterhaltung. “Hey Baby“ stellt hier eine Begrüßungsformel dar, Person zwei spricht damit Person eins an und bekommt damit die Aufmerksamkeit dieser. Person zwei macht nun ein Kompliment zum schönen Kleid der anderen Person, wartet auf eine freudige Reaktion und antwortet mit Wut, als Person zwei bemerkt, dass diese Reaktion nicht kommt und verabschiedet sich wieder. Das ist ein extrem komprimierter Ausschnitt aus einer Unterhaltung, wie sie unter Bekannten stattfinden könnte. Der Ablauf dessen, eine Begrüßung, der Inhalt und eine Abschiedsformel, wird eingehalten, jedoch wird der Catcall aus dieser Alltagssituation nur entlehnt und in eine andere Umgebung übertragen, denn die Personen sind sich fremd und führen diese Art von Unterhaltung normalerweise nicht und besonders nicht laut in der Öffentlichkeit. Der Ausruf “Yo mama“ ist ein lokaler Slang, der bekannt ist für seine Assoziation zu der Stadt New York.<sup>73</sup> Der Witz über das Kleid, das auf dem Schlafzimmerboden besser aussehen würde erinnert in seiner Zusammenstellung stark an Anmach-Sprüche, die viele schon in Zeitschriften oder bei starker Trunkenheit an einer Bar gesehen haben.<sup>74</sup> Dieser Ablauf wird so lange wiederholt, bis Person zwei keine Lust mehr hat oder genug positive Reaktionen und vielleicht eine Handynummer bekommen hat. Das Muster lässt sich beliebig verändern, solange es folgende Elemente enthält: eine Formel zum Ansprechen um die Aufmerksamkeit der anderen Person zu bekommen, ein sexuell gefärbter Inhalt als Kompliment verpackt, eine humoristische Entlehnung aus Popkultur oder lokalen Eigenheiten oder einer Kultur, der die andere Person durch das Erscheinungsbild zugehörig wirkt und einen Bezug auf die Äußerlichkeiten dieser Person.

Durch diese oben genannten Merkmale kann Catcalling durchaus als abstrahierte Form realer Begebenheiten bezeichnet werden. Es ikonisiert sonst ausführlichere Situationen, ob sie nun Flirt oder Belästigung genannt werden, und verwendet dabei durch den Slang eine Art eigenes formales System.

---

<sup>72</sup> Catcalls of NYC 2020: ohne Titel. zu finden unter: [https://www.instagram.com/p/CC\\_y\\_ZWBRbu/](https://www.instagram.com/p/CC_y_ZWBRbu/); <https://www.instagram.com/p/B35Cme-hFo3/>; <https://www.instagram.com/p/B1jb7W4hs4M/>.

<sup>73</sup> The Real Daytime 2015, Hey Baby.

<sup>74</sup> Single in der Großstadt (o.D.): Voting.

## Komfort durch Risikominimierung

Ein weiteres Element, das Koster nennt, ist das Element der Risikominimierung. Spielende befürchten keine realen Konsequenzen durch die Teilnahme am Spiel, das Gewinnen oder das Verlieren des Spiels.<sup>75</sup>

Wie auch Fairchild und Rudman in ihrem Paper beschreiben, gibt es in den meisten Ländern kaum legale Konsequenzen zu befürchten und auch wenn ein Catcall legale Konsequenzen nach sich ziehen kann, sind sich die Beteiligten gegenüber fremd und so ist das Verfolgen des Catcalls als Straftat schwierig.<sup>76</sup> Durch den kurzen Zeitraum hält auch ein unangenehmer Verlauf, falls beispielsweise der Slang falsch verwendet wurde oder ein Versprecher entstand, nur kurz an. Das Risiko einer aggressiven Reaktion der betroffenen Person kann durch den Abstand und die Dynamik der Situation vom Catcallenden aus eingeschränkt werden. Mögliche aggressive Reaktionen von Beistehenden oder der Begleitung der betroffenen Person können ebenso im Vorhinein abgeschätzt werden.<sup>77</sup>

Das Catcalling beinhaltet also tatsächlich geringere Konsequenzen für die Catcallenden, als das anzügliche Flirten während einer ausführlichen Unterhaltung. Wenn Komfortgrenzen der Betroffenen Person überschritten werden, kann diese sich oftmals nicht so schnell wehren, wie es die Situation verlangen würde. Viele Risiken lassen sich im Vorhinein zudem minimieren.

## Herausforderung

Nach Koster wird ein Spiel entweder langweilig, wenn es nicht herausfordernd genug ist oder „noisy“<sup>78</sup>, wenn die Muster des Spiels so undeutlich werden, dass das Spiel die Spielenden überfordert. Eine zentrale Aufgabe während des Spielens ist nach Koster das „mastering“<sup>79</sup> einer Aufgabe. Die vorgesehene Spielzeit gibt an, wie lange das Spiel Aufgaben für die Spielenden bereit stellt, die deren Fähigkeiten nicht so ausreizen, dass es weder überfordernd, noch langweilig ist.<sup>80</sup>

In einigen der verwendeten Interviews erzählen Betroffene davon, wie sie Catcalling als „flattering“<sup>81</sup> bezeichnen, sobald die catcallende Person attraktiv ist oder eine besondere Art Slang benutzt, die für die Region, in der das Catcalling stattfindet, typisch ist.<sup>82</sup> Eine Fähigkeit, die „mastering“ bedarf, könnte demnach die Selbstdarstellung sein, die durch das Feedback mancher Betroffenen beim Einordnen als belästigendes Auftreten oder Attraktivität bewertet wird. Dazu gilt es die lokalen Eigenheiten durch die Wortwahl und Sprachmelodie zu übermitteln, originelle Sprüche zu erfinden und immer wieder neue Inhalte zu produzieren.<sup>83</sup> Die Catcallenden müssen ihre Inhalte innerhalb einer kurzen Zeit übermitteln und dabei vorher abschätzen, ob beistehende, begleitende oder die betroffene Person selbst durch eine mögliche Missgunst gegenüber dem Catcall zur Gefahr werden können.<sup>84</sup> Es ist jedoch bisher keine Quelle zu finden, in der eine catcallende Person davon berichtet, Catcalling sei zu schwer oder zu langweilig geworden, um weiter zu catcallen. Catcalling stellt also offensichtlich Anforderungen an Fähigkeiten, die die Catcallenden während des Vorgangs unter Beweis stellen. Wie genau die anderen Beteiligten oder die Spielobjekte Einfluss auf die Steigerung der Herausforderung haben, ist unklar.

---

<sup>75</sup> Koster 2013, 100-110.

<sup>76</sup> Vgl. Fairchild/Rudman 2008, S. 2.

<sup>77</sup> Vgl. Mass Appeal (2015): Skam Dust.

<sup>78</sup> Koster 2013, S.42.

<sup>79</sup> Koster 2013, S.14.

<sup>80</sup> Vgl. Koster 2013, S.42.

<sup>81</sup> Eastwood 2015, S. 11.; Zitiert aus: Fairchild/Rudman 2008, S. 18.

<sup>82</sup> Vgl. The Real Daytime 2015, Hey Baby.

<sup>83</sup> Vgl. ebd.

<sup>84</sup> Vgl. Mass Appeal (2015): Skam Dust.

## Zielbewusstsein

Die Abgrenzung zum Begriff „Play“ zieht Koster aus der Zielorientierung eines Spiels. Ein „Game“ hat für ihn also ein Ziel, das den Beteiligten jeder Zeit bewusst ist, „playing“<sup>85</sup> ist hingegen ein Begriff, der sich zwar auch auf verspielte, sich wiederholende Handlungen bezieht, die jedoch kein einheitliches Ziel verfolgen.

Die untersuchten Quellen zeigen Situationen, die beide Begriffsdefinitionen unterstützen. So scheinen catcallende Personen in einigen Fällen kaum eine Reaktion von den Betroffenen zu erwarten, sodass der Kampf um ein positives Feedback kaum ein Ziel sein kann. Das Ziel, sich vor Bekannten zu profilieren, kann ebenfalls nur zutreffen, wenn Bekannte dabei sind. Das Ziel Komplimente verschenken zu wollen, scheint in einigen Fällen zuzutreffen, jedoch haben einige catcallende Personen in Interviews auch zugegeben, dass ihr Verhalten verängstigend sein kann<sup>86</sup> und sie es keiner ihnen nahestehenden Person wünschen würden.<sup>87</sup> Scheint keines dieser Ziele auf die Situation zuzutreffen, kann das Catcalling nach Koster durch sein repetitives Moment und das Fehlen einer klaren Erwartung zum Ende des Catcalls eher dem „Play“ zugeordnet werden. Trifft eines dieser Ziele zu, ist damit eine Bedingung für die Bezeichnung als „Game“ erfüllt. Einer Person den Tag mit einem Kompliment zu versüßen, scheint entgegen beider Zielvariationen ein altruistisches Motiv zu sein, schließt aber auch weitere Ziele, die daneben die Zuordnung zum Begriff „Game“ möglich machen, nicht aus.

Die Schwierigkeit ist, wie zuvor erwähnt, die Interpretation des Ziels, zumal einigen Catcallenden keine Antwort auf die Frage einfällt, warum sie Catcallen.<sup>88</sup> Viele Spieldefinitionen gehen davon aus, dass den Spielenden zu Anfang des Spiels das Ziel bewusst sein muss.<sup>89</sup> Die Zuordnung des Begriffs Catcalling zur Kategorie Spiel ist also von der Absicht der catcallenden Person abhängig.

## Fun

Ein zentraler Bestandteil eines guten Spiels für Koster ist der „Fun“<sup>90</sup>. So erklärt er den Unterschied zwischen einer Brandschutzübung und einem Spiel daran, dass bei der Brandschutzübung die Inhalte im Vordergrund stehen, bei einem Spiel jedoch der „Fun“ im Vordergrund stehe.<sup>91</sup> In einem späteren Kapitel erklärt er zudem vier mögliche Quellen des „Funs“: „ein Akt der mentalen Problembewältigung“<sup>92</sup>, „ästhetische Wertschätzung“<sup>93</sup>, „physisches Meistern“<sup>94</sup> oder Signale für den Sozialen Status oder die Selbsteinschätzung.<sup>95</sup>

Auch wenn es einigen Catcallenden nach eigener Aussage um die ästhetische Wertschätzung geht,<sup>96</sup> wäre das im Kontext eher als scheinbarer Auslöser der Teilnahme am Spiel zu betrachten, statt als Spaßfaktor während des Spiels. Ästhetische Wertschätzung während des Spiels könnte eher von den Betroffenen oder den Beistehenden ausgehen, wie im Video von The Real Daytime eine betroffene Person den lokalen Slang als schön empfindet.<sup>97</sup> Das stellt allerdings wieder die Frage in den Vordergrund, ob es sich bei den Betroffenen und Beistehenden der catcallenden Person um aktive Teilnehmende des Spiels handelt, oder ob diese Person lediglich eine Art Feedbacksystem darstellt.

---

<sup>85</sup> Koster 2013, S. 36.

<sup>86</sup> Vgl. B/60 2015, Man Catcalls Women During Anti-Catcalling Report.

<sup>87</sup> The Young Turks 2014, Men Asked Why They Catcall.

<sup>88</sup> Vgl. Vice Life 2018: Barbie Ferreira Grills Guys on Catcalling

<sup>89</sup> Vgl. Koster 2013, S. 36.; Vgl. McGonigal 2012, S. 32-34.

<sup>90</sup> Koster 2013, S.12.; Koster 2013, S.50.

<sup>91</sup> Vgl. Koster 2013, S.50.

<sup>92</sup> Übersetzt nach: Koster 2013, S.90.

<sup>93</sup> Übersetzt nach: ebd.

<sup>94</sup> Übersetzt nach: ebd.

<sup>95</sup> Vgl. Koster 2013, S.90-92.

<sup>96</sup> Vgl. The Young Turks 2014, Men Asked Why They Catcall.

<sup>97</sup> Vgl. The Real Daytime 2015, Hey Baby.

Die bereits im vorherigen Absatz erwähnten Skills sind eindeutig der Kategorie “physikalisches Meistern“ zuzuordnen. Eventuell sogar der Problembewältigung, sobald die Frage nach dem möglichst kreativ übermitteltem Inhalt eines hinterher gerufenen Kompliments als mentale Herausforderung bezeichnet wird. In einigen Quellen wird die Suche nach Selbsteinschätzung und Signalen zur sozialen Aufwertung sogar als wichtigste Motivation beim Catcalling eingeschätzt.<sup>98</sup> So erweckt ein geübter Catcall, der reflexartig über die Lippen geht, unter Umständen den Eindruck unter Bekannten, die catcallende Person sei sexuell aktiv.<sup>99</sup> In einigen Quellen wird Catcallenden der Vorwurf gemacht, der Catcall sei dazu da, Macht gegenüber der anderen Person auszudrücken und diese zum eigenen sexuellen Objekt zu degradieren.<sup>100</sup> Auch das kann unter den Prozess der Selbstaufwertung fallen.

Nach Kosters Aufassung scheint ein Catcall in der Lage zu sein “Fun“ unter den beteiligten Catcallenden auszulösen.

### 3.2 Jane McGonigal - *Besser als die Wirklichkeit*

In ihrem Buch *Besser als die Wirklichkeit* betont Jane McGonigal das Potential dessen, Elemente des Spielens auf den Alltag anzuwenden.<sup>101</sup> Ähnlich wie Koster geht sie auf die Lernprozesse und den Lernspaß während eines Spiels ein. Zu Anfang legt auch sie fest, welche Spieldefinition sie für das Buch verwendet. Die Elemente dieser Definition bezeichnet sie als die vier „Grundzüge“<sup>102</sup> eines Spiels.<sup>103</sup>

## Ziel

Für McGonigal ist ein Ziel ein „Ergebnis“<sup>104</sup>, auf das die Spielenden „hinarbeiten“<sup>105</sup>. Ähnlich wie Koster ist McGonigal auch das Bewusstsein der Spielenden um das Ziel wichtig. Jedoch erweckt die Formulierung „hinarbeiten“<sup>106</sup> den Eindruck, es handele sich hier nicht um ein vages Ziel, wie es durch “einer Frau den Tag versüßen“ beschrieben ist. Für McGonigal scheint ein Ziel eine klare, messbare Bedingung zu sein.<sup>107</sup> Ein mögliches Ziel am Ende mehrerer Catcall-Runden könnte sein: “Meine Freunde sollen wissen, das ich sexuell aktiv bin“.<sup>108</sup> Die vielen verschiedenen, teilweise sehr vagen Ziele, die in den Interviews erwähnt wurden, widersprechen McGonigals Auffassung von einem „konkreten Ergebnis“<sup>109</sup>.

## Regeln

Regeln schränken nach McGonigal den Weg zum Ziel ein und fordern den Spielenden Strategie und Kreativität ab.<sup>110</sup>

Das Video “Skam Dust: The Art of Catcalling“ zeigt eine Person, die einen dreiminütigen Monolog über erfolgreiches Catcallen hält und dabei einige Regeln formuliert:

---

<sup>98</sup> Vgl. Naesgård 2019 S. 73.; Zitiert aus: Hutson/Krueger 2018.

<sup>99</sup> Vgl. The Young Turks 2014, Men Asked Why They Catcall.; Vgl. As/Is 2014, What Men Are Really Saying When Catcalling Women.

<sup>100</sup> Vgl. Naesgård 2019, S. 73.; Zitiert aus: Hutson/Krueger 2018.

<sup>101</sup> Vgl. McGonigal 2012, S. 196-199.

<sup>102</sup> McGonigal 2012, S. 32.

<sup>103</sup> Vergl. McGonigal 2012, S. 32-34.

<sup>104</sup> McGonigal 2012, S. 32.

<sup>105</sup> ebd.

<sup>106</sup> McGonigal 2012, S. 32.

<sup>107</sup> Vgl. McGonigal 2012, S. 32.; McGonigal, S. 129.

<sup>108</sup> Vgl. As/Is 2014, What Men Are Really Saying When Catcalling Women.

<sup>109</sup> McGonigal 2012, S. 32.

<sup>110</sup> Vergl. McGonigal 2012, S. 32.

Laut dieser Person dürfen schwangere Menschen nicht gecatcallt werden, eine Frau mit Kindern oder Kinder selbst, dürfen ebenfalls nicht gecatcallt werden. Weiter führt die Person aus: „See that beautiful girl, she's with her man, you can't catcall that. That's a rule!“<sup>111</sup>. Zudem sei eine Gruppe von Männern, die eine Frau catcallen, respektlos.<sup>112</sup>

Diese Regeln scheinen weniger eine Einschränkung des Weges zum Ziel zu sein. Sie scheinen eher eine Beschränkung der Spielumgebung darzustellen. Es wird eher abgesteckt unter welchen Bedingungen der Catcall nicht stattfinden kann. Eine Regel nach McGonigal wäre eher die Einschränkung auf einen lokalen Slang beim Catcall. Die zeitlichen und örtlichen Limitierungen des Catcalls fungieren hier bereits als herausfordernde Einschränkung und übernehmen gewissermaßen die Funktion einer Regel nach McGonigal.

### Feedbacksystem

Trotz der Unklarheit über die Zielgebung des Catcalls haben die meisten Varianten des Vorgangs ein Feedbacksystem vorzuweisen. Benutzt eine Person einen Catcall um unter Freunden soziale Aufwertung zu erfahren, dienen die Beistehenden als Feedbacksystem. Kommentare, Rufe und darauf folgende Catcalls, wie sie in „What Men Are Really Saying When Catcalling Women“ parodiert werden, bewerten den Catcall unter den lokal verwendeten, sprachlichen Parametern.<sup>113</sup> Sucht die catcallende Person nach der Einordnung seiner Attraktivität durch die betroffene Person, stellt die betroffene Person, durch die Wahrnehmung des Catcalls als schmeichelhaft oder als Belästigung, ein Feedbacksystem dar.<sup>114</sup>

### Freiwillige Teilnahme

Ebenfalls wichtig ist McGonigal die freiwillige Teilnahme am Spiel.<sup>115</sup> Die catcallende Person hat zu jeder Zeit die Möglichkeit einen Catcall abzubrechen und muss sich aktiv dazu entscheiden, teilzunehmen. Jedoch könnte es Fälle geben, in denen sich Catcallende dazu gedrängt fühlen, einen Catcall auszuüben, sobald eine ganze Gruppe den Catcall ausführt. Die Situation könnte in diesem Fall unter das Phänomen „Peer Pressure“ fallen.<sup>116</sup>

### 3.3 Johan Huizinga - *Homo Ludens*

In seinem Buch *Homo Ludens* kritisiert Johan Huizinga die Interpretation des Spiels als etwas „unseriöses“<sup>117</sup> und betont die Rolle des Spiels als Teil der Kultur, statt dem Spiel als Kulturträger.<sup>118</sup> Er nutzt das Wort „Play“, unterscheidet aber im Gegensatz zu Koster nicht zwischen „Game“ und „Play“ und schließt deswegen auch Aktivitäten mit ein, die Koster eher dem „Game“ zuordnet.<sup>119</sup> Ähnlich wie McGonigal ist ihm die freiwillige Teilnahme am Spiel wichtig<sup>120</sup> und das Bewusstsein darüber, dass es sich um ein Spiel handelt.<sup>121</sup> Im Gegensatz zu Koster betont Huizinga deutlich den Unterschied zwischen Spiel und Realität.<sup>122</sup> Er beschreibt ein Spiel an einer Stelle sogar als

---

<sup>111</sup> Mass Appeal (2015): Skam Dust.

<sup>112</sup> Vgl. Mass Appeal (2015): Skam Dust.

<sup>113</sup> Vgl. As/Is 2014, What Men Are Really Saying When Catcalling Women.

<sup>114</sup> Eastwood 2015, S. 11.; Zitiert aus: Fairchild/Rudman 2008, S. 18.

<sup>115</sup> Vgl. McGonigal 2012, S. 32.

<sup>116</sup> Vgl. Batra/Messier 2005, S.25.

<sup>117</sup> Übersetzt aus: Huizinga 1998, S.5.

<sup>118</sup> Vgl. Huizinga 1998, Vorwort.

<sup>119</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 6.

<sup>120</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 7.

<sup>121</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 8.

<sup>122</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 4.

„temporäre Sphäre“<sup>123</sup>. Wie beide Spieldefinitionen kann nach Huizinga auch die Problemlösung und das Entwickeln von Fähigkeiten ein wichtiger Bestandteil des Spiels sein.<sup>124</sup> Ebenso unterstreicht auch er die Funktion der Regeln, im Gegensatz zu McGonigal, allerdings nicht nur um den Weg zum Ziel zu beschränken und Kreativität zu fördern,<sup>125</sup> sondern als unverzichtbare Bedingung zum Mitspielen. Ein Hinterfragen der Regeln beendet für ihn das Spiel und versetzt die Spielenden wieder zurück ins normale Leben.<sup>126</sup> Das gibt den einschränkenden Parametern, die den Catcall begrenzen sowie den formulierten Regeln in „Skam Dust: The Art of Catcalling“ die Macht über die Zugehörigkeit zum Begriff Spiel zu entscheiden.

## Einladung zum Spiel

Im Gegensatz zu Koster und McGonigal erwähnt Huizinga schon zu Anfang seines Buches das Element der Einladung zum Spiel. Eine Einladung zum Spiel ist nach ihm eine „zeremonielle Geste“<sup>127</sup>, die die anderen Spielteilnehmenden, in seinem Beispiel Hunde, zum Mitspielen animieren soll.<sup>128</sup>

Dies widerspricht dem Aufbau eines Catcalls gänzlich. In den verwendeten Quellen gab es keinen Hinweis darauf, dass Catcallende, wenn sie überhaupt Mitspielende hatten, diese durch eine Art Geste zum Catcall aufgerufen haben. Die Situationen entstanden meist spontan.<sup>129</sup>

Häufig wurde behauptet, die Kleidung der betroffenen Person sei eine Einladung zum Catcall.<sup>130</sup> Das würde allerdings bedeuten, die Betroffenen seien aktive Mitspielende. Betroffene haben allerdings keinerlei Einfluss auf den Spielverlauf, außer in ihrer Rolle als Feedbacksystem. Dazu sollte nach Kampagnen wie „not asking for it“<sup>131</sup> und „What Were you Wearing“<sup>132</sup> zur Diskussion stehen, ob die Kleidung einer Person wirklich eine Einladung für sexuell gefärbtes Verhalten gegenüber den Tragenden ist. Huizinga erwähnt die Einladung nur zu Beginn seines Buchs, in einer späteren Zusammenfassung seines Spielbegriffs ist sie schon nicht mehr enthalten.<sup>133</sup> Die Einladung zu einem Spiel scheint also kein wichtiges Merkmal eines Spiels zu sein.

## Limitierung

Ein wichtiges Element des Spiels nach Huizinga ist die zeitliche und räumliche Begrenzung. Ein Spiel hat sowohl einen Austragungsort, sei es ein tatsächliches Feld oder ein Spielbrett, und ein klares Ende.<sup>134</sup>

Catcalling ist stark geprägt durch die begrenzte Zeit, um einen Catcall auszuführen. Ebenso der Ort ist eindeutig als Straße oder öffentlicher Platz definiert. Das Vorbeilaufen der Betroffenen begrenzt das Spiel sowohl zeitlich, als auch örtlich.

---

<sup>123</sup> Übersetzt aus: Huizinga 1998, S. 8.

<sup>124</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 11.

<sup>125</sup> Vergl. McGonigal 2012, S. 32.

<sup>126</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 11.

<sup>127</sup> Übersetzt aus: Huizinga 1998, S. 1.

<sup>128</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 1.

<sup>129</sup> Vgl. B/60 2015, Man Catcalls Women During Anti-Catcalling Report.

<sup>130</sup> Vgl. The Young Turks 2014, Men Asked Why They Catcall.

<sup>131</sup> Travers o.D., Not Asking For It.

<sup>132</sup> Oregon State University 2019, What Were You Wearing.

<sup>133</sup> Vgl. Huizinga 1998, S.13.

<sup>134</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 9-10.

## Spielziel

Huizinga kritisiert die Herangehensweise, Spielen auf ein außerhalb des Spiel liegendes, rationales Ziel zu überprüfen.<sup>135</sup> Spiele können für ihn seriös verfolgt werden, wie beispielsweise ein Schachspieler, der sich sehr ernsthaft auf sein Spiel konzentriert.<sup>136</sup> Jedoch betont er ähnlich wie Koster den „Fun“<sup>137</sup> des Spiels. Im Gegensatz zu Koster hält er einen ernsten Beweggrund allerdings nicht für ein Ausschlusskriterium. Er zweifelt eine klare Trennung der einzelnen Beweggründe für das Spielen an und sieht einen ernsten Hintergrund eher als additives Element zum „Fun“.<sup>138</sup>

Für den Bezug auf das Catcalling ist diese Spieldefinition günstig, denn dadurch sind die Wünsche der Catcallenden, ernsthaft in den Kontakt mit den Betroffenen zu treten oder Komplimente vergeben zu wollen, kein Ausschlusskriterium mehr. Sie sind als zusätzliches Ziel zum Spielen um des Spaßes Willen, zu betrachten.

Im Gegensatz zu McGonigal sind mit diesen Zielen jedoch eher Beweggründe, dem Spiel beizutreten, gemeint,<sup>139</sup> für Koster und McGonigal sind zusätzlich Ziele innerhalb des Spiels wichtig.<sup>140</sup> Da Huizinga aber auch ziellose Spiele, wie die Spiele unter Hundewelpen, zusammen mit klar ausgerichteten Spielen, wie Schach, unter dem Begriff „Play“ zusammenfasst,<sup>141</sup> ist auch ein Ziel innerhalb des Spiels für ihn kein wichtiges Kriterium, wie es für Koster oder McGonigal darstellt.

Weitere Elemente des Spiels sind für Huizinga der ungewisse Ausgang eines Spiels, der Wettbewerb und die Gemeinschaft:<sup>142</sup> Ein ungewisser Ausgang ist im Catcall durch das Feedback der betroffenen Personen gegeben. Die beistehenden Bekannten des Catcallenden bieten ein kompetitives Element und erweitern den Ausgang des Spiels durch Kommentare zum Catcall und eigene Catcalls. Huizinga spricht dem Spiel die Fähigkeit „soziale Gruppen“<sup>143</sup> entstehen zu lassen.<sup>144</sup> Bisher scheint keine Quelle darauf einzugehen, welche sozialen Vorteile Catcallende durch das Formen von Gruppenzusammenhalt und Ähnlichem haben, es wäre jedoch eine interessante Frage für eine weitere Untersuchung.

---

<sup>135</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 2.

<sup>136</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 5-6.

<sup>137</sup> Übersetzt aus: Huizinga 1998, S. 3.

<sup>138</sup> Vgl. Übersetzt aus: Huizinga 1998, S. 2.

<sup>139</sup> Vgl. Übersetzt aus: Huizinga 1998, S. 2.

<sup>140</sup> Vgl. McGonigal 2012, S. 32-34.; Koster 2013, S. 36.

<sup>141</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 5-6.

<sup>142</sup> Vgl. Huizinga 1998, S. 9-11.

<sup>143</sup> Übersetzt aus: Huizinga 1998, S. 13.

<sup>144</sup> Vgl. ebd.

## 4 Catcalling als Spiel

### 4.1 Ergänzung der systematischen Beschreibung

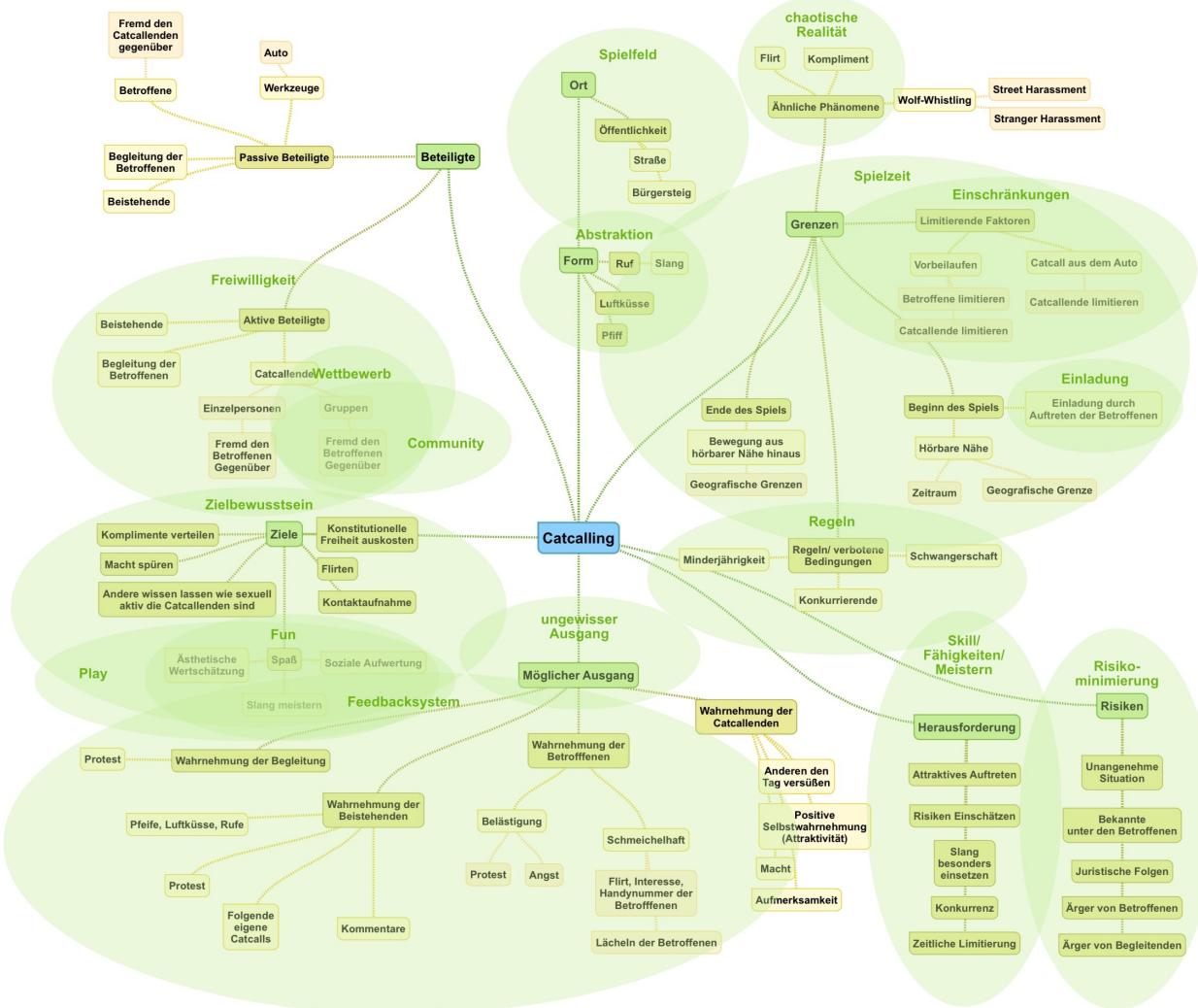


Abb. 3 Ergänzung der systematischen Beschreibung

### 4.2 Grenzen des Spielbegriffs im Bereich Catcalling und die Bedeutung der Ergebnisse für die Beteiligten

Auch wenn das Catcalling viele der erwähnten Merkmale eines Spiels aufweist, liegen, im Vergleich mit den Definitionen, einige kritische Punkte vor:

Einer der widersprüchlichsten Punkte schien zu Anfang des Vergleichs die unklaren Zielsetzungen innerhalb des Spiels und die Zielsetzungen zum generellen Eintritt ins Spiel zu sein. Jedoch redet Huizinga von spielenden Welpen, denen vermutlich kein übergeordnetes Ziel bewusst ist<sup>145</sup> und auch unter dem Spielbegriff von Koster ist der Spaß am Spiel als einziges Ziel möglich.<sup>146</sup> Nach McGonigal brauchen Spiele jedoch wachsende Ansprüche, um reizvoll zu sein. Die ständigen Lernprozesse während eines Spiels sind auch für Koster ein zentraler Bestandteil eines guten

<sup>145</sup> Vgl. Huizinga 1998, S.1.

<sup>146</sup> Vgl. Koster 2013, S.50.;

Spiels.<sup>147</sup> Das Catcalling hat, wie zuvor erklärt, zwar Ansprüche an die Fähigkeiten der Spielenden, allerdings keinerlei Steigerung dieser. Ein „Hinarbeiten“<sup>148</sup> auf ein Ziel ist nicht möglich. Catcalling ist demnach kein reizvolles Spiel, es könnte allenfalls als Basis für die Entwicklung eines herausfordernden Spiels verwendet werden.

Ein weiterer Widerspruch zu einer Spieldefinition liegt in der von Huizinga erwähnten Einladung zum Spiel:<sup>149</sup> Die Diskussion um eine Mitschuld belästigter Menschen durch ihre Kleidung ist ein sehr umstrittenes Thema. In den bearbeiteten Quellen sagten lediglich Catcallende die Kleidung einer betroffenen Person sei eine Einladung.<sup>150</sup> Selbst Betroffene, die von einem Catcall geschmeichelt waren, sagten nicht, sie würden sich zur Provokation „schick machen“.<sup>151</sup> Da die Beteiligten sich zudem immer fremd sind, können Catcallende sich überhaupt nicht sicher sein, ob eine betroffene Person sich „schick gemacht“ hat, um zum Catcall aufzurufen oder aber aus anderen Gründen. Da die Betroffenen im weiteren Verlauf außerdem keine aktive Rolle innehaltend, erweckt es den Eindruck, die Unterstellung einer Provokation sei mehr eine Rechtfertigung, um den Vorwurf einer Belästigung abzumildern, statt einer wirklichen Einladung von aktiven Spielinteressierten.

Sowohl McGonigal als auch Huizinga sprechen von einem Bewusstsein über die Tatsache, dass es ein Spiel sei, sowie von einer freiwilligen Teilnahme.<sup>152</sup> Gerade dadurch, dass ein Catcall gegenüber fremden Personen und spontan im öffentlichen Raum stattfindet, wird die Situation für die Betroffenen unausweichlich. Die Betroffenen sind demnach keine aktiven Teilnehmenden mehr, sondern Objekte des Spiels. Sobald ein Catcall als Spiel bezeichnet wird und damit als eine „lohnende“<sup>153</sup> Aktivität mit „Fun“<sup>154</sup> als unverzichtbarem Bestandteil darstellt, geschieht das unweigerlich auf Kosten der Betroffenen.

Huizinga lehnt die moralische Komponente eines Spiels in einem Beispiel ab.<sup>155</sup> Die Folge vermehrter Catcalls ist allerdings das Festlegen moralischer Grundsätze, um besonders Frauen vom angeblichen Provozieren eines Catcalls und ähnlichen Belästigungen abzuhalten.<sup>156</sup> Während Konsequenzen sich nach Koster niemals auf das Leben außerhalb des Spiels belaufen, können Catcalls erheblichen Schaden im Leben der Betroffenen anrichten.<sup>157</sup>

Im Video „Skam Dust: The Art of Catcalling“<sup>158</sup> scheint die erzählende Person wie selbstverständlich Regeln für einen erfolgreichen Catcall formulieren zu können.<sup>159</sup> Die Kommentare unter den Videos legen zumindest teilweise die Zustimmung anderer Menschen nahe.<sup>160</sup> Jedoch zeigt die Seite Catcalls of NYC wie wenig diese Regeln im Alltag beachtet werden. So veröffentlichte die Seite Catcalls of NYC beispielsweise im Januar einen Catcall gegenüber einer Siebenjährigen, der sagte: „I'd love to be the first to fuck you.“<sup>161</sup> Das widerspricht der im Video erwähnten Regel bezüglich minderjähriger Betroffener. Im Weiteren zeigt die Seite Catcalls

---

<sup>147</sup> Vgl. McGonigal 2012, Kapitel 4.; Zitiert aus: Koster 2005, S.126-128.

<sup>148</sup> McGonigal 2012, S. 32.

<sup>149</sup> Vgl. Übersetzt aus Huizinga 1998, S.1.

<sup>150</sup> Vgl. The Young Turks 2014, Men Asked Why They Catcall.

<sup>151</sup> Vgl. The Real Daytime 2015, Hey Baby.

<sup>152</sup> Vgl. Huizinga 1998, S.7.; Vgl. McGonigal 2012, S. 32.

<sup>153</sup> McGonigal 2012, S. 32.

<sup>154</sup> Koster 2013, S.50.

<sup>155</sup> Vgl. Huizinga 1998, S.5.

<sup>156</sup> Vgl. Eastwood 2015, S. 21.

<sup>157</sup> Vgl. Fairchild/Rudman 2008, S. 1.

<sup>158</sup> Mass Appeal (2015): Skam Dust.

<sup>159</sup> Vgl. Mass Appeal (2015): Skam Dust.

<sup>160</sup> Vgl. Restauration Work unter: Mass Appeal (2015): Skam Dust: „His rules were fair im cool with that“.

<sup>161</sup> Catcalls of NYC 2020: ohne Titel. zu finden unter: <https://www.instagram.com/p/B63p4evBCJS/>

gegenüber Schwangeren,<sup>162</sup> Aufrufe zum Dreier gegenüber einer Mutter mit ihrem Kind<sup>163</sup> und sogar Beleidigungen wie: „I've never fucked an ugly girl...what are you Doing tonight?“<sup>164</sup>. Das widerspricht nicht nur den im Video zuvor formulierten Regeln, es widerspricht auch den Aussagen einiger Interviewter, ein Catcall sei ein Kompliment.<sup>165</sup> Nun kann es natürlich sein, dass die Regeln eines Spiels nicht in jeder gespielten Version einheitlich sind. Wenn die Grenze zwischen Belästigung und „nur ein[em] Spiel“<sup>166</sup> jedoch so gering sind, sind gerade die abgrenzenden Regeln und das einheitliche Wissen darum unverzichtbar, da sonst zusätzlich zum Schaden einiger Betroffener auch die Risikominimierung für die Spielenden wegfällt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die erwähnten Merkmale eines Spiels im Catcalling nur sehr schwammig vorhanden sind. Die Grenze zur Belästigung verschwimmt an vielen Stellen. Auch wenn das einer Bezeichnung als Spiel nicht grundsätzlich widerspricht, sollte allen bei der Verwendung des Begriffs klar sein, dass Betroffene dadurch zu Spielobjekten degradiert werden und eine mögliche Belästigung als eine spaßige Angelegenheit bezeichnet wird. Da es sich zudem immer um sexuelle Inhalte handelt, die ohne Einverständnis der Betroffenen und teilweise ohne Möglichkeit, der Situation zu entkommen, formuliert werden, schränken Catcallende damit unweigerlich die sexuelle Selbstbestimmung einer betroffenen Person ein.

Um die Leitfrage dieser Arbeit zu beantworten, sind trotz einiger Widersprüche Merkmale eines Spiels im Phänomen Catcalling enthalten. Es sollte jedoch allen, die den Begriff eines Spiels für einen Catcall wählen, bewusst sein, welche diffamierenden Folgen das für die Betroffenen eines Catcalls haben kann.

---

<sup>162</sup> Vgl. Catcalls of NYC 2020: ohne Titel. zu finden unter: <https://www.instagram.com/p/CABLXmmBipq/>  
„Damn, I would've done the same thing to her!“ im Bezug auf die Schwangerschaft einer betroffenen Person

<sup>163</sup> Vgl. Catcalls of NYC 2020: ohne Titel. zu finden unter: <https://www.instagram.com/p/B8hRP7KhAle/>  
„Damn, I'm down for a mama and daughter threesome.“

<sup>164</sup> Catcalls of NYC 2020: ohne Titel. zu finden unter: <https://www.instagram.com/p/B5OHxmfBelt/>

<sup>165</sup> Mass Appeal (2015): Skam Dust.

<sup>166</sup> Übersetzt aus: MetaSpoon 2015, Whistling At Your Mom. Übersetzt aus: Everlast Perú 2014, Síbale a tu madre.

## 5 Literaturverzeichnis

### Buchquellen

Huizinga, Johan (1998): *Homo Ludens. A study of the Play-Element in Culture*. London. (1. Auflage 1949). Übersetzt aus: Huizinga, Johan (1938): *Homo Ludens. Proeve Eener Bepaling Van Het Spelement Der Cultuur*. o.O.

Koster, Raph (2013): *A Theory of Fun for Game Design*. Sebastopol. (1. Auflage 2004).

McGonigal, Jane (2012): Besser als die Wirklichkeit. Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München. (1. Auflage 2012). Übersetzt aus: McGonigal, Jane (2011): *Reality Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change The World*. New York.

### Wissenschaftliche Artikel, Paper und Thesen

Batra, Nandita/Messier, Vartan (2005): Transgression and Taboo. Critical Essays. o.O.

Eastwood, Elizabeth (2015): What. Can't you take a compliment. A qualitative study of catcalling. Luleå.

Fairchild, Kimberly (2010): Context Effects on Women's Perceptions of Stranger Harassment. New York.

Fairchild, Kimberly/Rudman, Laurie (2008): Everyday Stranger Harassment and Women's Objectification. New York/New Jersey.

Fisher, Sophie/Lindner, Danielle/Ferguson, Christopher (2017): The Effects of Exposure to Catcalling on Women's State Self-Objectification and Body Image. DeLand.

Hutson, Ashley/Krueger, Christine (2018): The Harasser's Toolbox. Investigating the Role of Mobility in Street Harassment. Illinois.

Naesgård, Emilie (2019): Catcalling. It is not illegal. Lund.

### Internetquellen

Ahmed, Trisha/Griggs, Brandon (2019): Fed up with hearing catcalls on the street. Women around the world are fighting back. With chalk. online unter: <https://edition.cnn.com/2019/05/02/world/catcalls-instagram-street-harassment-trnd/index.html> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Bhattacheryya, Urmi (2015): Catcalling a girl. What if it happened to your mom. online unter: <https://www.thequint.com/voices/women/catcalling-a-girl-what-if-it-happened-to-your-mom> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Buist, Erica (2015): Men tricked into catcalling their own mothers. The video that went viral. online unter: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/womens-blog/2015/jan/30/men-tricked-into-catcalling-their-own-mothers-the-video-that-went-viral> (Datum der Recherche: 18.04.2020).

Catcallsofnyc (2020): ohne Titel. online unter: <https://www.instagram.com/catcallsofnyc/> (Datum der Recherche: 14.08.2020).

Cambridge University Press (2014): Wolf whistle. online unter: <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/wolf-whistle> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Campoamor, Danielle (2020): Coronavirus catcalling is real. Mask or no mask. Harassment is all about power. online unter: <https://www.nbcnews.com/think/opinion/coronavirus-catcalling-real-mask-or-no-mask-harassment-all-about-ncna1234185> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Hitching-Hales, James (2017): Sie wehrt sich mit Selfies gegen Catcalling. Und die Männer raffen es trotzdem nicht. online unter: <https://www.globalcitizen.org/de/content/catcalling-selfies-dearcatcallers-noa-jansma-amste/> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

King, Elizabeth (2016): Six countries that are fighting back against catcalling. online unter:

<https://www.complex.com/life/2016/01/international-catcalling-policies/> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Merriam Webster (2020): Catcall. online unter: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/catcall> (Datum der Recherche: 14.04.2020).

o.A. (2014): Catcall. online unter: <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/catcall> (Datum der Recherche: 14.04.2020).

Ohmyn0 (2014): My lucky night transcript. online unter: [https://scrubs.fandom.com/wiki/My\\_Lucky\\_Night\\_transcript](https://scrubs.fandom.com/wiki/My_Lucky_Night_transcript) (Datum der Recherche: 17.04.2020).

Oregon State University (2019): What Were You Wearing. online unter: <https://www.forestry.oregonstate.edu/stories> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Oxford University Press (2020): Catcall. online unter: <https://www.lexico.com/en/definition/catcall> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Reith-Banks, Tash (2019): It's not just a wolf whistle. How catcalls became anti-harassment street art. online unter: <https://www.theguardian.com/cities/2019/apr/15/its-not-just-a-wolf-whistle-how-catcalls-became-anti-harassment-street-art> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Rubin, Alissa (2018): France's New Law Against Sexist Catcalls Gets Its First Conviction. online unter: <https://www.nytimes.com/2018/09/27/world/europe/france-sexual-harassment-law.html> (Datum der Recherche: 21.05.2020).

Sajjad, Aqsa (2016): I am not Someone's Sister Mother Wife or Daughter. I am Someone. All on my own. online unter: <https://www.elephantjournal.com/2016/03/i-am-not-someones-sister-mother-wife-or-daughter-i-am-someone-all-on-my-own/> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

StopStreetHarassment (2015): What is Street Harassment. online unter: <http://www.stopstreetharassment.org/about/what-is-street-harassment/> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Travers, Julia (o.D.): Not Asking For It. A Creative Women's Rights Campaign. online unter: <https://www.herculture.org/blog/2016/4/14/not-asking-for-it-a-creative-womens-rights-campaign> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Wald, Martina (o.D.): Der will doch nur spielen. Der tut nix. Und wenn doch. online unter: <https://www.angsthunde-intensivtraining.de/die-hundezzeitung/tierschutz-co/der-will-doch-nur-spielen/> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

## Videoquellen

As/Is (2014): If Women Catcalled Men. online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=p8uOErVShiE> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

As/Is (2014): What Men Are Really Saying When Catcalling Women. online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=lUJ24mblCLY> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

B/60 (2015): Man Catcalls Women During Anti-Catcalling Report. online unter: [https://www.youtube.com/watch?v=oG1\\_hw7UhsM](https://www.youtube.com/watch?v=oG1_hw7UhsM) (Datum der Recherche: 11.08.2020).

CNN (2014): Catcall video goes viral. online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=-HI4DC18wCg> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Everlast Perú (2014): Sílbale a tu madre. Con Natalia Málaga. Oficial. online unter: [https://www.youtube.com/watch?v=RDpaX\\_KhWSk&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=RDpaX_KhWSk&t=3s) (Datum der Recherche: 17.04.2020).

Jaygee (2014): Ten hours of walking but this time she talks back. Best cat call parody. online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=35KqGNalFGA&t=65s> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Mass Appeal (2015): Skam Dust. The Art of Catcalling. online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=iK3xrA9BZTY> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

MetaSpoon (2015): Whistling At Your Mom. online unter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=7FI2LY4dk-s> (Datum der Recherche: 18.04.2020).

ProfessorKia (2015): Meow Men. Catcalling Men Social Experiment. online unter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=2XvOis5EDhM&t=163s> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

Saturday Night Live (2013): Construction Workers Catcalling. SNL. online unter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=cEG9toH5d5U&t=42s> (Datum der Recherche: 17.04.2020).

Single in der Großstadt (o.D.): Voting. Die 15 der blödesten Anmachsprüche. online unter:  
<https://www.singleindergrossstadt.de/voting-die-top-15-der-anmachsprueche/> (Datum der Recherche: 14.08.2020).

The Real Daytime (2015): Hey Baby. Hey. What's Up with Catcalling. online unter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=7EurT4cUoKA&t=130s> (Datum der Recherche: 17.04.2020).

The Young Turks (2014): Men Asked Why They Catcall. online unter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=80qv6QeYbbg&t=130s> (Datum der Recherche: 11.08.2020).

Vice Life (2018): Barbie Ferreira Grills Guys on Catcalling. online unter:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Y9Sf4RID5Us> (Datum der Recherche: 10.08.2020).

YouTube o.A. (2020): Ten hours of walking. online unter:  
[https://www.youtube.com/results?search\\_query=ten+hours+of+walking](https://www.youtube.com/results?search_query=ten+hours+of+walking) (Datum der Recherche: 10.08.2020).

## 6 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Schaubild Definition Catcalling: Koenen-Rindfrey, Annabell (2020): Schaubild Definition Catcalling. Hamburg. erstellt mit: Adobe Sketch 4.9.

Abb. 2: Systematische Beschreibung Catcalling: Koenen-Rindfrey, Annabell (2020): Systematische Beschreibung Catcalling. Hamburg. erstellt mit: Simplemind 1.26.0.

Abb. 3: Ergänzung der systematischen Beschreibung: Koenen-Rindfrey, Annabell (2020): Ergänzung der systematischen Beschreibung. Hamburg. erstellt mit: Simplemind 1.26.0 und Affinity Designer 1.8.4.4.

## 7 Dienstliche Erklärung der HAW Hamburg

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Ausarbeitung zum Thema: “Catcalling. Weist das Phänomen Catcalling Merkmale eines Spiels auf?” selbstständig und ausschließlich unter Benutzung der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten und nicht veröffentlichten Schriften entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Hamburg, den 14.08.2020

