

# Die Repräsentation der LGBTQ+ Community in Serien anhand der Fallbeispiele aus *The Last of Us* und *Euphoria*

## Masterarbeit

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades  
**Dipl.-Ing. für technisch-wissenschaftliche Berufe**

am Masterstudiengang Digital Media Production an der Fachhochschule  
St. Pölten, **Masterklasse Film & TV**

von:

**Florian Lehner, BSc**

51907295

Betreuer\*in: Dr. Vrääh Öhner  
Zweitbetreuer\*in: Mag. Dr. Georg Vogt

Wien, 09.09.2025

# Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass

- ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.
- ich mich bei der Erstellung der Arbeit an die Standards guter wissenschaftlicher Praxis gemäß dem Leitfaden zum Wissenschaftlichen Arbeiten der FH St. Pölten gehalten habe.
- ich die vorliegende Arbeit an keiner Hochschule zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt oder veröffentlicht habe.

Über den Einsatz von Hilfsmitteln der generativen Künstlichen Intelligenz wie Chatbots, Bildgeneratoren, Programmieranwendungen, Paraphrasier- oder Übersetzungstools erkläre ich, dass

- im Zuge dieser Arbeit kein Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz zum Einsatz gekommen ist.
- ich Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz verwendet habe, um die Arbeit Korrektur zu lesen.
- ich Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz verwendet habe, um Teile des Inhalts der Arbeit zu erstellen. Ich versichere, dass ich jeden generierten Inhalt mit der Originalquelle zitiert habe. Das genutzte Hilfsmittel der generativen Künstlichen Intelligenz ist an entsprechenden Stellen ausgewiesen.

Durch den Leitfaden zum Wissenschaftlichen Arbeiten der FH St. Pölten bin ich mir über die Konsequenzen einer wahrheitswidrigen Erklärung bewusst.

# Kurzfassung

Anhand der Fallbeispiele aus den Serien *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) untersucht die vorliegende Masterarbeit die mediale Repräsentation der LGBTQ+ Community auf Basis von Authentizität versus Tokenismus. Die Charaktere *Bill* und *Frank* sowie *Jules* sind dabei ausschlaggebend für eine vergleichende Analyse zweier zeitgenössischer Medientexte, deren inhärente narrative Unterschiede zeitgleich eine diversifizierte Analyse der Thematik fundieren. Die kulturtheoretischen Werke von Richard Dyers *The Matter of Images: Essays on Representation* (Dyer, 2002) und Stuart Halls *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (Hall & The Open University, 2012) dienen dabei als theoretische Grundlage.

Durch eine detaillierte Analyse zweier Episoden aus diesen Serien wird die zentrale Fragestellung beantwortet, welche Aspekte der darin enthaltenen queeren Charakterdarstellungen die Unterscheidung zwischen authentischer Repräsentation der LGBTQ+ Community und tokenistischer Inklusion zugunsten von „*Queerbaiting*“ und „*Rainbow Capitalism*“ ermöglichen. Die Untersuchung zeigt, dass beide Serien durch mehrdimensionale Charakterentwicklung, organische narrative Integration und die Vermeidung stereotypischer Darstellungen eine authentische Repräsentation erreichen, wobei Dyers Unterscheidung zwischen dem „*type*“ und novellistischen Charakter als Bewertungsmaßstab für Charakterkomplexität fundiert und Halls Konzept der Codier/Decodier-Methode die unterschiedlichen Zuschauer\*innenrezeptionen erklärt.

Die Masterarbeit fundiert, inwiefern authentische Repräsentation der queeren Community in den Fallbeispielen erreicht wird und wie diese weniger durch die bloße Präsenz queerer Charaktere als durch ihre Darstellungen als vollständige, handlungsfähige Individuen, deren sexuelle oder geschlechterspezifische Identitäten als selbstverständliche Facetten ihrer Menschlichkeit definiert wird.

# Abstract

This master's thesis examines queer representation in contemporary television series through an analysis of the case studies of *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-) and *Euphoria* (Levinson, 2019-) in terms of authenticity versus tokenism. The characters of *Bill* and *Frank*, as well as *Jules*, are crucial for comparing two contemporary texts, whose inherent narrative differences in turn support a differentiated analysis of the subject of queer representation media. The works of Richard Dyer's *The Matter of Images: Essays on Representation* (Dyer, 2002) and Stuart Hall's *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (Hall & The Open University, 2012) are of central value for a theoretical framework.

Through a detailed analysis of two episodes from these series, the central question of which aspects of queer character portrayal within them can be used to distinguish between an authentic representation versus a tokenistic one, the latter pointing to strategies such as "queerbaiting" and "rainbow capitalism", can be answered. The investigation demonstrates that both series achieve authentic LGBTQ+ community representation through multidimensional character development, organic narrative integration, and the avoidance of stereotypical portrayals, whereby Dyer's distinction between "type" and "novelistic character" serve as an evaluative criterion for character complexity and Hall's concept of encoding/decoding explains divergent audience receptions.

This master's thesis explains whether an authentic representation of the queer community is being achieved in these case studies and that it is less defined by the mere presence of queer characters than by their portrayal as complete, agential individuals whose sexual or gender identity is treated as a natural aspect of their humanity.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Eidesstattliche Erklärung</b>	<b>II</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>III</b>
<b>Abstract</b>	<b>IV</b>
<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Einführung in die Thematik	1
1.2 Bedeutung dieser Masterarbeit	3
1.3 Die Forschungsfragen	7
<b>2 Methodik und Vorgehensweise</b>	<b>8</b>
<b>3 Theoretische Grundlage</b>	<b>10</b>
3.1 Richard Dyers <i>The Matter of Images</i>	10
3.1.1 Die Macht von Stereotypisierung auf die durch sie dargestellte soziale Gruppierung	12
3.1.2 Stereotypisierung als eine Simplifizierung der Realität	14
3.1.3 Die Rolle der Stereotype	16
3.1.4 Grenzen und Konsequenzen von Stereotypisierung	17
3.1.5 Stereotypisierung der LGBTQ+ Community in der Filmindustrie	18
3.1.6 Positive Aspekte von queerer Stereotypisierung	22
3.2 Stuart Halls <i>Cultural Representations and Signifying Practices</i>	24
3.2.1 Bestätigung von Dyers Erkenntnissen	24
3.2.2 Stereotype und Machtverhältnisse	26
3.2.3 Der Kampf gegen Stereotypisierung	28
3.2.4 Halls Codier/Decodier-Methode	30
3.3 Mediale Repräsentation queerer Werte im Lauf der Zeit	32
3.3.1 Allgemein	32
3.3.2 Der <i>Hays-Code</i> und die restriktive Einstellung der Filmindustrie	33
3.3.3 <i>Queercoding</i> und erste offizielle Repräsentationen	36
3.3.4 Durchbruch und moderne Repräsentation	39
3.4 LGBTQ+ als Konsument*innengruppe	43
3.4.1 Grundlegende Konzepte	43
3.4.2 Daten zur medialen Repräsentation queerer Werte	50

<b>4</b>	<b>Analyse</b>	<b>55</b>
4.1	<i>The Last of Us</i>	57
4.1.1	Handlung und Produktionshintergrund	57
4.1.2	„Bury your gays“	59
4.1.3	Episodenkontext	61
4.1.4	Charakterisierungen und Rollen in der Beziehung	61
4.1.5	Queere Repräsentation	63
4.1.6	Fazit	68
4.2	<i>Euphoria</i>	69
4.2.1	<i>Jules</i> im Kontext der Serie	70
4.2.2	Die Thematisierung von Substanzabhängigkeit	73
4.2.3	Der Kampf um eine fluide Genderidentität	75
4.2.4	Die Beziehung zu Rue	77
4.2.5	Fazit	78
<b>5</b>	<b>Fazit</b>	<b>80</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>83</b>

# 1 Einleitung

## 1.1 Einführung in die Thematik

Die Medienlandschaft des 21. Jahrhunderts hat sich durch die Etablierung von Streaming-Plattformen wie Netflix, HBO Max und Amazon Prime in den letzten Jahrzehnten grundlegend verändert. Diese Transformation ermöglichte nicht nur neue Erzählstrukturen und Produktionsethiken, sondern auch eine zunehmend diversifiziertere und abwechslungsreichere Darstellung gesellschaftlicher Gruppierungen, welche in traditionellen Medien lange marginalisiert blieben, nun aber präsenter denn je in der Medienlandschaft vertreten sind. Besonders die Repräsentation der LGBTQ+ Community in zeitgenössischen Serien hat in den letzten Jahren sowohl einen bemerkenswerten quantitativen als auch einen qualitativen Wandel erfahren und sich im Lauf der Mediengeschichte immer mehr den modernen gesellschaftlichen und sozialen Gegebenheiten angenähert.

Parallel zu dieser medialen Entwicklung erlebte die LGBTQ+ Community eine beispiellose gesellschaftliche Sichtbarkeit und eine zunehmend rechtliche Anerkennung. Von der Legalisierung gleichgeschlechtlicher Ehen in zahlreichen Ländern bis hin zu einer zunehmenden Akzeptanz von Transgender-Rechten spiegelt sich dieser soziale Fortschritt auch in der medialen Landschaft, insbesondere der Repräsentation von Charakteren mit Wurzeln in dieser Community wider. Serien wie „*The Last of Us*“ (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und „*Euphoria*“ (Levinson, 2019-heute) stehen dabei exemplarisch für die Werte einer neuen Generation an Produktionen, welche LGBTQ+ Charaktere nun nicht mehr als reine Randnotizen oder problematische Stereotype präsentieren, sondern als komplexe, vielschichtige Persönlichkeiten mit authentischen Narrativen.

## 1 Einleitung

---

Doch diese positive Entwicklung wirft gleichzeitig kritische Fragen auf. Während die absolute Anzahl an LGBTQ+ Charakteren in Serien stetig steigt, bleibt die Frage, inwiefern sich die Qualität und Authentizität ebendieser Darstellung mitentwickelt. Die Spannung zwischen realgetreuer Repräsentation und kommerziell motivierter Darstellung – oft auch als „*Queerbaiting*“ oder „*Rainbow Capitalism*“ bezeichnet, beides Begriffe, die in der vorliegenden Arbeit genauer definiert werden – prägt den aktuellen medienwirtschaftlichen Diskurs. Unternehmen und Produktionsfirmen wie *Disney* oder *HBO (Home Box Office)* wird häufig unterstellt, ihre Produktionen mit erzwungener Diversität zu füttern, welche oftmals eine negative Rezeption bei ihrem Publikum zu Folge trägt. (Mann, 2023)

Medienunternehmen wie die Obigen erkennen zunehmend die wirtschaftliche und kommerzielle Bedeutung einer Inklusion der LGBTQ+ Community als kaufkräftige Zielgruppe und nutzen moralische und ethische Themen wie die mediale Darstellung von Diversität und Gleichberechtigung als ein Marketinginstrument für große Produktionen gleichermaßen in Film wie Fernsehen. Dies wirft die Frage um die Authentizität solcher Charaktere auf und inwiefern sich derartige realgetreue Darstellungen in Bezug auf die Rezeption durch die LGBTQ+ Community von jenen unterscheiden, die sich die Gewinnerhöhung und Einschaltquoten-Stärkung einer Produktion zum Ziel machen.

Die holistische Methodik dieser Masterarbeit soll mehrere Quellen miteinander vereinen, um eine wissenschaftliche Analyse der Fallbeispiele von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) und deren Repräsentationen der queeren Community bezüglich Authentizität versus Tokenismus fundieren zu können. Infolgedessen werden die darin enthaltenen Repräsentationen queerer Werte durch die Charaktere *Bill* und *Frank* sowie *Jules* analysiert und auf eine authentische versus tokenistische Darstellung untersucht.

## 1.2 Bedeutung dieser Masterarbeit

Die Bedeutung einer detaillierten Untersuchung der Repräsentation der LGBTQ+ Community in Serien liegt in dem Einfluss, den Medien auf unsere zeitgenössische Gesellschaft ausüben. Global erfolgreiche Filme und Serien reflektieren nicht nur gesellschaftliche Normen, sondern prägen diese aktiv. Für junge Erwachsene der LGBTQ+ Community können mediale Repräsentationen ihrer eigenen Wertvorstellungen und Wünsche entscheidend für die Identitätsfindung und das Selbstvertrauen sein, dass sie in der realen Welt an den Tag legen. Positive, authentische Darstellungen können bedeutend zu Werten wie Selbstakzeptanz sowie gesellschaftlicher und sozialer Integration beitragen, während oberflächliche oder stereotypische Repräsentationen derartiger Charaktere das genaue Gegenteil bewirken können.

George Gerbners sogenannte *Cultivation Theory* (Gerbner, 1969; Gerbner & Gross, 1976; Gerbner et al., 1980; ScienceDirect, n. a.; Shrum, 2017) geht beispielsweise davon aus, dass wiederholte Darstellungen in den Medien – insbesondere in fiktionalen Erzählungen wie Filmen und Fernsehsendungen – die Wahrnehmung und Einstellungen des Publikums beeinflussen. Diese Theorie geht davon aus, dass Menschen, die regelmäßig Medien konsumieren, tendenziell eine verzerrte Wahrnehmung der realen Welt entwickeln, die stark von den dargestellten Normen, Werten und Stereotypen geprägt ist. Dies geschieht nicht durch einzelne Inhalte, sondern durch die kumulative Wirkung vieler ähnlicher Narrative über einen langen Zeitraum.

„Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben wissen, wissen wir durch die Massenmedien. Das gilt nicht nur für unsere Kenntnis der Gesellschaft und der Geschichte, sondern auch für unsere Kenntnis der Natur.“ (Lindner, 1990, zit. nach Luhmann, 2017, S. 9)

Richard Dyers Werk *The Matter of Images* (Dyer, 2002) liefert weitere theoretische Ansätze zu dem Einfluss, den mediale Repräsentationen marginalisierter Gruppierungen auf Rezipient\*innen ebendieser haben können. Aus diesem und weiteren Gründen stellt dies einen beträchtlichen Teil des theoretischen Fundaments der vorliegenden Masterarbeit dar.

## 1 Einleitung

---

Dieser mediale Einfluss fundiert die Wichtigkeit dieser Untersuchung zur Analyse der zwei Fallbeispiele auf Basis einer authentischen versus tokenistischen bzw. symbolischen Repräsentation queerer Werte in Serien. Ob derartige Darstellungen eine realgetreue Thematisierung der Herausforderungen und Bedürfnisse dieser Community zum Ziel haben, oder ob es sich dabei um einen strategischen Vorteil bezüglich objektiver Werter wie Umsatzzahlen oder Einschaltquoten handelt, ist eine der zentralen Fragen, welcher sich die vorliegende Masterarbeit annimmt, denn die zunehmende Repräsentation der LGBTQ+ Community ist nicht nur ein logischer Schritt, beflügelt durch den aktuellen gesellschaftlichen und sozialen Wandel des 21. Jahrhunderts, sondern auch Resultat der Strategie, diese moderne Zielgruppe in medialen Produkten anzusprechen.

„As the LGBTQ+ community’s media habits evolve, marketers must adapt their strategies to effectively reach this diverse audience across various platforms.“ (Guttmann, 2025b)

Aus wissenschaftlicher Perspektive ist es das Ziel dieser Masterarbeit, einen wichtigen Beitrag zur interdisziplinären Forschung dieser Thematik zu leisten, indem bereits gefestigte theoretische Quellen mit narrativen Analysen von Fallbeispielen kombiniert werden, um eine fundierte Untersuchung authentischer Repräsentation der queeren Gemeinschaft zu ermöglichen. Begriffe, die im Rahmen der Kommerzialisierung der LGBTQ+ Community verwendet werden, wie beispielsweise die des „*Queerbaiting*“ oder „*Rainbow Capitalism*“, werden in den folgenden Kapiteln beschrieben und untersucht, sodass ebendiese Definitionen im Kontext des ebenfalls gelieferten theoretischen Grundwissens zu einer ausführlichen Analyse der Fallbeispiele von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) beitragen können.

Die Fokussierung auf hochaktuelle Serien, deren zweite Staffeln 2025 (*The Last of Us*) und 2022 (*Euphoria*) herauskamen – mit 2026 als dem prognostizierten Veröffentlichungsjahr der dritten Staffel von *Euphoria* (IMDb, 2025) – unterstreicht die Aktualität dieser Arbeit und der darin verwendeten Fallbeispiele. Mittels dieser Produktionen ist es möglich, eine Analyse zeitgenössischer Trends in Produktionsethik und der Darstellung der queeren Community in Serienformaten möglichst aktuell zu bewerkstelligen, ohne dabei auf womöglich veraltete Quellen oder Fallbeispiele eingehen zu müssen. Dies ist vor allem deshalb von Bedeutung, da sich die Medienlandschaft der letzten 20 Jahre mit einer zunehmend höheren Geschwindigkeit entwickelt hat und sich durch Kritiken an Trends und Strategien viele großer Filmproduktionsfirmen wie der des „*Pink Washing*“, einer konstanten Veränderung bezüglich queerer Repräsentation ausgesetzt ist.

## 1 Einleitung

---

Um dieses zeitgemäße Thema demnach möglichst aktuell zu behandeln, ist es essenziell, Serien aufzugreifen, die sich noch in einem zeitgenössischen gesellschaftlichen Diskurs befinden und die gesellschaftlich-sozialen Werte der Realität so authentisch wie möglich spiegeln.

Auch eine thematische Diversifizierung wird durch die Auswahl dieser Gegenüberstellung sichergestellt. *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) fungiert hierbei durch ihre Charaktere *Bill* und *Frank* als ein Beispiel medialer Darstellung von gleichgeschlechtlichen Beziehungen, insbesondere homosexueller Partnerschaften zwischen Männern, während die Analyse des Charakters *Jules* in *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) als ein Exemplar für trans- und bisexuelle Figuren eine diversifiziertere Darstellung queerer Werte im Kontext junger Erwachsener darstellt.

Die Kombination einer vorausgehenden theoretischen Grundlage mit einer späteren detaillierteren Analyse der beiden Fallbeispiele soll zu einem umfassenden Verständnis der Thematik durch die Leser\*innen dieser Masterarbeit beitragen. Durch Ersteres werden fundamentale Konzepte und die Terminologie des Themas dargelegt, welche in die folgende Analyse einfließen werden. Die theoretische Grundlage macht es sich somit zu ihrem Ziel, ein Wissensfundament zu generieren, auf Basis dessen der praktische Teil dieser Masterarbeit aufgebaut werden kann.

Die gesellschaftliche Relevanz der Analyse ergibt sich aus der enormen kulturellen Macht, welche zeitgenössische Serien auf die Gesellschaft ausüben können. Mit Millionen von Zuschauer\*innen weltweit prägen diese nicht nur individuelle Wahrnehmungen, sondern auch weitläufige gesellschaftliche Diskurse über Sexualität, Geschlechteridentität und soziale Normen. Eine kritische Auseinandersetzung mit den Strategien hinter der LGBTQ+ Repräsentation kann zu einer Sensibilisierung für subtile Formen der Kommerzialisierung und Instrumentalisierung führen und gleichzeitig das Bewusstsein für die Macht schärfen, welche mediale Darstellungen auf ihr Publikum ausüben können.

Insbesondere für Angehörige der LGBTQ+ Community kann die Analyse in dieser Masterarbeit von praktischem Nutzen sein, indem sie Werkzeuge für eine kritische Medienrezeption bereitstellt. Die Fähigkeit, zwischen authentischer Repräsentation und oberflächlichem Marketing zu unterscheiden, kann somit zu einer selbstbestimmteren und reflektierteren Mediennutzung beitragen. Gleichzeitig können die Erkenntnisse dieser Arbeit zur Stärkung von Diskursen in der Community über angemessen, sowie inadäquate Repräsentation von Werten und Vorstellungen ihrer Individuen beitragen.

## 1 Einleitung

---

Für Medienschaffende, Produzent\*innen und Streaming-Plattformen kann diese Analyse wertvolle Einblicke in die durchaus komplexen Dynamiken zwischen Authentizität, kommerziellem Erfolg und gesellschaftlicher Verantwortung bieten. Die Identifikation von problematischen Darstellungsmustern kann als eine Orientierungshilfe für zukünftige Produktionen dienen sowie zur Entwicklung ethischer Guidelines für die Repräsentation der LGBTQ+ Community in medialen Formaten.

Die praktischen Implikationen dieser Masterarbeit erstrecken sich auch auf den Bildungsbereich. In einer Zeit, in der Medienkompetenz ihre Stelle als eine der grundlegenden Bildungsziele einnimmt, können Erkenntnisse dieser Fallstudie zur Entwicklung kritischer Analysefähigkeiten beitragen. Studierende, Lehrkräfte und Bildungseinrichtungen können die methodischen Ansätze und theoretischen Rahmen für ihre eigenen Untersuchungen und Diskussionen anwenden.

Darüber hinaus schafft diese Arbeit eine wichtige Grundlage für weitere Forschung. Die hier entwickelten Kategorien und Bewertungskriterien können auf andere Fallbeispiele – Serien, Filme oder andere Medienformate – angewendet und weiterentwickelt werden. Die Fokussierung auf zwei kontrastreiche Fallstudien ermöglicht es, Hypothesen und Theorien zu generieren, die in größer angelegten quantitativen Studien getestet werden können.

Die Bedeutung dieser Analyse liegt letztendlich in ihrem Beitrag zu einem differenzierten Verständnis der komplexen Beziehungen zwischen medialer Repräsentation, kommerziellen Interessen und gesellschaftlicher Wirkung. In einer Zeit, in der Diskurse über Diversität, Inklusion und Gleichberechtigung in den Medien oft polarisiert und oberflächlich dargestellt werden, kann eine wissenschaftlich fundierte Analyse zu einer weitläufigen und konstruktiven Debatte beitragen.

Diese Masterarbeit verfolgt somit nicht nur das Ziel, zu einer akademischen Erkenntnis beizutragen, sondern auch gedankliche Ansätze für eine authentischere, respektvollere und gesellschaftlich verantwortlichere Repräsentation der LGBTQ+ Community in medialen Formaten zu liefern. Dabei werden sowohl die Chancen als auch die Risiken der zunehmenden Sichtbarkeit von LGBTQ+ Charakteren in zeitgenössischen Medien kritisch beleuchtet und Wege für eine Weiterentwicklung dieses Diskurses aufgezeigt.

## 1.3 Die Forschungsfragen

Um die Thematik der queeren Repräsentation auf Basis der gewählten Fallbeispiele möglichst umfassend zu beleuchten, allerdings nicht über den gesetzten Rahmen dieser Masterarbeit hinauszugehen, wird in den Kapiteln dieser Dissertation versucht, folgende Forschungsfragen zu beantworten:

### **Forschungsfrage 1:**

Welche Aspekte der Repräsentation queerer Werte in den Fallbeispielen von *The Last of Us* und *Euphoria* können im Kontext eines Diskurses über die Darstellung ebendieser die Frage nach Authentizität versus Tokenismus fundieren?

### **Forschungsfrage 2:**

Inwiefern kann eine Kommerzialisierung der LGBTQ+ Community in Serien fundiert und diese im Bezug auf die beiden Fallbeispiele untersucht werden?

Um die obigen zentralen Forschungsfragen möglichst allumfassend zu beantworten, widmen sich theoretischen Kapitel der vorliegenden Masterarbeit infolgedessen einer grundlegenden Einführung in die Thematik queerer Repräsentation in der Medienlandschaft und der damit verbundenen Konzepte und Terminologie. Die folgende Aufschlüsselung der gewählten Methodik soll eine Übersicht der Arbeit ermöglichen und beschreiben, inwiefern diese zentralen Fragen beantwortet werden.

## 2 Methodik und Vorgehensweise

Inzue einer detaillierten Analyse spezifischer Mediendarstellungen der LGBTQ+ Community verfolgt die vorliegende Masterarbeit einen qualitativ-interpretativen Forschungsansatz, um breitere Muster queerer Repräsentation in zeitgenössischen Serien zu verstehen. Der methodische Rahmen kombiniert dabei filmanalytische Verfahren mit kulturwissenschaftlichen Theorien der Repräsentation und Medienrezeption, um eine fundierte Untersuchung der Authentizität queerer Charakterdarstellungen zu ermöglichen. Das theoretische Fundament der Arbeit ruht dabei auf zwei zentralen Säulen:

Richard Dyers *The Matter of Images: Essays on Representation* (Dyer, 2002) und Stuart Halls *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (Hall & The Open University, 2012).

Diese Werke bieten komplementäre Perspektiven auf die Konstruktion und Rezeption marginalisierter Identitäten in visuellen Medien. Dyers Fokus auf die Unterscheidung zwischen stereotypischen Darstellungen, sogenannten „types“, und dem komplexeren novellistischen Charakter sowie seine Kritik an eindimensionalen Darstellungen bildet den analytischen Rahmen für die Bewertung der Charakterkomplexität beider Fallbeispiele. Halls Konzepte der multiplen Lesarten und der Codier/Decodier-Methodik ermöglichen es, die verschiedenen Interpretationsebenen und Rezeptionsmuster der analysierten Darstellungen zu verstehen.

Die historische Untersuchung medialer queerer Repräsentation und deren zunehmender Kommerzialisierung in der Filmindustrie schafft das notwendige Fundament, um aktuelle Darstellungen in einen größeren gesellschaftlichen und insbesondere wirtschaftlichen Kontext einzuordnen. Dieser diachronische Ansatz ermöglicht es, die Entwicklung von problematischen Erzählstrategien wie dem „*Bury Your Gays*“-Tropus bis hin zu differenzierteren Repräsentationsstrategien nachzuvollziehen.

Die Auswahl der Fallbeispiele von *The Last of Us* und *Euphoria* erfolgte nach einer strategischen Überlegung zur maximal analytischen Aussagekraft während gleichzeitiger Berücksichtigung der Vergleichbarkeit. Beide Serien repräsentieren aktuelle HBO-Produktionen mit hoher kultureller Relevanz und breiter Zuschauer\*innenrezeption, wodurch eine substanzielle Grundlage für die Untersuchung unterschiedlicher Rezeptionsmuster gewährleistet wird.

## 2 Methodik und Vorgehensweise

---

Die bewusste Auswahl kontrastierender Darstellungsformen – einerseits die einer homosexuellen Beziehung erwachsener Männer in einem postapokalyptischen Setting, andererseits einer trans- und bisexuellen Teenagerin in einem zeitgenössischen Kontext – ermöglicht eine umfassende Untersuchung verschiedener Aspekte queerer medialer Repräsentation des 21. Jahrhunderts. Diese Diversität in Genre, Altersgruppe und LGBTQ+-Identität schafft eine breite analytische Basis für die Beantwortung der Forschungsfragen.

Die Fokussierung auf jeweils eine spezifische Episode – dies wird in der späteren Analyse erneut begründet – gewährleistet sowohl die analytische Tiefe als auch Vergleichbarkeit der Untersuchung. Diese Episoden wurden aufgrund ihrer besonderen Relevanz für die queeren Charakterentwicklungen und ihrer exemplarischen Bedeutung für die jeweiligen Serien ausgewählt.

Forschungsfrage 1, die sich mit dem Diskurs um eine authentische versus tokenistische Darstellung der queeren Charaktere in den beiden Fallbeispielen befasst, wird durch eine systematische Anwendung von Dyers Kriterien für authentische Repräsentation in der Medienlandschaft beantwortet. Ausschlaggebend sind hier die Untersuchung der in den Serien dargestellten Charakterkomplexität, narrativen Integration und Entwicklungsdynamik sowie die Vermeidung einer Stereotypisierung queerer Figuren.

Im Rahmen der zweiten Forschungsfrage befasst sich die vorliegende Masterarbeit mit einer Untersuchung der Kommerzialisierungsaspekte queerer Thematiken. Finanzielle Gründe für die Einbettung von Charakteren der LGBTQ+ Community in Film- und Fernsehen werden erklärt und die Fallbeispiele im Kontext der Frage einer Inklusion zugunsten eines monetären Zugewinns versus narrativer Integrität betrachtet.

Die gewählte Methodik zielt darauf ab, durch die systematische Anwendung etablierter kulturwissenschaftlicher Theorien auf konkrete Medienanalysen durch die Wahl der beiden Fallbeispiele einen Beitrag zur aktuellen Diskussion um authentische Repräsentation der LGBTQ+ Community zu leisten und praktische Erkenntnisse für die Bewertung queerer Mediendarstellungen zu generieren.

## 3 Theoretische Grundlage

Die folgende theoretische Grundlage soll anhand der Werke *The Matter of Images* von Richard Dyer (2002) und *Cultural Representations and Signifying Practices* von Stuart Hall (2012) ein wissenschaftliches Fundament bauen, auf Basis dessen die anschließende Analyse der Repräsentation der queeren Community anhand der Charaktere *Bill* und *Frank* aus *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023) sowie *Jules* aus *Euphoria* (Levinson, 2019) möglich und fundiert wird. Die nächsten Kapitel befassen sich demnach mit den Inhalten dieser literarischen Werke und stellen eine Einleitung in die Definition und Thematik von Stereotypisierung in der Filmindustrie sowie die damit verbundenen Probleme im Kontext der vorliegenden Masterarbeit.

### 3.1 Richard Dyers *The Matter of Images*

Richard Dyers Werk *The Matter of Images* (2002) bietet einen unverzichtbaren theoretischen Grundbaustein für die Untersuchung queerer Charakterdarstellungen in den Fallbeispielen von *The Last of Us* und *Euphoria* insofern, als dass zentralen Fragen rund um die mediale Repräsentation marginalisierter Gruppen darin systematisch analysiert werden. Diese Quelle fungiert als eine Einleitung in die Thematik der queeren Repräsentation in Film und Fernsehen und beschäftigt sich mit dem Diskurs bezüglich der Stereotypisierung und Klassifizierung sozialer und gesellschaftlicher Verhaltensweisen und Charakteristika in der Filmindustrie. Hierbei geht er sowohl auf die Vorteile der Verwendung von Stereotypen wie auch deren Nachteile ein und erklärt, inwiefern Stigmata in Hollywood Gebrauch finden und welche Vor- und Nachteile diese für die dargestellten sozialen Gruppierungen haben können.

Dyers Konzept der Stereotypisierung und sein Fokus auf die Konstruktion einer kategorischen Bedeutung eines Charakters anhand visueller Codes können direkt auf die Analyse der Fallbeispiele angewandt werden und helfen dabei, zu untersuchen, inwiefern die Charaktere von *Bill* und *Frank* sowie *Jules* einer klassischen Stereotypisierung entsprechen. Im Kontext der Frage zwischen authentischer und tokenistischer Darstellung der Figuren ist sein Werk von zentraler Bedeutung als eine theoretische Grundlage für die spätere Analyse, weshalb dieses Kapitel intensiv auf dessen Inhalte eingeht.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Mittles *The Matter of Images* ist es demnach möglich, zu fundieren, inwiefern die Charaktere der Fallbeispiele als komplexe Individuen oder als typisierte Repräsentant\*innen der queeren Community dargestellt werden. Infolgedessen kann erklärt werden, ob die Figuren als authentische Repräsentationen oder kommerzialisierte *Rainbow Capitalism*-Strategien eingesetzt werden.

Des Weiteren bietet Dyer in seinem Werk eine grundlegende Einleitung zum Konzept des Stereotyps und beschreibt in seinem Kapitel *the roles of stereotypes* nicht nur, inwiefern die Verwendung von Stereotypen in fiktiven Erzählungen von Bedeutung für eine praxisorientierte Ordnung unübersichtlicher Mengen an sozialer Information ist, sondern er stellt auch die inhärente Abweichung und Veränderung dar, die Typisierungen bezüglich der Realität vornehmen.

Im Kontext der vorliegenden Masterarbeit und demnach Fallbeispiele von *The Last of Us* und *Euphoria* ist sein Werk einerseits ausschlaggebend für eine theoretische Einleitung zur Repräsentation der queeren Community in der Filmindustrie und fungiert zusätzlich als ein Fundament für ein Grundwissen bezüglich des praxisorientierten Nutzens von Stereotypisierung sowie Auswirkungen, die eine derartige mediale Kategorisierung marginalisierter Gruppierung zur Folge haben kann.

Die treibende Motivation hinter der Verfassung seines Werks schildert Dyer folgendermaßen:

„It sprang from the feeling that how social groups are treated in cultural representation is part and parcel of how they are treated in life, that poverty, harassment, self-hate and discrimination (in housing, jobs, educational opportunity and so on) are shored up and instituted by representation.“ (Dyer, 2002, S. 1)

### 3.1.1 Die Macht von Stereotypisierung auf die durch sie dargestellte soziale Gruppierung

Einer der Hauptpunkte, auf die Dyer in seinem Werk eingeht, ist die Macht, welche Stereotypisierung in medialen Produktionen auf die von ihr dargestellte soziale Gruppierung ausüben kann. Besonders im Kontext eines international erfolgreichen Produkts können die darin enthaltenen Werte an eine breite Masse und ein diversifiziertes Publikum getragen werden, welches diese Porträtierungen nicht nur aufnimmt, sondern verinnerlicht. Der Grad der Authentizität der Darstellung einer marginalisierten Gruppierung ist demnach von großer Wichtigkeit, um das Bild, welches die Gesellschaft auf ebendiese hat, nicht abzufälschen. Repräsentationen von Gruppierungen, ob marginalisiert oder nicht, in Medien, insbesondere Film und Serienproduktionen, tragen dazu bei, wie diese Individuen von der breiten Gesellschaft der Realität gesehen und welche Charakteristiken und Eigenschaften mit ihnen assoziiert werden. Aufgrund dessen ist es von Bedeutung, die Gründe hinter besonders simplifizierten Klassifizierungen wie Stereotypen zu untersuchen, um in der späteren Analyse der Szenen des Fallbeispiels die Darstellungen der Charaktere von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023) sowie jener aus *Euphoria* (Levinson, 2019) zu analysieren und mit klassischen Stereotypen zu vergleichen.

Dyer postuliert weiter, dass das Bild, welches die Gesellschaft von einer jeweilig dargestellten sozialen Gruppierung hat, nicht das Einzige ist, was durch Stereotypisierung in medialen Produkten verändert oder angepasst werden kann. Auch die Selbsteinschätzung ebendieser Gruppierung lässt sich von medialer Typisierung beeinflussen und das Selbstbildnis eines Mitglieds dieser Gruppe kann davon abhängig sein, wie sie in Film und Fernsehen repräsentiert wird.

„How a group is represented, presented over again in cultural forms, how an image of a member of a group is taken as representative of that group, how that group is represented in the sense of spoken for and on behalf of (whether they represent, speak for themselves or not), these all have to do with how members of groups see themselves and others like themselves, how they see their place in society, their right to the rights a society claims to ensure its citizens.”

“How we are seen determines in part how we are treated; how we treat others is based on how we see them; such seeing comes from representation.” (Dyer, 2002, S. 1)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Der Einfluss, den die Voreingenommenheit einer Person gegenüber eines Mitmenschen oder einer bestimmten sozialen Gruppierung auf dessen Interaktion mit ebendiesem/r haben kann, ist Thema vieler psychologischer Studien und konnte bereits mehrmals bewiesen werden. Experimente wie beispielsweise *The Warm-Cold Variable In First Impressions Of Persons* (Kelley, 1950) haben sich daran versucht, den Effekt einer solchen Voreinstellung zu untersuchen. Dyer beschreibt die Macht, welche eine Stereotypisierung marginalisierter Gruppierungen in sich trägt, durch die Möglichkeit, das Bild der Gesellschaft auf ebendiese mittels medialer Repräsentation beeinflussen zu können. Wie eine Person oder eine Gruppe an Menschen dargestellt wird, entscheidet über die Erwartungshaltung, mit welcher eine Person auf ebendiese zugeht. Das bedeutet keinesfalls, dass diese Voreingenommenheit nicht widerlegt werden kann, allerdings darf der Einfluss einer solchen nicht übersehen werden.

Ein weiteres Beispiel findet sich zu Zeiten des zweiten Weltkriegs. Damals wurden Filme - besonders erwähnenswert ist hier die deutsche Filmindustrie – oftmals zu Propagandazwecken eingesetzt, um die Meinung der Bevölkerung zugunsten der nationalen Kriegsanstrengungen zu formen (Koppes & Black, 1990; Welch, 2001; Griep, 2013). In Filmen transportierte Wertesysteme, ob politischer Natur oder zur dauerhaften Prägung von bestimmten moralischen Vorstellungen – hier ein Vermerk auf George Gerbners *Cultivation Theory* (Gerbner, 1969; Gerbner et al., 1980; Gerbner & Gross, 1976; Shrum, 2017; ScienceDirect, n. a.) - sind unumgänglich.

Des Weiteren postuliert Dyer, dass sich die Machtverteilung durch Repräsentation mittels Stereotypisierung in einem Ungleichgewicht befindet und tendenziell in den Händen der Reichen, der Weißen, der Männer und der Heterosexuellen liegt. Die Machtverhältnisse begünstigen eine kleine Anzahl an Werten und übersieht dabei meist eine größere Vielfalt an kulturellen und gesellschaftlichen Aspekten, welche in der medialen Repräsentation untergehen. Abhängig von der geografischen, kulturellen und politischen Positionierung einer Person wird ihr Wertesystem von dem ihrer Umwelt und ihrer Mitmenschen gefärbt und außenstehende oder marginalisierte Ideen und Thematiken werden oftmals überschaubar.

Marginalisierte Gruppierungen wie die LGBTQ+ Community konnten sich beispielsweise zwar an einer zunehmenden medialen Repräsentation im Lauf der letzten Jahrzehnte erfreuen, formulieren aber noch immer Wünsche nach einer stärkeren Präsenz in der Medienlandschaft des 21. Jahrhunderts. Inwiefern sich die queere Repräsentation in Film und Fernsehen verändert hat, wird in Kapitel 3.3 beschrieben.

### 3 Theoretische Grundlage

---

„We are all restricted by both the viewing and the reading codes to which we have access (by virtue of where we are situated in the world and the social order) and by what representations there are for us to view and read.“ (Dyer, 2002, S. 2)

Den Fokus legt Dyer hierbei auf die vermittelte Darstellung der Realität durch die Medienindustrie. Es ist eine beinahe Unmöglichkeit, alle Aspekte der Realität unvermittelt zu betrachten und die Informationen, die eine jede Person tagtäglich über eine Vielzahl an Quellen aufnimmt, ob über Nachrichtensendungen, Filme, Serien, Radiobeiträge, diverse Internetportale oder sogar Mundpropaganda und verbaler Übermittlung sind immerzu gefärbt von dem Medium der Übertragung.

„...there's is no such thing as unmediated access to reality.“  
(Dyer, 2002, S. 3)

#### 3.1.2 Stereotypisierung als eine Simplifizierung der Realität

Dyer postuliert, dass Stereotype aufgrund ihrer Natur der Simplifizierung bereits von den komplexen Gegebenheiten der Realität abweichen. Keine einzelne soziale Gruppierung kann auf eine überschaubare Sammlung an Eigenschaften reduziert werden, ohne dabei auf diversifiziertere Aspekte ebendieser Individuen zu verzichten. *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023) und *Euphoria* (Levinson, 2019) versuchen jeweils, diesem Effekt entgegenzuwirken, indem sie von einer strikten Klassifizierung ausweichen und die Charaktere *Bill*, *Frank* und *Jules* möglichst mehrdimensional darstellen. Wie im späteren Kapitel der Analyse noch ersichtlich wird, liegt der Fokus bei den Charakterisierungen in den Fallbeispielen nicht auf der homo- oder bisexuellen Natur der Figuren, sondern ebendiese Identitäten werden mit anderen Eigenschaften und Charakteristiken kombiniert, um nuanciertere Personen zu bilden, als dies strikte Stereotype erlauben würden.

Dyer formuliert in seinem Werk drei zentrale Grundprobleme, die mit einer Simplifizierung durch Stereotypisierung verbunden sind:

„Firstly, reality sets limits to what, barring idiosyncratic examples, humans can make it mean.“

“Secondly, reality is always more extensive and complicated than any system of representation can possibly comprehend and we always sense that this is so – representation never ‘gets’ reality, which is why human history has produced so many different and changing ways of trying to get it.“

### 3 Theoretische Grundlage

---

“Thirdly, representations here and now have real consequences for real people, not just in the way they are treated as indicated above but in terms of the way representations delimit and enable what people can be in any given society.” (Dyer, 2002, S. 3)

Die ersten beiden Punkte sprechen die inhärente Komplexität der Realität an, aufgrund welcher es einer Kategorisierung niemals gelingen wird, die nuancierten Eigenschaften der Welt in eine übersichtliche Klasse einzuordnen. Letzterer führt auf die potenziell negativen Folgen für eine stereotypisiert dargestellte marginalisierte soziale Gruppierung zurück und betont die realen Konsequenzen, die ebendiese durch eine Simplifizierung ihrer Werte und Vorstellungen leiden müssen. Eine jede Person stellt eine individuelle Fülle an komplexen moralischen Vorstellungen, ethischen Grundgedanken, physischen und mentalen Kapazitäten sowie religiösen und spirituellen Gedanken dar, welche unmöglich in eine von anderen Eigenschaften trennbare Kategorie passen kann. Diese Komplexität einer jeden Person stellt das Grundproblem, mit welchem Stereotype sich konfrontiert sehen.

„Negative designations of a group have negative consequences for the lives of members of that grouping, and identifying with that grouping, however much it doesn't 'get' all of what one is personally or all of what everyone in that grouping is, none the less enables one to try to change the circumstances of that socially constructed grouping.” (Dyer, 2002, S. 3)

In Anbetracht auf die inhärente Unmöglichkeit einer Kategorisierung der Realität stellt sich demnach die Frage, wieso Stereotype überhaupt einen Nutzen in der Medienindustrie finden. Um diese Frage zu klären, widmet sich der folgende Abschnitt mit einer übersichtlichen Erforschung des Konzepts der Stereotype, um die bis dato beschriebenen negativen Effekte mit praxisorientierten Gründen für eine Klassifizierung fiktiver Charaktere zu kontrastieren.

### 3.1.3 Die Rolle der Stereotype

„The world ‚stereotype‘ is today almos always a term of abuse.”  
(Dyer, 2002, S. 11)

In seinem Kapitel *the role of stereotypes* geht Dyer auf die Definition des Begriffes selbst ein und beschreibt die damit grundsätzlich verbundene negative Konnotation aufgrund – nicht nur, aber im Besonderen – marginalisierter Gruppen, die in Massenmedien wie Film und Fernsehen oft stark eingrenzender Stereotypisierungen zum Opfer fallen. Gemeint sind damit eben jene Aspekte, die zugunsten einer Simplifizierung realer Gegebenheiten ausgelassen werden, um das Komplexe überschaubar zu machen. Dyer zitiert hierbei Lippmann, um auf die Bedeutung von Stereotypen einzugehen:

„A pattern of stereotypes is not neutral. It is not merely a way of substituting order for the great blooming, buzzing confusion of reality. It is not merely a short cut. It is all these things and something more.“ (Lippmann, 1956, zit. nach Dyer, 2002, S. 11)

Laut ihm handelt es sich bei Stereotypisierung um eine Projektion unserer eigenen Werte und Vorstellungen und die uns umgebende Welt und unsere Mitmenschen. Stereotype sind demnach stark mit Gefühlen verbunden und festigen unsere traditionellen gesellschaftlichen und sozialen Strukturen, hinter welchen wir uns sicher fühlen in einer Welt, die wir aufgrund dieser Klassifizierung einordnen und infolgedessen besser verstehen können.

Dies führt zu dem Hauptziel der Verwendung von Stereotypen, der bereits angesprochenen Klassifizierung der Realität und aller Bewohner ebendieser. Kategorien helfen uns, unsere Umwelt besser zu verstehen und die darin enthaltene Information in überschaubare Schubladen zu ordnen. Die Komplexität der Realität wird dabei zugunsten einer übersichtlichen Abbildung ebendieser geopfert und die unbürokratische Natur der Informationen wird durch die Einteilung in fixe Kategorien und Schubladen beseitigt. Die dabei verloren gegangenen Informationen sind unbeachteter Kollateralschaden. Um sich einem Zitat des israelischen Historikers, Philosophen und Autors Yuval Noah Harari zu bedienen:

„Statt die Welt so verstehen zu wollen, wie sie ist, stülpt die Bürokratie ihr eine neue und künstliche Ordnung über.“

„Die Bürokraten versuchen dann, die Welt in diese Schubladen zu zwängen, und wenn sie nicht passt, dann quetschen sie sie eben hinein.“ (Harari, 2024, S. 97)

Nicht nur dienen Stereotype zu einer Simplifizierung der Realität, sie sind auch das Produkt eines historischen Drangs nach der Ordnung einer Gesellschaft und der Individuen, wie auch Gruppierungen darin. Laut Dyer ist Stereotypisierung notwendig für eine jede soziale Gemeinschaft, um der „summenden und blühenden Verwirrung der Realität“ eine von Menschenhand erschaffene Ordnung und Eingliederung der darin befindlichen Elemente aufzuzwingen. Es ist ein fundamentaler Wunsch des Menschen, seine Umwelt verstehen zu wollen, und durch Kategorien, Klassifizierungen und Gruppierungen sich ähnelnder Elemente und Informationen gelangt er einen Schritt näher an ebendieses Ziel. (Dyer, 2002)

Sofern niemand an eine definitive „wahre“ Weltordnung glaubt, die objektiv und auf neutrale Weise an die Menschen vermittelt wird, ist die Aktion des Kategorisierens und des Ordnen, inklusive der Nutzung von Stereotypen, eine notwendige Tätigkeit, anhand welcher Gemeinschaften den sie umgebenden Tatsachen erst einen Sinn zuordnen können. (Dyer, 2002, S. 12)

#### **3.1.4 Grenzen und Konsequenzen von Stereotypisierung**

Stereotype sind unerlässlich, um komplexe Charakteristika und Zustände auf eine übersichtliche Anzahl an Merkmalen zu reduzieren. Der Vorteil einer kategorisierten Darstellung von Personengruppen und damit verbundenen Verhaltensmustern sowie Werten (deren Motivationen, Herkunft, Religion etc.) ist nicht zu unterschätzen, allerdings nicht der einzige Aspekt von Stereotypen, der dabei berücksichtigt werden muss. Die potenziell negativen Folgen einer derartig fixierten Kategorisierung müssen ebenfalls erkannt werden, um die Limitationen und Konsequenzen zu verstehen, die mit der Verwendung von Stereotypen einhergehen. Dyer formuliert zwei dieser Problematiken im Detail.

Eine Klassifizierung der Realität ist anfällig für den Glauben an eine fixierte und unveränderbare Gesellschaftsordnung, die mit einer Ordnung der „summenden und blühenden Verwirrung der Realität“ miteinhergeht. Im Kontext einer jeden durch Menschenhand erschaffenen Klassifizierung muss ersichtlich sein, dass sich ebendiese einer unbeschränkten Anzahl an Veränderungen und Anpassungen unterziehen kann. Aufgrund beispielsweise gesellschaftlicher Wandel über die Zeit müssen Kategorien veränderbare Grenzen haben, die ausgeweitet werden und im Notfall sogar einen flüssigen Übergang zwischen einander ermöglichen können. (Dyer, 2002)

Ein Beispiel hierfür ist die Klassifizierung von Viren. Bis heute streiten sich Wissenschaftler und Biologen aus aller Welt darüber, ob Viren in die Kategorie der Lebewesen eingeordnet gehören oder nicht.

### 3 Theoretische Grundlage

---

„Viren befinden sich an der vermeintlichen festen Grenze zwischen Lebewesen und lebloser Materie, zwischen Biologie und Chemie.“ (Harari, 2024, S. 101)

Dyer betont hier die Bedeutung einer Offenheit gegenüber sich verändernde Kategorien und die Beweglichkeit der Klassifizierung.

Der zweite Punkt, den er anspricht, ist die Betrachtung einer Ordnung der Realität als die Etablierung einer bestimmten Machtdynamik in einer jeweiligen Gesellschaft.

“Secondly, ...not only is any given society’s ordering of reality an historical product but it is also necessarily implicated in the power relations in that society...” (Berger & Luckmann, 1967, zit. nach Dyer, 2002, S. 12)

Im Zuge dieser Masterarbeit sind insbesondere diese Beiden Punkte von Bedeutung. Mitglieder der LGBTQ+ Community haben bereits seit Jahrzehnten darum gekämpft, eine stärkere mediale Präsenz ihrer Werte zu etablieren, worauf im späteren Kapitel 3.3 noch detaillierter eingegangen wird. Dort wird die notwendige Relativität und Veränderbarkeit einer jeden Stereotypisierung erneut aufgegriffen, um zu erklären, inwiefern sich die Darstellung queerer Themen im Lauf der Zeit verändert hat.

Diese Anpassungsfähigkeit von Klassifizierungen auf den zeitgenössischen kulturellen und gesellschaftlichen Kontext ist von großer Bedeutung, nicht zuletzt für die LGBTQ+ Community, welche während des 20. Jahrhunderts mehrheitlich abwertende Typisierungen über sich ergehen lassen musste. Filmische Narrative haben deshalb die Aufgabe, aktuelle gesellschaftliche Strömungen einzuarbeiten, einerseits, um die tagesaktuelle Relevanz einer Produktion zu sichern, andererseits auch um zeitgenössische Werte und Vorstellungen zu spiegeln.

#### **3.1.5 Stereotypisierung der LGBTQ+ Community in der Filmindustrie**

Meist deuten einige wenige Charakteristika, ob diese durch besondere Verhaltens- sowie Ausdrucksweisen oder visuelle Mittel wie der Kleidung einer Person an die Zuschauer\*innen transportiert werden, auf die Zuordnung eines Charakters zu einer entsprechenden Gruppierung hin. Dies ist auch auf queere Charaktere zutreffend und lässt sich unter anderem durch bestimmte Kategorien wie dem Queen und Dyke- (Dyer, 2002, S. 30) oder dem Macho-type (Dyer, 2002, S. 37) fundieren.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Derartige Charaktere zeigen meist leicht wiedererkennbare Verhaltensmuster oder ein schnell identifizierbares Erscheinungsbild, anhand welchem diese Individuen nicht nur einer speziellen Gruppierung zugeordnet werden, sondern auch zusätzliche Eigenschaften mit ihnen assoziiert werden können, ohne dass sie diese explizit zeigen müssen.

Dyer beschreibt diesen Effekt von Stereotypen in seinem Kapitel *a short cut*, indem er sich eines Zitats von Lippmann bedient:

„to refer ‚correctly‘ to someone as a ‚dumb blonde‘, and to understand what is meant by that, implies a great deal more than hair colour and intelligence. It refers immediately to *her* sex, which refers to her status in society, her relationship to men, her inability to behave or think rationally, and so on. In short, it implies knowledge of a complex social structure.“ (Lippmann, 1979, zit. nach Dyer, 2002, S. 13)

Stereotype dienen demnach nicht nur zu einer raschen Wiedererkennung durch bekannte Verhaltensmuster und Archetypen, sondern können mittels Zuordnung von oberflächlichen Eigenschaften eines Charakters bei Zuschauer\*innen auch eine Vorahnung bezüglich weiterer Aspekte einer Figur kultivieren. Dies hilft insofern bei der Effektivität einer filmischen Erzählung, als dass etwaige Motivationen, Wertvorstellungen und die Weltansicht eines Charakters mittels einer narrativen „Abkürzung“ an Zuschauer\*innen vermittelt werden können, ohne ebendiese selbst darstellen zu müssen. Dieser offensichtliche Vorteil wird dem Nachteil gegenübergestellt, dass derartige Kategorisierungen zu vorurteilbehafteten Haltungen gegenüber Charakteren durch das Publikum führen können. Diese müssen überwunden werden, um eine gegebene Figur als mehrdimensionaler darzustellen, als dies eine klassische Stereotypisierung erlauben würde.

Ein Beispiel hierfür wäre der Typus des schwulen besten Friends in Produktionen wie *Clueless* (Heckerling, 1995), *Mean Girls* (Waters, 2004) oder *Glee* (Brennan et al., 2009-2015). Kleidungsstile und Eigenschaften deuten hierbei auf den Archetypen hin, was zu einer Erwartungshaltung des Publikums bezüglich der Rolle des Charakters in der Gesamthandlung führt, ob diese bestätigt wird oder nicht.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Dyer macht aus diesem Grund Gebrauch von dem Begriff des *type*, um einen Charakter zu beschreiben, der sich auf ein paar wenige direkt wiedererkennbare und definierende Eigenschaften stützt, die sich im Lauf der Narrative nicht verändern oder weiterentwickeln. Um diesen Term zu kontrastieren, beschreibt Dyer anschließend den Begriff des novellistischen Charakters.

Dieser stellt das Gegenteil zum *type* dar und hat eine Vielzahl an Eigenschaften, die dem Publikum erst im Lauf der Handlung ersichtlich werden. Dabei ist die Narrative abhängig von der Entwicklung der Figur und hierdurch auf den Charakter und seine Individualität zentriert. (Dyer, 2002, S. 13)

Die Unterteilung in den *type* als einer strikten Klassifizierung fiktiver Figuren auf Basis einiger leicht wiedererkennbarer Eigenschaften, die über ebendiese Aspekte nicht oder nur begrenzt hinausgeht, und den novellistischen Charakter, einer Kategorisierung, die nicht lediglich auf eine Sammlung solcher Charakteristiken reduziert wird, sondern im Lauf der Narrative darüber hinausgeht, ist von grundlegender Wichtigkeit für die spätere Analyse des Fallbeispiels der Charaktere *Bill* und *Frank* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) sowie *Jules* (Levinson, 2019-heute).

Während der novellistische Charakter versucht, die Vielschichtigkeit realer Personen in medialen Produktionen widerzuspiegeln, ist es die zentrale Aufgabe des (Stereo)-Typs, diese Komplexität zu simplifizieren und als generell verstandene Eigenschaften bestimmter sozialer Gruppierungen mit diesen zu verbinden und die Gruppierungen durch ebendiese Charakteristika zu limitieren.

Laut Dyer ist Stereotypisierung nicht nur ein Produkt sozialer Klassifizierung in realen Gemeinschaften, sondern ebenso der Ursprung einer jeweiligen Disposition zu den Gruppierungen, welche dadurch kategorisiert werden. Stereotypen verstärken nicht unsere Assoziation von spezifischen Eigenschaften mit ausgewählten Personengruppen, sie repräsentieren auch eine Macht-Dynamik in einer Gesellschaft. (Dyer, 2002, S. 14)

„Who proposes the stereotype, who has the power to enforce it, is the crux of the matter...” (Dyer, 2002, S. 14)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die durch Stereotypisierung hervorgerufene Machtdynamik einer Gesellschaft ist ein zentrales Thema von Dyers Werk und lässt sich besonders anhand der Repräsentation der queeren Community in der Medienlandschaft des 20. Jahrhunderts darstellen:

„This is the most important function of the stereotype: to maintain sharp boundary definitions, to define clearly where the pale ends and thus who is clearly within and who clearly beyond it.”

“Stereotypes do not only, in concert with social types, map out the boundaries of acceptable and legitimate behaviour, they also insist on boundaries exactly at those points where in reality there are none.” (Dyer, 2002, S. 16)

Dies führt auf die zentrale Aufgabe des Stereotyps zur Klassifizierung komplexer Eigenschaften bestimmter Bevölkerungsgruppen zurück. Die genaue Einteilung von speziellen Verhaltensmustern, sprachlichen Gewohnheiten, Kleidungsstilen, kulturellen sowie religiösen Praktiken und weiterem ist zwar eine nötige Strategie, um eine strukturelle Ordnung aus der bestehenden „großen, aufblühenden, geschäftigen Verwirrung der Realität“ (Lippmann, zit. nach Dyer, 2002, S. 11) zu schaffen, bringt aber auch Konsequenzen in Form konkreter Trennlinien und Grenzen zwischen den Elementen sozialer Eigenschaften mit sich, die in der Realität selbst nicht fixiert und trennbar, sondern flüssiger Natur sind.

Dyer postuliert daraufhin, dass es die Rolle von Stereotypen sei, das Unsichtbare sichtbar zu machen, sodass keine Gefahr dazu besteht, dass wir davon überrascht werden. Es ist folglich die Aufgabe einer Typisierung, das zu fixieren, in Kategorien einzubetten und zu separieren, was in der Realität fluide und Objekt der Veränderung ist. (Dyer, 2002, S. 16)

Dieser Aspekt der flüssigen Übergänge von Eigenschaften zwischen unterschiedlichen Stereotypen und Kategorien spiegelt die Realität genauer wider, als dies einer Klassifizierung in voneinander abgetrennte Gruppierungen gelingt. Dies führt insofern in der späteren Analyse zu den Fallbeispielen von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute), als dass eine erhöhte Übereinstimmung klassischer queerer Stereotype mit den Charakteren von *Bill* und *Frank* sowie *Jules* auf eine größere Distanz zwischen der Darstellung dieser Figuren und ihren potenziellen realen Gegenstücken hinweisen würde.

### 3.1.6 Positive Aspekte von queerer Stereotypisierung

Wie bereits erwähnt können Stereotypisierungen eine Menge an negative Konsequenzen mit sich bringen. Die inhärente Reduktion der Realität durch eine Kategorisierung queerer Identitäten ist oftmals ein Kritikpunkt an Charakteren, die queere Werte symbolisieren, diese allerdings nicht wahrheitsgetreu oder ganzheitlich repräsentieren. Des Weiteren ist es ein gängiger Trend großer Produktionsstudios der zeitgenössischen Filmindustrie, die LGBTQ+ Community als eine sich kommerziell rentierende Zielgruppe zu betrachten, und Charaktere mit queeren Identitäten auszustatten, um davon Gebrauch zu machen. Begriffe wie das *Queerbaiting* oder *Rainbow Capitalism* beschäftigen sich mit dieser Marktstrategie und werden in Kapitel 3.4 genauer beschrieben, um einen möglichen monetären Motivator hinter queerer Stereotypisierung zu erklären.

Doch konträr zu den negativen Effekten einer übersichtlichen Klassifizierung der LGBTQ+ Community in medialen Produktionen liefert Dyer auch einen positiven Aspekt dieser Stereotypisierung für die queere Gemeinschaft selbst:

„Finally, types keep the fact of a character’s gayness clearly present before us throughout the text. This has the disadvantage that it tends to reduce everything about that character to his/her sexuality. It has the advantage that it never allows the text to closet her or him, and it thus allows gay subcultural perspectives to be always present in a scene.” (Dyer, 2002, S. 24)

Diese Gegenüberstellung der Grundfunktionen von Stereotypisierung queerer Charaktere ist von zentraler Bedeutung für den Kontext dieser Masterarbeit. Die inhärente Reduktion der Realität opfert die vollständige Betrachtung aller Aspekte eines LGBTQ+-Charakters zugunsten einer dauerhaften Präsenz queerer Thematiken in der Narrative. Während der Jahrtausendwende war dies noch ein Fortschritt in der medialen Repräsentation queerer Werte, heutzutage ist es nicht mehr ausreichend.

Die homo- bzw. bisexuelle Natur der Charaktere *Bill* und *Frank* aus *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) sowie von *Jules* aus *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) sollte, sofern eine authentische Darstellung das Ziel der Filmemacher\*innen ist, nicht als einziges Erkennungs- und Bestimmungsmerkmal der Charaktere fungieren. Dies würde demnach auf eine stereotypisierte Einbettung queerer Werte deuten und eine auf authentischer Basis unzureichende Repräsentation hinweisen.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Ein weiteres Zitat von Dyer hilft dieser Argumentation:

„A major factor about being gay is that it doesn't show. There is nothing about gay people's physiognomy that declares them gay, no equivalents to the biological markers of sex and race. There are signs of gayness, a repertoire of gestures, expressions, stances, clothing, and even environments that bespeak gayness, but these are cultural forms designed to show what the person's person alone does not show: that he or she is gay.” (Dyer, 2002, S. 19)

Die Charaktere *Bill*, *Frank* und *Jules* haben zwar queere Identitäten, doch diese Eigenschaften bestimmen nicht die Gesamtheit all ihrer Motivationen, Träume und Ziele. Um für eine mehrdimensionale Porträtierung der Figuren zu sorgen, und damit für eine authentischere Darstellung der queeren Community, muss eine nuanciertere und diversifizierte Charakterisierung in den Fallbeispielen ersichtlich sein.

Anhand der in diesem Kapitel beschriebenen Grundfunktionen von Stereotypisierung kann in der späteren Analyse der Fallbeispiele eine fundierte Untersuchung der Charakterporträtierungen durchgeführt werden, um zu verstehen, inwiefern sich die Darstellungen der Figuren in den Fallbeispielen von einer stereotypisierten Repräsentation der LGBTQ+ Community unterscheiden.

## **3.2 Stuart Halls *Cultural Representations and Signifying Practices***

„Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people.”

“Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture.” (Hall & The Open University, 2012, S. 15)

In seinem Werk untersucht Stuart Hall den Begriff der Repräsentation und geht auf mehrere zentrale Aspekte von Stereotypisierung in den Medien ein. Sein Werk dient der vorliegenden Masterarbeit vorrangig als eine theoretische Unterstützung der aus Dyers Werk gewonnenen Informationen, insofern als dass er sich oftmals auf ebendiese bezieht. Hall fügt allerdings auch eigene Erkenntnisse hinzu, welche im folgenden Abschnitt dargelegt werden.

Hall geht nicht nur auf die Erkenntnisse Dyers bezüglich der Grundfunktionen von Stereotypisierung ein und erweitert diese, sondern widmet sich auch dessen Definition des Begriffs „*type*“ und legt einen besonderen Fokus auf die innige Verbundenheit von Stereotypen mit Machtverhältnissen in der Gesellschaft.

Im Kontext der vorliegenden Masterarbeit sind außerdem seine Erkenntnisse bezüglich der negativen Folgen von Stereotypisierung sowie dem Kampf dagegen von Nutzen und werden insbesondere in Kapitel 3.3 ersichtlich.

### **3.2.1 Bestätigung von Dyers Erkenntnissen**

„Stereotyping reduces people to a few, simple, essential characteristics, which are represented as fixed by Nature.” (Hall & The Open University, 2012, S. 257)

Mit dem obigen Zitat unterstreicht Hall die Erkenntnisse von Dyer, dass es sich bei Stereotypisierung um eine Simplifizierung der Realität zugunsten einer vereinfachten Kategorisierung handelt, welche von jeder sozialen Gemeinschaft dazu gebraucht wird, Objekte, Tiere, Personen und Verhaltensweisen entsprechenden voneinander getrennten Schubladen zuzuordnen.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Diesen Grundsatz unterstützt Hall und fügt diesbezüglich hinzu, dass wir die Welt verstehen, indem wir individuelle Objekte, Personen oder Ereignisse in unseren Gedanken innerhalb einer generellen strukturellen Klassifikation in die jeweiligen Kategorien einordnen, in die sie unserer Meinung nach und der unserer Kultur als ein Ganzes passen. (Hall & The Open University, 2012, S. 257)

Hall stützt sich weiterhin auf Dyers Erkenntnisse und postuliert, dass Menschen dazu veranlagt sind, die sie umgebenden Zustände und Dinge in größere Kategorien einzuordnen. Demnach erschließt sich die Sicht, die eine gegebene Person auf eine jeweilig andere hat, durch deren Rolle und besondere Charakteristika. Wir ordnen demnach Personen zu bestimmten Gruppierungen zu, abhängig von Klasse, Geschlecht, Alter, Nationalität, ethnischer Herkunft usw. (Hall & The Open University, 2012, S. 257)

Dies beschränkt sich nicht auf physiologische oder grobe Fragen wie jene nach Geschlecht, Herkunft oder religiösem Glaubensbekenntnis, sondern kann ebenso auf deren Persönlichkeit bezogen werden. Handelt es sich um eine glückliche oder traurige Person? Ist sie seriös, depressiv, unterhaltsam, empathisch, neugierig, leicht reizbar oder intelligent? Unser Bild von einer Person wird auf der Summe aller Informationen gebaut, die wir über sie gesammelt haben und hängt von der Gruppierung oder Kategorie ab, in welche wir sie unserer Meinung nach positionieren. (Hall & The Open University, 2012, S. 257)

Zusätzlich zu diesen Inhalten Dyers, auf welche sich Hall bezieht, greift er auf die Definition von „Stereotyp“ und „Type“ zurück, welche von Ersterem formuliert und in dem vorherigen Kapitel beschrieben wurde:

„a *type* is any simple, vivid, memorable, easily grasped and widely recognized characterization in which a few traits are foregrounded and change or ‘development’ is kept to a minimum.“ (Dyer, 1977, zit. nach Hall & The Open University, 2012, S. 257)

„*Stereotypes* get hold of the few ‘simple, vivid, memorable, easily grasped and widely recognized’ characteristics about a person, *reduce* everything about the person to those traits, *exaggerate* and *simplify* them, and *fix* them without change or development to eternity.“ (Hall & The Open University, 2012, S. 258)

Dyers Formulierung des Begriffs des novellistischen Charakters ist hierbei von Bedeutung und kann aus dem vorherigen Kapitel übernommen und dem Stereotyp erneut gegenübergestellt werden. Ersterer beschreibt eine nuanciertere Figur, deren vielschichtige Eigenschaften sich dem Publikum im Lauf der Handlung langsam zu erkennen geben. Er ist der zentrale Punkt der Narrative und seine Charakterentwicklung bestimmt den Handlungsbogen. Der „Stereotype“ oder „Type“ ist dagegen eine simplistische Einordnung einer Figur in eine vorgefertigte Kategorie anhand einer kleinen Anzahl an Eigenschaften, die sich im Lauf der Handlung nicht – oder nur minimal – ändern. Dies reduziert einen Charakter auf wenige Charakteristiken und opfert die mehrschichtige Natur einer realen Persönlichkeit zugunsten einer schnellen Assoziation durch das Publikum.

Im Kontext der Fallbeispiele dieser Masterarbeit stellt diese Unterscheidung ein Fundament für die charakterbasierte Analyse von *Bill*, *Frank* und *Jules*. Untersucht werden typische Anzeichen für die Darstellung als *type* und auf Basis dessen wird die Frage nach einer authentischen Repräsentation queerer Charaktere in *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) beantwortet.

#### **3.2.2 Stereotype und Machtverhältnisse**

Hall greift hier auf die Erkenntnisse von Dyer zurück und formuliert drei zentrale Punkte rund um Stereotypisierung.

Ersterer ist die bereits beschriebene Aufgabe einer Reduktion und Kategorisierung komplexer Informationen. Es werden harte Grenzen zwischen zwei Klassen geschaffen und der Unterschied zwischen beider wird hervorgehoben.

Der zweite Punkt behandelt die Strategie von Stereotypisierung zur Teilung in was von der Gesellschaft als normal und akzeptabel sowie was als abnormal und inakzeptabel eingestuft wird. Laut Dyer beschreibt ein System, aufgebaut auf „*Social- and Stereotypes*“, welche Aspekte einer sozialen Gemeinschaft sich darin und welche sich außerhalb ebendieser befinden. Typen sind demnach Kategorien, nach welchen bestimmt wird, welche Individuen nach den Regeln einer Gemeinschaft leben (*social types*) und welche von denselben Regeln exkludiert werden (*stereotypes*). (Hall & The Open University, 2012, S. 258)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Dies führt zu dem Erhalt einer sozialen und symbolischen Ordnung. Mitglieder einer Gemeinschaft werden zu einer kohärenten Identität zusammengeschweißt, um eine symbolische Barriere zwischen ihnen und „andersartigen“ Individuen zu errichten. Dies führt zu dem geteilten Verständnis eines „wir“, sowie eines „sie“ oder „die Anderen“ und lässt sich wiederum mit der Errichtung einer Machtdynamik durch Stereotype in Verbindung bringen, wie bereits im Rahmen von Dyers Werk erwähnt.

Der dritte Punkt behandelt ebendiese Verbundenheit von Stereotypisierung mit Machtdynamiken in sozialen Hierarchien. Das Ziel ist es, eine „Normalität“ mittels Einsetzung von Typisierung zu erreichen, indem *social-* und *stereotypes* von der regierenden Klasse eingesetzt werden, um ein Wertesystem rund um die eigene Weltanschauung zu kreieren, welches „andersartige“ ausschließt. Exemplarisch hierfür sind unter anderem die von Hall angeführten Abschnitte des europäischen Orientalismus (Hall & The Open University, 2012, S. 259–260) sowie wiederholte Verweise seinerseits auf die Rolle der Bevölkerung des afrikanischen Kontinents im Lauf der Menschheitsgeschichte.

Letztere werden von Hall nicht nur dazu verwendet, um die negativen Konsequenzen von Stereotypisierung in Extremfällen am Beispiel des afrikanischen Teils der Weltbevölkerung aufzuzeigen, sondern auch, um den Fokus auf die inhärente Binarität von Stereotypisierung zu legen.

„During slavery, the white slave master often exercised his authority over the black male slave, by depriving him of all the attributes of responsibility, paternal and familial authority, treating him as a child. This ‘infantilization’ of difference is a common representational strategy for both men and women.“ (Hall & The Open University, 2012, S. 262)

“For black man sometimes responded to this infantilization by adopting a sort of caricature-in-reverse of the hyper-masculinity and super-sexuality with which they had been stereotyped.“ (Hall & The Open University, 2012, S. 263)

Durch diese Strategie der Verteidigung einer bestimmten Bevölkerungsgruppe gegen die mit ihr verbundenen negativen Assoziationen durch die Erschaffung neuer Charakteristiken fallen Gruppierungen der binären Struktur von Stereotypen selbst zum Opfer.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Indem dunkelhäutige Personen sich gegen etablierte Konnotationen der Infantilisierung durch die Adoption neuer Eigenschaften wie einer „Hyper-Maskulinität“ wehrten, bestätigten sie lediglich bestehende Typisierungen ihrer „unregierbaren“ und „exzessiv sexuellen Natur“.

„Thus, ‚victims‘ can be trapped by the stereotype, unconsciously confirming it by the very terms in which they try to oppose and resist it.” (Hall & The Open University, 2012, S. 263)

Dies würde laut Hall zu einem endlosen Zyklus führen, bei dem die betroffene Person zwischen zwei Stereotypisierungen wechseln würde, ohne der Klassifizierung selbst zu entkommen. Entweder würden sie die Infantilisierung oder die Assoziation mit einer „Hyper-Maskulinität“ bestätigen, wenn nicht sogar beiden zugleich.

Ein Parallelbeispiel der queeren Community in Form einer Rebellion gegen bestehende negative Stereotypisierungen lässt sich in Dyers Werk finden. Wie in Kapitel 3.3 noch beschrieben wird, entstanden in der Filmlandschaft des 20. Jahrhunderts viele schädliche Darstellungen der queeren Community, weshalb sich diese dagegen wehrte. Als Folge der negativen Kategorien von Homosexualität – gleichermaßen zwischen Männern wie auch Frauen – entwickelten sich Sub-Kulturen, in denen queere Personen ihre Identitäten frei ausleben und sie selbst sein konnten. Doch gerade diese Rebellionshaltung führte dazu, dass sich das Leben queerer Personen von denen heterosexueller Bürger – nicht nur im sexuellen Rahmen - unterschied. Diese gesellschaftlichen Unterschiede bestärkten die stereotypischen Darstellungen der LGBTQ+ Community in der Medienlandschaft zusätzlich, anstatt diese zu untergraben, wie das die eigentliche Strategie war. (Dyer, 2002, S. 21)

#### **3.2.3 Der Kampf gegen Stereotypisierung**

Dies führt zu der grundsätzlichen Frage, inwiefern bestehende Stereotype abgelegt werden oder die mit ihnen verbundenen Assoziationen verändert werden können. Trotz der Bemühungen von Klassifizierungen, Objekte, Tiere, Personen und Verhaltensweisen in separate Bereiche einzuteilen und diese unveränderlich zu machen, verschieben sich solche Trennlinien und Limitationen im Lauf der Zeit, was dazu führt, dass neue Bedeutungen und Interpretationen an Stelle der ursprünglichen treten können.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Diese Neuinterpretation bestehender Assoziationen beschreibt Hall als sogenanntes „*trans-coding*“ (Hall & The Open University, 2012, S. 270) und führt hierfür drei zentrale Strategien auf, mit welchen die negativen Konnotationen von Stereotypisierung bekämpft werden können. Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit zwei davon, um diese in den Kontext der späteren Analyse miteinzubeziehen.

Die erste von Hall formulierte Taktik ist die der Umdichtung bekannter Typisierungen. Am Beispiel dunkelhäutiger Personen führt er Filme wie *Sweet Sweetback's Baadass Song* (Peebles, 1971) und *Shaft* (*Shaft*, 1973-74) an, deren Hauptakteure rebellischere Eigenschaften aufzeigten, die gegen damals bestehende Stereotype kämpften. In Bezug auf *Shaft* zitiert Hall:

„He was a violent man who lived a violent life, in pursuit of black women, white sex, quick money, easy success, cheap 'pot' and other pleasures.“ (Cripps, 1978, zit. nach Hall & The Open University, 2012, S. 271)

Diese Neuinterpretation negativ behafteter Stereotype war zwar eine willkommene Änderung bestehender Wertesysteme, führte aber oftmals weniger zu einer Ablegung ebendieser als mehr zu einem Austausch gegen andere Assoziationen mit denselben sozialen Gruppierungen.

„To reverse the stereotype is not necessarily to overturn or subvert it. Escaping the grip of one stereotype extreme (blacks are poor, childish, subservient,...) may simply mean being trapped in its stereotypical 'other' (blacks are motivated by money, love bossing white people around,...).“ (Hall & The Open University, 2012, S. 272)

Die zweite Strategie, die Hall erwähnt, behandelt eine Zuführung positiver Assoziationen eines bestehenden Typus. Negative Konnotationen werden durch ein zunehmendes Maß an positiven Gegenstücken ausbalanciert und das Bild, welches Individuen auf eine entsprechende Gruppierung haben, kann demnach weitgehend verbessert werden. Zusätzlich ist diese Taktik mit einer Zelebrierung der Andersartigkeit verbunden und betont die Vorteile ebensolcher durch Assoziation guter Eigenschaften. Hall führt hierbei die Werbekampagne *United Colours of Benneton* auf, welche durch die Darstellung verschiedener Personen mit unterschiedlichen ethnischen Hintergründen die globale Diversität präsentiert und feiert.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Das von Hall formulierte Problem mit dieser Strategie ist jedoch, dass zwar mehr positive Assoziationen mit einer gesellschaftlichen Gruppierung verbunden werden, die negativen allerdings nicht verschwinden.

“The strategy challenges the binaries – but it does not undermine them.” (Hall & The Open University, 2012, S. 274)

Obgleich diese Strategien keine finalen Lösungen für die negativen Folgen von Stereotypisierung sind, können sie dennoch Ansätze für eine Umpositionierung der etablierten Assoziationen bieten. Inwiefern diese Ansätze im Kontext der medialen Repräsentation der queeren Community in den letzten Jahrzehnten eingesetzt wurden, wird in Kapitel 3.3 beschrieben.

#### 3.2.4 Halls Codier/Decodier-Methode

Dieses Kapitel widmet sich in erster Linie einem Beispiel für mediale Repräsentation, welches Stuart Hall in seinem Werk anführt. Anhand eines Fotos beschreibt er, wie Darstellungen jeglicher Art bestimmte Botschaften enthalten können, die gleichermaßen in sozialen, gesellschaftlichen, kulturellen, religiösen und geopolitischen Kontexten gesehen und demnach unterschiedlich interpretiert werden können. Jede Betrachtungsweise bzw. Perspektive nimmt Einfluss auf die Botschaft, die eine jeweilige Person aus dieser Darstellung entnimmt.

Hall präsentiert das Foto von Linford Christie, späterer Kapitän des britischen Olympia-Teams, in dem er gerade einen Sprintrekord bricht und als Zeichen seines Triumphs die Nationalflagge des *Union Jacks* emporhält. Hall setzt den Fokus dabei auf die Vielseitigkeit einer möglichen Interpretation des Bildes als den Sieg eines einzelnen Mannes, eines Mannes mit afrikanischen Wurzeln, eines Briten oder der Kombination aus all dem. Abhängig von dem Kontext der Fotografie – beispielsweise in Zusammenhang mit einer Beschriftung in Form eines Untertitels -, der individuellen Interpretation von Betrachter\*innen oder der zeitgenössischen kulturellen sowie gesellschaftlichen Diskurse kann das Bild verschiedene Aussagen tätigen, während es selbst nicht verändert werden muss.

„We can't help reading images of this kind as 'saying something', not just about the people or the occasion, but about their 'otherness', their 'difference'. (Hall & The Open University, 2012, S. 229–230)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Dieser Andersartigkeit, die Hall hier anspricht, kann über den Kontext ethnischer Unterschiede hinaus und im Rahmen queerer Repräsentation in der zeitgenössischen Medienwelt betrachtet werden. Hall betont nicht nur die Macht zur Codierung durch die Produzent\*innen von fotografischen oder anderwärtig medialen Produkte wie Filme, Serien, Radioübertragungen, Zeitschriften, diversen Internetquellen und vielen mehr, sondern ebenfalls die differenzierte Möglichkeit einer Decodierung durch die Betrachter\*innen einer solchen Produktion selbst. Gleichmaßen können verschiedene Darstellungen queerer Charaktere insbesondere in Serien unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert werden. Während eine heterosexuelle Person dazu tendieren könnte, homosexuelle Charaktere aufgrund deren narrativer Bedeutung zu beurteilen, wäre die Reaktion queerer Zuschauer\*innen womöglich von einer Interpretation auf Basis ihrer Authentizität abhängig.

Hierdurch kommt es vor allem in der heutigen Zeit online zu vermehrten Diskursen über Charaktere und narrative Elemente in Online-Medien wie Foren oder *Social-Media*-Portalen, in denen sich eine zunehmend diversifizierte Sammlung an Personen mit unterschiedlichen Wertvorstellungen zu ein und demselben Thema austauschen und miteinander darüber diskutieren – und oftmals streiten - inwiefern eine jeweilige Szene aus Film oder Fernsehen „korrekt“ zu interpretieren ist.

Ein einzelnes Bild oder eine Szene aus einer Serie, wie es bei den Fallbeispielen dieser Masterarbeit der Fall ist, kann hierdurch nicht nur auf vielseitige Weise von den Produzent\*innen selbst codiert, sondern auch durch ein potenzielles Millionenpublikum auf diverse interpretative Arten decodiert werden.

Die vorliegende Masterarbeit macht Gebrauch von Halls Codier/Decodier-Methode, um mögliche Interpretationen der Darstellungen von *Bill* und *Frank* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) sowie *Jules* (Levinson, 2019-heute) zu fundieren und Theorien bezüglich einer gezielten Einsetzung dieser Darstellung durch die Produzent\*innen selbst aufzustellen und diese zu begründen.

## 3.3 Mediale Repräsentation queerer Werte im Lauf der Zeit

### 3.3.1 Allgemein

Die Medienlandschaft der heutigen Zeit ist gefüllt von Darstellungen queerer Charaktere in Produkten wie Filmen, Serien, Bücher, Comics und vielen weiteren Beispielen aus sowohl der digitalen wie auch analogen Medienwelt. Figuren wie *Bill* und *Frank* sowie *Jules* aus den jeweiligen HBO-Serien *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) sind dabei nur ein kleiner Teil an potenziellen Verweisen auf die Einbettung des LGBTQ+-Themas in den medialen Zeitgeist. Andere aktuelle Produktionen wie *The Wheel of Time* (Judkins, 2021-2025), *Yellowjackets* (Lyle & Nickerson, 2021-heute) und *Bridgerton* (Dusen, 2020-heute) fundieren die zeitgenössische Sichtbarkeit der queeren Community zusätzlich, während bekannte Prominente wie Elliot Page, Neil Patrick Harris oder Jodie Foster exemplarisch für Botschaften der Gleichberechtigung und Selbstfindung im Namen von Mitgliedern der Bewegung weltweit stehen.

Derartige Themen finden zunehmenden Platz in modernen Diskursen, gleichermaßen auf gesellschaftlicher wie auf politischer Ebene, und öffnen - unter anderen - großen Produktionsstudios die Türen für neue innovative Erzählungen. Was in der Filmlandschaft vor einigen Jahrzehnten in diesem Ausmaß noch als Unmöglichkeit galt, ist heutzutage ein stetig präsent Element in Film- und Fernsehproduktionen und ist der Entscheidung vieler Filmemacher\*innen zuzuschreiben, die Themen der sozialen Inklusion bzw. Integration, Selbstfindung und diversifizierterer Geschlechteridentitäten in ihre zunehmend vielseitiger werdenden Produktionen miteinfließen lassen.

Nicht zuletzt wird dies von einem kommerziellen Vorteil beflügelt, der viele Filmproduzent\*innen zur Einbettung queerer Themen als Mittel der Zielgruppenerweiterung motiviert. Das Versprechen eines finanziellen Erfolgs durch einen neu geschaffenen Markt ist groß, weshalb sich dieser gesellschaftliche Wandel, wie jene zuvor, auch in den Produktionen der globalen Filmindustrie spiegelt.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die Modernisierung bisherig etablierter kultureller Normen hat allerdings auch die Spaltung des Publikums einerseits in konservative Loyalisten und andererseits progressive Befürworter zur Folge. Während Erstere die in Filmen vermittelten queeren Werte tendenziell kritisch betrachten, finden sich Letztere durch ebendiese meist nicht nur repräsentiert, sondern erleben die dadurch erzählten Geschichten durch eine innigere Verbundenheit mit der Kernthematik als ihre traditionellere Opposition.

Die Repräsentation der LGBTQ+ Community in der Medienwelt hat sich im Lauf der letzten zwei Jahrzehnte einem drastischen Wandel von nahezu völliger Unsichtbarkeit durch stereotypische und stark vereinfachte Darstellungen sowie eindimensionale Charaktere bis hin zu einer zunehmend differenzierteren und authentischen Repräsentation durch nuanciertere Figuren in modernen medialen Produktionen hingegeben. Doch selbst frühere queere Filme wie *Brokeback Mountain* (A. Lee, 2005) oder *La vie d'Adèle (Blue is The Warmest Colour)* (Kechiche, 2013) stellen nicht den Beginn der Entwicklung medialer Repräsentation queerer Werte und Charaktere dar.

Um einen theoretischen Überblick zu queerer Repräsentation in der Medienwelt der heutigen Zeit zu bieten, beschäftigt sich dieses Kapitel der vorliegenden Masterarbeit mit einer Zusammenfassung der Entwicklung ebendieser bis hin zu zeitgenössischen Serienproduktionen wie den Fallbeispielen von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute). Hiermit wird ein ausreichender, wenn auch kurzer Einblick in die Entwicklung queerer Repräsentation geboten und der Fokus insbesondere auf die Hürden gelegt, welche diese in der Vergangenheit zu überwinden hatte.

#### **3.3.2 Der Hays-Code und die restriktive Einstellung der Filmindustrie**

Mit der Einführung des *Hays-Codes* (Leff & Simmons, 1990) im Jahr 1934 – und einer Instandhaltung bis 1968 - etablierte sich ein System, welches Inhalte von amerikanischen Spielfilmen stark zensierte. (Contreras, 2022) „Benannt nach dem leitenden Politiker William H. Hays, verbot der Code ‚Nacktheit und aufreizende Tänze‘, ‚lustvolle Küsse‘, vulgäre Ausdrücke, Drogenkonsum sowie implizit auch die Darstellung von Homosexualität.“ (Filmbildung, o. J.) Homosexualität wurde darin zwar nie ausdrücklich verboten, die Darstellung von Obszönität, anzüglicher Nacktheit, grafische oder realistische Gewalt, sexuelle Anspielungen und Vergewaltigung waren allerdings unerwünscht (*Die Entwicklung der LGBTQ+-Darstellung im Film*, 2024).

### 3 Theoretische Grundlage

---

Entschieden wurde im *Hays-Code*, ob Filme nackte Personen oder den Gebrauch von vulgärer Sprache zeigen durften, sowie Männer oder Frauen, die in demselben Bett schlafen. Besonders strikt war die Klausel des Codes, welche die Darstellung von gleichgeschlechtlichen Beziehungen verbot, die oftmals als „pervers“ oder „unmoralisch“ eingestuft werden konnte. Grundsätzlich folgte der *Code of Conduct* drei fundamentalen Prinzipien:

1. „No picture shall be produced which will lower the moral standards of those who see it. Hence sympathy of the audience shall never be thrown to the side of crime, wrongdoing, evil, or sin.”
2. “Correct standards of life, subject only to the requirements of drama and entertainment, shall be presented.”
3. “Law, natural or human, shall not be ridiculed, nor shall sympathy be created for its violation.” (Rosenfeld, o. J.)

Zusätzlich dazu enthielt der Code eine Liste an Wörtern, die nicht in Dialogen verwendet werden durften, sowie eine Richtlinie, die Filme seiner Zeit zu befolgen hatten, wenn sie erfolgreich werden wollten. In den folgenden Jahren wurden weitere Regeln festgelegt, die den Code erweitern sollten:

- „Abortion shall be discouraged, shall never be more than suggested, and when referred to shall be condemned”
- “The name of Jesus Christ should never be used except in reverence”
- “Throughout the presentation, evil and good are never confused and that evil is always recognized clearly as evil”
- “The triangle, that is, the love of a third party for one already married, needs careful handling. The treatment should not throw sympathy against marriage as an institution”
- “Criminals should not be made heroes, even if they are historical criminals”

„Although the Hays Code was technically a voluntary agreement, in practice, it was nearly impossible for a film that did not abide by the code to achieve a wide theatrical release.” (Rosenfeld, o. J.)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die sogenannte „PCA“ (*Production Code Administration*) nahm es sich zur Aufgabe, Geschichten und Ideen gründlich zu überprüfen, bevor diese an die Öffentlichkeit gelangen konnten. Als Tochterorganisation der MPPDA (*Motion Pictures Producers and Distributors of America*), auch als „*Hays Office*“ bekannt, war sie mit ihrer Muttergesellschaft eng verbunden, an der viele Größen der damaligen Filmindustrie beteiligt waren und sich zusammenschlossen, um nur jene Projekte zu unterstützen, die von der PCA genehmigt wurden.

Insofern wurden Darstellungen von gleichgeschlechtlichen Beziehungen nicht aber direkt, sondern implizit durch eine einheitliche Zensur der Medienlandschaft untersagt.

„Louis Giannetti beschäftigte sich 1993 im Buch ‚Understanding Movies‘ mit diesem Thema. Er führt Vito Russo an, der 1981 im Film ‚The Celluloid Closet‘ bemängelte: ‚The big lie about lesbian and gay men is that we do not exist.‘“ (Giannetti, 1993, zit. nach Ferrares, 2016, S. 2)

Giannetti beschreibt außerdem, Homosexuelle haben aufgrund von Verfolgung bis in die 1960er-Jahre eine Existenz im Untergrund bevorzugt und dass Homosexualität selbst – auch unter einwilligenden Erwachsenen – in vielen Gesellschaften nach wie vor strafbar sei. Des Weiteren ist die Anfeindung gegenüber Homosexuellen in der allgemeinen Gesellschaft nach wie vor latent, weshalb die meisten Künstler\*innen – vor allem Schauspieler\*innen – ihre sexuelle Identität weiterhin geheim halten müssen und von der eigentlichen sexuellen Orientierung vieler bekannter Filmstars lange niemand wusste. Nach ihm war Homophobie in der Kinowelt demnach noch bis ins Jahr 1993 weit verbreitet. (Ferrares, 2016, S. 2)

Der sogenannte „*Television Code*“ (The National Association of Radio and Television Broadcasters, 1952) enthielt unter anderem 24 Paragraphen (von a bis x), in welchen die grundlegenden akzeptablen Darstellungen des „Programm-Materials“ festgelegt wurden. Folgend sind die Paragraphen e und f, welche die damaligen Einschränkungen in Bezug auf sexuelle Thematiken in Film und Fernsehen beschreiben:

**Paragraph e:**

„Illicit sex relations are not treated as commendable.“

**Paragraph f:**

“Sex crimes and abnormalities are generally unacceptable as program material.”

Die damals noch als Abnormalitäten bzw. illegal eingestufte gleichgeschlechtliche Beziehung wurde hiermit durch einen *Television Code* aus öffentlichen Film- und Serienprodukten entfernt. (The National Association of Radio and Television Broadcasters, 1952, S. 2)

### 3.3.3 Queercoding und erste offizielle Repräsentationen

Um sich derartigen Zensuren nicht direkt entgegenstellen zu müssen, aber dennoch die Möglichkeit zu haben, queere Thematiken in medialen Produktionen zu repräsentieren, griffen Filmmacher\*innen auf die Strategie des sogenannten *Queercoding* (Frohberg, 2021) zurück.

„Wenn einem Charakter Eigenschaften oder Verhaltensweisen zugeordnet werden, die ihre Queerness zwar implizieren, diese aber nicht konkret bestätigt wird.“ („Was ist Queer-Baiting und Queer-Coding?“, 2021)

„The act of implying that a fictional character is LGBT+ through deliberate subtext or the use of stereotypes without confirming this directly.“ (*Queer Coding*, 2025)

“The attribution of traits or qualities viewed as stereotypically queer to a character whose gender and sexual identity are not explicitly given.“ (lunaskittlesy, 2025)

Diese Taktik wurde zu Zeiten starker Zensuren dazu benutzt, um queere Thematiken in Filmen und Serien zu inkludieren, ohne dabei direkt auf die beispielsweise homosexuelle Natur einer Figur hinzuweisen und sich im Zuge dessen direkt der Zensurpolitik zu widersetzen. Ursprünglich aus der Not einer medialen Repräsentation der queeren Community zu Zeiten des *Hays-Codes* entstanden, wird diese Strategie auch heute noch verwendet, um derart progressive Themen in Produktionen einzubringen, ohne dabei den konservativen Teil des Publikums darauf aufmerksam zu machen.

### 3 Theoretische Grundlage

---

„*Queercoding* beschreibt eine Handlung, bei der fiktiven Figuren bestimmte Verhaltensweisen und Charakterzüge verliehen werden, die andeuten, dass sie nicht heterosexuelle oder cis-gender sind, ohne das jedoch explizit auszusprechen“ (k.at, 2021).

Die bis zur Abschaffung des Zensursystems im Jahr 1968 entstandene Unterrepräsentation der LGBTQ+ Community in der amerikanischen Filmindustrie wurde demnach durch den Einsatz von *Queercoding* untergraben und es entstanden erste Repräsentationen in der medialen Industrie. Das Wort „Repräsentation“ sollte dabei mit Vorsicht genossen werden, denn es handelte sich hierbei zum Großteil um stereotypisierte Charaktere der queeren Community, wie in der obigen Definition beschrieben.

„A major fact about being gay is that it doesn't show.“ (Dyer, 2002, S. 19)

Beispiele dafür sind die „*manish women*“, grundsätzlich weibliche Charaktere, denen meist eine schroffe sowie unemotionale Persönlichkeit, muskulöse Fassaden und ein männlich wirkender Kleidungsstil verpasst wurden. Als Folge dieser Stigmatisierung entstanden außerdem weitere Begriffe, welche vor allem gleichgeschlechtliche Beziehungen typisierten:

„Schwule Männer wurden stereotyp als ‚Sissies‘ beziehungsweise ‚Pansies‘, Lesben wurden männlich als ‚Bull Dykes‘ dargestellt.“ (Giannetti, 1993, zit. nach Ferrares, 2016, S. 3) -.

Ersterer Begriff beschreibt eine grundsätzlich männliche Figur, der ihr Aussehen wichtig ist und einen Hang zu Drama besitzt, während Letzterer einen weiblichen Charakter darstellt, dessen Verhalten und Auftreten dem eines Mannes ähneln. Diese Charakterisierungen finden sich auch heute noch in vielen medialen Produktionen wieder.

„Nach den 1960er-Jahren kamen – vor allem in Amerika und Europa – immer mehr Filme mit offenkundig homosexuellen Themen in die Kinos. Dies liegt laut Giannetti vor allem daran, dass die Zensur in Hollywood durch das bis heute noch gebräuchliche Ratingsystem abgeschafft wurde“ (Ferrares, 2016, S. 3).

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die Auflösung des *Hays-Codes* eröffnete den queeren Markt der Filmindustrie, machte ihn folglich zugänglicher und somit den Filmemacher\*innen dieser Zeit bewusst, wie lukrativ das Geschäft darin sein konnte. Stereotypen waren ein schnelles und effektives Mittel, um die queere Community anzusprechen und da es zu dieser Zeit noch eine sehr begrenzte Anzahl an Filmen mit derartigen Thematiken gab, wurde die neu entstandene Marktlücke rasch gefüllt. Filme wie *The Rocky Horror Picture Show* (Sharman, 1975) und *Desert Hearts* (Deitch, 1985) stellten die LGBTQ+ Community erstmals in einem neu gefundenen positiven Licht dar.

Nicht zuletzt geschah dies durch die Bemühungen der queeren Community in Form des *Gay Liberation Movement* (Downs, 2025), welche in den 1960er-Jahren ihren Anfang nahm und die Rechte der LGBTQ+ Community auf der westlichen Hälfte des Globus' vertrat. Immer mehr Filmemacher\*innen fingen ab da an, durch ihre Filme queere Geschichten zu erzählen und bislang verbotene Thematiken auf der Leinwand zu präsentieren.

Diese anfänglichen Fortschritte wurden in den 1980er-Jahren aufgrund starker Stigmatisierung, nicht zuletzt bestärkt durch die damalige Aids-Krise, beschwert.

„Im Kontext der AIDS-Krise, des Aufstiegs der religiösen Rechten und des neoliberalen Umbaus des Sozialstaates wurde seit den 1980er-Jahren eine Re-Ideologisierung von Familie und Sexualität betrieben, die zudem rassistische Antworten auf die soziale Frage generierte. HIV-Positive wurden geächtet, Schwarze alleinerziehende Mütter wurden als promiskuitive „*Welfare Queens*“ stigmatisiert, Abtreibungsrechte und lesbisch-schwule Gleichstellung wurden massiv attackiert. (Laufenberg, 2019, S. 332)

Diese hatte dramatische Auswirkungen auf die Darstellung homosexueller Männer in den Medien. Das Thema der Homosexualität wurde infolgedessen stärker mit Krankheit, Tod und gesellschaftlicher Bedrohung assoziiert und viele Fernsehsender zögerten damit, LGBTQ+ Charaktere aus Angst vor Kontroversen oder Boykotten zu zeigen.

„Viele dieser Filme thematisierten Homosexuelle als schwer neurotisch, sexbesessen und selbstverliebt. Oft schieden homosexuelle Charaktere durch Selbstmord aus.“ (Giannetti, 1993, zit. nach Ferrares, 2016, S. 3)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Spott spielte hierbei in Filmen wie der bereits erwähnten *Rocky Horror Picture Show* (Sharman, 1975) eine große Rolle. Der klinische schweizer Psychologe Udo Rauchfleisch gibt an:

„...dass wenn eine Diskriminierung im Film oder einer Fernsehserie stattfindet, diese meist wesentlich bedeckter bleibt. Gerade dies macht ihm nach die Diskriminierung jedoch gefährlich, da sie im Medium Fernsehen in verdeckter Form und als scheinbar amüsante, spannende Unterhaltung dem Publikum näher gebracht wird.“ (Rauchfleisch, 2011, zit. nach Ferrares, 2016, S. 4)

Diese Darstellungen folgten meist einem vorhersagbaren Muster. Der homosexuelle Charakter wurde als eine tragische Figur präsentiert, die unter ihrer Sexualität leidet und findet letztendlich oftmals ein tragisches Ende. Homosexualität wurde primär als ein Problem dargestellt, das gelöst oder überwunden werden muss.

Die AIDS-Krise mobilisierte allerdings auch den LGBTQ+ Aktivismus, der zunehmend Druck auf die Medienindustrie ausübte. Organisationen wie „GLAAD“ (*Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*), gegründet im Jahr 1985 (*About GLAAD*, 2023), begannen systematisch damit, Medienrepräsentation zu überwachen und um authentischere Darstellungen der Community zu kämpfen. Die Mission der Organisation wird von ihnen selbst folglich formuliert:

„As adynamic media force, GLAAD ensures fair, accurate and inclusive representation that rewrites the script for LGBTQ acceptance. GLAAD tackles tough issues to shape the narrative and provoke dialogue that leads to cultural change. GLAAD protects all that has been accomplished and envisions a world with 100% LGBTQ acceptance.“ (*About GLAAD*, 2023)

#### 3.3.4 Durchbruch und moderne Repräsentation

Die 1990er-Jahre brachten den entscheidenden Durchbruch für queere Repräsentation in der Film- und Medienindustrie. Einen Grund dafür stellt die sogenannte *Queer Theory* (MasterClass, 2022; *Library Research Guides*, 2025) dar, welche Anfang der 90er in mehreren Studienfeldern rund um die Gleichstellung von Geschlechtern und der freien Ausübung vieler sexueller Präferenzen Fortschritte erzielte.

### 3 Theoretische Grundlage

---

„*Queer Theory* entsteht um 1990 in den USA im Kontext von Debatten in der feministischen Theorie, den Gay und Lesbian Studies sowie außeruniversitären rassismuskritischen, sexual- und geschlechterpolitischen Zusammenhängen. Es handelt sich um keine einheitliche Theorie, sondern um ein Ensemble diverser teilweise widerstreitender Ansätze, die sich aus Identität's und machtkritischen Perspektiven mit dem Verhältnis von (zumeist) Sexualität, Geschlecht, Kultur und Gesellschaft befassen.“ (Laufenberg, 2019, S. 331)

Besonders als das Resultat verstärkter Rufe nach einer Opposition stereotypisierter Darstellungen queerer Identitäten zu Zeiten der AIDS-Krise der 80er-Jahre, deren Konsequenzen für die Community später genauer beschrieben wird, tritt die *Queer Theory* vertretend für Mitglieder der LGBTQ+ Community auf, um ihre Rechte weltweit zu vertreten. Derartige Bewegungen beflügelten die Fortschritte einer zunehmend positiveren medialen Repräsentation der queeren Community und brachten Produktionen heraus, die sich mit Themen der LGBTQ+ Bewegung intensiver auseinandersetzten.

„Filme dieser Ära wie ‚Paris Is Burning‘ (Livingston, 1990) und ‚My Own Private Idaho‘ (Sant, 1991) stellten traditionelle Erzählweisen und Ästhetiken in Frage und boten komplexe, nuancierte Darstellungen des Lebens von LGBTQ+.“ (Die Entwicklung der LGBTQ+-Darstellung im Film, 2024)

Der absolute Wendepunkt kam jedoch im Jahr 1997 mit Ellen DeGeneres' Coming-out sowohl in ihrer Sitcom „Ellen“ als auch im realen Leben (Entertainment Tonight, 2022). Die Folge „*The Puppy Episode*“ (Marlens et al. & Junger, 1997) wurde von 42 Millionen Menschen gesehen (Strause, 2017) und markiert einen historischen Moment in der Fernsehgeschichte. Trotz anschließender Kontroversen und der Absetzung der Serie nach einer weiteren Staffel hatte dieser Moment nachhaltige Auswirkungen auf die Branche.

„It was hard. I lost everything and I got to be stripped down of everything and start all over again. And that was a wonderful gift, to be able to start all over again and to realize that I was strong enough to come back.“ (DeGeneres, zit. nach Strause, 2017)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die Jahrtausendwende brachte weitere Meilensteine für die Repräsentation der LGBTQ+ Community in der Filmwelt mit Produktionen wie dem bereits erwähnten „*Brokeback Mountain*“ (A. Lee, 2005) „*Milk*“ (Sant, 2008) oder „*A Single Man*“ (Ford, 2009) Die Serie „*The L Word*“ (Abbott et al., 2004-2009) war die erste Serie, die sich vollständig auf das Leben lesbischer und bisexueller Frauen konzentrierte. Obwohl die Serie für ihre glamouröse und oft unrealistische Darstellung kritisiert wurde, bot sie beispiellose Sichtbarkeit für lesbische Beziehungen und Gemeinschaften. Die Serie behandelte auch erstmals systematisch Themen wie Coming-out, Elternschaft, Karriere und Beziehungsdynamiken innerhalb der lesbischen Community. Sie wurde zu einem kulturellen Phänomen, das internationale Aufmerksamkeit erregte und Diskussionen über authentische Repräsentation anheizte.

Des Weiteren bot das Aufkommen des Reality-TV in den 2000er-Jahren neue Möglichkeiten für LGBTQ+-Repräsentation. Shows wie „*Queer Eye*“ (Collins, 2003-2007) machten homosexuelle Männer zu Stars des Mainstream-Fernsehens, allerdings oft in stark stereotypisierten Rollen. Diese Formate hatten ambivalente Auswirkungen. Einerseits erhöhten sie die Sichtbarkeit und Akzeptanz für die queere Community, reduzierten Identitäten andererseits aber oft auf oberflächliche Charakteristika und verstärkten bestehende Stereotype. Nichtsdestotrotz hat der Erfolg dieser Produktionen gezeigt, dass nicht nur das Interesse an Erzählungen von LGBTQ+ Thematiken bei großen Produktionsstudios und deren Produzent\*innen wächst, sondern dass derartige Erzählungen auch bei ihrem Publikum eine positive Resonanz auslösen. (*Die Entwicklung der LGBTQ+-Darstellung im Film, 2024*)

Die Entstehung von Streaming-Plattformen wie Netflix, HBO Max und Amazon Prime revolutionierte die Fernsehlandschaft auf dramatische Weise und bot zahlreiche neue Möglichkeiten für queere Darstellungen in Serienproduktionen. Diese Plattformen waren den traditionellen Broadcast-Standards außerdem weniger unterworfen und hatten die Freiheit, explizitere und vielfältigere Inhalte zu produzieren. Besonders Netflix fiel mit der Produktion von „*Orange Is the New Black*“ (Kohan, 2013-2019) auf und sorgte für eine mehrdimensionale Darstellung von Charakteren aus verschiedenen sozialen Hintergründen und Geschlechteridentitäten.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die 2010er-Jahre waren zunehmend geprägt durch einen Fokus auf Authentizität und Diversität. Auch Filme wurden davon betroffen und Produktionen wie „*Moonlight*“ (B. Jenkins, 2016) und „*Call Me by Your Name*“ (Guadagnino, 2017) – ersterer gewann sogar einen Oscar für den besten Film – zeigten Multimillionen-Dollar-Projekte mit bekannten Schauspieler\*innen an ihrer Spitze, was die globale Aufmerksamkeit auf die LGBTQ+ Community weiterhin stärkte.

„Darüber hinaus sieht die Branche eine Zunahme von Filmen, die die Überschneidungen von LGBTQ+-Identitäten mit Hautfarbe, Geschlecht und Klasse erforschen und so die Komplexität der realen Erfahrungen widerspiegeln.“ (Die Entwicklung der LGBTQ+-Darstellung im Film, 2024)

Moderne Serien begannen die Komplexität intersektionaler Identitäten zu erforschen und Shows wie „*Dear White People*“ (Simien, 2017-2021) und „*She’s Gotta Have It*“ (S. Lee, 2017-2019) thematisierten die Erfahrungen queerer Personen unterschiedlicher Hautfarben und zeigten, wie sich verschiedene Identitätsaspekte überschneiden und gegenseitig beeinflussen können.

Um auf den Aspekt der Teenager und Young-adult-Repräsentation überzuleiten, welcher im Besonderen bei der Serie „*Euphoria*“ (Levinson, 2019-heute) von Bedeutung ist, zeigen Serien wie „*Glee*“ (Brennan et al., 2009-2015) „*Love, Victor*“ (Aptaker & Berger, 2020-2022) oder „*Sex Education*“ (Nunn, 2019-2023) wie die Themen der Selbstidentitätsfindung und Diversität zunehmend Einfluss in die Produktionen großer Filmstudios finden. Diese Darstellungen sind besonders wichtig, da sie jungen Angehörigen der LGBTQ+ Community als potenzielle Vorbilder fungieren und gleichzeitig zur Normalisierung queerer Identitäten bei einem jüngeren Publikum beitragen.

An den Beispielen von „*The Last of Us*“ (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und „*Euphoria*“ (Levinson, 2019-heute) lässt sich dieser Aspekt der – zumindest versuchten – Vorbildwirkung analysieren und besonders in Hinblick auf die zweite Staffel des ersten Fallbeispiels, welche 2025 veröffentlicht wurde, lässt sich der aktuelle gesellschaftliche Trend zur Implementierung von LGBTQ+-Werten in bekannte Film- und Serienformate feststellen und dessen Rezeption bei seinem Publikum untersuchen.

## 3.4 LGBTQ+ als Konsument\*innengruppe

Die Fallbeispiele von *The Last of Us* und *Euphoria* werden im Zuge des analytischen Teils der vorliegenden Masterarbeit nicht nur auf Basis ihrer Authentizität sowie des darin enthaltenen *Tokenismus* untersucht, sondern es werden infolgedessen ebenfalls Theorien aufgestellt, inwiefern die Produzent\*innen der betroffenen Serienepisoden versucht haben, mit der entsprechenden Darstellungen queerer Werte in ihren Erzählungen einen Vorteil durch die Einbindung der LGBTQ+ Community zu gewinnen. Inwiefern finanzielle Ziele als Motivatoren für die Repräsentation queerer Werte in medialen Produktionen auftreten, ist Thema des folgenden Kapitels.

Die Kommerzialisierung der queeren Community ist weder von inhärenter „negativer“, noch „positiver“ Natur, sondern lediglich das Resultat der Zugewinnung ebendieses Marktes dank der Bewegung der letzten Jahrzehnte, ebendiesen Identitäten eine stärkere mediale Präsenz zu verschaffen, wie in Kapitel 3.3 beschrieben. Aus diesem Grund wird sich der folgende erste Abschnitt mit den grundlegenden Konzepten befassen, die den finanziellen Nutzen einer Darstellung queerer Werte begründen, bevor der zweite Teil die Gründe für und Konsequenzen von einer Kommerzialisierung der LGBTQ+ Community aufführen wird.

### 3.4.1 Grundlegende Konzepte

#### ***Queerbaiting***

Das sogenannte „*Queerbaiting*“ ist ein Begriff, der im Lauf der letzten Jahrzehnte immer präsenter in der modernen Medienlandschaft geworden ist und infolgedessen Ursprung eines breitflächigen Diskurses über dessen Vorteile wie auch potenziell schädlichen Konsequenzen darstellt. Im Kontext der kommerziellen Nutzung queerer Werte in der Film- und Serienindustrie ist er von zentraler Bedeutung für die spätere Analyse der Fallbeispiele und muss demnach konkret definiert werden. Um dies zu ermöglichen, folgt eine Auflistung verschiedener Begriffsdeutungen, aus denen im Rahmen dieser Arbeit eine einzige Definition gestellt wird:

### 3 Theoretische Grundlage

---

„The practice of incorporating apparently or potentially LGBTQ characters or relationships into a film, television show, etc., as a means of attracting or appealing to LGBTQ audiences, while remaining deliberately coy or ambiguous about the characters' sexuality; (more generally) the practice of trying to appeal to and capitalize on LGBTQ audiences or customers in a deceptive or superficial manner.” (Oxford English Dictionary, 2021)

“A marketing technique involving intentional homoeroticism or suggestions of LGBTQ+ themes intended to draw in an LGBTQ+ audience, without explicit inclusion of openly LGBTQ+ relationships, characters, or people.” (Dictionary.com, 2025)

“A technique used in entertainment in which LGBTQ+ partnerships are suggested but not ultimately depicted.” (words\_and\_that, 2021)

Um den weiteren Verlauf dieser Masterarbeit nicht durch eine unüberschaubare Anzahl an voneinander abweichenden Definitionen zu behindern, werden die obig angegebenen Begriffsdeutungen der online Wörterbücher herangezogen, um eine einzelne einheitliche Definition hervorzubringen. Demnach handelt es sich bei *Queerbaiting* um eine Marktstrategie, vorrangig in der Entertainment-Branche, im Zuge derer in einem Produkt gezielt auf queere Beziehungen, Charaktere oder Werte gedeutet wird, ohne ebendiese konkret zu bestätigen. Alle folgenden Verweise auf die Strategie des *Queerbaiting* machen im Rahmen der vorliegenden Masterarbeit Gebrauch von dieser einheitlichen Definition des Begriffs.

Der Begriff, welcher zu Zeiten der 50er und 60er-Jahre noch unter der Bezeichnung „*Gaybaiting*“ als eine Denunzierung von homosexuellen Personen verwendet wurde (Knuchel, 2023), nimmt in zeitgenössischen Diskursen zunehmend kapitalistische Züge an. Während das bereits beschriebene *Queercoding* als Resultat der medialen Zensuren während des 20. Jahrhunderts die Einbettung queerer Werte zugunsten einer Repräsentation in einer Welt anstrebte, in der derartige Darstellungen bis dahin eine Rarität darstellten, zielt *Queerbaiting* auf die „Köderung“ der queeren Community ab, indem nicht explizit auf derartige Werte eingegangen wird, sondern ebendiese lediglich angedeutet werden. Die Ähnlichkeit der beiden Begriffe können zu Verwechslungen führen, müssen allerdings getrennt voneinander betrachtet und verwendet werden.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die Implikationen des *Queerbaiting* gehen dabei über den Kontext beispielsweise homosexueller Charaktere hinaus, indem sie sich auch auf die Firmenpolitik und Marketingstrategien großer Firmen beziehen können.

„Unternehmen schmücken sich mit falschen Federn und geben beispielsweise zur *Pride Month* vor, sich für queere Menschen einzusetzen. Sie verkaufen Regenbogen-Merch, ohne sich für die Rechte der LGBTQ+ Community einzusetzen. Oder präsentieren sich in den sozialen Netzwerken in Regenbogenfarben, ausgenommen auf den Kanälen wo es immer noch für Aufregung sorgt.“ (Bogensperger, 2022)

Das Auswerfen eines „queeren Köders“ bezieht sich demnach nicht nur auf die Implikation queerer Beziehungen zwischen fiktiven Charakteren, sondern ebenfalls auf die Einbettung „bunter“ Werte in die Produkte einer Firma, wie auch in ihr Image selbst. Insbesondere wurde die *Walt Disney Corporation* auf Basis der Inklusion progressiver Wertvorstellungen ihren Produktionen, insbesondere jene der letzten Jahre, von dem Publikum kritisiert und auf diversen Online-Medien, besonders *Social-Media*-Plattformen, entstand eine stark diskutierte Debatte rund um die Modernisierung bekannter Geschichten auf Kosten traditioneller Erzählmuster. Im Rahmen dieser Diskurse wurden vor allem *Disneys* Selbstadaptionen bekannter Filme aus dem 20. Jahrhundert bekrittelt und von vielen Zuschauer\*innen mitunter als zwanghafte Repräsentation queerer Werte aufgenommen. (Mann, 2023; Sherman, 2023; Animation Magazine, 2024)

Die fundiert insofern die Bedeutung der Begriffserklärung von *Queerbaiting* für diese Masterarbeit, als dass sie den wesentlichen Bestandteil einer Firmenstrategie zur Zielgruppenerweiterung durch die Inklusion der LGBTQ+ Community anspricht, bei welcher queere Themen in eine fiktive Handlung gebaut werden, ohne dadurch eine konservative Zielgruppe abzuschrecken. Diese Zwei-Fronten-Strategie stellt die Darstellungen der queeren Community im Kontext des Fallbeispiels von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) infrage und lässt es zu, im Rahmen des späteren Analyseteils auf eine mögliche Kommerzialisierung durch die Charaktere von *Bill* und *Frank* sowie *Jules* einzugehen.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Die Strategie des *Queerbaiting* ist für diese Masterarbeit insofern relevant, als dass ihr Ursprung oftmals dem Ziel der kommerziellen Gewinne einer Produktion zugeschrieben wird. Indem queere Themen in eine Handlung mit eingebaut werden, ohne dass diese bestätigt werden, sichert sich eine Produktion die finanziell starke Zielgruppe der LGBTQ+ Community, ohne dabei konservative oder bestehende Zielgruppen von dem Produkt abzuschrecken. Dieses „falsche Versprechen queerer *Storylines* und Narrative“ (Micha, 2020) kann zum Erwerb des sogenannten *pink Dollars* genutzt werden, der die Kommerzialisierung der queeren Community, vorrangig in der Entertainmentbranche, beschreibt.

„Aus medienwissenschaftlicher Perspektive ist das Teil einer langen Geschichte, in der die Medienindustrie queere Audiences wahrnimmt und versucht, aus ihnen Kapital zu schlagen – man nennt das häufig auch den ‚pinken Dollar‘“. (Brennan, zit. nach Micha, 2020)

#### ***Rainbow Capitalism* und *pinkwashing***

Die Kommerzialisierung der queeren Community als sogenannter „*Rainbow Capitalism*“ ergibt sich unter anderem aus dem Einsatz von *Queerbaiting*, um Profit aus diesem Marktanteil zu schlagen. Im Gegensatz zu diesem handelt es sich hierbei allerdings nicht um einen inhärent negativ behafteten Begriff, sondern rein um eine Marktstrategie, die von Firmen im Rahmen finanzieller Erfolge genutzt wird. Des Weiteren bezieht sich der Begriff *Queerbaiting* lediglich auf jeweilige Fallbeispiele der Industrie, während *Rainbow Capitalism* die großflächige Strategie zur Erschließung eines gesamten Marktanteils der Medienlandschaft darstellt. Ersterer fokussiert sich somit auf entsprechende Einzelfälle wie spezielle Szenen, Charaktere oder Firmen, während sich Zweiterer auf eine Kumulation dieser sowie einer Vielzahl weiterer Strategien bezieht, die von dem Großteil der Industrie verwendet werden, um die Existenz der queeren Community kommerziell zu nutzen. Beide Begriffe setzen sich mit den kommerziellen Strategien der modernen Filmindustrie auseinander, weshalb auch der Term des *Rainbow Capitalism* erklärt werden muss. Hierfür dient wieder eine Sammlung an bereits bestehenden Definitionen:

„The action of companies pushing more LGBT-related products in order to profit more.“ (hemmorkro9, 2022)

“An expression to describe the use of LGBT language and symbols for marketing purposes.” (Straussman, 2023)

### 3 Theoretische Grundlage

---

“Rainbow capitalism refers to a trend in marketing and corporate public relations (PR) whereby brands adopt the symbols and language of LGBTQIA+ liberation politics to establish or maintain a positive public image. It is an example of *recuperation* in a sociological sense, a term that applies when radical ideas and symbols are commodified and consequently emptied of their transformational potential.” (Goldberg, 2024)

Um durch die hier angeführten Begriffsdeutungen ebenfalls zu einer einheitlichen Definition zu gelangen, wird der Term des *Rainbow Capitalism* in der vorliegenden Masterarbeit als die Gesamtheit einer Marketing- und Produktionsstrategie definiert, durch welche es einer Entität, vorrangig einer Firma oder Marke, möglich wird, zunehmenden Profit aus der queeren Zielgruppe bzw. dem queeren Marktanteil zu erschließen.

Möglich wurde diese Strategie aufgrund des kulturellen Wandels der Assoziation mit und der medialen Repräsentation der LGBTQ+ Community im Lauf des späten 20. Jahrhunderts.

„A broad shift in societal acceptance over the latter half of the 20<sup>th</sup> century allowed for the mass commodification of Pride symbolism foundational to rainbow capitalism.” (Goldberg, 2024)

Konsument\*innen, insbesondere jene des 21. Jahrhunderts, erwarteten aufgrund dieses kulturellen Wandels eine zunehmende Assoziation ihrer Lieblingsmarken mit den von ihnen vertretenen Werten und einen gemeinsamen Schritt in eine progressivere Richtung.

“To reach the LGBTQIA+ market and its allies, corporations associated their brand identity with pride activism.” (Goldberg, 2024)

Dieser Begriff wird von der Community – nicht beschränkt auf queere Personen – als abwertend gegenüber Firmenstrategien zur Kommerzialisierung ideologischer Wertesysteme verwendet. Bekannte Beispiele dieser Industrialisierung sind *Coca Cola's „Colors of Pride“* Kampagne von 2019, *Apple's „Pride Edition“ Apple Watch* von 2020 (S. Lee, 2025) und viele von *Disneys* Remakes, die von Seiten ihres Publikums, wie bereits im vorherigen Kapitel beschrieben, einen besonders kritischen gesellschaftlichen Diskurs herbeigeführt haben.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Filme, die im Rahmen dieser Debatte besonders viel Kritik erhalten haben, sind unter anderem die Neuverfilmung von *The Little Mermaid* (Original, Clements & Musker, 1989; Marshall, 2023) und *Snow White (Snow White and the Seven Dwarfs)*, Cottrell et al., 1937; Webb, 2025).

Trotz einer inhärent neutralen Natur des Terms *Rainbow Capitalism*, wird der Begriff dennoch oft in mit einer negativen Konnotation und einer Aufopferung der (Firmen-)Integrität zugunsten monetären Erfolgs verbunden. Gleichzeitig zu dieser Verbindung zeigt der Begriff des *Rainbow Capitalism* einen kulturellen Wandel in Bezug auf die Sichtbarkeit der LGBTQ+ Community in der modernen Gesellschaft, durch welchen es für große Produktionsstudios erst möglich wurde, aus einer Verknüpfung der eigenen Firmenpolitik mit zeitgenössischen progressiven Wertvorstellungen rentablen Profit zu schlagen. Nichtsdestotrotz ist es von Bedeutung, die potenziellen negative Konsequenzen bzw. Limitationen von *Rainbow Capitalism* aufzuzeigen.

„The negative consequences of rainbow capitalism include Pride becoming more about consumerism.”

“Some corporations like Nike, Walmart, and Jack Daniels will come out with rainbow-colored products but continue to invest their money into slave labor, private prisons and ignore the rates at which queer people struggle with substance abuse.”

“Companies’ support for the LGBTQ+ often vanishes as soon as Pride month is over. Essentially, these brands and companies do very little to champion the equality and acceptance they are voicing during Pride month.” (Schneider, 2021)

Obgleich der Begriff des *Rainbow Capitalism* an sich keine inhärent verwerfliche Strategie darstellt, lässt sich dennoch ein Diskurs darüber eröffnen, inwiefern derartige Kommerzialisierungen von Appellen zum Beistand der LGBTQ+ Community ebendiese Bewegung tatsächlich unterstützen und inwiefern sie lediglich Profit durch einen aktuellen gesellschaftlichen Wandel erzielen, was in der grundsätzlichen Natur einer jeden Industrie liegt. Um die neutrale Konnotation dieses Konzepts zu kontrastieren, wird nun ein weiterer beschrieben.

### 3 Theoretische Grundlage

---

*Pinkwashing* stellt insofern ein konnotatives Gegenstück zu *Rainbow Capitalism* dar, als dass es im Rahmen eines Bündnisses zwischen einer Entität mit den Werten der LGBTQ+ Community und deren progressiver Weltanschauung eigene Interessen verbirgt oder überdeckt, die nicht zwingend, aber meist auf der gegenüberliegenden Seite dieses gesellschaftlichen Diskurses stehen. Grace Weaver gibt in ihrem Werk hierfür ein passendes Beispiel an.

Im Kontext des Konflikts zwischen Israel und Palästina präsentiert sie zwei Aspekte zu *pinkwashing*. Ersterer fokussiert sich darauf, dass Israel nach seiner Erkenntnis darüber, dass eine große Anzahl an politisch linken Personen innerhalb wie außerhalb des Landes seine Umgangsweise mit Palästina opponiert, versucht, diese Aktionen durch eine öffentliche Unterstützung queerer Werte zu überdecken. Das Ziel ist es hierbei, politik- und sozialkritische Personen umzustimmen und von der eigenen vertretenen progressiven Wertvorstellung zu überzeugen.

Der zweite Aspekt, den Weaver angibt, behandelt die Versuche Israels zur Darstellung der palästinischen Gemeinschaft als LGBTQ+-feindlich, um die Vorgehensweise gegen das Land zu legitimieren. (Weaver, 2016)

In beiden Fällen wird die Unterstützung mit bzw. die dargestellte Feindstellung zur LGBTQ+ Community simuliert oder hervorgehoben, um andere Aspekte zu verdecken. Diese müssen dabei nichts mit einer Gegenstellung zum queeren Diskurs selbst zu tun haben, allerdings ist dies ebenso oft der Fall.

Bei *pinkwashing* handelt es sich demnach um eine Schönfärberei des eigenen Images, beispielsweise einer Firma, Person oder anderen Entität, indem die präsentierte eigene Unterstützung mit (oder projizierte Gegenhaltung anderer zu) queeren Werten andere kontroversere Themen überdecken soll.

An den Begriff des „*Greenwashings*“ angelehnt beschreibt *Pink Washing* demnach den Nutzen, den eine Assoziation der eigenen Marke mit Werten der LGBTQ+ Community bietet, zum Nutzen der Verschleierung anderer Firmenaspekte und ist infolgedessen ein objektivierbarer negativer Aspekt, im Gegensatz zu *Rainbow Capitalism*. In Kombination mit den vorherig genannten Termen ist es oft eine Marketingstrategie, die auf den attraktiven Zuwachs der queeren Community als eine kommerziell lukrative Zielgruppe abzielt und mit welcher versucht wird, das Image einer Firma aufzupolieren oder das einer anderen zu beschädigen.

Im Kontext der vorliegenden Masterarbeit werden nicht nur der Begriff *Rainbow Capitalism*, sondern auch jene des *Queercoding*, *Queerbaiting* und *pinkwashing* herangezogen, um die Darstellungen des Fallbeispiels von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) bezüglich eines kommerziell motivierten Hintergrunds zu untersuchen.

Um den Fokus dieser Arbeit möglichst präzise zu halten, wird zwar auf derartig mögliche Hintergründe eingegangen, die Auswirkungen ebensolcher allerdings nicht untersucht. Der Hauptfokus der vorliegenden Masterarbeit liegt stattdessen auf der Interpretation der Darstellungen des Fallbeispiels bezüglich authentischer Repräsentation versus Symbolwirkung, weshalb der Aspekt der Kommerzialisierung der LGBTQ+ Community eine niedrigere Priorität einnimmt. Nichtsdestotrotz muss dieses Konzept erklärt werden, um eine mögliche Motivation hinter den Darstellungen von *Bill* und *Frank* (*The Last of Us*), sowie *Jules* (*Euphoria*) im Kontext von Authentizität und Tokenismus zu verstehen.

#### **3.4.2 Daten zur medialen Repräsentation queerer Werte**

Parallel zu einer zunehmenden Sichtbarkeit der LGBTQ+ Community in der Medienlandschaft hat sich im Verlauf der letzten Jahrzehnte der Markt für queere Produktionen vervielfacht. (Hier noch einmal der Verweis auf das Zitat von Goldberg aus dem vorherigen Kapitel) Das queere Publikum als zusätzliche Zielgruppe und dadurch potenzielle Einnahmequelle ist besonders für Filmproduktionsstudios attraktiv, die sich Strategien wie dem bereits beschriebenen *Rainbow Capitalism* annehmen, um die Attraktivität ihrer Produktionen für queere Zuschauer\*innen zu erhöhen. Der dadurch gewonnene „*Pink Dollar*“ ist ein Begriff, welcher vor allem in den Vereinigten Staaten und Westeuropa verwendet wird, um Einnahmen zu beschreiben, die sich aus speziell auf die LGBTQ+ Community abgezielten oder für diese entwickelten Produkte ergeben.

Bereits in den 1990er-Jahren erkannten Werbe- und Medienunternehmen, dass queere Konsument\*innen überdurchschnittlich hohe Ausgaben in den Bereichen Freizeit, Kultur und Unterhaltung tätigen und sich durch eine hohe Marktloyalität auszeichnen, sofern diese Marken als „queerfreundlich“ wahrgenommen werden. Das daraus resultierende Potenzial für Einnahmen auf Basis der queeren Zielgruppe hat viele (Film-)Firmen dazu motiviert, nicht nur ihre Marken mit den Werten der LGBTQ+ Community zu verbinden, sondern deren Wertvorstellungen zu teilen und in ihre Produkte zu inkorporieren.

### 3 Theoretische Grundlage

---

„Television remains the dominant form of entertainment for LGBTQ consumers in the United States, with 89 percent watching TV for leisure. This high percentage underscores the continued importance of television as a medium for reaching and engaging the LGBTQ community, alongside digital platforms and alternative forms of entertainment.“ (Guttmann, 2025b)

Die Aussage Guttmanns unterstreicht die Bedeutung des Fernsehens und der Serien für das Erreichen der LGBTQ+ Community sowie der Einbeziehung von gesellschaftlichen und sozialen Diskursen über gleichgeschlechtliche Beziehungen, Selbstidentitätsfindung und freiere Geschlechterdefinitionen. Als Folge der fehlenden Repräsentation und Miteinbeziehung queerer Identitäten und Werte während des 20. Jahrhunderts entwickelten sich unter anderem homosexuelle Sub-Kulturen, welche auch von Richard Dyer in *The Matter of Images* angesprochen werden. (Dyer, 2002, S. 21) Diese Subkulturen stellten sichere Umgebungen für die Praktizierung queerer Lebensweisen dar und verstärkten über die Jahre den gesellschaftlichen Appell einer stärkeren medialen Präsenz der LGBTQ+ Community. Was als Trotzreaktion begann, führte insbesondere in den 90er-Jahren und der Jahrtausendwende zu der Entstehung einer queeren Bewegung und eröffnete einen völlig neuen Marktsektor, auf den in Besonderen Filmproduzent\*innen zugriffen, was bereits in Kapitel 3.3 ausführlich dargelegt wurde.

Da die Entwicklung queerer Medienpräsenz und die kommerziellen Effekte ebendieser anhand der vorherigen Kapitel bereits umfassen genug erklärt wurden, widmet sich dieses Kapitel mit den Erkenntnissen von Guttmann (2025) in Bezug auf Statistiken zur Medienpräsenz der LGBTQ+ in den Vereinigten Staaten. Obgleich sich diese Daten nicht auf die Weltbevölkerung ausweiten lassen, bieten sie dennoch ein Fundament für die Erfassung der queeren Repräsentation der kulturell westlich geprägten Länder und die darin enthaltenen Informationen können als Basis zum Verständnis einer kommerziell geprägten Darstellung queerer Werte in Serien verwendet werden.

#### ***Age differences in media consumption***

Guttmann (2025a) beginnt mit einem Verweis auf eine Studie, in der von 2012 bis 2024 insgesamt 14,162 Personen bezüglich ihrer Altersgruppe und Sexualität befragt wurden.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Mit einem Mindestalter von 18 Jahren kam die Telefonumfrage auf einen deutlichen Zuwachs von Individuen, die sich entweder als Zugehörige der lesbischen, schwulen, bisexuellen oder transgender Gruppierung definierten, oder einer anderen Richtung als der Heterosexuellen. Ein besonders hoher Wert wird dabei von der Generation Z präsentiert, welcher von 2020-2024 mit 15,9 % beginnt und bei 23,1 % seinen Höhepunkt erreicht. Millennials verzeichnen einen ähnlichen Anstieg, während die älteren Gruppen der Babyboomer (1946-1964), Generation X (1965-1980) und *Silent Generation* (1945 und früher) eine mit zunehmendem Alter abnehmende Prozentzahl angeben. (Statista Research Department, 2025)

Guttmann (2025a) fasst anhand einer zweiten Studie des Weiteren zusammen, dass Fernsehen bei Angehörigen der LGBTQ+ Community im Alter von 35 bis 54 Jahren am häufigsten ist. (Guttmann, 2025c) Live-Entertainment-Optionen wie Konzerte, Theater und ComedysHOWs sind dabei für jüngere Mitglieder der Community attraktiver. Sie bezieht sich folgend auf eine Forschung von Juni 2023, die bei der LGBTQ+ Community als eine Konsument\*innengruppe in den USA durchgeführt wurde, um zu fundieren, dass sich das Nutzerverhalten dieser Bevölkerungsgruppe nur selten ändert. Mehr als zwei Drittel der Befragten geben demnach an, dass ihr Konsumationsverhalten unverändert bleibt, was die Annahme zur LGBTQ+ Community als eine verlässliche Konsument\*innengruppe bestärkt. (Guttmann, 2025a)

#### ***Digital platforms and community connection***

Neben traditionellen Medien spielen soziale eine bedeutende Rolle in der Knüpfung von Kontakten queerer Personen. Eine Studie aus dem Jahr 2024 (Jo Dixon, 2025a) gibt an, dass mehr als die Hälfte aller erwachsener Mitglieder der LGBTQ+ Community häufigen Gebrauch von *Social-Media* machen, um mit Freunden oder Familienmitgliedern in Verbindung zu bleiben, während ein Drittel dieselben Netzwerke dazu gebrauchen, um sich mit anderen Mitgliedern der Community zu vernetzen. (Guttmann, 2025b)

Zusätzlich beschreibt Guttmann (2025a), dass 16 % der Befragten angegeben haben, online oft nach Informationen über deren sexuelle Orientierung und Genderidentität zu suchen, was die Bedeutung von digitalen Möglichkeiten zum Bau von Gemeinschaften und zur Selbstentdeckung betont.

### 3 Theoretische Grundlage

---

Auf der anderen Seite unterstreicht Guttman allerdings auch die Gefahr, welche damit einhergeht, da drei Viertel der LGBTQ+ Community angeben, sie wurden schon einmal mit Missinformation in sozialen Netzwerken konfrontiert. (Jo Dixon, 2025b; Guttman, 2025a)

#### ***LGBTQ representation on television***

Aufgrund des starken Konsument\*innenverhaltens von Mitgliedern der LGBTQ+ Community ist die starke Veränderung der Repräsentation dieser Gruppe in den Medien evident. „In der 2023-2024 Saison machten homosexuelle Charaktere 46 % aller LGBTQ-Charaktere aus, die im Hauptprogramm des Kabelfernsehens präsentiert wurden, mit lesbischen und bisexuellen+ Charakteren jeweils knapp ein Viertel davon.“ (Guttman, 2025b; Statista Research Department, 2024a)

Das Broadcast-Netzwerk brachte allerdings andere Ergebnisse hervor: Homosexuelle hatten demnach einen Repräsentationswert von nur 38 %, während lesbische Charaktere 31 % und bisexuelle 19 % erzielten. (Guttman, 2025b; Statista Research Department, 2024b)

#### ***Advertising representation on television***

In dem letzten Punkt postuliert Guttman (2025a), dass das stete Wachstum der LGBTQ+ Community als ein Ganzes folglich auch eine bessere Repräsentation ebendieser Werte und Charaktere erfordert. Geschätzte zwei Drittel der erwachsenen US-Staatsbürger glauben demnach, dass Werbetreibende verantwortlich für eine Sichtbarkeit von LGBTQ-Individuen und Communities in ihren Produkten sind. (Faria, 2025; Guttman, 2025b) Nichtsdestotrotz gibt es eine Spaltung in der generellen Meinung mit über 70 % von Erwachsenen und Mitgliedern der Generation der Babyboomer, die angeben, diese Repräsentation bereits als explizit genug wahrzunehmen, im Gegensatz zu 54 % von Angehörigen der Gen-Z-Gemeinschaft (Contreras, 2022). Firmen sehen sich demnach gleichermaßen Herausforderungen wie auch Möglichkeiten in Bezug auf die Inklusion der LGBTQ+ Community in ihren Produkten ausgesetzt. (Guttman, 2025b)

„As the LGBTQ+ community’s media habits evolve, marketers must adapt their strategies to effectively reach this diverse audience across various platforms.“ (Guttman, 2025b)

### 3 Theoretische Grundlage

---

Zusammenfassend postuliert Guttman, dass es die Aufgabe von Werbetreibenden ist, ihre Marktstrategien effektiv an die sich immer weiter entwickelnden zeitgenössischen Umstände des Konsument\*innenverhaltens der LGBTQ+ Community anzupassen. Während TV ein relevantes Medium bleibt, entwickelt sich *Social-Media* zunehmend zu einer Chance für die queere Gesellschaft, bedeutungsvolle Verbindungen einzugehen, ein potenzieller Markt für Firmen, dessen kommerzielle Möglichkeiten einerseits nicht zu unterschätzen, andererseits auch mit Herausforderungen verbunden ist. (Guttman, 2025b)

Hierdurch können die von Guttman gelieferten Erkenntnisse den Bedarf einer intensivierten medialen Repräsentation der LGBTQ+ Community fundieren und zeigt, dass ein Großteil der Bevölkerung der Vereinigten Staaten die Verantwortung für eine Sichtbarkeit der queeren Gemeinschaft in den Händen der Werbetreibenden sieht. Die aus dieser Sammlung gewonnenen Daten ermöglichen es, Annahmen bezüglich des Drangs nach einer vermehrten Darstellung queerer Themen auf globaler Ebene, zumindest in Bezug auf kulturell westliche Länder, zu formulieren.

## 4 Analyse

Das folgende Kapitel der vorliegenden Masterarbeit befasst sich mit dem praktischen Teil der Analyse von zwei Serien, die in der zeitgenössischen Medienlandschaft nicht nur finanziellen und rezeptionellen Erfolg feiern konnten, sondern die Werte der LGBTQ+ Community auch auf unterschiedliche, mehrheitlich als positiv aufgefasste Art und Weise präsentieren. Durch das Fallbeispiel der Serien *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) werden die moderne Repräsentationstrategie der queeren Gemeinschaft dargestellt und zwei Produktionen aufgeführt, deren Darstellung ihrer Charaktere größtenteils als positiv und gelungen wahrgenommen werden.

“Seeing Bill and Frank’s love story play out from start to finish, when in the game it felt like an ‘afterthought’, was a ‘universal improvement.’” (Andrew, 2023)

“People watch *Euphoria* for an abundance of reasons, but the show really is so much more than absurd Y2K outfit inspo, an ad for sparkly eye makeup, or dreamy blue and red lighting. At its core, it’s a heartbreaking story of a girl trying to survive.” (Siroky, 2022)

Für viele Mitglieder der LGBTQ+ Community markieren die beiden Serie einen bedeutsamen Schritt in eine diversifiziertere Repräsentation der Gemeinschaft. *The Last of Us* als Verfilmung der Geschichte eines Computerspiels mit demselben Namen (Naughty Dog, 2013) und *Euphoria* aufgrund der diversifizierten Einbettung queerer Werte durch mehrere unterschiedliche Charaktere in derselben Handlung.

Inwiefern die Serienadaption von *The Last of Us* die in dem Spiel vermittelten Werte hervorhebt und augenscheinlich verbessert, ist Thema des folgenden Kapitels. Der darauf anschließende Abschnitt befasst sich mit der Untersuchung queerer Repräsentation in der Serie *Euphoria*.

Beide Fallbeispiele werden unabhängig voneinander untersucht, da sich die darin enthaltenen queeren Repräsentationen deutlich voneinander unterscheiden.

In *The Last of Us* werden die Charaktere *Bill* und *Frank* vorgestellt, deren Jahrzehnte umfassende Liebesbeziehung innerhalb einer einzigen Folge der ersten Staffel erzählt wird. Die Episode bildet eine in sich abgeschlossene Geschichte dar, die im Kontext der Rahmenhandlung untergebracht, allerdings mehrheitlich unabhängig von ihr betrachtet werden kann. Dies steht im direkten Kontrast zu dem Fallbeispiel *Euphoria*. Die Homosexualität der beiden Figuren von *Bill* und *Frank* wird hierbei thematisiert, ist allerdings nur ein einzelner Aspekt ihrer jeweiligen Charakterisierungen, wie die spätere Analyse aufzeigen wird.

Im Fallbeispiel *Euphoria* wird der Fokus auf den Charakter *Jules* gelegt, der trans- und bisexuell ist und eine Beziehung mit der Protagonistin *Rue* eingeht. Aufgrund der staffelweiten Präsenz dieser beiden Figuren wird sich die Analyse allerdings auf Erstere begrenzen, um den Rahmen dieser Masterarbeit nicht zu sprengen. Queere Identitäten und Probleme junger Erwachsener der LGBTQ+ Community sind im Gesamtverlauf der Serie ein wiederkehrendes Thema, weshalb die Figuren *Jules* und *Rue* keinen Einzelfall darstellen. Um eine Balance zwischen beiden Fallbeispielen zu sichern, wird sich die Analyse von *Euphoria* ebenfalls auf eine Folge begrenzen, welche zwischen der ersten und zweiten Staffel ausgestrahlt wurde und sich mit dem Charakter von *Jules* im Detail befasst.

Während beide Fallbeispiele sowohl positive als auch negative Kritiken der darin dargestellten queeren Werte hervorgebracht haben, nehmen sich jene zu *Euphoria* aufgrund der hier enthaltenen Charakterdarstellung im Rahmen nicht nur einer einzigen Folge, sondern der gesamten Serie, einen größeren Umfang an. Im Lauf zweier Staffeln stellt die Figur der *Jules* einen deutlichen Wandel dar und behandelt weitmehr Aspekte der queeren Community auf intensivere Art und Weise, insbesondere da ihr mehr Zeit dazu zur Verfügung steht.

*Bill* und *Franks* Liebesgeschichte wird konträr dazu innerhalb einer einzigen Episode abgebildet und rückt weniger in den Fokus als bei ihrem Gegenstück. Aufgrund dessen fällt die Einbindung queerer Thematiken in *The Last of Us* bei weitem geringer aus als bei *Euphoria*, was zu einer diversifizierten Analyse führt. Auch der thematische Hintergrund beider Serien ist von grundsätzlichen Unterschieden zueinander geprägt.

*The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) handelt von einer postapokalyptischen Welt, in denen der Kampf ums Überleben von *Bill* und *Frank* einen zumindest gleich hohen Stellenwert wie deren Liebe zueinander einnimmt, während *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) die Probleme und Identitätskrisen junger Erwachsener in einem *High-School*-Setting des 21.

Jahrhunderts thematisiert. Ebendiese Unterschiede führen zu einem möglichst breitflächigen Vergleich queerer Repräsentation in modernen Serien und sollen eine differenziertere Analyse ermöglichen.

Im folgenden ersten Teil dieses Analysekapitels wird das erste Fallbeispiel rund um die Folge *Long, Long Time* (Druckmann & Mazin & Hoar, 2023) der ersten Staffel von *The Last of Us* und die darin vorgestellten Charaktere *Bill* und *Frank* analysiert sowie deren Repräsentation queerer Werte bezüglich Authentizität versus Tokenismus interpretiert. Anschließend fokussiert sich der zweite Abschnitt auf die Folge *Fuck Anyone Who's Not a Sea Blob* (Levinson et al. & Levinson, 2021) der Serie *Euphoria*. Die Episode wurde während der COVID-19-Pandemie gefilmt und zwischen Staffel 1 und 2 veröffentlicht. (Euphoria Fandom, o. J.) Der Fokus liegt hierbei auf dem Charakter *Jules*, welche im Rahmen einer Therapiestunde über ihre Träume und Ängste redet. Beide Fallbeispiele der Analyse werden im Kontext des bereits gelieferten theoretischen Fundaments betrachtet und stellen somit den praktischen Teil der vorliegenden Masterarbeit.

### 4.1 *The Last of Us*

#### 4.1.1 Handlung und Produktionshintergrund

*The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) ist eine Produktion des *Home Box Office* (HBO), einer Tochtergesellschaft von *Warner Bros. Discovery*, und basiert auf dem gleichnamigen Videospiel des Entwicklerstudios *Naughty Dog* (2013). Durch die Fortsetzung zu dem von Kritiker\*innen gelobten Spiel (*Naughty Dog*, 2020) entstand eine breite Spaltung des Publikums, insbesondere durch weitgehend kontroverse Entscheidung in der Umgangsweise mit den Charakteren und der darin erzählten Geschichte. Der Hauptcharakter des ersten Spiels *Joel* wurde beispielsweise im Epilog der Handlung des Fortsetzers getötet, was zu einer breiten Empörung von Fans des Originals führte. Des Weiteren führte der zweite Teil der Spielreihe eine Reihe an queeren Charakteren ein, was von vielen Personen als erzwungene Repräsentation der LGBTQ+ Community aufgefasst wurde. Hierbei entstand beispielsweise eine Liebesbeziehung zwischen *Ellie* und *Dina*, während mit *Lev* erstmals ein transsexueller Charakter eingeführt wurde.

Während die Fortsetzung den Fokus stärker auf die Inklusion queere Charaktere in Form der Titelheldin *Ellie* sowie ihrer Partnerin *Dina* und Gegenspielerin *Abby* legt, treten derartige Darstellungen in dem Original von 2013 deutlich reduzierter auf.

#### 4 Analyse

---

Erst durch die eigenständige Erweiterung zum ersten Eintrag der Spielreihe *Left Behind* (Naughty Dog, 2014) wurde explizierter auf die gleichgeschlechtliche Beziehung zwischen *Ellie* und *Riley* eingegangen. Auch die Charaktere *Bill* und *Frank*, welche Fokus dieses Fallbeispiels sind, leben ihre homosexuelle Beziehung in der Serie deutlich präsenter aus, als dies in dem Originalspiel von 2013 der Fall ist.

„In the video game ‚The Last of Us‘, the most we see of the character Frank is his dead, decaying body dangling from the ceiling of an abandoned residence. Gruff doomsday prepper Bill is stunned to find his body, they were partners, Bill says. But he quickly cuts Frank’s body down and moves on.“

“When ‘The Last of Us’ was released in 2013, that’s all Bill and Frank were – former ‘partners’ who couldn’t survive the apocalypse together.” (Andrew, 2023)

Die Serie greift diese dezent implizierte Beziehung auf und formuliert sie im Kontext einer eigenständigen Episode der ersten Staffel aus.

Die Rahmenhandlung von *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013; Druckmann & Mazin, 2023) erzählt von einer Epidemie apokalyptischer Auswirkung, im Zuge derer sich eine Pilzsorte, nicht unähnlich der tatsächlich existierenden Art des *Ophiocordyceps unilateralis*, insofern mutiert, als dass sie nun auch für Menschen ansteckend ist und dadurch eine existenzielle Bedrohung für sie darstellt. Im Lauf von vier Tagen erlebt die menschliche Weltbevölkerung einen noch nie da gewesenen Ausnahmezustand und die moderne Zivilisation zerfällt durch die rasant ansteigende Zahl infizierter Personen, die sich durch aggressives Verhalten gegenüber anderen Lebewesen auszeichnen. Angelehnt an die klassische Erzählstruktur einer Zombie-Apokalypse vermehrt sich die Zahl der Infizierten derartig schnell, dass sich die Überlebenden in provisorische Städte zurückziehen müssen und die effiziente Infrastruktur des 21. Jahrhunderts dadurch zerfällt.

20 Jahre nach dem Ausbruch dieser Epidemie folgt die Handlung den Charakteren *Joel* und *Ellie*, letztere die einzig bekannte Person mit einer Immunität gegen die tödliche Pilzart, wie sie durch die Vereinigten Staaten reisen, auf der Suche nach einem speziellen Labor, in welchem *Ellies* Resistenz zur potenziellen Schaffung eines Heilmittels genutzt werden kann.

Im Rahmen der dritten Folge, *Long, Long Time* (Druckmann & Mazin & Hoar, 2023), gelangen die beiden zu einer eingezäunten Siedlung, welche einst von *Bill* und *Frank* bewohnt wurde.

Hier wird mittels Rückblende auf die Geschichte ebendieser zwei Figuren gewechselt und im Zuge des Großteils der Folge wird von ihrem einfachen Leben in einer postapokalyptischen Welt erzählt. Die unwahrscheinliche Liebesbeziehung der beiden Charaktere steht mit ihren hoffnungsvollen Botschaften dabei in direktem Kontrast zu den übrigen Kernthemen der Serie, die von genereller Verzweiflung und dem ununterbrochenen Drang zum Überleben berichten.

Was im Grunde eine Erzählung über den Untergang der Menschheit und die Hoffnungslosigkeit einer globalen Pandemie darstellt, wird in dieser Folge großteils durch ein idyllisches Leben abseits der primitiven Zustände des Rests der Welt ausgetauscht. Die in sich abgeschlossene Geschichte vom ersten Treffen der Charaktere bis hin zu einem friedlichen, in Gemeinschaft verbrachten Tod, wird separat von den restlichen Handlungsabläufen erzählt und stellt die größte Abweichung der Serie von dem Originalspiel dar.

### 4.1.2 „*Bury your gays*“

Der Begriff „*Bury your gays*“ beschäftigt sich mit einem in der Geschichtenerzählung eingesetzten Tropus, bei dem Beziehungen homosexueller Charaktere oftmals in Tragik oder einer Zuwendung zur heterosexuellen Lebensweise enden. Potenziell hoffnungsvolle oder romantische Botschaften werden hierbei durch dramatische Ausgänge ersetzt, woraufhin eine positive Repräsentation dieser Werte unter den negativen Konsequenzen ebendieser Beziehung begraben wird.

Ursprünglich wurde diese literarische Strategie genutzt, um queere Botschaften in Werken unterzubringen, ohne dafür kritisiert zu werden. Diese Taktik ist stark mit jener des in Kapitel 3.3 beschriebenen *Queercoding* (oder *Queerbaiting* aus Kapitel 3.4.1) verwandt, bei welchem Autor\*innen queere Werte in ihre Produkte einbringen, ohne darauf explizit hinzuweisen. Wie bereits in der Mediengeschichte der LGBTQ+ Community beschrieben, ist dies eine historische Strategie, die in der modernen Gesellschaft oftmals als unzureichende Repräsentation wahrgenommen wird.

„*Bury Your Gays* is a literary trope that has appeared in media across genre since the end of the 19<sup>th</sup> century. Works using the trope will feature a same-gender couple and with one of the lovers dying and the other realizing they were never actually gay, often running into the arms of a heterosexual partner.”

## 4 Analyse

---

“This trope was originally used as a way for gay authors to write about gay characters without coming under fire for breaking laws and social mandates against the ‘endorsement’ of homosexuality.” (Hulan, 2017, S. 17)

Besonders in Bezug auf die Inklusion queerer Charaktere in der Handlung des ersten Spiels gibt es Kritik im Rahmen einer Debatte um diesen Begriff. Die Erweiterung *Left Behind* (Naughty Dog, 2014) befasste sich beispielsweise mit der gleichgeschlechtlichen Beziehung zwischen *Ellie* und *Riley* vor Beginn der Erzählung des Originalspiels, endete aber auch hier im Tod letzterer.

„They promise to lose their minds together, but we all know that doesn’t happen, and our heroine is forced to watch her first love perish right in front of her.” (King, 2022)

Die Strategie des *Bury-Your-Gays-Tropus* kann auf die Zensuren des 20. Jahrhunderts und den jahrzehntelangen Kampf um queere Repräsentation in den Medien zurückverfolgt werden. AJ Willingham referenziert in einem Beitrag von *CNN Entertainment* (Willingham, 2022) hierbei moderne Serien, die queere Beziehungen auf eine Weise präsentieren, welche sich nicht auf diesen Trend beschränkt. Sendungen wie *Yellowjackets* (Lyle & Nickerson, 2021-heute), *She-Ra: Princesses of Power* (Stevenson, 2018-2020) und *Our Flag Means Death* (D. Jenkins, 2022-2023) stellen eine progressive Inklusion queerer Beziehungen in zeitgenössischen Medien dar, ohne diese in Tragik enden lassen zu müssen. Des Weiteren zitiert Willingham Raina Deerwater, *entertainment research & analysis manager* von GLAAD (*About GLAAD*, 2023), um eine mögliche Lösung für queere Repräsentation zu präsentieren:

„The solution isn’t to cocoon queer characters in bubble wrap or limit their stories to rainbows and sunshine. Complex stories that end somewhere on the vast spectrum between perfect happiness and tragedy are part of reality, too.” (Deerwater, zit. nach Willingham, 2022)

Ebendiese realistischere Darstellung wurde in der Realverfilmung von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) angestrebt, weshalb den Charakteren *Bill* und *Frank* eine gesamte Folge gewidmet wurde, um deren entstehende und sich über die Jahre weiterentwickelnde Beziehung umfassend und nuanciert auf die Leinwand zu bringen. Inwiefern es den Filmemacher\*innen gelungen ist, diese nuanciertere Version einer bisher nur angedeuteten Liebesbeziehung darzustellen, ist Thema der Analyse dieses Fallbeispiels.

### 4.1.3 Episodenkontext

Die Folge startet im Kontext der Rahmenhandlung mit *Joel* und *Ellie*, welche sich auf den Weg zu *Bill* und *Frank* machen, um von ihnen Vorräte für ihre Weiterreise zu erhalten. Dies fungiert als eine Einführung für Zuschauer\*innen der Serie, um die Bedeutung der Charaktere für die Gesamthandlung zu veranschaulichen sowie ihre Beziehung zu den Protagonist\*innen.

Eine Rückblende führt anschließend in die eigentliche Handlung der Episode und zeigt den Beginn der Epidemie 20 Jahre vor Gegenwart der Gesamthandlung. *Bill* versteckt sich während einer Zwangsumsiedelung der Gemeinde durch die Armee in seinem Haus und ein Blick auf seine Waffensammlung und die ihm zur Verfügung stehenden Überwachungsgeräte geben dem Publikum ein erstes Bild auf seinen Charakter. Er wird sofort als eine vorsichtige und anderen Menschen gegenüber skeptische Person dargestellt, eine Charakterisierung, die sich durch die gesamte Folge hindurchzieht.

Dem Publikum wird gezeigt, wie er daraufhin seine Gemeinde umzäunt und mit Fallen ausstattet, um Eindringlinge fernzuhalten, gleichermaßen infizierte wie auch gesunde Menschen. Dies unterstreicht sein Bestreben zu einem isolierten Leben und seiner Charakterisierung als Einzelgänger. Ein Zeitsprung führt daraufhin 4 Jahre in die Zukunft und unterstützt dieses Einzelgängerverhalten demnach weiters. Hier trifft er erstmals auf *Frank*, welcher in eine seiner Fallen tappt und *Bill* nun gegenüber hilflos ausgeliefert ist.

In dieser und der folgenden Szene, in der *Bill Frank* bei sich aufnimmt und ihn versorgt, lassen sich bereits die Grundbausteine der Persönlichkeiten beider Figuren feststellen. *Bill* ist der Vorsichtige und jene Person, die auf die Apokalypse vorbereitet war, während sich *Frank* der Annehmlichkeiten einer warmen Dusche und eines Abendessens freut und lebhafter auftritt als sein Gegenüber. Im weiteren Verlauf der Episode werden diese Grundbausteine nicht nur gefestigt, sondern vielschichtiger dargestellt und weiterentwickelt.

### 4.1.4 Charakterisierungen und Rollen in der Beziehung

Die Charakterisierungen und Rollen in der Beziehung werden bereits in ihrer ersten gemeinsamen Interaktion vorgestellt. Im weiteren Verlauf der Episode werden diese Grundbausteine nicht nur gefestigt, sondern entwickeln sich auch weiter und passen sich an ihre Umwelteinflüsse, insbesondere das älter werden, an.

#### 4 Analyse

---

*Frank* symbolisiert mit seiner lebhaften Energie den aktiven und einfühlsamen Teil der Beziehung, der sein Gegenüber aus seiner Komfortzone treibt, während *Bill* den Beschützer symbolisiert, insofern als dass er sich um das Wohlergehen und die Sicherheit der beiden sorgt, nicht zuletzt durch seine Skepsis anderer Menschen gegenüber. Dieses Misstrauen anderer Menschen gegenüber überwindet er im Lauf der Handlung nur durch *Frank*, der ihn nicht nur dazu überredet, ihn bei sich aufzunehmen, sondern auch andere Personen in die Gemeinde einzuladen, was zu einer Verbindung mit *Joel* und somit der Gesamthandlung führt.

*Frank* ist die treibende Kraft des Paares und trägt bedeutend zur Weiterentwicklung ihrer Charakterisierungen und Beziehung bei. *Bill* hingegen ist traditioneller und stur. Insbesondere auf sozialer Ebene hält er sich von anderen Menschen fern, was im Kontext der postapokalyptischen Natur der Rahmenhandlung seiner Charakterisierung als Beschützer zuspricht. Symbolisiert wird dies im Lauf der Episode nicht nur durch seine Mimik im Gespräch mit anderen, sondern auch durch Momente wie die Bereithaltung seiner Handfeuerwaffe während *Bill* und *Franks* erstem gemeinsamen Abendessen.

Ein weiteres Beispiel für seine Sturheit und *Franks* Drang zu Veränderung zeigt sich in einer späteren Szene. Nachdem die beiden Charaktere eine Beziehung starten, wird das Publikum weitere 3 Jahre in die Zukunft geführt und wohnt einem Streit zwischen dem Paar bei. *Frank* betont dabei seinen Wunsch einer Umgestaltung der Siedlung und seine Determination spiegelt den Wandel von Hilflosigkeit gegenüber einem Fremden hin zu einer selbstbestimmten Meinungsäußerungen gegenüber seines Partners wider. *Bill* positioniert sich auf der anderen Seite des Gesprächs und wird erst langsam von seinem Gegenüber umgestimmt, auch wenn er Veränderung noch immer grundsätzlich entgegensteht. *Frank* führt seinen Partner daraufhin zusätzlich aus dessen Komfortzone, indem er seine jahrelange Konformität zu sozialer Isolation bricht und Fremde - *Joel* und *Tessa* - in ihre Gemeinde einlädt. Auch diesem Schritt steht *Bill* stur entgegen, wird jedoch von *Frank*, wenn auch noch immer skeptisch, überzeugt.

Die grundsätzliche Abneigung *Bills* gegenüber jeglicher Form von Veränderung wird in direkten Kontrast mit dem Bestreben zu einer Weiterentwicklung *Franks* gestellt und sorgt hiermit zu einer spannenden Dynamik zwischen beiden Partnern. Diese Charakterisierungen sind allerdings keinesfalls absolute Eigenschaften, sondern entwickeln sich im Lauf der Zeit durch jeweiligen Einfluss ihrer Gegenüber weiter.

*Frank* ist jahrelang konform mit *Bills* isolierter Grundeinstellung, während Letzterer schlussendlich auf den Wunsch zu Veränderung seines Partners eingeht. Dies stellt nicht nur eine Mehrdimensionalität der Charaktere dar, sondern auch eine Fähigkeit zur Anpassung an ihre Umwelt und Mitmenschen über die Zeit.

Anstatt diese Charakterentwicklung von einer Szene zur nächsten darzustellen, macht die Serie insofern effektiven Gebrauch von ihren Zeitsprüngen, als dass sie die Entwicklung der Figuren im Lauf der Zeit authentisch begründet. Denn solche Abweichungen von der eigenen Grundeinstellung, besonders in einer derartig feindseligen Welt, könnten im Zuge von ein paar Monaten durchaus als radikal oder künstlich beschleunigt wahrgenommen werden. Durch die Einführung von Zeitsprüngen sind diese Veränderungen realistischerer Natur und spiegeln die Entwicklung der Grundeinstellungen realer Personen wider. Dies ist ein starkes Argument für eine authentische Repräsentation der Veränderung und umweltbedingten Anpassung von Menschen, wie es aus der Realität bekannt ist.

### 4.1.5 Queere Repräsentation

Ein grundlegender Aspekt in dem Diskurs um eine authentische Repräsentation der LGBTQ+ Community anhand der Charaktere von *Bill* und *Frank* ist die Mehrdimensionalität ihrer queeren Identitäten. Ebenfalls als Subjekt der Veränderung durch die in der Episode genutzten Zeitsprünge entwickeln sich diese im Lauf der Geschichte weiter.

Wie bereits in Kapitel 3.1.6 erwähnt, sollte die homosexuelle Natur der Figuren *Bill* und *Frank* aus *The Last of Us* nicht als einziges Erkennungs- und Bestimmungsmerkmal der Charaktere fungieren, sofern dabei eine authentische Darstellung das Ziel der Filmemacher\*innen ist. Die Wahrung einer mehrdimensionalen Charakterdarstellung ist hierbei von grundlegender Bedeutung, um Argumente des *Queerbaiting* und *Rainbow Capitalism* zu entschärfen. Der Grad an Authentizität der Darstellung einer marginalisierten Gruppierung ist von großer Wichtigkeit, um das Bild, welches die Gesellschaft auf ebendiese hat, nicht abzufälschen. Diese Einsicht wurde bereits in Kapitel 3.1.1 aus Dyers Werk *The Matter of Images* beschrieben und kann im Kontext medialer Repräsentation der LGBTQ+ Community auf die Fallbeispiele angewendet werden.

Dyer postuliert, dass die Sicht der Gesellschaft auf eine bestimmte soziale Gruppierung, wie auch die von Mitgliedern ebendieser auf sie, Subjekt der Veränderung sind und insbesondere von der Porträtierung dieser Gruppe beeinflusst werden kann.

## 4 Analyse

---

Demnach kann auf die Bedeutung einer authentischen und realitätsnahen Repräsentation geschlussfolgert werden und die Darstellung der Liebesbeziehung zwischen *Bill* und *Frank* auf eine solche analysiert werden.

Die erste Szene der Episode, in welcher explizit auf die queeren Identitäten der beiden Charaktere hingewiesen wird, ist jene, in welcher sie Klavier spielen, nachdem *Bill Frank* bei sich aufgenommen hat. Die Emotionalität der Sequenz lässt bereits eine romantische Verbindung zwischen den Figuren erahnen, doch erst durch die folgende Interaktion der beiden wird eine homoerotische Beziehung bestätigt:

*Frank*: „So, who’s the girl? Girl you’re singing about.”

*Bill*: “There is no girl.”

*Frank*: “I know.” (Druckmann & Mazin & Hoar, 2023)

*Frank* macht daraufhin, der Rolle als der aktive Teil ihrer Beziehung treu, den ersten Schritt und küsst *Bill*, woraufhin erstmals ausdrücklich auf die romantische Beziehung der Charaktere hingewiesen wird. Die anschließende Sequenz zeigt die erste gemeinsame Nacht zwischen den beiden und den Zuschauer\*innen wird klar, dass dies *Bills* erste derartige Erfahrung ist, was die Verbindung von *Franks* Charakter mit den Aspekten der Veränderung und aktiven Umgestaltung bestehender Zustände betont.

„A major fact about being gay is that it doesn’t show. There is nothing about gay people’s physiognomy that declares them gay, no equivalents to the biological markers of sex and race.” (Dyer, 2002, S. 19)

Das obige Zitat kann hergezogen werden, um die „Unscheinbarkeit“ der sexuellen Präferenz der beiden Charaktere zu fundieren. Vor der Klavier-Szene gab es weder Anzeichen noch explizite Hinweise auf eine queere Natur der Figuren, lediglich im Kontext des Spiels von 2013 könnte eine homosexuelle Konnotation impliziert werden. Auch in den Folgesequenzen nach der ersten gemeinsamen Nacht wird der Fokus queerer Andeutungen auf die Subtilität ebendieser gelegt. *Franks* Drang auf die Renovierung einiger Häuser in der Siedlung, insbesondere die des Kleidergeschäfts, könnte als eine Deutung auf die homosexuelle Natur des Charakters durch die Filermacher\*innen verstanden werden, wird durch *Franks* folgende Begründung zum Vorteil einer möglichen Aufnahme von Gästen in ihrem Heim allerdings entschärft.

#### 4 Analyse

---

Nach dem ersten Zeitsprung in der Handlung, der zu dem bereits beschriebenen Streit der Partner um eine Umgestaltung der Gemeinde und einer Beendigung ihrer jahrelangen Isolation führt, wird ein zweiter gezeigt, welcher das Publikum erneute 3 Jahre in die Zukunft katapultiert. Hier wird die intensiverte Beziehung zwischen *Bill* und *Frank* gezeigt sowie den Einfluss, den letzterer auf seinen Partner hat. *Frank* zeigt seinem Gegenüber ein Erdbeerfeld, welches die buchstäblichen Früchte ihrer gemeinsamen Zusammenarbeit mit *Joel* und *Tessa* trägt. Dies fungiert als eine zusätzliche Metapher des Einflusses der Veränderung und Resozialisierung, den *Bill* durch *Frank* erfährt.

Die Beziehung der beiden, welche nun bereits 6 Jahre hält, und die damit einhergehende tiefe emotionale Verbindung der zwei Charaktere, wird durch folgende Interaktion dargestellt:

*Bill*: „I'm sorry.“

*Frank*: „For what?“

*Bill*: „Gettin' older faster than you.“

*Frank*: “I like you older. Older means we're still here.”

*Frank*: “What?”

*Bill*: “I was never afraid before you showed up.” (Druckmann & Mazin & Hoar, 2023)

Der letzte Satz unterstreicht *Bills* vollendete Wandlung vom Einzelgänger zu einem von seinem Partner abhängigen Teil der Beziehung. Es geht nicht um seine Unfähigkeit des Weiterlebens nach einem potenziellen Ableben *Franks*, sondern um die tiefe Verbundenheit mit seinem Gegenüber und seiner völligen Hingabe zu einer anderen menschlichen Person, einer Fähigkeit, welcher zu Beginn der Handlung nicht hätte fern sein können. *Franks* Einfluss auf den charakterbasierten Wandel von *Partners* wird durch diesen Satz bestätigt.

*Franks* Aussage „Older means we're still here“ fundiert andererseits die Bedeutung von *Bills* Grundhaltung der Vorsicht und Skepsis gegenüber anderen Personen, eine Eigenschaft, die in der anschließenden Sequenz unterstrichen wird, in welcher sich die beiden einem nächtlichen Angriff von Plünderern entgegenstellen müssen. Diese Sicherheitshaltung von *Bill* dient als fundamentaler Schutz, auf Basis dessen die Handlung überhaupt erst existieren kann. Dies kann mit *Dyers* und *Halls* Erkenntnissen zur Unterscheidung zwischen dem *type* und dem novellistischen Charakter verbunden werden.

#### 4 Analyse

---

Während ein *type* eine Charakterisierung auf Basis einiger weniger leicht wiedererkennbarer Eigenschaften einer Figur ist, die sich im Lauf der Handlung nicht verändern, liegt der novellistische Charakter im Zentrum der Erzählung und weist eine Reihe an Eigenschaften und Merkmalen auf, die sich im Zuge der Geschichte nicht nur verändern und an seine Umwelt anpassen, sondern den Zuschauer\*innen langsam aufgedeckt werden.

Die Darstellung der Figuren in *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) weisen auf eine deutlich stärkere Ähnlichkeit zu dem novellistischen Charakter hin als einem *type*. Klare (queere) Verhaltensmuster werden vermieden und die Beziehung *Bill* und *Franks* stattdessen auf Basis vielschichtiger Charaktereigenschaften präsentiert, die sich im Lauf der Zeit aneinander anpassen.

In *Long, Long Time* (Druckmann & Mazin & Hoar, 2023) haben die Charaktere *Bill* und *Frank* zwar jeweilige Grundeinstellungen, diese werden aber von ihren jeweiligen Partner beeinflussen und unterziehen sich dadurch einem Wandel. Besonders ersichtlich wird dieser Effekt der zeitlichen Veränderung und Anpassung nach dem letzten Zeitsprung, der das Publikum 10 Jahre in die Zukunft führt. *Frank* sitzt mittlerweile im Rollstuhl und bittet *Bill* eines Morgens darum, ihm einen letzten Tag an Glück zu gewähren und ihn abends von seinen körperlichen Leiden zu befreien. Die Charaktere erleben einen fatalen Schicksalsschlag durch die physischen Probleme *Franks* und obwohl der Grundcharakter der beiden noch immer durch die triste Fassade leuchtet, ist ein merklicher Unterschied in ihren Verhaltensmustern zu erkennen. Die Leichtigkeit ihrer Jugend ist verloren und die Melancholie des Alters, insbesondere der Entscheidung *Franks*, übernimmt den Fokus.

Die bisherigen Charakterisierungen der Figuren, *Frank* in der Rolle des optimistischen, aktiven Partners und *Bill* als des passiveren, der Sicherheit gewidmeten Gegenübers werden im Licht ihrer alternden Körper dargestellt. *Bill* nimmt dabei noch immer die Rolle der Fürsorge ein, wenn auch nun auf einer menschlicheren Ebene durch die Verabreichung von Pillen an *Frank* und dem Aus-dem- und Ins-Bett-Heben seines Lebenspartners. *Frank* verliert dabei etwas von seiner jungen Aktivität, zeigt aber noch immer eine zu Humor bereite Einstellung.

In einer letzten Szene setzen sich die beiden Partner zu einem finalen Abendessen zusammen und die Handlung schließt sich durch eine Spiegelung ihres gemeinsamen Beginns zum Schluss ihrer Beziehung. *Bill* kocht dasselbe Gericht und serviert den Wein, den sie bereits an ihrem ersten Abend zusammen getrunken haben, bevor er *Franks* Pillen zerdrückt und in sein Glas mischt.

## 4 Analyse

---

Die folgende Interaktion beschreibt die vollendete Wandlung *Bills* von einem Einzelgänger zu einem liebevollen Ehemann:

*Frank*: „Where there already pills in the bottle?“

*Bill*: “Enough to kill a horse. This isn’t the tragic suicide at the end of the play. I’m old. I’m satisfied. And you were my purpose.”

*Frank*: “I do not support this. I should be furious. But from an objective point of view, it’s incredibly romantic.” (Druckmann & Mazin & Hoar, 2023)

Diese letzte gemeinsame Schlusszene unterstreicht die Romantisierung der Beziehung zusätzlich und verstärkt die thematische Kontrasthaltung der Folge in Bezug auf den Rest der Staffel. Die Entscheidung der Filmemacher\*innen, es *Franks* Beschluss zum Selbstmord zu machen, verweist auf die bereits formulierte Angst *Bills*, seinen Lebenspartner zu verlieren. Während die Welt von *Last of Us* (Naughty Dog, 2013, 2020; Druckmann & Mazin, 2023-heute) größtenteils von mitleidsloser und grausamer Natur ist, insbesondere da einigen anderen Figuren ihre jeweiligen Partner\*innen entrissen werden, stellt dieses poetisierte Ende einen direkten Kontrast zum Rest der Handlung dar, was vielen Kritiker\*innen aufgefallen ist.

„What makes the TV serie’s pivot to straightforward romance so strange is that it feels fundamentally opposed to the world Druckmann has created with his games.“ (Barquin, 2023)

Diese süßliche Natur der Geschichte, die in eine weitaus düstere und miserablere Rahmenhandlung eingebettet ist, stellt eine der häufigsten Kritiken der Zuschauer\*innen dar. Aufgrund dieser thematischen Kontrastierung zum Rest der Handlung wird die queere Beziehung von *Bill* und *Frank* oftmals nicht als subtil in die Welt von *Last of Us* (Naughty Dog, 2013, 2020; Druckmann & Mazin, 2023-heute) eingebaut wahrgenommen, sondern als eine vorsätzliche Ergänzung im Rahmen von Profitgewinnung durch die LGBTQ+ Community.

Dies fundiert die Theorie der multiplen Lesarten von Hall, welche in Kapitel 3.2.4 beschrieben wurde. Sein Codier/Decodier-Methode zeigt sich in den unterschiedlichen Interpretationen der Episode wie anhand des obigen Zitats dargestellt. Während manche Zuschauer\*innen die Einbettung queerer Werte und der Gleichwertung dieser mit anderen Charaktereigenschaften von *Bill* und *Frank* befürworten, kritisieren andere ebendies als zwanghafte Inklusion queerer Werte in eine Rahmenhandlung, die thematisch konträrer Natur ist.

Ein Gegenargument dieser Kritik und eine Erklärung der Entscheidung zur Einführung dieser Handlung ist die bereits angedeutete homosexuelle Identität der Charaktere in dem Videospiel von 2013. Obgleich nicht explizit erwähnt, wurde dennoch auf eine „Partnerschaft“ zwischen *Bill* und *Frank* hingewiesen und das Thema der gleichgeschlechtlichen Beziehungen wurde durch andere Charaktere von *The Last of Us* und dessen Fortsetzung repräsentiert.

### 4.1.6 Fazit

Die dritte Folge von *The Last of Us* mit dem Titel *Long, Long Time* präsentiert mit *Bill* und *Frank* eine queere Beziehung, die Richard Dyers Analyse der positiven Repräsentation in der Darstellung marginalisierter Gruppierungen exemplarisch verkörpert. Dyers Warnung vor der Vereinfachung komplexer Identitäten zu idealisierten Repräsentationen findet hier jedoch keine Anwendung. *Bill* und *Frank* werden als vielschichtige Charaktere dargestellt, deren Homosexualität nicht als definierendes Merkmal, sondern als natürlicher Bestandteil ihrer Persönlichkeiten fungiert. Die Episode vermeidet die von Dyer kritisierten Stereotypisierungen schwuler Männer und präsentiert stattdessen eine Beziehung, die durch universelle Themen wie Vertrauen, Hingabe und Verlust charakterisiert wird. *Bills* anfängliche Paranoia und *Franks* optimistische Weltanschauung schaffen eine Charakterdynamik, die über ihre sexuelle Orientierung hinausgeht und sie als vollständige Individuen etabliert.

Stuart Halls Konzept der multiplen Lesarten wird aufgrund der Rezeption der Folge besonders deutlich. Halls Codier/Decodier-Methode zeigt sich anhand der unterschiedlichen Interpretationen durch Befürworter\*innen und Kritiker\*innen. Mitglieder der LGBTQ+ Community loben die Authentizität und realgetreue Darstellung einer homosexuellen Beziehung, während andere Zuschauer\*innen die Episode als politische Agenda oder Abweichung von der Originalnarrative identifizieren. Diese voneinander divergierenden Reaktionen bestätigen Halls These, dass Bedeutung nicht in den Medientexten selbst liegt, sondern durch die kulturelle Positionierung der Rezipient\*innen konstruiert wird. Die Episode demonstriert Halls konstruktiven Ansatz zu Repräsentation, indem sie aktiv neue Bedeutungen über queere Beziehungen in post-apokalyptischen Kontexten schafft, anstatt existierende Stereotype zu reproduzieren.

Die strukturelle Integration von *Bill* und *Franks* Geschichte in die Rahmenhandlung von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) spricht für eine authentische Repräsentation der LGBTQ+ Community im Sinne von Dyers Forderung nach komplexen und mehrdimensionalen Darstellungen.

Die Folge funktioniert sowohl als eigenständige Liebesgeschichte als auch als thematische Reflexion über *Joel* und *Ellies* sich entwickelnde Beziehung im Zuge der Rahmenhandlung. Die vorsichtsbehaftete und skeptische Charakterisierung von *Bill* spiegelt jene von *Joel*, während sich die aktive und veränderungsbestimmte Natur von *Frank* jener von *Ellie* ähnelt. Diese doppelte Funktion verhindert eine tokenistische Darstellung und entkräftet Argumente zu einer oberflächlichen Einbindung queerer Charaktere ohne narrative Bedeutung. Halls These der Andersartigkeit sowohl als faszinierender als auch bedrohlicher Kraft wird insofern deutlich, als dass die Serie queere Beziehungen in einem Genre präsentiert, das traditionell von heteronormativen Überlebensnarrativen dominiert wird. Die Tatsache, dass *Bill* und *Frank* eine vollständige Episode erhalten, in denen ihre Liebesbeziehung unabhängig von der Rahmenhandlung behandelt wird, spricht für eine bewusste Entscheidung, queere Erfahrungen als zentral für das menschliche Narrativ zu positionieren, anstatt sie zu marginalisieren oder zu exotisieren.

### 4.2 *Euphoria*

„Based on an Israeli series of the same title, *Euphoria* sees Levinson bring to life the extremely rough and harrowing world of teenagers trying to navigate drugs, sex, social media nightmares, broken homes, emotional distress and other life-comes-at-you-fast adolescent issues that so many shows about teenagers can't seem to grasp or get right.” (Goodman, 2019)

Dieses Kapitel der vorliegenden Masterarbeit befasst sich mit dem zweiten Fallbeispiel des Charakters *Jules* aus der Serie *Euphoria* (Levinson, 2019-heute), die auf einer gleichnamigen Serie aus Israel basiert (*Euphoria*, 2012-2013). Um die Balance zwischen den Fallbeispielen zu garantieren, wird die Figur auch hier mittels einer einzigen Folge dargestellt. Dennoch ist es wichtig zu erwähnen, dass sich der Charakter von *Jules* im Zuge der gesamten Serie weiterentwickelt und dessen Bildschirmpräsenz im Gegensatz zu *Bill* und *Frank* nicht auf eine einzige Folge reduziert wird. Ihre Beziehung mit der Serienprotagonistin *Rue* ist von zentraler Bedeutung für ihren Charakter und auch der Grund, wieso sich die Folge dieses Fallbeispiels so intensiv damit beschäftigt.

In *Fuck Anyone Who's Not a Sea Blob* (Levinson et al. & Levinson, 2021) führt zwar der Erschaffer der Serie, Sam Levinson, Regie, die Episode zeichnet sich aber vor allem dadurch aus, dass Hunter Schafer, jene Schauspielerin, welche die Rolle der *Jules* in der Serie verkörpert, hier selbst als zusätzliche Drehbuchautorin mitwirkt. Sowie die Figur selbst identifiziert sich auch die Mimin als transgener und hat dadurch einen zusätzlichen Einblick in die Psyche von *Jules*. Die intensive Befassung mit dem Charakter im Lauf der ersten Staffel hat es ihr ermöglicht, einen umfassenden Einblick in die Träume, Ziele, Motivationen, Verhaltensweisen und das emotionale Befinden der Figur zu gewinnen und auf Basis dieses Wissens bedeutend zum kritischen Erfolg dieser Folge bei ihrem Publikum mitgeholfen.

„Schafer, likes Jules, is a trans and queer woman with acute insight into Jules' character and what she might be feeling throughout the show by virtue of experience.” (Vivek, 2022)

Während sich vor allem die erste Staffel der Serie bei Kritiker\*innen weltweit durchsetzen konnte, konnte die zweite Staffel besonders hohe Zuschauer\*innenzahlen erreichen und setzte sich als ein kommerzieller Erfolg durch. *Fuck Anyone Who's Not a Sea Blob* ist die zweite Spezialepisode, die zwischen der ersten und zweiten Staffel von *Euphoria* veröffentlicht wurde, fand bei ihrem Publikum wie auch Kritiker\*innen positive Rezeption und setzte sich als eines der besten Narrative der Serie durch. Auf der Filmkritikseite *Rotten Tomatoes* verzeichnet sie einen prozentuellen Wert positiver Bewertungen durch professionelle Kritiker\*innen von insgesamt 96, während dieselbe Zahl bei dem Publikum auf 85 % kommt. (Rotten Tomatoes, 2025b) Im Gegensatz dazu schafft es die Gesamtserie dabei nur auf 87 % des Kritiker\*innenwerts und 84 % des Gegenstücks durch die Zuschauer\*innen. (Rotten Tomatoes, 2025a)

### 4.2.1 *Jules* im Kontext der Serie

“At times, season one saw Jules boxed into the Manic Pixie Dream Girl archetype – written only as a simulacrum of a character to give meaning to Rue's life.”

„Her portrayal of Jules is phenomenal; her vulnerability is palpable. The episode is a clear indicator that Schafer wasn't being used to her full potential in season one.” (Nugent, 2021)

Die obige Kritik von Nugent zeigt die zwei Seiten von *Jules* im Zuge der Serie.

## 4 Analyse

---

Während die erste Staffel vollgepackt mit Figuren ist und sich aufgrund dessen nur begrenzt mit *Jules* befassen kann, wird deren Darstellung als der Archetyp des „*Manic Pixie Dream Girl*“ oftmals als eine unzureichende Charakterentwicklung kritisiert. Dies ist eine Problematik, die in vielen Kritiken Nährboden findet.

„In *Euphoria* we see her first through everyone else’s eyes and in other’s eyes, especially *Rue*’s, *Jules* is pretty much an angel, at least at first.”

“Through *Nate*’s eyes she’s also some sort of mystical innocent perfect being not unlike a manic pixie dream girl.” (The Take, 2023)

*Jules* wird im Zuge der ersten Staffel oftmals auf einen Nebencharakter reduziert und in Verbindung mit anderen Figuren dargestellt. Ihre Beziehung zur Protagonistin *Rue* ist dabei besonders hervorzuheben, im Rahmen welcher sie meist als ein Mittel gegen die Drogensucht ihrer Partnerin eingesetzt wird. Um ihre oft als unzureichend kritisierte Charaktererforschung auszugleichen, wurde ihr eine eigene Episode gewidmet, die sich erstmals genauer mit der Mentalität der Figur auseinandersetzt.

Die Spezialepisode *Fuck Anyone Who’s Not a Sea Blob* (The Take, 2023) gibt den Zuschauer\*innen einen genaueren Einblick in die Psyche von *Jules* und liefert dem Publikum eine zweite Perspektive auf die Ereignisse der Beziehung zwischen ihr und dem Hauptcharakter *Rue*. Während die erste Staffel der Serie die Handlung durch die Augen Letzterer präsentiert, wird *Jules* in dieser Folge aus ihrer eigenen Perspektive dargestellt und im Zuge von rund 50 Minuten den Zuschauer\*innen ein genauerer Blick auf ihren Charakter und ihre damit verbundenen inneren mentalen Kämpfe präsentiert. Viele ihrer Entscheidungen der vergangenen Staffel werden somit emotional fundiert.

„Through her own eyes though, which we don’t see as clearly until her special episode in between seasons one and two, *Jules* has her insecurities, traumas, doubts and demons.” (The Take, 2023)

“The strongest scenes are of *Jules* on the couch simply attempting to find the words for her feelings, and when the camera careens into purple-hued sex montages, your only wish is to be brought back into the calm of the therapist’s office.” (Nugent, 2021)

## 4 Analyse

---

Anhand einer Analyse dieser Folge, in welcher *Jules* im Rahmen eines Gesprächs mit ihrer Therapeutin gezeigt wird, kann diese Charakterdarstellung gründlich untersucht werden und auf die Frage von authentischer oder tokenistischer Einbindung queerer Werte eine Antwort gefunden werden.

Das Fallbeispiel von *Bill* und *Frank* wird durch dieses Exemplar queerer Repräsentation insofern erweitert, als dass es sich hierbei nicht nur um einen Unterschied in der queeren Identität der Figuren handelt – *The Last of Us* zeigt eine gleichgeschlechtliche Beziehung, während *Jules* zusätzlich den transsexuellen Aspekt der LGBTQ+ Community aufzeigt -, sondern auch in der thematischen Ansetzung der Handlung. Bei Ersterem im Rahmen einer postapokalyptischen Welt sowie erwachsener Charaktere und Letzterem im Kontext junger Erwachsener des heutigen Kaliforniens und der damit verbundenen Problematiken und Herausforderungen der *High-School-Zeit*. Um auf ein vorheriges Zitat zu verweisen, welches die thematischen Inhalte der Serie zusammenfasst:

„Based on an Israeli series of the same title, *Euphoria* sees Levinson bring to life the extremely rough and harrowing world of teenagers trying to navigate drugs, sex, social media nightmares, broken homes, emotional distress and other life-comes-at-you-fast adolescent issues that so many shows about teenagers can't seem to grasp or get right.” (Goodman, 2019)

Die Folge *Fuck Anyone Who's Not a Sea Blob* (Levinson et al. & Levinson, 2021) unterscheidet sich auch strukturell deutlich von der Episode *Long, Long Time* (Druckmann & Mazin & Hoar, 2023). Während Letztere eine Erzählung im Lauf zweier Jahrzehnte zeigt, befasst sich die Folge aus *Euphoria* (Levinson, 2019) mit einer einzelnen Therapiestunde des Charakters *Jules* nach den Ereignissen der ersten Staffel. Hier wird nicht nur auf die Wünsche und mentalen Problemstellungen der 17-jährigen Person eingegangen, sondern auch die Ereignisse der vergangenen Staffel neu aufgerollt und im Kontext der Perspektive von *Jules* betrachtet. Bestimmte Verhaltensweisen, wie eine Distanzierung zu ihrer Freundin *Rue*, können aufgrund der Erforschung von *Jules'* Charakter in dieser Folge erklärt werden und die Herausforderungen bezüglich Identitätsfindung werden im Lauf der Therapiestunde thematisiert.

Trotz der mehrheitlich positiven Kritiken bezüglich der Serie als Gesamtproduktion war es für die Serienmacher\*innen nötig, den Charakter von *Jules* in einer eigens für ihn kreierten Umgebung psychoanalytisch zu untersuchen und den Zuschauer\*innen der Serie einen detaillierteren Einblick in die Motivationen, Ängste und Identitätsfragen der Teenagerin zu gewähren.

### 4.2.2 Die Thematisierung von Substanzabhängigkeit

Der Erfolg der Serie liegt mitunter bei der positiven Publikumsresonanz durch die Charaktere *Jules* und *Rue*, welche sich im Lauf der ersten Staffel nähern und eine Liebesbeziehung beginnen. Insbesondere die Figur der *Jules* stellt dabei eine bedeutsame Repräsentation der LGBTQ+ Community dar. Ihre Porträtierung als trans- und bisexuelle Person nimmt dabei nicht den Fokus ein, sondern zieht sich hintergründig durch die Aktionen und Entscheidungen des Charakters. Der Weg, den sie wählt, wird zwar durch diese Identitäten beeinflusst, jedoch nicht bestimmt.

„Schafer's portrayal of the transgender Jules has gained significant attention as her character's arc does not focus on her transness, but rather just being a teenager who happens to be trans. Transgender characters are very seldom if ever portrayed this way.” (forsberg, 2022)

Dies unterstreicht die von Dyer formulierte Unsichtbarkeit der queeren Identität. Die trans- und bisexuelle Natur ist zwar ein fundamentaler Bestandteil von *Jules*, bestimmt aber keineswegs jeden Aspekt ihres Charakters. Ein wichtiges Beispiel hierfür ist die Geschichte rund um ihre Mutter, die in der Folge angesprochen und mit eigenen Sequenzen außerhalb der Therapiestunde gezeigt wird. Ihre Alkoholabhängigkeit führte in der Vergangenheit zu vielen Problemen und einer Distanzierung zwischen Mutter und Tochter, welche *Jules* noch immer beschäftigt. Selbst nachdem die Mutter einen Entzug startete, wollte ihre Tochter sie nicht sehen, was wiederum zu einem Rückfall führte.

*Rue* leidet ebenfalls an intensivem Drogenmissbrauch und bricht ihren Entzug im Lauf der ersten Staffel mehrmals ab. Als sich die Beziehung zwischen *Jules* und *Rue* intensiviert, schafft es Letztere, länger nüchtern zu bleiben. Dies führt dazu, dass *Jules* unterbewusst ihre negativen Gefühle zu ihrer Mutter auf *Rue* überträgt, aufgrund derer sich ähnelnden Substanzprobleme beider Personen. *Dr. Nichols* weist auf diese Verbindung hin, nachdem *Jules* sich über *Rues* Abhängigkeit von ihr beschwert.

## 4 Analyse

---

*Jules*: "I feel, like, her sobriety is, like, completely dependant on how available I am to her."

*Jules* äußert hier einen Gewissensbiss, den ihr die angebliche Verantwortung gegenüber *Rues* Nüchternheit auferlegt. Diesen emotionalen Ballast spürte sie bereits durch die Alkoholabhängigkeit ihrer Mutter, weswegen sie auf *Rues* Drogenabhängigkeit sensibler reagiert. Dies fundiert *Jules'* charakterliche Entscheidungen auf Basis vergangener Probleme bzw. Erfahrungen. *Dr. Nichols* fasst die Verbindung dieser Erfahrungen in der Episode wie folgt zusammen:

*Dr. Nichols*: „You just said you were angry at Rue for the imbalance she created in your relationship. So, would it be fair to say that you resented that imbalance? That the same person who saw you, who truly saw you, in the same way that your mom did when you were a baby, was also incapable of seeing how her addictions affected you.” (Levinson et al. & Levinson, 2021)

Die Beziehung zwischen *Jules* und *Rue* ist eine vielschichtige Erzählung zweier Personen mit nuancierten Charaktereigenschaften, gleichermaßen in den Bereichen der Identitätsfindung, wie auch Substanzabhängigkeit und den Folgen ebendieser auf jeweilige Mitmenschen. Die diversifizierte Darstellung von *Jules'* Persönlichkeit auf Basis vergangener Erfahrungen mit Substanzabhängigkeit argumentiert für eine Mehrdimensionalität des Charakters und entkräftet die Argumente einer stereotypischen Darstellung der LGBTQ+ Community. Ihre queere Identität ist somit ein Teil ihrer Persönlichkeit, genauso wie ihre vergangenen Erfahrungen und *Jules* ist weniger die Porträtierung einer einzigen Charakteristik, als viel mehr der Summe ihrer Teile.

Die Unterscheidung zwischen dem *type* und dem novellistischen Charakter ist auch hier fundamental für die Bestimmung einer authentischen Darstellung. Zum Schluss der ersten Staffel flüchtet *Jules* aufgrund emotionaler Bedrängnis und lässt ihre Partnerin *Rue* zurück. Im Lauf der Therapiestunde kann sie die damit zusammenhängenden Gefühle verarbeiten und die letzte Szene der Episode zeigt ein erneutes Aufeinandertreffen der beiden Personen. Nicht nur lässt sich im Rahmen der Folge eine vielschichtige Charakterdarstellung aufweisen, bei der die Gedanken und mentalen Problemstellungen von *Jules* nach und nach ans Licht kommen, wie das bei einem novellistischen Charakter der Fall ist, sondern die Folge dreht sich auch um sie selbst. *Jules* ist das Zentrum der Handlung und bestimmt diese aktiv mit. Wächst sie über ihre Fehler hinaus? Lässt sie ihre bisherige Erfahrung ihr Leben bestimmen?

### 4.2.3 Der Kampf um eine fluide Genderidentität

Zentral hierfür ist die Erforschung von *Jules* sexueller Identität. Ebendiese wird in dieser Folge in den Fokus gestellt. Ein wichtiger Aspekt dieser Porträtierung des Charakters basiert auf dessen jugendlicher Natur. Die mit der Trans- und Bisexualität verbundenen Probleme und Existenzfragen der Figur entstehen im Kontext des Erwachsenwerdens in der modernen Gesellschaft des 21. Jahrhunderts mit *Social-Media* und allem, was dazu gehört. Die Frage der jugendlichen Selbstidentitätsfindung ist ebenso von großer Bedeutung für *Jules* wie jene der Auslebung ihrer sexuellen Präferenzen. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf ihrem Wunsch, endlich ihre unzähligen Persönlichkeiten ablegen zu können, welche als reaktives Produkt ihrer Umwelt und Mitmenschen zu verstehen sind.

*Dr. Nichols: „You really feel like your entire existence, physically and emotionally, is, is that reactive?”*

*Jules: “What do you mean?”*

*Dr. Nichols: “That I’m not looking or talking to Jules? I’m looking at an avatar she created in reaction to the world?”*

*Jules: “Yeah. Yeah, I’m here, you know. But you’re looking at like, a million layers of other people that I’ve grabbed and clung to through my entire life.” (Levinson et al. & Levinson, 2021)*

Im weiteren Verlauf der Therapiestunde wird ersichtlich, dass sich *Jules* um die Fluidität ihrer Genderidentität bemüht und sich gegen ihre bisherig strikte Einordnung in eine einzelne Geschlechterkategorie wehrt, im Zuge derer sie sich im gesellschaftlichen Kontext als vorrangig weibliche identifizierte Eigenschaften zugeordnet hat, die sie in ebendiese Schublade stecken. Die Entfernung von einer strikten Weiblichkeit und der Annäherung zu einer zunehmenden Geschlechter-Fluidität ist einerseits ein Ziel von *Jules*, andererseits aber auch eine existenzielle Hürde, die ihre Entscheidung zur Flucht zum Schluss der ersten Staffel emotional fundiert.

*Jules: „I feel like, my entire life, I’ve been trying to conquer femininity, and somewhere along the way, I feel like femininity conquered me.” (Levinson et al. & Levinson, 2021)*

## 4 Analyse

---

Des Weiteren geht *Jules* auf eine bewertungsorientierte Kultur ein, bei welcher Mädchen sich gegenseitig mustern und einstufen, je nachdem inwiefern eine gegebene Person in die kollektive Wertvorstellung der Gruppe oder Gesellschaft passt. Dieser soziale Druck der Eingliederung ist ein zentrales Thema, mit welchem *Jules* kämpft und gegen welchen sie sich zum Vorteil ihrer Genderidentität wehren möchte.

*Jules*: „Most girls, when you first talk to them, they, like, automatically analyze and compare themselves to you. And then, you know, they start to search for where you fit in their hierarchy, and they treat you accordingly.”

*Dr. Nichols*: “What hierarchy?”

*Jules*: “Like, how close you are to what they all collectively want to be.” (Levinson et al. & Levinson, 2021)

Dieser gesellschaftliche Druck reflektiert die Ängste vieler junger Mädchen – und Buben – während ihrer Zeit in der *Highschool* und stellt die kombinierte Darstellung von geschlechterspezifischen und sexueller Identitätsfindung mit den Problematiken des Alltags junger Erwachsener dar, mit welcher sich die Serie im Detail befasst. Nicht nur die Frage um die eigene Identität als trans- und bisexuelle Person und Mitglied der LGBTQ+ Community ist eine emotionale Reise, die *Jules* beschreiten muss, sondern auch, im Kontext dieser existenziellen Fragen die Hürden des Alltags im Leben eines Teenagers zu meistern.

Diese Mehrdimensionalität der Charakterdarstellung von *Jules* weist auf die Etablierung eines novellistischen Charakters hin, anstatt der einer stereotypischen Porträtierung der Figur. Begriffe wie *Queerbaiting* und *Rainbow Capitalism* lassen sich durch die nuancierte und vielschichtige Repräsentation der LGBTQ+ Community durch *Jules* sowie weiterer Charaktere der Serie nur schwer fundieren.

Auch eine stereotypisierte Charakterisierung kann dadurch entschärft werden, da sich *Jules*‘ Charakter, und damit ihre Ziele, Motivationen, Ängste usw., durch eine Vielzahl an differenzierten Eigenschaften bildet, die alle keine Führungsposition einnehmen, sondern als kleiner Teil eines großen Ganzen dienen. Weder ihre transsexuelle Identität noch ihre Erfahrungen mit Substanzabhängigkeit bestimmen ihren Charakter. Auch Eigenschaften wie ihre Lebhaftigkeit, Vertrauenswürdigkeit und Offenheit sind Teile ihrer Persönlichkeit und tragen dazu bei, ihre Charakterisierung zu vervielfältigen.

Mehrmals in der Folge erwähnt *Jules* außerdem ihre Hormonblocker, welche sie zumindest teilweise absetzen möchte, um ihre Identität weiterhin individualisieren zu können und gegen die Obsession der Gesellschaft mit Kategorien und Beschriftung zu kämpfen.

### 4.2.4 Die Beziehung zu Rue

Dies führt zu einem weiteren Punkt ihrer Identitätsfrage, die sich nicht auf den transsexuellen Aspekt des Charakters von *Jules* bezieht, sondern sich auch mit der Frage um die bisexuelle Orientierung der Figur befasst. Während viele Mädchen sich gesellschaftlich auferlegten Kategorien und Beschriftungen fügen würden, um Männern zu gefallen und im Rahmen einer heterosexuellen Partnersuche Erfolg zu haben, hinterfragt *Jules* ihre Positionierung in dieser Thematik. Bisher hat sie sich größtenteils dieser Kategorisierung gefügt und versucht, Männer anzuziehen, nun stellt sie sich allerdings die Frage, ob diese Strategie auf Basis ihrer bisexuellen Orientierung einer grundlegenden Veränderung unterzogen werden müsste.

*Jules*: „I feel like I’ve framed my entire womanhood around men. When, like, in reality, I’m no longer interested in men.” (Levinson et al. & Levinson, 2021)

Diese grundlegenden Fragestellungen bezüglich ihrer Genderidentität und sexuellen Orientierung fundieren weitgehend die Entscheidungen, die *Jules* im Lauf der Handlung von *Euphoria* (Levinson, 2019) trifft und führen schlussendlich zu einer emotionalen Überforderung ihrerseits sowie zu ihrer Entscheidung, zum Schluss der ersten Staffel ihre Partnerin *Rue* zu verlassen, obwohl sie diese liebt. Im Lauf der Episode leitet die Therapeutin ihr Gespräch mit *Jules* mehrmals auf die Beziehung zwischen ihr und *Rue*, was zu emotional gemischten Reaktionen ihres Gegenübers führt. Gleichermaßen sind *Jules*‘ Erinnerungen an ihre Freundin schmerzhaft, wie auch von freudiger Natur. *Rue* war laut ihr die einzige Person, die durch all ihrer auferlegten Persönlichkeiten gesehen und die wahre *Jules* entdeckt hat. Diese Schilderung referenziert typische Gefühle im Rahmen der ersten großen Liebe und einer ungefilterten Auslebung der eigenen Persönlichkeit im Teenageralter.

*Jules*: „I just, I feel like Rue was the first girl that didn’t just look at me. Like, she actually saw me.”

“The me that’s underneath a million layers of not me.” (Levinson et al. & Levinson, 2021)

Die Beziehung zwischen *Jules* und *Rue*, auf welche im Kontext dieser Masterarbeit nur oberflächlich eingegangen wird, welche aber von grundsätzlicher Charakterentwicklung im Lauf der Serie selbst ist, fundiert Vielschichtigkeit von *Jules* und infolgedessen eine authentische Repräsentation queerer Themen durch eine Figur, die gleichermaßen von ihren geschlechteridentitären Zielen und Hürden wie auch teenagerspezifischen Motivationen und Herausforderungen angetrieben und beeinflusst wird. Der Charakter von *Jules* stellt einen Kampf um die eigene Identität dar und legt dabei nicht den Fokus auf die Trans- oder Bisexualität der Figur, sondern stellt diese Eigenschaften in Kombination mit den typischen Problemen junger Erwachsener dar, die in der heutigen Zeit zu erwarten sind. Diese nuancierte Darstellung einer Person der LGBTQ+ Community ist demnach tendenziell realitätsnaher als jene, welche den Fokus auf die queeren Werte und Eigenschaften einer Figur legt und dabei die anderen Aspekte eines Charakters außen vorlässt. Eine authentische Charakterdarstellung stellt alle fundamentalen Eigenschaften einer Figur in einer Gesamtheit dar, da ebendiese in der Realität genauso wenig in einem Vakuum existieren.

### 4.2.5 Fazit

In der Folge *Fuck Anyone Who's Not a Sea Blob* (Levinson et al. & Levinson, 2021-heute) der Serie *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) wird *Jules'* Charakter auf eine Weise dargestellt, die Richard Dyers Kritik an eindimensionalen Darstellungen marginalisierter Gruppierungen entgeht und über oberflächlichen Tokenismus hinausgeht. Dyers Konzept der komplexen Charakterdarstellung findet hier insofern Anwendung, als dass *Jules* nicht als idealisierte transsexuelle Figur präsentiert wird, sondern als ein fehlbarer Mensch mit widersprüchlichen Motivationen. Ihr innerer Kampf zwischen den Folgen von *Rues* Substanzabhängigkeit auf sie und ihrer Liebe zu ebendieser sind hierfür exemplarisch.

Die Folge zeigt *Jules* in einem Zustand emotionaler Verwirrung nach ihrer Entscheidung, *Rue* zu verlassen, eine Darstellung, die Dyers Forderung nach authentischen, vielschichtigen Charakteren entspricht, die über ihre Identitätsmerkmale hinausgehen. Besonders bedeutsam ist dabei, dass ihre queere Identität nicht als Problemfeld thematisiert wird, sondern als selbstverständlichen Aspekt ihrer Persönlichkeit behandelt wird, während ihre charakterlichen Konflikte aus universellen menschlichen Dilemmas entstehen.

Stuart Halls unterstützt viele der Theorien Dyers, weshalb auch seine Erkenntnisse zur Fundierung einer authentischen Repräsentation queerer Werte durch den Charakter von *Jules* genommen werden können.

#### 4 Analyse

---

Die unterschiedlichen Interpretationen von *Jules'* Verhalten – von Verständnis für ihre Selbstfürsorge bis hin zu Kritik an ihrem Egoismus durch das Zurücklassen von *Rue* – demonstrieren Halls Codier/Decodier-Methodik durch die unterschiedlichen Perspektiven verschiedener Zuschauer\*innen. Trans- oder bisexuelle Betrachter\*innen interpretieren *Jules'* Handlungen dabei oftmals durch die Linse ihrer eigenen Erfahrungen mit schwierigen Beziehungsentscheidungen, während andere Personen ihre Aktionen primär im Kontext der *Jules-Rue*-Dynamik bewerten. Diese multiplen Lesarten argumentieren für Halls These, dass Bedeutungen nicht inhärent in Medientexten existieren, sondern durch die jeweiligen kulturellen und ethischen Positionierungen der Rezipient\*innen konstruiert werden.

Die narrative Darstellung von *Jules* in dieser Episode spricht für eine authentische Repräsentation queerer Werte, die Dyers Warnung vor einer symbolischen Inklusion vermeidet. Begriffe wie das *Queerbaiting* oder *Rainbow Capitalism* können hierdurch vermieden werden. *Jules* erhält substantielle *“Screentime”* und eine vielschichtige Charakterentwicklung, die nicht sich nicht ausschließlich auf ihre trans- oder bisexuelle Identität bezieht, sondern sie als vollständigen Menschen mit eigenen Zielen und Fehlern darstellt. Die von Hall beschriebene Andersartigkeit wird durch *Jules* dabei nicht exotisiert oder pathologisiert, sondern als natürlicher Teil der menschlichen Vielfalt normalisiert.

Die Tatsache, dass die Schauspielerin Hunter Schafer ebenfalls transsexuell ist, unterstützt die Argumente einer authentischen Darstellung der *Jules* durch die Einbringung eigener gelebter Erfahrungen. Dies verhindert das, was Hall als das *„spectacle of the other“* (Hall & The Open University, 2012, S. 223) kritisiert – die voyeuristische Darstellung marginalisierter Identitäten für ein Mainstream-Publikum. Stattdessen positioniert die Episode *Jules* als handlungsfähiges Subjekt ihrer eigenen Geschichte, deren Entscheidungen aus ihrer individuellen Psychologie resultieren nicht aus stereotypischen Vorstellungen über trans- oder bisexuelle Personen.

## 5 Fazit

Die vergleichende Analyse der Charakterdarstellungen von *Bill* und *Frank* aus *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) und *Jules* aus *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) verdeutlicht die komplexen Dynamiken authentischer versus tokenistischer Repräsentation der LGBTQ+ Community in zeitgenössischen modernen Serien. Beide Produktionen demonstrieren unterschiedliche, aber gleichermaßen erfolgreiche Ansätze zur Integration queerer Identitäten in ihre narrativen Strukturen, ohne in die Fallen oberflächlicher Diversitätsdarstellung zu geraten.

Die Charaktere *Bill* und *Frank* aus *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023-heute) verkörpern Richard Dyers Ideal zu einer mehrdimensionalen Repräsentation durch ihre Darstellung als vollständige Individuen, deren Homosexualität als natürlicher Bestandteil ihrer Persönlichkeiten fungiert, ohne diese zu dominieren. Die queeren Identitäten der Figuren werden in der Serie dabei nicht in den Fokus gestellt, sondern lediglich als einer von vielen Teilen ihrer Persönlichkeiten identifiziert. Ihre Beziehung entwickelt sich organisch über Jahrzehnte weiter und vermeidet sowohl die von Dyer kritisierten Stereotypisierungen als auch den problematischen „*Bury Your Gays*“-Tropus durch ein würdevolles, gemeinsam gewähltes Ende. Die strukturelle Integration ihrer Geschichte in die Rahmenhandlung der Serie verhindert eine tokenistische Oberflächlichkeit und etabliert queere Erfahrungen als einen zentralen Bestandteil für das menschliche Narrativ.

Durch *Jules* aus *Euphoria* (Levinson, 2019-heute) wird eine noch komplexere Form queerer Repräsentation präsentiert, indem durch sie eine trans- und bisexuelle Identität mit den universellen Herausforderungen des Erwachsenwerdens verknüpft werden. Hunter Schafers Mitwirkung als Co-Autorin und ihre eigene Erfahrung als Mitglied der LGBTQ+ Community verleihen der Charakterdarstellung zusätzliche Authentizität und vermeiden das von Hall kritisierte „*Spectacle of the other*“. *Jules'* innere Konflikte entstehen aus einer Kombination verschiedener Identitätsaspekte und Erlebnisse, von Genderfluidität über Erfahrungen mit Substanzmissbrauch in der Familie bis hin zu typischen Teenager-Problemen, und schaffen dadurch einen novellistischen Charakter im Sinne von Dyer und Hall.

## 5 Fazit

---

Stuart Halls Konzept der multiplen Lesarten manifestiert sich in den beiden Fallbeispielen durch die divergierenden Zuschauerreaktionen auf die Fallbeispiele.

Während Mitglieder der LGBTQ+ Community diese beiden Darstellungen größtenteils als authentisch und respektvoll der eigenen Gemeinschaft gegenüber wahrnehmen, können andere Zuschauer\*innengruppen dieselben Inhalte als eingeschobene Agenda oder als kommerzielle Diversitätsstrategie im Sinne der Zugewinnung einer queeren Zielgruppe interpretieren. Diese Reaktionsvielfalt und unterschiedlichen Interpretationsmöglichkeiten durch die Betrachter\*innen bestätigen Halls Theorie, dass Bedeutungen nicht in den Medientexten selbst stecken, sondern durch die kulturelle und ethische Positionierung der Rezipient\*innen konstruiert werden.

Die zeitlichen und thematischen Unterschiede beider Serien – einerseits eine postapokalyptische Romanze zwischen erwachsenen Charakteren und andererseits eine moderne Erzählung um die Identitätskrisen von Teenagern der Moderne – demonstrieren die Vielseitigkeit authentischer queerer Repräsentation. Beide Fallbeispiele vermeiden die Reduktion ihrer Charaktere auf ihre sexuelle oder geschlechterspezifische Identität und präsentieren stattdessen mehrdimensionale Persönlichkeiten, deren queere Aspekte organisch mit anderen charakterlichen Eigenschaften verbunden sind und sich gegenseitig beeinflussen.

Entscheidend für die Authentizität beider Darstellungen ist dabei die Vermeidung einer Idealisierung oder Stereotypisierung der Figuren. Weder *Bill* und *Frank* noch *Jules* werden als „perfekte“ Vertreter der queeren Community dargestellt, sondern als fehlbare Menschen mit realistischen Schwächen und Widersprüchen sowie Charakterentwicklungen, die nachvollziehbar sind, ohne künstlich beschleunigt zu werden. Diese Herangehensweise entspricht Deerwaters Ruf nach einer Repräsentation der LGBTQ+ Community mittels „komplexer Geschichten“ jenseits von „Regenbogen und Sonnenschein“ und etabliert queere Charaktere als gleichberechtigte narrative Subjekte.

Die Analyse der Fallbeispiele von *The Last of Us* (Druckmann & Mazin, 2023; Druckmann & Mazin & Hoar, 2023) und *Euphoria* (Levinson, 2019, Levinson et al., 2021) zeigt, dass eine authentische Repräsentation der LGBTQ+ Community weniger durch die bloße Präsenz queerer Charaktere definiert wird, sondern durch ihre Integration als mehrdimensionale, handlungsfähige und -bestimmende Figuren, deren Identitäten als selbstverständliche Facetten ihrer Menschlichkeit behandelt werden.

## 5 Fazit

---

Beide Serien widerlegen durch ihre differenzierten und nuancierten Darstellungen der Charaktere *Bill*, *Frank* und *Jules* den Vorwurf eines *Queerbaiting* oder *Rainbow Capitalism* und etablieren bzw. fundieren neue Standards für die respektvolle Repräsentation queerer Erfahrungen in zeitgenössischen Medien.

# Literaturverzeichnis

Abbott, M., Chaiken, I., & Greenberg, K. (Writers). (2004, 2009). *The L Word* [Broadcast]. Anonymous Content, Dufferin Gate Productions, Showtime Networks.

*About GLAAD*. (2023, Januar 27). <https://glaad.org/about/>

Andrew, S. (2023, Januar 30). *How 'The Last of Us' did Bill and Frank justice – and impressed many LGBTQ fans*. CNN. <https://www.cnn.com/2023/01/30/entertainment/last-of-us-bill-frank-episode-3-cec>

Animation Magazine. (2024, April 4). *Bob Iger Addresses Criticisms About Disney's 'Woke' Content, Says You Can't Please Everyone All the Time*. Animation Magazine. <https://www.animationmagazine.net/2024/04/bob-iger-addresses-criticisms-about-studios-woke-content-says-you-cant-please-everyone-all-the-time/>

Aptaker, I., & Berger, E. (Writers). (2020, 2022). *Love, Victor* [Broadcast]. 20th Television, No Helmet Productions, Temple Hill Entertainment.

Barquin, J. (2023, Januar 29). *The Last of Us Makes an Egregious Pivot Under the Guise of Positive Representation*. Primetimer.Com. <https://www.primetimer.com/features/the-last-of-us-episode-3-queer-love-story-condescending>

Bogensperger, A. (2022, November 8). *Queerbaiting: Was bedeutet das und wieso betrifft es uns?* WARDA. <https://warda.at/magazin/lifestyle/queerbaiting-was-bedeutet-das-und-wieso-betrifft-es-uns/>

Brennan, I., Falchuk, B., & Murphy, R. (Writers). (2009, 2015). *Glee* [Broadcast]. Brad Falchuk Teley-Vision, Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Television.

Clements, R., & Musker, J. (Regisseure). (1989, November 17). *The Little Mermaid* [Video recording]. Walt Disney Pictures, Silver Screen Partners IV, Walt Disney Animation Studios.

Collins, D. (Writer). (2003, Juli 15). *Queer Eye for the Straight Guy* [Broadcast]. Bravo Original Production, Scout Productions.

Contreras, C. (2022, Juni 13). *A History of Hollywood's Representation of the LGBTQ+ Community in Films*. E! Online. <https://www.eonline.com/news/1282928/a-history-of-hollywoods-representation-of-the-lgbtq-community-in-films>

Cottrell, W., Hand, D., & Jackson, W. (Regisseure). (1937, Dezember 21). *Snow White and the Seven Dwarfs* [Video recording]. Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Productions.

Deitch, D. (Regisseur). (1985). *Desert Hearts* [Video recording]. Desert Hearts Productions, The Samuel Goldwyn Company.

Dictionary.com. (2025, August 20). *Queerbaitin*. Dictionary.Com. <https://www.dictionary.com/browse/queerbaiting>

*Die Entwicklung der LGBTQ+-Darstellung im Film*. (2024, März 4). queer.de. [https://www.queer.de/detail.php?article\\_id=48691](https://www.queer.de/detail.php?article_id=48691)

Downs, J. (2025). *The Gay Liberation Movement*. Bill of Rights Institute. <https://live-bri-dos.pantheonsite.io/essays/the-gay-liberation-movement/>

Druckmann, N., & Mazin, C. (Writers). (2023, Januar 15). *The Last of Us* [Broadcast]. Canadian Film or Video Production Tax Credit (CPTC), Government of Alberta, Naughty Dog.

Druckmann, N., & Mazin, C. (Writers)Hoar, P. (Regisseur). (2023, Januar 29). Long, Long Time [Broadcast]. In *The Last of Us*.

Dusen, C. V. (Writer). (2020, Dezember 25). *Bridgerton* [Broadcast]. Shondaland, CVD Productions.

Dyer, R. (2002). *The matter of images: Essays on representation* (2nd ed). Routledge.

Entertainment Tonight (Regisseur). (2022, Mai 1). *Ellen DeGeneres on COMING OUT in Puppy Episode (Flashback)* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=xlzR4sBMUx8>

*Euphoria*. (2012, 2013). [Broadcast]. Tedy Productions.

Euphoria Fandom. (o. J.). *Euphoria: Special Episodes*. Euphoria Wiki. Abgerufen 21. August 2025, von [https://euphoria.fandom.com/wiki/Euphoria:\\_Special\\_Episodes](https://euphoria.fandom.com/wiki/Euphoria:_Special_Episodes)

Faria, J. (2025). *Percentage of consumers thinking advertisers have a responsibility to give visibility within their content for LGBTQ people in the United States as of June 2023* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/1405014/consumers-advertisers-visibility-lgbtq-united-states/>

Ferrares, R. (2016). *Die Repräsentation von Homosexualität im Medium Fernsehen analysiert anhand des Fallbeispiels Stadtgeschichten* [Karl-Franzens-Universität Graz]. <https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/content/titleinfo/1340538/full.pdf>

Filmbildung, kinofenster.de-das O.-P. für. (o. J.). *Production Code/Hays Code*. kinofenster.de. Abgerufen 19. August 2025, von <https://www.kinofenster.de/unterrichten/filmglossar#production-code-hays-code>

Ford, T. (Regisseur). (2009). *A Single Man* [Video recording]. Fade to Black Productions, Depth of Field, Artina Films.

forsberg, clay. (2022, März 9). *Swimming In A Lagoon Of Sea Blobs*. *Medium*. <https://medium.com/@clayforsberg/swimming-in-a-lagoon-of-sea-blobs-ff567e96ed>

Frohberg, M. (2021, Juli 6). *Was bedeutet eigentlich Queercoding?* ego.FM. <https://www.egofm.de/blog/queercoding-die-darstellung-von-queerness-auf-der-leinwand>

Gerbner, G. (1969). Toward "Cultural Indicators": The analysis of mass mediated public message systems. *AV Communication Review*, 17(2), 137–148. <https://doi.org/10.1007/BF02769102>

Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with Television: The Violence Profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172–199. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1976.tb01397.x>

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The "Mainstreaming" of America: Violence Profile No. 11. *Journal of Communication*, 30(3), 10–29. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1980.tb01987.x>

Goldberg, A. E. (Hrsg.). (2024). *Rainbow Capitalism*. In *The Sage Encyclopedia of LGBTQ+ STUDIES*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071891414.n371>

Goodman, T. (2019, Juni 5). *'Euphoria': TV Review*. The Hollywood Reporter. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-reviews/euphoria-review-1215681/>

Griep, B. für politische. (2013, Mai 8). *Filmpropaganda in der NS-Zeit*. Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/themen/nationalsozialismus-zweiter-weltkrieg/geheimsache-ghettofilm/141444/filmpropaganda-in-der-ns-zeit/>

Guadagnino, L. (Regisseur). (2017). *Call Me by Your Name* [Video recording]. Frenesy Film Company, La Cinéfacture, RT Features.

Guttman, A. (2025a). *Change in media use among LGBTQ consumers in the United States as of June 2023* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/325358/change-media-use-among-lgbt-consumers-usa/>

Guttman, A. (2025b). *LGBTQ media in the U.S. - statistics & facts* [Dataset]. <https://www.statista.com/topics/5324/lgbtq-media-in-the-us/>

Guttman, A. (2025c). *Media reach among LGBTQ consumers U.S. by age 2023* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/323913/media-reach-lgbt-age-usa/>

Hall, S. & The Open University (Hrsg.). (2012). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Repr.). SAGE.

Harari, Y. N. (2024). *Nexus: Eine kurze Geschichte der Informationsnetzwerke von der Steinzeit bis zur künstlichen Intelligenz* (J. Neubauer & A. Wirthensohn, Übers.; 1. Auflage). Penguin Verlag.

Heckerling, A. (Regisseur). (1995, Juli 19). *Clueless* [Video recording]. Paramount Pictures, Robert Lawrence Productions, Scott Rudin Productions.

hemmorkro9. (2022, Juli 24). *Rainbow capitalism*. Collins Dictionary. <https://www.collinsdictionary.com/de/submission/25125/rainbow+capitalism>

Hulan, H. (2017). Bury Your Gays: History, Usage, and Context. *McNair Scholars Journal*, 21(1).

IMDb. (2025). *Euphoria—Episode list*. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt8772296/episodes/?season=3>

*Introduction to Queer Theory*. (2025, August 12). Indiana University Bloomington. <https://guides.libraries.indiana.edu/c.php?g=995240&p=8361766>

Jenkins, B. (Regisseur). (2016, November 18). *Moonlight* [Video recording]. A24, Plan B Entertainment, PASTEL.

Jenkins, D. (Writer). (2022, 2023). *Our Flag Means Death* [Broadcast]. Dive, HBO Max.

- Jo Dixon, S. (2025a). *Frequency of LGBTQ+ adults using social platforms to connect with their communities in the United States as of April 2024* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/1608960/us-lgbtq-adults-frequency-using-social-media-connect-community/>
- Jo Dixon, S. (2025b). *Share of LGBTQ+ adults who have seen anti-LGBTQ+ misinformation on digital and social platforms in the United States as of April 2024* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/1608981/us-lgbtq-adults-experiencing-anti-lgbtq-misinformation/>
- Judkins, R. (Writer). (2021, 2025). *The Wheel of Time* [Broadcast]. Sony Pictures Television, Amazon Studios, Little Island Productions.
- k.at. (2021, Juni 7). *Queer Coding: Warum haben Disney-Böswichte oft „typisch queere“ Eigenschaften?* film.at. <https://www.film.at/news/queer-coding-warum-haben-disney-boeswichte-oft-typisch-queere-eigenschaften/401156016>
- Kechiche, A. (Regisseur). (2013, Oktober 9). *La vie d'Adèle* [Video recording]. Quat'sous Films, Wild Bunch, France 2 Cinéma.
- Kelley, H. H. (1950). THE WARM-COLD VARIABLE IN FIRST IMPRESSIONS OF PERSONS. *Journal of Personality*, 18(4), 431–439. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1950.tb01260.x>
- King, J. (2022, August 31). *The Last of Us Remake Is A Sad Reminder Of Its Bury Your Gays Romance*. TheGamer. <https://www.thegamer.com/the-last-of-us-remake-bury-your-gays-ellie-riley/>
- Knuchel, L. (2023, Februar 11). *Queerbaiting: Wie ein Ausdruck sich ins Gegenteil verkehrt*. watson.ch. <https://www.watson.ch/!890161941>
- Kohan, J. (Writer). (2013, 2019). *Orange Is the New Black* [Broadcast]. Tilted Productions, Lionsgate Television.
- Koppes, C. R., & Black, G. D. (1990). *Hollywood goes to war: How politics, profits and propaganda shaped World War II movies*. University of California press.
- Laufenberg, M. (2019). *Queer Theory: Identitäts- und machtkritische Perspektiven auf Sexualität und Geschlecht* (Springer Nature 2019). Zentrum für Interdisziplinäre Frauen- und Geschlechterforschung (ZIFG), Technische Universität Berlin.
- Lee, A. (Regisseur). (2005). *Brokeback Mountain* [Video recording]. Focus Features, River Road Entertainment, Alberta Film Entertainment.
- Lee, S. (Writer). (2017, 2019). *She's Gotta Have It* [Broadcast]. 40 Acres & A Mule Filmworks, Tonik Productions.

- Lee, S. (2025, Mai 24). *Rainbow Capitalism: A Critical Analysis*. Numberanalytics.Com. <https://www.numberanalytics.com/blog/rainbow-capitalism-critical-analysis>
- Leff, L. J., & Simmons, J. L. (1990). *Dame in the Kimono: Hollywood, Censorship, and the Production Code, from the 1920s to the 1960s*. Grove Pr.
- Levinson, S. (Writer). (2019). *Euphoria* [Broadcast]. A24, Home Box Office (HBO), Little Lamb.
- Levinson, S., Schafer, H., & Leshem, R. (Writers)Levinson, S. (Regisseur). (2021, Januar 22). Fuck Anyone Who's Not a Sea Blob [Broadcast]. In *Euphoria*.
- Livingston, J. (Regisseur). (1990). *Paris Is Burning* [Video recording]. Art Matters Inc., BBC Television, Edelman Family Fund.
- Luhmann, N. (2017). *Die Realität der Massenmedien* (5. Aufl. 2017). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-17738-6>
- lunaskittlesy. (2025, August 20). *Queer coding*. Collins Dictionary. <https://www.collinsdictionary.com/submission/419215/queer+coding>
- Lyle, A., & Nickerson, B. (Writers). (2021, November 14). *Yellowjackets* [Broadcast]. Creative Engine Entertainment, Entertainment One, eOne Television.
- Mann, S. (2023, November 28). *Woke Disney admits „misalignment“ between its movies and what viewers want is harming its bottom line—After progressive Snow White reboot was pushed back for huge overhaul*. Daily Mail. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-12800623/Disney-Snow-White-woke-SEC-filing-Rachel-Zegler.html>
- Marlens, N., Black, C., & Rosenthal, D. S. (Writers)Junger, G. (Regisseur). (1997, April 30). The Puppy Episode [Broadcast]. In *Ellen*.
- Marshall, R. (Regisseur). (2023, Mai 26). *The Little Mermaid* [Video recording]. Walt Disney Pictures, Lucamar Productions, Marc Platt Productions.
- MasterClass. (2022, Oktober 24). *Queer Theory: Definition, History, and Impact*. MasterClass. <https://www.masterclass.com/articles/queer-theory>
- Micha, R. (2020, August 9). Queerbaiting: Ist wohldurchdachte, ernst gemeinte Repräsentation denn wirklich so schwer? *BLONDE MAGAZINE*. <https://blonde.de/meinung/queerbaiting-analyse>
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [PlayStation 3].
- Naughty Dog. (2014). *The Last of Us: Left Behind* [PlayStation 3].

- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [PlayStation 4].
- Nugent, A. (2021, Februar 2). Euphoria second special review: Hunter Schafer shines as provocative teen drama unfurls beyond Zendaya's Rue. *The Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/reviews/euphoria-special-review-hunter-schafer-b1792340.html>
- Nunn, L. (Writer). (2019, 2023). *Sex Education* [Broadcast]. Eleven.
- Oxford English Dictionary. (2021). *Queerbaiting*. Oxford English Dictionary. [https://www.oed.com/dictionary/queerbaiting\\_n](https://www.oed.com/dictionary/queerbaiting_n)
- Peebles, M. V. (Regisseur). (1971). *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* [Video recording]. Yeah.
- Queer coding*. (2025, August 20). Dictionary.Com. <https://www.dictionary.com/browse/queer-coding>
- Rosenfeld, J. (o. J.). *Hays Code*. Britannica. Abgerufen 19. August 2025, von <https://www.britannica.com/art/Hays-Code>
- Rotten Tomatoes. (2025a). *Euphoria*. Rotten Tomatoes. <https://www.rottentomatoes.com/tv/euphoria>
- Rotten Tomatoes. (2025b). *Euphoria: F\*ck Anyone Who's Not a Sea Blob*. Rotten Tomatoes. <https://www.rottentomatoes.com/tv/euphoria/s01.2>
- Sant, G. V. (Regisseur). (1991, Juli 20). *My Own Private Idaho* [Video recording]. New Line Cinema.
- Sant, G. V. (Regisseur). (2008). *Milk* [Video recording]. Focus Features, Axon Films, Groundswell Productions.
- Schneider, T. (2021, Juni 8). What is Rainbow Capitalism and Why is it Harmful? *LGBTQ and ALL*. <https://www.lgbtqandall.com/what-is-rainbow-capitalism-and-why-is-it-harmful/>
- ScienceDirect. (n. a.). *Cultivation Theory*. ScienceDirect. <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/cultivation-theory>
- Shaft*. (1973, 1974). [Broadcast]. CBS Studios, CBS Television Studios, CBS.
- Sharman, J. (Regisseur). (1975, September 29). *The Rocky Horror Picture Show* [Video recording]. Twentieth Century Fox, Michael White Productions.

Sherman, A. (2023, November 30). *Disney CEO Bob Iger says company's movies have been too focused on messaging*. CNBC. <https://www.cnbc.com/2023/11/30/disney-ceo-bob-iger-says-movies-have-been-too-focused-on-messaging.html>

Shrum, L. J. (2017). Cultivation Theory: Effects and Underlying Processes. In P. Rössler, C. A. Hoffner, & L. Zoonen (Hrsg.), *The International Encyclopedia of Media Effects* (1. Aufl., S. 1–12). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0040>

Simien, J. (Writer). (2017, 2021). *Dear White People* [Broadcast]. SisterLee Productions, Culture Machine, Code Red Productions.

Siroky, M. (2022, Januar 9). A Remarkable Zendaya Anchors „Euphoria“ Season 2: Review. *Consequence*. <https://consequence.net/2022/01/euphoria-season-2-review/>

Statista Research Department. (2024a). *Distribution of LGBTQ characters in primetime programming on cable networks in the 2023-2024 season, by sexual orientation* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/699407/lgbtq-characters-cable-sexual-orientation/>

Statista Research Department. (2024b). *Distribution of LGBTQ characters on broadcast networks in the 2023-24 season, by sexual orientation* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/698053/lgbtq-characters-sexual-orientation/>

Statista Research Department. (2025). *Share of respondents who identified as lesbian, gay, bisexual, transgender, or something other than heterosexual in the United States from 2012 to 2024, by generation* [Dataset]. <https://www.statista.com/statistics/719685/american-adults-who-identify-as-homosexual-bisexual-transgender-by-generation/>

Stevenson, N. (Writer). (2018, 2020). *She-Ra and the Princesses of Power* [Broadcast]. DreamWorks Animation Television, DreamWorks Animation, Mattel Creations.

Strause, J. (2017, April 28). 'The Puppy Episode' at 20: Ellen DeGeneres Looks Back in Emotional Talk Show Special. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/ellen-degeneres-puppy-episode-anniversary-ellen-star-looks-back-coming-moment-oprah-winfrey-laura-de-998408/>

Straussman, M. (2023, Juni 2). A Language Of Pride: Understand The Terms Around LGBTQ Identity. *Dictionary.Com*. <https://www.dictionary.com/e/lgbtq-terms/>

The National Association of Radio and Television Broadcasters. (1952, Januar). *The Television Code of The National Association of Radio Television Broadcasters*. National Association of Radio and Television Broadcasters.

The Take (Regisseur). (2023, Juni 10). *Euphoria's Jules: More Than a Manic Pixie Dream Girl* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=Ub5n5LlxZIM>

Vivek, A. (2022, Februar 17). LGBTQ+ representation in Euphoria. *Trinitonian*. <https://trinitonian.com/2022/02/17/lgbtq-representation-in-euphoria/>

Was ist Queer-Baiting und Queer-Coding? (2021, Mai 10). *Echte Vielfalt*. <https://echte-vielfalt.de/lebensbereiche/lgbtiq/was-ist-queer-baiting-und-queer-coding>

Waters, M. (Regisseur). (2004, April 30). *Mean Girls* [Video recording]. Paramount Pictures, Broadway Video.

Weaver, G. (2016). *'Pinkwashing'—The Politics of LGBTQ Rights in Israel/Palestine*. Leiden University.

Webb, M. (Regisseur). (2025, März 21). *Snow White* [Video recording]. Walt Disney Pictures, Marc Platt Productions.

Welch, D. (2001). *Propaganda and the German cinema, 1933-1945*. I. B. Tauris.

Willingham, A. J. (2022, April 21). *The harmful trope that's still haunting queer TV*. CNN. <https://www.cnn.com/2022/04/21/entertainment/bury-your-gays-killing-eve-lgbt-trope-cec>

words\_and\_that. (2021, Juli 26). *Queerbaiting*. Collins Dictionary. <https://www.collinsdictionary.com/submission/23843/queerbaiting>