

Bachelorarbeit

---

KONSTRUKTION VON WEIBLICHKEITEN  
IN DIGITALEN SPIELEN -  
EINE KRITISCHE ANALYSE VON  
DARSTELLUNGSFORMEN UNTER EINBEZUG VON  
SEXISMUSTHEORIEN UND STEREOTYPMODELLEN

---

Valentina Birke  
Matrikel-Nr.: 1989253

Erstprüferin:  
Prof. Dr. Frauke Schwarting

Zweitprüferin:  
Frau Herma Tewes

28. August 2014

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg Fakultät Wirtschaft und Soziales  
Department Soziale Arbeit

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Einleitung.....                                                              | 2  |
| 2. Wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema Spiel .....                    | 4  |
| 2.1 Formale Kennzeichen des Spiels nach Johan Huizinga.....                     | 5  |
| 2.2. Spielbegriff nach Roger Caillois .....                                     | 5  |
| 2.3. Grundprinzipien des Spiels nach Caillois.....                              | 6  |
| 2.3. Paidia und Ludus .....                                                     | 8  |
| 3. Videospiele .....                                                            | 9  |
| 3.1 Begriffsklärung Videospiele.....                                            | 9  |
| 3.2 Historie der Videospiele .....                                              | 10 |
| 3.2.1 Das erste Computerspiel .....                                             | 10 |
| 3.2.2 Heimspielkonsolen und Arcades .....                                       | 11 |
| 3.2.3 Videogame-Crash und Wiederauferstehung der Branche .....                  | 12 |
| 3.2.4 PC und Konsolen.....                                                      | 13 |
| 3.2.5. Nahe Vergangenheit und Gegenwart.....                                    | 14 |
| 3.3 Genres .....                                                                | 14 |
| 3.3.1. Action .....                                                             | 15 |
| 3.3.2. Adventure .....                                                          | 15 |
| 3.3.3. Strategie.....                                                           | 16 |
| 3.4. Ludologie vs. Narratologie .....                                           | 17 |
| 4. Gender .....                                                                 | 18 |
| 4.1. Sex, Gender, Doing-gender .....                                            | 18 |
| 4.2. Die Herstellung von Geschlecht im Alltag .....                             | 20 |
| 4.3. Das Konzept der hegemonialen Männlichkeit.....                             | 21 |
| 5. Geschlechterstereotype .....                                                 | 23 |
| 5.1. Messung von Geschlechterstereotypen.....                                   | 25 |
| 5.2. Exkurs: Objektifizierung .....                                             | 27 |
| 6. Sexismus - ein Definitionsversuch .....                                      | 27 |
| 6.1. Traditioneller Sexismus / offener Sexismus .....                           | 29 |
| 6.2. Moderner Sexismus / Neosexismus .....                                      | 31 |
| 6.3. Ambivalenter Sexismus.....                                                 | 32 |
| 7. Analyse von Computerspielen .....                                            | 34 |
| 7.1. Aktueller Forschungsstand.....                                             | 35 |
| 7.2. Repräsentation und Objektifizierung weiblicher Videospielecharaktere ..... | 35 |
| 7.3 Fiktionale Spielfiguren.....                                                | 39 |

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| 7.4. Narrative Darstellung von Frauen .....                   | 43 |
| 7.4.1 Die Damsel in Distress.....                             | 43 |
| 7.4.2 Mischformen des Damsel-Tropus .....                     | 44 |
| 7.4.2.1 Die Hilfreiche Damsel.....                            | 45 |
| 7.4.2.2 Die Frau im Kühlschrank - woman in refridigator ..... | 47 |
| 7.4.2.3 Die euthanasierte Damsel (euthanized Damsel).....     | 47 |
| 7.4.3. Neosexismus in Videospielen .....                      | 48 |
| 7.5 Limitierte Rollen spielbarer weiblicher Charaktere.....   | 51 |
| 7.6 Die Actionheldin/die Kämpferin .....                      | 53 |
| 8. Fazit .....                                                | 57 |

## **Anhang:**

- I. Glossar
- II. Abbildungsverzeichnis
- III. Verzeichnis der genannten Spiele
- IV. Literaturverzeichnis
- V. Eidesstattliche Erklärung

# 1. Einleitung

Der Einfluss von populärkulturellen Gütern wie Film, Fernsehen, Literatur und Musik auf geschlechts- und sexualitätsbezogene Einstellungen ist in der Soziologie sowie der feministischen Medienwissenschaft ein wichtiges und bereits breit untersuchtes Forschungsfeld. Film und Fernsehen reproduzieren beispielsweise bestehende Rollenklischees und beeinflussen die gesellschaftlichen Vorstellungen zu diesen korrelativ. Vorstellungen über Männlich- und Weiblichkeit werden in einem kontinuierlichen Prozess geprägt, aktualisiert, aber auch teilweise dekonstruiert. In populärkulturellen Gütern können somit Geschlechtstereotype beobachtet werden, die auch im gesamtgesellschaftlichen Kontext Anwendung haben (vgl. Funk-Hennigs 2011:97).

Die Wirkung populärkultureller Güter auf Konsument\*innen wird dabei unter verschiedenen Aspekten untersucht. Populärkultur umfasst verschiedene kulturelle Erzeugnisse und Alltagspraktiken. Auch die Kategorie Videospiele gehört zu den populärkulturellen Erzeugnissen. Seit 2008 sind Vertreter\*innen der Computerspielbranche im deutschen Kulturrat vertreten, in Feuilletons etablierter Zeitungen wird über Neuerungen auf dem Spielmarkt berichtet, ca. 28% der deutschen Bevölkerung spielen Videospiele (vgl. [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)).

Analysen zum Thema Computer- und Videospiele beschränken sich zumeist auf die Darstellung von Gewalt sowie das Suchtpotential von Spielen. Wissenschaftliche Auseinandersetzung mit inhaltlichen Aspekten von Videospiele sind seltener anzutreffen. Die Darstellung von Weiblichkeit in digitalen Spielen wurde in den Forschungen innerhalb der letzten Jahren jedoch vermehrt fokussiert. Frauenfiguren in Videospiele sind oftmals unterrepräsentiert und werden stereotyp dargestellt (vgl. Dietz 1998:434f). Viele Spielhersteller scheinen Frauen nicht als Zielgruppe erkannt zu haben, obwohl beinahe der Hälfte der regelmäßigen Spieler\*innen<sup>1</sup> weiblich ist (vgl. [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)). Oftmals sind für die weibliche Zielgruppe produzierte Spiele dem Sektor der *casual games*<sup>2</sup> zuzuordnen. Hier gibt es für die jüngere Generation viele Spiele, die sich thematisch mit Kochen, Schminken, Stylen, Dating usw. beschäftigen (vgl. hierzu [www.girlsgogames.com](http://www.girlsgogames.com), [www.jetztspielen.de/spiele/girls](http://www.jetztspielen.de/spiele/girls)). Der Sektor der *casual games* beinhaltet immanente Ansichten über Gender: Es werden den

---

<sup>1</sup> Das Sternchen wird in folgendem Text verwendet um zu verdeutlichen, dass es noch Lebensweisen und Realitäten jenseits einer eindeutigen Zuordnung in männlich oder weiblich gibt.

<sup>2</sup> Kursiv gedruckte Ausdrücke, die nicht im Text erklärt werden, können im Glossar im Anhang nachgelesen werden.

Spieler\*innen hauptsächlich weiblich konnotierte Tätigkeiten angeboten, bei denen Frauen\* im Innenbereich zu verorten sind (Kochen, Schminken). So lernen Spieler\*innen anhand von stereotypen Rollenklischees implizite Weiblichkeitskonzepte (vgl. Klug 2010:2). In *casual games* werden meist jedoch keine komplexeren Geschichten, anhand derer die stereotypen Vorstellungen von Geschlecht aufgelöst werden könnten, erzählt. Andere Videospiele aber beinhalten dieses Potential. Die modernen Spiele sind zum Teil mit filmähnlichen Geschichten ausgestattet, die eine Charaktertiefe bei den Protagonist\*innen sowie anderen Spielfiguren zulassen.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, ob stereotype Weiblichkeitskonzepte in digitalen Spielen für Erwachsene reproduziert werden sowie mit möglichen Sexismen in der Darstellung von Weiblichkeit. Gegliedert ist diese Untersuchung in drei Ebenen, die äußere Erscheinung sowie die Repräsentation von weiblichen Charakteren, die narrative Darstellung von Frauenfiguren sowie die exemplarische Abarbeitung an dem Stereotyp der Kämpferin.

Thematische Schwerpunkte sind hierbei, inwiefern Frauenfiguren in Videospiele sichtbar sind und ob sie eine tragende Rolle spielen. Nachdem die Frage der quantitativen Repräsentation weiblicher Videospielecharaktere geklärt ist, rückt die Frage der verschiedenen Darstellungsformen in den Fokus; mit welchen stilistischen Mitteln werden Spielfiguren als weiblich markiert? Als letzter Punkt erfolgt eine inhaltliche Analyse verschiedener Stereotype, welche exemplarisch an Spielen erläutert werden.

Zunächst ist hierzu eine theoretische Auseinandersetzung mit dem Konzept des Spiels und der gesellschaftlichen Bedeutung von Spielen wichtig.

Eine Auseinandersetzung mit Sexualitätsstereotypen, dem theoretischen Konzept Gender und Sexismustheorien ist ebenfalls von Nöten um diese im Kontext von Videospiele einzusetzen. Da es sich bei Videospiele um ein künstlich geschaffenes Produkt handelt, können hier, wie auch in andern Medien, stereotype Vorstellungen von Weiblichkeit beobachtet werden. Luhmann beschreibt Massenmedien, zu denen auch Videospiele gehören, als ein geschlossenes soziales System, dass der Gesellschaft als Mittel zur Selbstbetrachtung- und Untersuchung dienen kann. Somit haben Massenmedien das Potential aufzuzeigen, welche sexualitätsbezogenen Einstellungen in der Gesellschaft vorherrschen (vgl. Luhmann 2004, S. 27ff.).

Hierbei muss eine starke Eingrenzung des Spielmarktes erfolgen: Es werden lediglich Spiele untersucht, die im Mainstream-Bereich angesiedelt sind<sup>3</sup>. Des Weiteren konzentriert sich diese Arbeit auf den europäischen und US-amerikanischen Markt. Die Betrachtungen schließen zum Teil japanische Spiele mit ein, jedoch wäre eine Konzentration auf den japanischen Markt aufgrund der verschieden gewachsenen Gender-Begriffe und Stereotypmodelle nicht zielführend<sup>4</sup>. Zudem werden bei der Analyse Rollenspiele, die den Spielenden die Gestaltung und das Geschlecht des *Avatars* offen lassen nur am Rande thematisiert, da dort die Auswahl des Geschlechtes meist keinen Einfluss auf die Geschichte hat und in solchen Spielen die Charaktereigenschaften des Protagonisten nicht das herausstechendes Merkmal der Figuren bilden.

## 2. Wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema Spiel

Um sich mit stereotypen Darstellungen in Videospiele zu beschäftigen ist es zunächst von Nöten das Medium Spiel einzuordnen. Die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema Spiel steht noch nicht lange im Fokus wissenschaftlicher Arbeiten. Als einer der Pioniere der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Spiel gilt Johan Huizinga. Er stellte 1938/39 dem anthroposophischen Erklärungsmodell des Homo Faber<sup>5</sup> das, als gleichwertig zu betrachtende, Modell des Homo Ludens<sup>6</sup> zur Seite. In seinem gleichnamigen Werk stellte er die gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung des Spielens heraus. Gemäß Huizingas Definition entfaltet sich „(...) *menschliche Kultur im Spiel - als Spiel (...)*“ (Huizinga 1956:7). Aufgrund dieser Kulturfunktion des Spiels und des Spielens erhalte das Modell des Homo Ludens laut Huizinga seinen Platz neben dem Homo Faber (vgl. Huizinga 1956:7). Auf das Werk Homo Ludens bauen sich auch heute noch theoretische Auseinandersetzungen mit (Computer-)Spielen auf. Vor allem die Herausstellung der Kulturfunktion und die Selbstverständlichkeit des Spielprozesses bilden den Kernpunkt seiner Arbeit.

---

<sup>3</sup> Mainstream wird in dieser Arbeit an Verkaufszahlen gemessen.

<sup>4</sup> In japanischen Videospiele können z.T. andere Männlich- und Weiblichkeitsideale, die Bishonen und Kawaii-Kultur beobachtet werden, die auf westliche Vorstellungen von Gender nicht/wenig zutreffen.

<sup>5</sup> Homo Faber, lateinisch für „der schaffende Mensch“.

<sup>6</sup> Homo Ludens, lateinisch für „der spielende Mensch“.

## 2.1 Formale Kennzeichen des Spiels nach Johan Huizinga

Die formalen Kennzeichen des Spiels stellen die Basis Huizingas Abhandlung dar:

Spielen ist laut Huizinga zunächst immer eine freiwillige Handlung. Erst sekundär, durch die Kulturfunktion des Spiels, „(...) *treten die Begriffe Müssen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in Verbindung.*“ (Huizinga 1956: 15). Die Spielenden müssen jederzeit die Möglichkeit haben den Spielvorgang abubrechen. Verschließt sich ein Spielender der Kommunikation und der Interaktion mit den Mitspielenden so wird das Spiel beendet (vgl. Thimm/Wosnitza 2010:38). Daraus erfolgt eine „*Handlungsnotwendigkeit*“, oder auch Interaktionszwang, für die Spielenden (a.a.o.:40). Unmittelbar mit diesem ersten Punkt hängt das zweite Merkmal zusammen: Spielen ist klar vom Alltag getrennt und ermöglicht das Heraustreten aus eben diesem. Huizinga legt Wert auf den Punkt, dass Spielen aus einem Selbstzweck heraus geschieht und nicht um bestimmte Zwecke zu erfüllen (vgl. Huizinga 1956:16). Die Kulturfunktion (das Heraustreten aus dem Alltag) steht für Huizinga nicht im Widerspruch zum Selbstzweck, da „*die Ziele, denen es [das Spielen] dient, [...] selber außerhalb des Bereichs des direkt materiellen Interesses oder der Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten [liegen].*“ (Huizinga 1956:16). Die zeitliche Abgeschlossenheit und Begrenztheit sowie die Wiederholbarkeit sind weitere Merkmale des Spiels. (Huizinga 1956:17f). Hierbei ist auch wichtig, dass das Spiel in einem geschützten Raum, einem Spielplatz, stattfindet. Als letztes Kennzeichen nennt Huizinga das Spannungselement. Die Spielenden wollen eine Entspannung erlangen, indem sich eine Ungewissheit oder Chance auflöst. Diese Ungewissheit steht immer im Zusammenhang mit dem Einhalten der Spielregeln (vgl. Huizinga 1956:18f).

## 2.2. Spielbegriff nach Roger Caillois

Roger Caillois bezog sich in seinen Arbeiten 20 Jahre später zum Thema Spiel auf Huizinga und entwickelte dessen Thesen weiter. Auch Caillois nennt als erstes formales Kennzeichen, dass Spiel immer eine freie Betätigung ist, zu der Menschen nicht gezwungen werden können, ohne dass das Spiel seinen „*fröhlichen Unterhaltungscharakter*“ verliert (vgl. Caillois 1960:16). Das zweite Kennzeichen, Spiel als eine räumlich und zeitlich begrenzte Betätigung, ist bei Caillois ebenso wie bei Huizinga zu finden (ebd.). Als drittes nennt Caillois, dass Spiel eine Betätigung mit ungewissem Ausgang und Ablauf ist. Trotz des Zwanges zu einem Er-

gebnis zu kommen, dem das Spiel oftmals unterlegen ist, muss den Spielenden laut Caillois Bewegungsfreiheit zugebilligt werden, da diese Bewegungsfreiheit unmittelbar zum Vergnügen des Spiels gehört (Caillois 1960:14). Als viertes Kennzeichen nennt Caillois, dass Spiel eine unproduktive Betätigung ist, bei der „(...) *weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element (...) erschaffen wird.*“ (ebd.). Es kann bei Spielen zwar eine Verschiebung des Eigentums zwischen den Spielenden geben, jedoch ist diese Verschiebung identisch mit der Ausgangssituation. Es wird also nichts Neues erschaffen, sondern Besitz lediglich verschoben (ebd.). Ein weiteres formales Kennzeichen ist, dass Spiel Regeln und Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für einen gewissen Zeitraum neue, allein gültige Gesetze erschaffen (ebd.).

Der sechste und letzte Punkt nach Caillois ist, dass Spiel eine fiktive Betätigung ist, die „(...) *von einem spezifischen Bewusstsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in Bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird.*“ (ebd.).

### 2.3. Grundprinzipien des Spiels nach Caillois

Roger Caillois entwickelte Huizingas Konzept weiter und schlug die Einteilung von Spielen als anthropologisches Phänomen in vier Grundprinzipien, auf welche alle Spiele zurückzuführen sind, vor (vgl. Pacher 2007:16f). Zum Einen umfasst dies das Prinzip des agôn (Wettkampf). In dieser Kategorie sind Spiele gefasst, in welcher die Spielenden sich miteinander messen. Bei agôn ist die Zielsetzung des Spiels einen Gewinner zu ermitteln, somit ist diese Spielkategorie von Rivalität geprägt, welche meist „(...) *auf eine einzige Eigenschaft abzielt (Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft, Gedächtnis, Geschicklichkeit, Einfallsreichtum) und ohne jede äußere Hilfe innerhalb festgelegter Grenzen zum Austrag gebracht wird, so dass der Gewinner unbedingt als Bester einer bestimmten Leistungskategorie hervortritt.*“ (Caillois 1969:21). Um dieser Rivalität und dem anschließenden Triumph eines Spielenden einen Wert zu verleihen dienen die Spielregeln meist dazu, eine künstliche Chancengleichheit herzustellen. Beispiele für Spiele dieser Kategorie sind Tennis, Fußball und Schach (vgl. Caillois 1960:21ff).

Das Spielprinzip alea (Zufall) bezeichnet eine Gruppe von Spielen die, im Gegensatz zu den agonalen Spielen, auf von den Spielenden nicht zu beeinflussenden Komponenten beruhen.

Bei alea geht es demzufolge nicht darum „(...) einen Gegner zu besiegen, als vielmehr das Schicksal zu bezwingen.“ (Caillois 1960:24). Das Gewinnen eines Spiels, welches vom Prinzip des alea bestimmt wird, sagt also nichts über die Fähigkeiten des Gewinnenden aus. Die Spielenden verhalten sich vielmehr passiv. Spiele, die diesem Spielprinzip folgen, sind Roulette, Lotterie und Würfelspiele (vgl. Caillois 1960:24ff).

Viele Kartenspiele verbinden alea und agôn miteinander, da auch der Zufall im Wettkampf eine Rolle spielt (vgl. Pacher 2007:17).

Die Kategorien von agôn und alea unterliegen in ihren Regeln jeweils dem Versuch eine vollkommene Gleichheit der Spielenden zu erschaffen. Diese künstliche Chancengleichheit existiert in der Realität nicht. Die Realität wird, um dem Alltag zu entfliehen, zu einer anderen umgestaltet (vgl. Caillois:1960:27).

Die Kategorie des mimicry (Maske) ist ein weiteres der Grundprinzipien. In dieser Kategorie finden sich Illusions- und (kindliche) Nachahmungsspiele sowie Theaterstücke. Auch hier wird versucht dem Alltag zu entfliehen, jedoch wird bei mimicry nicht die Welt umgestaltet, sondern die Spielenden werden zu illusionären Figuren. Sowohl die Spielenden, als auch das Publikum - indem es sich mit bestimmten Figuren identifiziert - (beispielsweise von Theaterstücken oder auch sportlichen Events) betreiben mimicry (vgl. Caillois 1960:32ff). Das Publikum eines sportlichen Wettkampfes (agôn) betreibt durch seine Identifikation mit den Sportler\*innen mimicry, denn: *„Die Zuschauer begnügen sich keineswegs damit, die von ihnen bevorzugten Athleten (...) mit der Stimme oder mit Gesten zu ermuntern. Eine physische Ansteckung bringt sie dazu, die Haltung des Menschen (...) nachzuvollziehen, um sie auf diese Weise anzutreiben, so wie ein Kegelspieler seinen Körper in die gleiche Richtung neigt, in die er die schwere Kugel am Ende dirigieren will.“* (Caillois 1960:31)<sup>7</sup>. Mimicry weist alle der von Caillois entwickelten Züge des Spiels mit einer Ausnahme auf. Die mimicry ist nur einer einzigen Regel unterworfen: Dass weder Publikum noch Spielende die Illusion für einen gewissen Zeitraum zerstören (vgl. Caillois 1930:31).

Ilinx (Rausch) *„(...) fasst jene Spiele zusammen, die auf dem Begehren nach Rausch beruhen und deren Reiz darin besteht, für einen Augenblick die Stabilität der Wahrnehmung zu stören*

---

<sup>7</sup> Dies ist übrigens auch bei Spieler\*innen von computerbasierten Rennspielen zu beobachten. Wenn in einem Rennspiel beispielsweise eine Kurve gefahren wird, tendieren die meisten Spielenden dazu sich in Richtung der Kurve zu neigen.

*und dem klaren Bewusstsein eine Art [...] Panik einzuflößen.*“ (Caillois zitiert nach Pacher 2007:17). Unter *ilinx* fallen vor allem Bewegungsformen, welche einen Rausch verursachen können, wie z.B. Tanzen, Drehen, Schweben, Fallen etc. Es geht in dieser Kategorie hauptsächlich darum, sich in einen tranceartigen Betäubungszustand zu versetzen. Auch in dieser Kategorie reichen die Spiele von kindlichen Drehspielen bis hin zu Aktivitäten, die auch von Erwachsenen betrieben werden, wie z.B. Achterbahnfahrten und Geschwindigkeitsrausch.

### 2.3. Paidia und Ludus

Innerhalb dieser vier Kategorien existieren nach Caillois zwei Pole, zwischen denen die verschiedenen Spiele (und Spielkategorien) angesiedelt sind: Paidia und Ludus.

Unter Paidia versteht Caillois ein freies Spiel ohne fixe Regeln, welches sich schon (und gerade dort) im Säuglingsalter beobachten lässt. Das elementare Bedürfnis nach Bewegung und Lärm ist hier der Antrieb für die ungeordnete Tätigkeit. Auch relativ spontane Manifestationen des Spieltriebes sind hier gemeint (also z.B. das Umherkreisenlassen eines Stiftes) (vgl. Caillois 1960:37ff). Im Allgemeinen haben die ersten Manifestationen des paidischen Spieltriebes keine Namen. Sie sind eher der Trieb, Dinge beispielsweise anzufassen und zu schmecken. Durch das Erlernen von Konventionen und Techniken sowie durch die Bereitstellung von Utensilien (Spielzeug) werden die Spiele später geordneter, sind aber trotzdem aufgrund ihrer Ziellosigkeit noch paidia zuzuordnen. Spielen mit Puppen, Drachensteigen und unregelter Wettlauf sind einige Beispiele von paidia (vgl. Caillois 1960:39).

Ludus bezeichnet Spiele mit komplexeren (externen) Regeln als paidia, also das geordnete Spiel. Beispiele hierfür sind Lotterie, Puzzle, Kreuzworträtsel. *„Im Allgemeinen kommt das ludus dem primitiven Bedürfnis sich auszutoben und sich an der Überwindung willkürlich aufgestellter und ständig erneuerter Hindernisse zu ergötzen entgegen.“* (Caillois 1960:43).

Der Videospieltheoretiker Gonzalo Frasca (2001) hat den Begriff ludus in seiner Arbeit von Caillois übernommen und teilweise erweitert; so schreibt er: *„I propose to use Caillois' terms, but with a slight change on their meaning. While Caillois stated that the difference between paidia and ludus was the complexity of their rules, I will use the term ludus to refer the games that have a result that defines a winner and a loser.“* (Frasca 2001:9). Laut Frasca bezeichnet ludus also ein Spiel, das Gewinner\*innen und Verlierer\*innen produziert. Diese Weiterent-

wicklung von Caillois Begriff stellt den Unterschied zwischen paidia und ludus deutlich heraus. Paidia und ludus sind laut Caillois jedoch lediglich Pole, zwischen denen sich verschiedene Spiele in Abstufungen ansiedeln.

### 3. Videospiele

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Geschichte und den Merkmalen digitaler Spiele. Um sich gegenstandsadäquat mit der Konstruktion von Weiblichkeiten in Videospiele zu befassen, ist es notwendig computerspielerische Inhalte erfassen zu können. Genretypische Merkmale und differente Ansätze in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Spielen werden im Folgenden thematisiert.

#### 3.1 Begriffsklärung Videospiele

Zunächst muss geklärt werden, worum es sich bei Videospiele/ digitalen Spiele/ Computerspielen handelt. Digitale Spiele sind unter zwei Aspekten zu betrachten: Zum einen sind sie Unterhaltungsmedien (Spiele) und zum anderen informationsverarbeitende Systeme (Software) (vgl. Jantke 2006:3). Jantke warnt allerdings davor, digitale Spiele ausschließlich als komplexe IT-Systeme zu verstehen, da ansonsten die soziale Bedeutung der Spiele ignoriert werden würde (vgl. Jantke 2006:3).

Digitale Spiele sind Programme (Software), die es den Spielenden ermöglichen interaktiv ein Spiel zu spielen.

In der englischsprachigen Literatur hat sich der Begriff videogames (bzw. video games) etabliert, wohingegen in deutschen Texten oftmals das Wort Computerspiele verwendet wird. Der Begriff Videospiele wird im deutschsprachigen Raum oftmals für Konsolenspiele - also Spiele die für einen bestimmten Hardwaretyp (z.B. Xbox oder Playstation) entwickelt wurden - verwendet. Unter Computerspielen sind üblicherweise Spiele gefasst, die auf dem PC gespielt werden (vgl. Pacher 2007:21). In dieser Arbeit werden die Begriffe Computer- und Videospiele sowie die Begrifflichkeit digitale Spiele synonym verwendet, was die Zitierfähigkeit englischsprachiger Texte erleichtert. Diese Arbeit schließt sich der Definition Gonzalo Frasca an, der Computer und Videospiele als: „(...) *any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal*

*computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.*“ (Frasca 2001:4) definiert.

Digitale Spiele beinhalten die identischen Merkmale, die Huizinga und Caillois für analoges Spielen herausgearbeitet haben; so stellt ein digitales Spiel ebenfalls einen geschlossenen Raum dar, in dem die Handlungen ohne Folge für die Realität bleiben. Eine weitere Gemeinsamkeit bildet die Freiwilligkeit des Spiels, welche auf Interaktions- bzw. Kommunikationszwang beruht, was Klimmt als Input-Output-Loop bezeichnet (vgl. Klimmt 2006:75).

## 3.2 Historie der Videospiele

Die Videospiele haben sich in ihrer relativ kurzen Geschichte rasant weiterentwickelt. Von analogen Spielen zu Computern, die ganze Räume einnehmen, bis hin zu *handheld*-Konsolen. In folgendem Kapitel wird die Geschichte der Videospiele und der Konsolen dargestellt. Um sich mit den Inhalten von Videospiele auseinandersetzen, ist ein Überblick über verschiedene technische Entwicklungen unumgänglich.

### 3.2.1 Das erste Computerspiel

Noch bevor der erste digitale Computer entwickelt wurde entstand TENNIS FOR TWO<sup>8</sup>, das erste Computerspiel. TENNIS FOR TWO ist ein abstraktes Tennisspiel, bei dem das Spielfeld seitlich zu sehen ist, die Spielenden konnten den Ball mittels eines Knopfdrucks von einer Seite zur anderen schlagen. Entwickelt wurde es 1958 von dem Physiker Willy Higinbotham. Higinbotham entwickelte TENNIS FOR TWO für den Tag der offenen Tür des Forschungszentrums „Brookhaven National Laboratory“ um in der Bevölkerung, welche dem Forschungszentrum aufgrund seiner riesigen Computer skeptisch gegenüberstand, Akzeptanz für die Arbeit mit Computern zu schaffen. TENNIS FOR TWO war ein großer Erfolg, wenn auch nicht für den Heimgebrauch geeignet, da der Computer fünf Meter groß war.

Noch vor TENNIS FOR TWO wurde 1952 OXO (auch: Noughts and Crosses), eine Tic Tac Toe-Variante, auf einem EDSAC-Computer von A. Sandy Douglas entwickelt. OXO wird

---

<sup>8</sup> Die Hardware für „TENNIS FOR TWO“ bestand aus einem Analogcomputer und einem kleinem Oszilloskop. Analogcomputer wurden nicht im heutigen Sinne programmiert, sondern es wurden eigens für bestimmte Programme Hardwarekomponenten konstruiert.

oftmals als das erste Computerspiel bezeichnet. Hier gehen die Meinungen jedoch auseinander, da OXO mit einer akademischen Absicht entwickelt wurde. A. Sandy Douglas programmierte OXO für seine Dissertation über Mensch-Computer-Interaktion. Somit sehen viele Theoretiker\*innen TENNIS FOR TWO als erstes digitales Spiel an, da es zu Unterhaltungszwecken programmiert wurde.

### 3.2.2 Heimspielkonsolen und Arcades

Der Fernseh- und Elektronikingenieur Ralph Bear entwickelte bereits 1966 die Idee zu einer Heimvideospielekonsole und meldete ein Patent für einen „Television Gaming and Training Apparatus“ an. 1968 erschien dann der erste Prototyp. Es dauerte jedoch noch weitere vier Jahre bis 1972 die Heimvideospielekonsole vom Fernsehhersteller Magnavox unter dem Namen „Odyssey“ kommerziell vertrieben wurde. Im Gegensatz zu den heutigen Konsolen besaß der Magnavox Odyssey keine *CPU* oder Arbeitsspeicher, so musste sich bei TABLE TENNIS (Magnavox/Magnavox 1972)<sup>9</sup> der Spielstand noch selber gemerkt werden (vgl. Pias 2003:5).

Die Spiele des Magnavox Odyssey stellten - aus heutiger Sicht - eher eine Erweiterung von Brettspielen, als Konsolenspiele im eigentlichen Sinn dar. Es wurden Folien auf den Fernsehbildschirm geklebt, welche das Spielfeld abbildeten. Die Spielfeldbegrenzung wurden also nicht programmiert und hatten somit keine Auswirkung auf den Spielverlauf. Es musste also davon ausgegangen werden, dass die Spielenden regelkonform spielten.

Ebenfalls 1972 erschien das Spiel PONG (Atari/Atari 1972) von der frisch gegründeten Firma Atari. Atari entwickelte seine Spiele nicht für den Heimgebrauch, sondern vielmehr für die Spielhallen - sogenannte arcades. Im Gegensatz zu Table Tennis von Magnavox konnte die Arcade-Version von PONG die Punkte zählen. 1975 veröffentlichte die Firma Atari seine erste Heimspielkonsole Home-Pong. Home-Pong verhalf dem Videospiel zu einem Durchbruch. Es existierten innerhalb kurzer Zeit unzählige Home-Pong-Ableger und Klone von anderen Firmen. 1977 gelang Atari ein weiterer großer Durchbruch: die Spielkonsole Atari VCS -Video Computer System. Auf der Atari VCS<sup>10</sup> konnten erstmals mehrere Spiele auf derselben

---

<sup>9</sup> Bei Spieltiteln steht in der Klammer immer zuerst die Entwicklerfirma, danach der *Publisher* und das Veröffentlichungsdatum.

<sup>10</sup> Die *Atari VCS* wurde 1982 umbenannt in *Atari VCS 2600* oder kurz: *Atari 2600*

Konsole gespielt werden. Möglich wurde dies durch die Entwicklung von Speichermodulen<sup>11</sup> (cartridges), welche in die Konsole gesteckt werden konnten.

Innovationen, wie zum Beispiel SPACE INVADERS (Taito/Midway Games 1978) und PACMAN (Namco/Midway Games 1980), kamen fast ausschließlich von japanischen Videospielherstellern.

### 3.2.3 Videogame-Crash und Wiederauferstehung der Branche

Die amerikanischen Hersteller behielten die bewährten Spielkonzepte bei. Dies und die Überschwemmung des Marktes mit minderwertigen Spielen führte unter anderem 1983 zum Kollaps der (nordamerikanischen) Videospiegelindustrie (vgl. Kent 2001:220ff). Beinahe alle Unternehmen zogen sich aus der Branche zurück. Der japanische Markt florierte weiterhin und 1985 veröffentlichte die japanische Firma Nintendo, die 1981 schon große Erfolge mit dem *arcade-game* DONKEY KONG (Nintendo/Nintendo 1981) verbuchen konnte, ihr Nintendo Entertainment System (NES)<sup>12</sup> in Nordamerika<sup>13</sup>. Einer der Gründe für den Niedergang von Atari und anderen Spielherstellern war die Flut an schlechten Spielen, auf welche sie aufgrund der unzureichend geregelten Lizenzvereinbarungen kaum Einfluss hatten. Um dies zu umgehen setzte Nintendo Verträge mit Spielherstellern auf, welche sie dazu verpflichtete nicht mehr als fünf Titel pro Jahr herauszubringen. Zudem verpflichteten sich die Hersteller dazu, die Spieltitel 2 Jahre exklusiv für Nintendo zu produzieren (vgl. Arsenault 2008:110).

Nintendo vergab die Spiellizenzen nach strengen Kriterien. Die „NES Game Standards Policy“ verbot:

*„(...) illegal drugs, explicit or suggestive sexuality, alcohol, smoking materials, graphic depictions of death, gratuitous or excessive violence, foul language, and ethnic, religious, nationalistic, or sexual stereotypes of language or symbols.“* (Arsenault 2008:111)<sup>14</sup>.

---

<sup>11</sup> Bei den Speichermodulen sind die Daten in elektronischen Bausteinen gespeichert. Es wird der Konsole ein Read-Only-Speicher (ROM) hinzugefügt, auf welcher die Spieldaten gespeichert sind.

<sup>12</sup> Der NES wurde in Japan bereits 1984 unter dem Namen *Famicom* (Kurz für *Family Computer*) eingeführt. (vgl. Nintendo of Europe )

<sup>13</sup> 1986 wurde der NES in Europa veröffentlicht. (Vgl. [www.Nintendo.de](http://www.Nintendo.de))

<sup>14</sup> Mit der „NES Game Standards Policy“ wollte Nintendo sich vor schlechter Publicity durch Spiele wie CUSTER’S REVENGE (Mystique/Mystique 1982) schützen. CUSTER’S REVENGE wurde für die Atari 2600 entwickelt und löste eine große Kontroverse aus. Der/Die Spieler\*in steuert den nackten George Custer, welcher eine, an einem Matorpfahl festgebundene, Indianerin vergewaltigen will. Dieses Spiel hat Ataris Bild in der Öffentlichkeit stark geschadet, auch wenn Atari nicht der Entwickler des Spiels war (vgl. Arsenault 2008:110).

Trotz dieser, oftmals als Zensur bezeichneten, Richtlinien verkaufte sich der NES „(...) über das gesamte Jahrzehnt hinweg besser als alle seine Vorgänger, insgesamt 60 Millionen mal“ (Pacher 2007:32). Dies lag nicht zuletzt an den von Shigeru Miyamoto konzipierten Spielhits wie THE LEGEND OF ZELDA (Nintendo / Nintendo 1986) und SUPER MARIO BROS. (Nintendo/Nintendo 1985). Der Marktanteil von Nintendo lag 1987 zwischen 87% und 93% (vgl. Arsenault 2008:110).

Ernstzunehmende Konkurrenz erhielt Nintendo erst Anfang der 1990er Jahre durch den japanischen Hersteller Sega, welcher eine Konsole mit *16-Bit-Technologie* auf den Markt brachte. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wurde deutlich, dass die Kund\*innen nur mit neuen technologischen Entwicklungen gehalten werden konnten (vgl. Pacher 2007:33).

### 3.2.4 PC und Konsolen

Auch der Markt der PC-Spiele entwickelte sich Anfang der 1990er Jahre weiter. Auf den Heimcomputern konnte (im Gegensatz zu den 16-Bit-Konsolen) bereits eine 3-D-Grafik umgesetzt werden. Zudem wurden für Computerspiele schon CD-ROMs<sup>15</sup> benutzt, welche höhere Speicherkapazitäten als cartridges und Disketten hatten, somit konnten komplexere Spiele gespielt werden. Die 1991 gegründete Firma id software, welche schon das erfolgreiche Spiel COMMANDER KEEN (id software/Apogee Games 1990)<sup>16</sup> herausgebracht hatte, entwickelte Anfang der 1990er WOLFENSTEIN 3D (id software / Apogee Games 1992) und DOOM (id software et al./Bethesda et al. 1993). Besonders um DOOM entwickelte sich ein Hype. DOOM gilt als Meilenstein der Computerspielbranche, da es dem 3-D *Ego-Shooter*-Genre zu einem massentauglichen Durchbruch verhalf und bis heute gültige Standards<sup>17</sup> für *Ego-Shooter* erschuf (vgl. Kent 2001:459f). DOOM konnte als Netzwerk-Spiel gespielt werden und es bildete sich eine eigene Subkultur rund um LAN-Partys (vgl. Pacher 2007:34). Auch die Spielkonsolen zogen nach und nutzten CD-ROMs als Speichermedium und 3D-Grafik. 1994

---

<sup>16</sup> Tim Hall und John Carmack, die Gründer von id software arbeiteten noch vor der offiziellen Gründung ihrer Firma in ihrer Freizeit an COMMANDER KEEN. COMMANDER KEEN war für damalige Verhältnisse revolutionär, da es an PCs bis dato nur schlecht möglich war *side-scroller* zu spielen.

<sup>17</sup> Zum Beispiel verschiedene Munitionstypen für die unterschiedlichen Waffen, 3D-Grafik, vernetztes Multiplayer-Spiel (*LAN*), und der support von *user-generiertem Inhalt*.

stellte die Firma Sony die PlayStation<sup>18</sup> vor, deren Spiele nur auf CD-ROMs gespeichert waren. Es gab schon vorher Konsolen, die mit CD-Laufwerken ausgestattet waren, jedoch war keine so erfolgreich wie die PlayStation (vgl. Pacher 2007:35). Erst 2001 konterte Nintendo mit dem GameCube, einer Konsole, die auch über ein CD-Laufwerk verfügte.

### 3.2.5. Nahe Vergangenheit und Gegenwart

Spätestens zu diesem Zeitpunkt etablierte sich der Produktions-Zyklus von fünf Jahren, in dem neue Konsolen herausgebracht werden. Heutzutage kontrollieren die drei großen Konsolenhersteller Microsoft (Xbox), Sony (PlayStation) und Nintendo (Nintendo Wii) den Markt. Sega brachte 1999 seine letzte Konsole (Dreamcast) raus und ist seither in der Softwareentwicklung tätig. Die neuen Konsolen-Generationen sind internetfähig und haben ähnliche technische Details wie PCs. Der Unterschied zwischen Spielkonsolen verschwimmt dadurch immer mehr<sup>19</sup>. Mittlerweile sind die meisten Konsolen mit Festplatten und Betriebssystemen sowie BluRay/DVD-Player ausgestattet. Einen exakten Überblick über die heutige Landschaft der PC- und Konsolenspiele zu geben würde den Rahmen dieser Arbeit bei Weitem überschreiten, weshalb sich die nächsten Unterpunkte nun der Taxonomie digitaler Spiele widmen.

## 3.3 Genres

Videospielgenres dienen in erster Linie dazu, bestimmte Erwartungshaltungen anzusprechen und bieten den Nutzer\*innen eine Selektionshilfe in der Spielauswahl (vgl. Beil 2012:20). Die Einteilung von Computerspielen in Genres ist im wissenschaftlichen Kontext umstritten, da dies „(...) eine gewisse begriffliche Unschärfe (...)“ (Beil 2012:20) beinhaltet. Diese Unschärfe resultiert unter anderem aus der Vermischung von thematischen und strukturellen Elementen<sup>20</sup> (vgl. Pias 2007:39). Zudem passen viele Spiele in mehr als eine Kategorie, was die Ein-

---

<sup>18</sup> Ursprünglich ging die PlayStation aus einer Kooperation zwischen Sony und Nintendo hervor, deren Ziel es war ein CD-Laufwerk für den SNES (Super Nintendo Entertainment System) zu entwickeln (vgl. Kent 2001:504f).

<sup>19</sup> Aktuell plant der Softwareentwickler Valve ein Hybrid aus PC und Konsole herauszubringen, die SteamMachine. Das besondere bei der SteamMachine, welche mit einem auf Linux basierten *open-source* Betriebssystem läuft, sollen die zahlreichen Möglichkeiten der Hardwarekonfiguration sein.

<sup>20</sup> Ein gutes Beispiel hierfür ist das Genre *Ego-Shooter*. Hier wird das strukturelle Merkmal der Perspektive (Ego-Perspektive bzw. First-Person-Sicht) mit dem Inhalt, dem schießen vermischt. Zudem ist nicht jedes Spiel in dem die First-Person-Sicht angewandt wird ein Shooter, so wie nicht jedes Spiel in dem geschossen wird ein Shooter-Spiel ist.

teilung in Genres erschwert (vgl. Tolino 2010:53). Trotz dieser Unschärfe ist eine Unterteilung in grobe, nicht als starr anzusehende Genres wichtig, da das Genre in der Praxis von Computerspielen eine große Rolle spielt. Entwicklerfirmen sowie *Publisher* nutzen Genres um ein Produkt zu vermarkten, ebenso wie die Spieler\*innen selbst Genres nutzen um Kaufentscheidungen zu treffen (vgl. Beil 2012:20).

Der Computerspielforscher Claus Pias hat Computerspiele aufgrund der Unschärfe des Genresystems in drei Kategorien eingeteilt (Action, Adventure und Strategie). Pias kategorisiert Spiele nicht nach semantischen Inhalten, sondern nach den basalen Spielprinzipien. Pias versteht diese Begriffe als „(...) *abstrakte Kategorien, die jeweils eine bestimmte Art von Handlungs- und Interaktionsmöglichkeiten, von Risiken, Anforderungen und Wissen bezeichnen.*“ (Pias 2003, S.58). Auch wenn viele der aktuellen Spiele sich nicht klar in eine der Kategorien einteilen bzw. auf eine Kategorie reduzieren lassen, erscheint diese Einteilung sinnvoll, da hier keine die Vermischung von thematischen und strukturellen Elementen vollzogen wird.

### 3.3.1. Action

Actiongames zeichnen sich unter anderem durch Interaktionen in Echtzeit aus, das heißt die Spielenden müssen innerhalb eines vorgegeben Zeitrahmens auf bestimmte Ereignisse reagieren (Pias 2002:11). Pias bezeichnet Actiongames zudem als „zeitkritisch“. Dies hängt unmittelbar mit dem ersten Punkt zusammen, da das Ziel des Spiels ist „(...) *zeitlich optimierte Handlungssequenzen herzustellen, also etwas zur rechten Zeit am rechten Ort zur Erscheinung zu bringen.*“ (Pias 2012:11). Zu der Kategorie der Actionspiele zählen unter anderem *Ego-Shooter*, *Jump 'n' Runs*, *Beat 'Em Ups*, Sportsimulationen, Rennspiele sowie die klassischen arcade-games wie das erste DONKEY KONG (Nintendo/Nintendo 1981) und SPACE INVADERS (Taito/Midway Games 1978) (vgl. Pacher 2007:40). Es existieren natürlich auch Hybride mit anderen Kategorien wie z.B. Action-Rollenspiele.

### 3.3.2. Adventure

Bei Adventurespielen ist der Fokus auf die Problemlösekompetenz der Spielenden gerichtet. Die Spieler\*innen werden vor Rätsel gestellt, welche sie zu lösen haben (vgl. Pacher

2007:41). Pias bezeichnet Adventurespiele als „entscheidungskritisch“. Die Spielenden müssen innerhalb einer logischen Struktur Entscheidungen treffen, welche die vordergründige Handlung des Spiels vorantreiben (vgl. Pias 2003:59).

Die ursprünglichste Form dieser Kategorie waren sogenannten Text-Adventures, welche auf jegliche grafische Darstellung verzichteten und die Spielwelt nur durch Text beschrieben. Diese Gattung von Spielen ist heute jedoch beinahe vollkommen ausgestorben. Anfang der 1990er gab es eine Vielzahl von *Point 'n' Click-Adventures* wie MANIAC MANSION (Lucasfilm Games/Lucasfilm Games 1987) und SAM&MAX HIT THE ROAD (LucasArts/LucasArts 1993). Auch die klassischen *Point 'n' Click-Adventures* finden sich heutzutage eher in der *Indie-Game-Szene* als im *Mainstream*. Massentauglicher hingegen ist die Subkategorie des Action-Adventures, bei der die erzählte Handlung im Vordergrund steht, jedoch auch viele zeitkritische Elemente enthalten sind. Erfolgreiche Spiele dieser Kategorie sind z.B. die Videospiel-Reihe THE LEGEND OF ZELDA (Nintendo/Nintendo 1986-2013), die Reihe GRAND THEFT AUTO (GTA) (Rockstar North et al./Rockstar Games et al. 1996-2013) und die TOMB RAIDER -Serie (Core Design et al./ Square Enix et al. 1996-2013).

### 3.3.3. Strategie

Strategiespiele werden von Pias als „konfigurationskritisch“ bezeichnet. Die Konfiguration und Regulierung voneinander abhängiger, variabler Werten steht hier im Fokus. Diese Variablen sind keine abstrakten Daten, sondern werden im Spiel von Ressourcen repräsentiert (vgl. Pacher 2007:43 und Pias 2012:6). Auch die Spielperspektive spielt hier eine besondere Rolle, da der Fokus meist nicht auf einer bestimmten Figur liegt, sondern das Spielfeld aus einer eher objektiven Perspektive betrachtet wird. Es gibt auch hier verschiedene Unterarten von Strategiespielen, die sich auf die Spielmechanik auswirken. Zum einen gibt es rundenbasierte Strategiespiele (turn based), bei denen die Spieler\*innen ihre Aktionen in Runden ausführen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Die Spieler\*innen (oder der Computer) planen ihre Züge zur gleichen Zeit und auch die Züge werden gleichzeitig ausgeführt. Die zweite Möglichkeit ist, dass die Spieler\*innen, ähnlich wie beim Schachspiel, ihre Aktionen nacheinander planen und auch nacheinander ziehen.

Die zweite Unterkategorie von Strategiespielen ist das Echtzeit-Strategiespiel (real time strategy, RTS). Hier führen alle Spielenden ihre Handlungen gleichzeitig aus. Populäre Beispiele

für Echtzeit-Strategiespiele sind die Spielreihen ANNO (Max Design, Related Design/Sunflowers, Ubisoft 1998-2013) und AGE OF EMPIRES (Ensemble Studios/Microsoft 1997-2011). Es wird bei Strategiespielen entweder gegen den Computergegner gespielt oder im Multiplayer-Modus (LAN oder online).

### 3.4. Ludologie vs. Narratologie

Die Frage nach der Einordnung und nach den Analysemöglichkeiten von Computerspielen spaltet die Computerspielforschung in zwei Lager: Ludolog\*innen und Narratolog\*innen.

Während die ludologische Perspektive, der unter anderem die Spieleforscher Gonzalo Frasca und Jesper Juul nachgehen, das Medium Computerspiel primär als Spiel begreift und es somit nach spieltheoretischen Ansätzen analysiert wird, blickt die narratologische Perspektive, mit Anhänger\*innen wie Brenda Laurel, auf Computerspiele als neues Erzählmedium (vgl. Zierold 2011:23).

In der Narratologie wurden zunächst, vor allem durch Brenda Laurel, theaterwissenschaftliche Erkenntnisse verwendet um Videospiele zu beschreiben. In ihrem Buch „Computers as Theater“ (1991) beschreibt sie Videospiele als performativen Akt, der mit theaterwissenschaftlichen Ansätzen zu erklären ist (vgl. Laurel:1991:105ff).

Literaturwissenschaftler\*innen unternahmen ebenfalls den Versuch, Erzählstrukturen in Computerspielen anhand literaturwissenschaftlichen Techniken zu analysieren<sup>21</sup>. Der Rückgriff auf theater- und literaturwissenschaftliche Techniken sind jedoch in den Game Studies umstritten, da sie unter einigen Spieleforscher\*innen als keine „(...) *gegenstandsadäquate Auseinandersetzung mit dem neuen Medium (...)*“ (Zierold 2011:24) gelten, da dies die Medialität des Computerspiels verkennen würde. Zudem würden die Literaturwissenschaften versuchen, die Game Studies wissenschaftlich für sich zu beanspruchen (vgl. Aarseth 1997:15f). Der Streit zwischen Ludologie und Narratologie dauert bis heute in den Game Studies an. Diese Arbeit positioniert sich weder eindeutig in der Ludologie, noch der Narratologie, es wird jedoch auf einige film- und literaturwissenschaftliche Instrumente zurückgegriffen um Spielcharaktere nach Genderstereotypen zu klassifizieren.

---

<sup>21</sup> z.B. Klücklick 2001

## 4. Gender

Für die spätere Analyse von Erzählstrukturen und Repräsentationsformen von Spielfiguren ist es unumgänglich sich mit theoretischen Konzepten wie Gender und hegemonialer Männlichkeit zu befassen. Besonders interessant für diese Arbeit ist hierbei die Herstellung von Geschlecht im Alltag, da sich fiktive Charaktere an der Realität orientieren und sich somit ähnlicher Muster bedienen. Des Weiteren stehen Medien, wie anfangs schon erwähnt, in einer Wechselwirkung mit gesellschaftlichen Gendervorstellungen, da diese oftmals in Film, Fernsehen und Literatur reproduziert werden. Es gilt im späteren Verlauf zu analysieren, ob diese Wechselwirkung auch in Bezug auf Videospiele zutrifft.

### 4.1. Sex, Gender, Doing-gender

Die gender studies, oder auch Geschlechterforschung, entwickelte sich aus den women studies/der Frauenforschung der 1970er und 1980er Jahre, die sich mit der Analyse und Kritik ungleicher Geschlechterverhältnisse beschäftigte. Der akademisch feministische Diskurs befasste sich mit der Unterrepräsentation von weiblichen Wissenschaftlerinnen. Der wesentliche Kritikpunkt war, dass die männliche Perspektive die weibliche Lebenswelt nie in seiner Gänze erfassen könne und somit die von Männern entwickelten Theorien unvollständig seien (vgl. Mangelsdorf/Penk Witt 2003:31f). Zudem gab es in den 1960er und 1970er Jahren feministische Diskurse, welche sich mit tradierten Rollenbildern, Frauenrechten (wie z.B. dem Recht auf Abtreibung) und männliche Vorherrschaft in öffentlichen Bereichen wie Kunst, Politik und Wissenschaft auseinandersetzten. Die feministischen Theorien der Anfänge gingen oftmals von einer geschlechtlich definierten Solidarität aus<sup>22</sup>. Im deutschsprachigen Raum stellte seit den 1970er Jahren besonders die Biologisierung von geschlechtsspezifischen Attributen für die Frauenbewegungen ein Problem dar, da dies als Grundlage für die Unterdrückung und Diskriminierung von Frauen galt. Die Biologisierung umfasste zum Beispiel, dass Frauen aufgrund der Gebärfähigkeit Monogamie anstrebten, in der Mutter- bzw. Hausfrauenrolle ihre Erfüllung fänden, im Innenraum zu verorten seien und zu Pflegeberufe neigten, da sie die entsprechenden Fähigkeiten für Pflegeberufe aufweisen würden. Männer hingegen hätten eine Tendenz zu Polygamie, würden außerhalb des Hauses arbeiten und ihre Familie ernähren. Zu-

---

<sup>22</sup> Wie z.B. die PorNO-Kampagne der EMMA/Alice Schwarzer.

dem hätten Frauen und Männer aufgrund ihrer unterschiedlich gearteten Gehirne, sowie der differenten Hormon- und Chromosomverteilung divergente Fähigkeiten (vgl. Ebeling 2006:282 und Hausen 1977:368). Im Rahmen dessen wurde „(...) *die biologische Determination von weiblichen und männlichen Geschlechtscharakteren und vermeintlich geschlechtsspezifischen Eigenschaften und Fähigkeiten als NATURALISIERUNG von gesellschaftlichen Geschlechtervorstellungen kritisiert.*“ (Ebeling 2006:282:f, Hervorhebungen im Original).

In der Einführung des Begriffspaares sex und gender wurde ein Lösungsansatz gesehen. Sex bezeichnet das biologische, bei der Geburt festgelegte Geschlecht, während gender das soziale Geschlecht benennt (vgl. Ebeling 2006:283). Der sex/gender Ansatz wird mittlerweile jedoch zunehmend hinterfragt. Regine Gildenmeister (1992) beispielsweise kritisiert den Ansatz als verlagerten Biologismus, da auch das sex und gender Konzept die Vorannahme beinhaltet, es gäbe ein (bzw. zwei) biologisch festgeschriebenes Geschlecht. Zudem implizieren die Vorannahme der biologischen Zweigeschlechtlichkeit und die auf zwei Geschlechter ausgelegten Rollenverteilung eine natürliche Zeigeschlechtlichkeit bzw. ein bipolares Geschlechtersystem (vgl. Gildemeister/Wetterer 1992:206ff).

Die feministische Philosophin Judith Butler betrachtet in ihrem Buch Gender Trouble (1991, deutsch: Das Unbehagen der Geschlechter) nicht nur das soziale Geschlecht (gender), sondern auch das biologische Geschlecht (sex) als diskursiven Faktor. Laut Butler sei eine genaue Trennung zwischen sex und gender kaum möglich (vgl. Butler 2012:24). Butler stützt sich dabei auf den berühmten Satz von Simone DeBeauvoir „*One is not born, but rather becomes, a woman.*“ (DeBeauvoir 1993: 281) und geht davon aus, dass sex und gender nur in Form von sozialen und kulturellen Zuschreibungen erfolgen können. Sex und gender würden willkürlich miteinander verknüpft und Annahmen über sex und gender basierten auf soziokulturellen Annahmen über Männer und Frauen, die täglich in sprachlichen und interaktiven Prozessen reproduziert würden (vgl. Klug 2010:25). Diese sich wiederholende Herstellung von Geschlechtsidentitäten, die mit Geschlechternormen, bzw. Geschlechterhierarchien verbundenen sind, wird von Judith Butler als Performanz bzw. Performativität bezeichnet (vgl. Butler 2012:200f).

Die Ethnolog\*innen West und Zimmerman (1987) heben die gender-Performanz mit dem Analyseansatz doing-gender hervor. Hier wird gender nicht als natürlich erworbenes Personenmerkmal, sondern als artifizielles her- und darstellen verstanden.

Um diesen Ansatz zu unterstreichen, unterscheiden West und Zimmerman zwischen:

- sex: Der Geburtsklassifikation des Geschlechtes, welche durch sozial vereinbarte biologische Kriterien für die Klassifizierung von Personen in männlich und weiblich bestimmt wird.
- sex category: Der sozial zugeordneten bzw. zugeschriebenen Einteilung von Geschlecht aufgrund bestimmter Geschlechterkriterien im Alltag. Diese Kategorie ist der oftmals sozial geforderten Einteilung in das binäre Geschlechtssystem geschuldet. Sex und sex category sind jedoch nicht voneinander abhängig.
- gender: Gender hingegen ist der Prozess von situationsadäquatem Verhalten und Handeln in Interaktionen. Hier gelten normative Vorstellungen, welche beachtet werden müssen, um der in Anspruch genommenen Geschlechterkategorie gerecht zu werden.

(Vgl. West/Zimmerman 1987:127)

Doing-gender geht also davon aus, dass Geschlecht in sozialen Interaktionen hergestellt wird und somit einen aktiven, prozesshaften Charakter hat. Geschlecht wird durch Alltagshandlungen, die durchaus in gesellschaftliche Strukturen eingebettet sind, produziert und erhält somit eine Natürlichkeit (vgl. Ebeling 2006: 285).

Alltagshandlungen, wie das Benutzen einer öffentlichen Toilette, „(...) *setzt eine Geschlechtszugehörigkeit, deren korrekte Darstellung und auch Wahrnehmung durch andere voraus.*“ (Ebeling 2006:285). Solche alltäglichen Darstellungen von gender basieren auf normativen Vorstellungen von Weiblichkeit und Männlichkeit und sind für Individuen oftmals unumgänglich.

## 4.2. Die Herstellung von Geschlecht im Alltag

Einer der ersten Beiträge zur Geschlechterkonstruktion lässt sich auf Harold Garfinkels ethnomethodologischen Studie über Agnes (1967) zurückführen (vgl. Garfinkel 1967:116-185). Er begleitete die intersexuelle Agnes im Prozess der operativen Geschlechtsumwandlung und beobachtete mit welchen Mitteln „Geschlecht“ im Alltag hergestellt wird. Ausgehend davon, dass alle sozialen Interaktionen im Alltag durch den geschlechtlichen Status geprägt werden (Omnirelevanz), da, aus der bipolaren Geschlechterzugehörigkeit resultierend, soziale Interaktionen erst beginnen (können), wenn das Gegenüber eindeutig als Mann oder Frau zuzuordnen ist, beschäftigte Garfinkel sich mit der sozialen Herstellung von Geschlecht (doing

gender). Cis-Frauen<sup>23</sup> und Cis-Männer reflektieren laut Garfinkel ihren geschlechtlichen Status jedoch kaum, sondern gehen selbstverständlich mit ihm um. Dieser unreflektierte Umgang fußt hauptsächlich aus dem Glauben an die natürliche Zweigeschlechtlichkeit. Bei Inter- bzw. Transsexuellen entfällt der unreflektierte, routinierte Umgang mit Geschlecht (vgl. Garfinkel 1967:116ff). Garfinkel stellte bei Agnes einen Ausgleich von Identitätsunsicherheiten durch eine Überidentifikation (overdoing-gender) fest (ebd. 128ff). Anhand der Agnes-Studie wird dokumentiert wie „(...) voraussetzungsvoll das „Frau-sein“ ist. Es beinhaltet offenbar sehr viel mehr, als ein Bündel Verhaltenserwartungen, das in sozialen Situationen angewendet werden kann.“ (Gildemeister/Wetterer 1992:232). Wichtiger als das biologische Geschlecht, welches im Alltag ebenso wenig sichtbar ist wie Chromosome und Hormone, sind laut Kessler/McKenna (1978) und Garfinkel (1967) die *kulturellen Genitalien* zu Herstellung von Geschlecht. Unter *kulturellen Genitalien* werden die Verhaltensweisen, die als „weiblich“ oder „männlich“ gelten, gefasst (vgl. Kessler/McKenna 1978:154). Es geht bei dem Konzept der kulturellen Genitalien um die „richtige“ Inszenierung des Körpers anhand von Gestik, Mimik, Stimmlage, aber auch Kleidung und Accessoires (vgl. Villa 2007:21f). In Kapitel 7 wird darauf zurückgegriffen und analysiert welche Arten von doing-gender in Videospiele verwendet werden.

### 4.3. Das Konzept der hegemonialen Männlichkeit

Neben der Frauenforschung, die sich notwendigerweise auch mit Männlichkeitsforschung befasste, entwickelte sich in den 1980er Jahren, hauptsächlich in den USA, die Männlichkeitsforschung und etablierte sich als eigener Bereich innerhalb der Geschlechterforschung. Das Konzept der hegemonialen Männlichkeit beschäftigt sich mit der kulturellen Dominanz bestimmter Männlichkeitsentwürfe.

Das Konzept der hegemonialen Männlichkeit wurde von der australischen Soziologin Raewyn Connell entwickelt. Connell folgt dem Gedanken, dass Männlichkeit und Weiblichkeit sozial konstruiert sind und keine biologisch begründete Entität darstellen. Bei der Formulierung des Konzepts greift Connell auf den Hegemoniebegriff des marxistischen Theoretikers Antonio

---

<sup>23</sup> Cisgender (Zissexualität) bezeichnet Menschen, deren *gender* mit deren *sex* übereinstimmt. Der Begriff wurde eingeführt um auszudrücken, dass es, wenn es transsexuelle Menschen gibt, auch cissexuelle geben muss (vgl. Sigusch 1995). Die Begrifflichkeit ist meines Erachtens sinnvoll, da somit trans- und intersexuelle Menschen nicht so stark als „anders“ markiert werden und im Gegenzug cisgender nicht als Normalität dargestellt werden.

Gramsci zurück. Dem folgend geht Connell davon aus, dass hegemoniale Männlichkeit nicht durch Gewalt und Herrschaft, sondern durch soziale Kämpfe (re-) produziert wird. Das Konzept der hegemonialen Männlichkeit schafft Rahmenbedingungen, um die gesellschaftliche Dynamik mit der eine Gruppe eine Führungsposition im gesellschaftlichen Leben einnimmt und aufrechterhält, zu analysieren (vgl. Connell 1999:98). Der Grundgedanke des Konzepts ist, dass es in einer Gesellschaft verschiedene Konstruktionen von Männlichkeit gibt, die zueinander in einem hierarchischen Verhältnis stehen. Jede Gesellschaft bildet laut Connell ein historisch gewachsenes, hegemoniales Männlichkeitsbild aus, dem alle anderen Formen von Männlichkeit- und Weiblichkeit, untergeordnet sind (ebd. 102). Die Hegemonie bezieht sich auf die kulturelle Dominanz des Männlichkeitsentwurfes. Basal für die Konstruktion hegemonialer Männlichkeit sei die Akzeptanz und das Einverständnis der meisten Männer mit dieser. Obwohl nur wenige Männer der normative Definition entsprechen, so profitiert die überwiegende Mehrzahl von dem hegemonialen Muster, weil sie an der „*patriarchalen Dividende*“ teilhaben (a.a.o.). Die „*patriarchale Dividende*“ ist der allgemeine Vorteil von Männern, der „(...)aus der Unterdrückung von Frauen erwächst.“ (Connell 1999:100). Als nicht-hegemoniale Männlichkeitsmuster, nennt Connell drei Formen: Komplizenhafte Männlichkeit, marginalisierte Männlichkeit und untergeordnete Männlichkeit.

Die komplizenhaften Männlichkeiten sind diejenigen, die zwar nicht der hegemonialen Männlichkeit entsprechen, jedoch von der „*patriarchalen Dividende*“ profitieren (ebd. 100). Unter marginalisierte Männlichkeiten fasst Connell jene Männlichkeiten, die aufgrund von race oder class nicht denselben privilegierten Status innehaben wie die hegemonialen Männlichkeiten. Zwar können einige Mitglieder der marginalisierten Männlichkeit eine Vorbildfunktion für hegemoniale Männlichkeit innehaben, diese Funktion hat jedoch für die gesamte marginalisierte Gruppe keinen Effekt. (ebd. 101f).

Untergeordnete Männlichkeiten sind vor allem homosexuelle Männer und Transgender.

„*Alles, was die patriarchale Ideologie aus der hegemonialen Männlichkeit ausschließt, wird dem Schwulsein zugeordnet; das reicht von einem anspruchsvollen innenarchitektonischen Geschmack bis zu lustvoll- passiver analer Sexualität.*“ (Connell 1999:99).

Männliche Homosexualität wird, laut Connell, aus diesen Gründen oft mit Weiblichkeit gleichgesetzt, was die Verbannung schwuler Männer an das unterste Ende der männlichen Geschlechterhierarchie rechtfertigt (ebd. 99).

## 5. Geschlechterstereotype

Um stereotype Darstellungen von Frauen in Computerspielen zu beobachten, ist es zunächst von Nöten sich mit der Theorie von Geschlechterstereotypen zu befassen. Folgendes Kapitel befasst sich mit dem Prozess der Stereotypisierung von Geschlecht und stellt anschließend die Überleitung zum Sexismus her.

Ähnlich wie Garfunkels Konzept der kulturellen Genitalien beschäftigt sich das Konzept der Stereotypisierung mit bestimmten Verhaltensweisen und was diese transportieren.

Das Konzept der Stereotypen geht auf Walter Lippmann zurück, welcher 1922 in seinem Buch „Public Opinion“ davon ausgeht, dass Menschen weder die Zeit noch die Gelegenheit haben sich intensiv mit den Details der Welt auseinanderzusetzen, weshalb in den Köpfen eigene, reduziertere Bilder entstehen (vgl. Lippmann 1998:81ff).

Laut Eckes (2008) sind Geschlechterstereotype kognitive Strukturen, die sozial geteiltes Wissen über charakteristische Merkmale von Frauen und Männer enthalten. Nach dieser Definition können Geschlechterstereotype einerseits in individuelles Wissen und andererseits in konsensuelles, kulturell hergeleitetes Verständnis<sup>24</sup> kategorisiert werden. Kennzeichnend für Geschlechterstereotype ist, dass sie auf deskriptiven und präskriptiven Annahmen basieren (vgl. Bersoff et al. 1991:1055). Unter die deskriptiven Anteile lassen sich „(...) *traditionelle Annahmen darüber, wie Frauen und Männer sind, welche Eigenschaften sie haben und wie sie sich Verhalten.*“ (Eckes 2008:171) fassen. Frauen werden demnach als verständnisvoll und emotional, Männer als dominant und zielstrebig kategorisiert (vgl. Deaux/LaFrance 1998:793). Die präskriptiven Anteile hingegen sind traditionelle Annahmen darüber wie Männer und Frauen sich verhalten sollen. „So „sollen“ *Frauen einfühlsam sein, Männer „sollen“ dominieren.*“ (Eckes 2008:171).

Nach Deaux und LaFrance beinhalten Geschlechterstereotype Annahmen über physische Eigenschaften, Persönlichkeitsmerkmale, rollenspezifische Verhaltensmuster, bevorzugte Beschäftigungsverhältnisse sowie spezifische Fähigkeiten und emotionale Veranlagungen. So wird beispielsweise angenommen, dass Männer entschlossener und unabhängiger sind als Frauen, wohingegen Frauen als emotionaler und fürsorglicher eingestuft werden (Deaux/LaFrance 1998:793).

---

<sup>24</sup> Deaux und LaFrance nennen diese sozial geteilten, impliziten Geschlechtertheorien „gender belief system“ (Deaux/LaFrance 1998:793f)

Werden präskriptive Annahmen verletzt resultiert daraus häufig eine Ablehnung oder Bestrafung, selten jedoch werden die stereotypen Vorstellungen revidiert. Es kann laut Eckes zwischen Stereotypen als soziokognitive Strukturen und dem Prozess der Stereotypisierung unterschieden werden, wobei Stereotypisierung die Anwendung von stereotyp gestütztem Wissen auf konkrete Personen umfasst. Es wird also unterschieden ob ein Wissen über Stereotype vorhanden ist, oder ob dieses Wissen auch angewendet wird. Da gerade das Wissen über Geschlechterstereotype in unserer Gesellschaft von der Kindheit bis ins Erwachsenenalter erlernt wird, verläuft der Prozess der Stereotypisierung häufig implizit (vgl. Fiske/Kim/Zemore 2000:220ff, sowie Deaux/LaFrance 1998:794 und Banaji/Greenwald 1995:181f). Der Prozess der Stereotypisierung kann jedoch willentlich beeinflusst werden, wenn beispielsweise ausreichend Motivation zur Verarbeitung stereotypinkonsistenter Informationen vorhanden ist (vgl. Sowinetz 2009:13). Problematisch ist die Stereotypisierung unter anderem, da die Eigenschaften, die Männern und Frauen zugesprochen werden, gesellschaftlich nicht äquivalent gewertet sind. So sind männliche Geschlechterstereotype oftmals positiver konnotiert als weibliche (vgl. Schweigl 2009:14).

Eagly, Wood und Johannesen-Schmidt sehen zwei Ursachen für die tiefe Verwurzelung von Geschlechterstereotypen:

*„These stereotypical beliefs have their roots in (1) the division of labor in the sexes’ performance of family and occupational roles, and (2) the gender hierarchy by which men are more likely than women to occupy roles of higher power and status.“* (Eagly/Wood/Johannesen-Schmidt 2004:277).

Weiter argumentieren Eagly et. al., dass Menschen die Tendenz haben, Frauen und Männern ihrer sozialen, familiären und beruflichen Rolle entsprechende Merkmale zuzuweisen (vgl. Eagly/Wood/Johannesen-Schmidt 2004:273f). Wärme und Emotionalität bzw. Expressionalität, die den Angelpunkt des weiblichen Geschlechterstereotypes bilden, ergeben sich demnach also daraus, dass Frauen zumeist soziale Berufe mit eher niedrigem gesellschaftlichen Status, wie Krankenschwester, Grundschul-Lehrerin, Kindergärtnerin, Sozialarbeiterin oder Hausfrau ausüben. Die Kernpunkte des männlichen Geschlechterstereotypes bilden Kompetenz und Instrumentalität, sowie die Klassifikation als Ernährer, welche sich durch statushöhere Berufsrollen wie Anwalt, Manager, Arzt erklären lassen (vgl. Eckes 2008:172f).

## 5.1. Messung von Geschlechterstereotypen

Geschlechterstereotype werden in der Regel anhand von Eigenschaftslisten vermessen, wie beispielsweise die „Adjective Check List“ von Williams und Bennett (1975), der „Sex–Role Stereotype Questionnaire“ von Rosenkrantz et al. (1968), sowie das „Bem Sex Role Inventory“ (Bem 1974). Neuere Varianten sind unter anderem die Prozentschätzmethode, bei der die befragten Personen angeben mussten zu wie viel Prozent die Eigenschaften auf Frauen bzw. Männer zutreffen (vgl. Eckes 2008:172).

Die Psychologin Susan Fiske hat das Stereotype Content Model (SCM) entwickelt, welches auf der Hypothese aufbaut, Stereotype würden in zwei Dimensionen (Wärme und Kompetenz) erfasst werden. Die Inhalte von Stereotypen werden innerhalb des SCM von zwei Faktoren bestimmt:

- Vom relativen Status der Gruppe (hoch vs. niedrig).
- Von der Art der Interdependenz zwischen den Gruppen (kooperativ vs. kompetitiv).

Kooperative Interpendenz beschreibt Interaktionen, die sich auf alle Beteiligten positiv auswirken; kompetitive Interpendenz bezeichnet Interaktionen, die sich für nur eine Seite positiv und für die andere negativ auswirken (vgl. Fiske et al. 2002:878ff und Eckes 2008:173).

*Four Types of Out-Groups, Combinations of Status and Competition, and Corresponding Forms of Prejudice as a Function of Perceived Warmth and Competence*

|        |      | Competence                                                                                                                           |                                                                                                                 |
|--------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |      | Low                                                                                                                                  | High                                                                                                            |
| Warmth | High | Paternalistic prejudice<br>Low status, not competitive<br>Pity, sympathy<br>(e.g., elderly people, disabled people, housewives)      | Admiration<br>High status, not competitive<br>Pride, admiration<br>(e.g., in-group, close allies)               |
|        | Low  | Contemptuous prejudice<br>Low status, competitive<br>Contempt, disgust, anger, resentment<br>(e.g., welfare recipients, poor people) | Envious prejudice<br>High status, competitive<br>Envy, jealousy<br>(e.g., Asians, Jews, rich people, feminists) |

Abbildung 1: Stereotype Content Model von Fiske et al. (Fiske et al. 2002:881)

Wie in der Abbildung zu erkennen ergeben sich aus dem SCM vier Kategorien von Stereotypen:

1. Paternalistische Stereotype (paternalistic prejudice), welche einen niedrigen Status haben und als warmherzig aber inkompetent charakterisiert werden (z.B. die Hausfrau, der Softie).
2. Verachtende Stereotype (contemptuous prejudice) besitzen einen niedrigen Status und werden als kaltherzig und inkompetent klassifiziert (die Arbeitslosen, der Prolet, die Spießerin)
3. Bewundernde Stereotype (admiration) werden als warmherzig sowie kompetent klassifiziert und besitzen einen hohen Status (z.B. die Selbstbewusste, der Professor).
4. Neidvolle Stereotype (envious prejudice) sind Stereotype mit einem hohen Status und werden als kalt, aber kompetent beschrieben (z.B. der Yuppie, die Feministin, die Karrierefrau). (Eckes 2008:175 und Fiske et al. 2002:879ff)<sup>25</sup>

Für die Geschlechterstereotype sind laut Eckes paternalistische und neidvolle Frauenbilder von Bedeutung.

Paternalistische Frauenstereotype entsprechen laut Eckes dem weiblichen Idealbild. Hier werden jedoch sexistische Tendenzen verschleiert, da die mit dem Frauenbild einhergehenden Merkmale (Wärme) von der Mehrheit positiv gewertet und somit die Einhaltung von Verhaltenserwartungen (traditionelle Rollen) kommuniziert wird.<sup>26</sup>

Neidvolle Geschlechterstereotype tragen, trotz gegensätzlicher Inhalte, ebenso zur Aufrechterhaltung der Geschlechterhierarchie und der Diskriminierung von Frauen bei, da sie als Rechtfertigungsgrund für eben diese Diskriminierung funktionieren. Frauen, die in traditionell von Männern dominierten Bereichen arbeiten und Erfolg haben, werden als bedrohlich und/oder unfair eingestuft, weshalb ihnen die Grenzen aufgezeigt werden müssten (vgl. Eckes 2008:176). Die stereotypen Charaktereigenschaften für männliche und weibliche Charaktere in populärkulturellen Gütern fasst Katy Gilpatric folgendermaßen zusammen:

*„The gender traits for masculine stereotypes include: dominant, aggressive, competitive, independent, ambitious, self-confident, adventurous, and decisive. Traits used for feminine stereotypes include: affectionate, submissive, emotional, sympathetic, talkative, and gentle.“* (vgl. Gilpatric 2010:735).

---

<sup>25</sup> Fiske et al. beziehen diese Stereotype auch auf rassistische Vorurteile, was durchaus sinnvoll ist, für diese Arbeit jedoch nicht relevant. Eine Untersuchung der rassistischen Stereotypisierung von Spielcharakteren kann, aufgrund der beschränkten Seitenanzahl dieser Arbeit, nicht geleistet werden, ist jedoch ein lohnenswertes Forschungsvorhaben.

<sup>26</sup> Zu dieser Form von Sexismus mehr im nächsten Kapitel.

## 5.2. Exkurs: Objektifizierung

Werden Menschen auf einen bestimmten Stereotyp reduziert, kann daraus eine Objektifizierung entstehen. Die Philosophin Martha Nussbaum definiert Objektifizierung folgendermaßen: „*One is treating as an object, what is, in fact, a human being.*“ (Nussbaum 1995:257).

Nussbaum benennt dazu folgende Kriterien für die Objektifizierung einer Person:

- die Person als Werkzeug für die Zwecke Anderer (instrumentality);
- keine Wirksamkeit oder Selbstbestimmung (denial of autonomy, inertness);
- Eigentum Anderer (ownership);
- Austauschbarkeit (fungibility);
- Zulässig sie zu beschädigen oder sie zu zerstören (violability)
- Desinteresse für ihre Gefühle und Erfahrungen (denial of subjectivity)

(vgl.Nussbaum 1995:257)

Objektifizierung von Figuren geschieht in digitalen Spielen häufig, da nur programmiert wird, was die Geschichte vorantreibt. Es bleibt zu analysieren, inwiefern Frauenrollen in Videospiele aufgrund ihres Frau-Seins objektifizierte Rollen einnehmen. Zudem kann neben der Objektifizierung noch eine spezielle Form, die sexuelle Objektifizierung, beobachtet werden. Bei der sexuellen Objektifizierung wird, ebenso wie bei der Objektifizierung, ein Individuum ein-dimensional reduziert, in diesem Fall auf die Funktion als Sexualobjekt (vgl. Carr et al. 2011:8f).

## 6. Sexismus - ein Definitionsversuch

Es existieren je nach Fachrichtung, differente Perspektiven unter denen Sexismus betrachtet wird<sup>27</sup>. Diese Arbeit folgt dem sozialpsychologischen Ansatz, nach dem sich Sexismus auf die im letzten Kapitel erwähnten, gesellschaftlich erwarteten Rollenbilder bezieht und „(...) *jede Form der Diskriminierung von Menschen aufgrund ihres zugeschriebenen Geschlechts, sowie*

---

<sup>27</sup> Der postfeministische Diskurs definiert Sexismus sehr viel weiter als andere Fachrichtungen, hier werden implizite Erwartungshaltungen normative Geschlechterrollen zu erfüllen als sexistisch gewertet und die Diskriminierung von Trans\* und homosexuellen Menschen thematisiert. Benannt wird diese Diskriminierung als Cis-Sexismus und Heterosexismus. Der soziologische Sexismuskurs betont die strukturellen Ebenen von Sexismen und untersucht die Verzahnung mit anderen -ismen (Rassismus, Klassismus, Ableismus etc.) (vgl. Kegeyesné Szekeres, 2005 o.S.).

*die diesem Phänomen zugrunde liegende Geschlechterrollen festschreibende und hierarchisierende Ideologie.*“ (Thiele 2013 o.S.) bezeichnet. Es gibt noch weitere Sexismusdefinitionen, wie zum Beispiel die von Eckes: „Unter Sexismus lassen sich (...) kategoriegestützte Kognitionen (Stereotype), Affekte (Vorurteile) und Verhaltensweisen (Diskriminierung) fassen, die auf einen ungleichen sozialen Status von Frauen und Männern hinwirken.“ (Eckes 2008:176). Beide Definitionen schließen Männer als mögliche Adressaten von Sexismus mit ein. Es gibt jedoch feministische Diskurse darüber, ob Männer ebenfalls von Sexismus betroffen sein können. In diesen Diskursen wird ein *„(...) historisches und aktuell fortgesetztes Macht-Ungleichgewicht vorausgesetzt, wonach die Klasse der Männer gegenüber der Klasse der Frauen privilegiert ist, (...) Macht [ist] ein wichtiger, aber oft übersehener Teil der Definition.“* (Zitiert nach feminismus101 2012, o.S.)<sup>28</sup>.

Sexismus ist laut dieser Definition immer eine Mischung aus Vorurteilen und Machtstrukturen, wonach Männer zwar in der Theorie, jedoch nicht (oder selten) in der Realität von Sexismus betroffen sein können (vgl. feminismus101 2012, o.S.). Die Machtkomponente ist im weiteren Text folgendermaßen thematisiert: *„Der Teil „+ Macht“ in der Gleichung ist einer der wichtigsten Teile. Dies heißt nicht, dass Entrechtete nicht unter Vorurteilen leiden (...), sondern dass sie ohne Macht nicht mit den systematischen Begünstigungsstrukturen arbeiten können, die von der Mehrheit erschaffen wurden, um sich selbst zu privilegieren.“* (feminismus101 2012, o.S.). Diese Definition richtet sich nach der Machtanalytik Foucaults und beschreibt Sexismus als mehrdimensionale Problematik. Ina Kerner stützt sich in ihrem Buch *„Differenzen und Macht. Zur Anatomie von Rassismus und Sexismus“* ebenfalls auf die Machtanalytik Foucaults und kreiert drei Dimensionen von Rassismen und Sexismen: eine epistemische Dimension, eine institutionelle Dimension, sowie eine personale Dimension. (vgl. Kerner 2009:36ff). Die epistemische Dimension bezeichnet das Wissen um sexistische Bilder und Diskurse, die institutionelle Dimension benennt gesellschaftliche Organisationsformen, die Ungleichheiten erzeugen oder aufrecht erhalten, die personale Dimension *„(...) verweist auf Einstellungen, vor allem aber auch auf Identitäten und Subjektivitäten von Personen, ferner auf Handlungen und Interaktionen.“* (Kerner 2014:43).

---

<sup>28</sup> Dieses Zitat ist ein Zitat von „Kristi“, Autorin des Blogs „failure to communicate“ im Text „prejudice“ und thematisiert eigentlich Rassismus. Die Originalquelle ist im Internet nicht mehr zu finden, da das Blog „failure to communicate“ nicht mehr online ist.

In Bezug auf das Konzept der hegemonialen Männlichkeit (Kapitel 5.1.) erscheint diese Definition teilweise als sinnvoll: Auch wenn untergeordnete und marginalisierte Männlichkeitskonzepte existieren, so profitieren auch diese im Sinne der patriarchalen Dividende von dem Konzept der hegemonialen Männlichkeit. Jedoch sind einige der untergeordneten Männlichkeitsgruppen, aufgrund der stereotypen Zuschreibung von weiblichen Attributen, ebenso von Sexismus betroffen.

Ursprünglich wurde der Begriff Sexismus in den 1960er Jahren von der amerikanischen Frauenbewegung als Analogie zum Begriff Rassismus eingeführt.<sup>29</sup>

In den 1980er Jahren wurde der Blick auf Sexismen erweitert, indem die Zwei- bzw. Dreifachunterdrückung von Frauen (double/triple oppression)<sup>30</sup> mit einbezogen wurde. Beim Sexismuskonzept wird zwischen *traditionellem Sexismus* (auch *offener Sexismus*) und *modernem Sexismus* (auch *Neosexismus*) unterschieden.

## 6.1. Traditioneller Sexismus / offener Sexismus

Das Konzept des *traditionellen Sexismus* beschreibt eine vorurteilsbelastete bzw. stereotypisierende Einstellung und/oder diskriminierendes Verhalten, welches auf der Vorstellung beruht, Frauen seien unterlegen bzw. minderwertig. Es liegen dem traditionellen Sexismus im Wesentlichen drei Aspekte zugrunde:

1. Die Betonung der stereotypkonformen Geschlechtsunterschiede, wie z.B. Frauen seien emotionaler und häuslicher als Männer.
2. Die Annahme, Frauen seien (aufgrund des oben genannten „Unterschieds“) minderwertig gegenüber Männern
3. Das Propagieren traditioneller Geschlechterrollen (vgl. Six-Materna 2008:123).<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> In den anfänglichen Sexismuskonzeptionen wurde die Unterdrückung der (weißen) Frau z.T. mit der Sklaverei gleichgesetzt. Die amerikanischen und europäischen Feministinnen der frühen 1970er Jahre hatten viele begriffliche Anleihen aus der Bürgerrechtsbewegung der 1960er Jahre, wie z.B. „Male Supremacy“ (männliche Herrschaft), Analogie zu „White Supremacy“ (weißer Herrschaft). Einige Feministinnen gingen so weit Sexismus und Rassismus zu hierarchisieren, wobei Sexismus als größeres Problem angesehen wurde. Zudem wurden Rassismen bagatellisiert, wie zum Beispiel in Parolen wie: „Frauen sind die Neger aller Völker und der kollektiven Geschichte.“ (Schrader-Klebert 1969 zitiert nach Knapp 2008: 33). Die Feministinnen der ersten Jahre wurden für Parolen und Ansichten wie diese (zu Recht) von schwarzen Feministinnen kritisiert. Zudem kritisierten Mitgliederinnen der schwarzen Frauenbewegung die von den weißen Feministinnen angesprochenen Thematiken, da diese oftmals lediglich die weiße Mittelschicht-Perspektive berücksichtigten.

<sup>30</sup> also z.B. Sexismus + Rassismus, Sexismus + Klassismus)

<sup>31</sup> Von dieser Art von Sexismus sind homosexuelle Männer ebenso betroffen, da sie oftmals als „weiblich“ gelten.

Werden diese drei Aspekte verbalisiert oder münden sie in bestimmte Verhaltensweisen, so wird von *offenem Sexismus* gesprochen. Der offene Sexismus äußert sich unter anderem in sexueller Belästigung, sexistischen Witzen, sexistischer Sprache, physischer (häuslicher und außerhäuslicher) Gewalt sowie Benachteiligungen im Berufsleben und in politischen Entscheidungen, wie Gesetzgebung und Ämterverteilungen. Zur Messung dieser Form von Sexismus wurden verschiedene Skalen entwickelt, wie zum Beispiel die „Attitudes Toward Woman Scale“ (AWS; Spence/Helmreich 1972), oder die „Skala zur Erfassung der normativen Geschlechtsrollenorientierung“ (GRO-Skala; Krampen 1979). Viele dieser Skalen sind mittlerweile schon veraltet, was sich durch Items wie *„Der einzige Grund, warum Mädchen einen Beruf erlernen sollten, besteht darin, dass sie evtl. nicht heiraten oder geschieden werden könnten.“* (Krampen 1979:260) und *„Es wäre nichts dagegen einzuwenden, wenn einmal eine Frau Bundeskanzler werden würde.“* (nontraditional formuliertes Item; Krampen 1979:260)<sup>32</sup>. Wenn diese Skalen in der heutigen Zeit eingesetzt werden, zeigt sich, dass sich die Einstellungen gegenüber Frauen aufgrund der vielfältigen Lebensentwürfe gewandelt haben. Somit werden in den älteren Skalen zur Messung von traditionellem Sexismus zunehmend Ergebnisse erzielt, welche erhöhte Werte am egalitären Pol aufwiesen (vgl. Six-Materna 2008:123f).

Diese Ergebnisse wurden nach genauerer Analyse der Lebensumstände von Frauen jedoch angezweifelt. Die Rollenverteilung ist lediglich oberflächlich liberaler geworden, empirisch ist es jedoch so, dass die Frauenrolle sich auch heute noch im Bereich des Haushaltes ansiedelt (vgl. Eckes 2008:176 und Six-Materna 2008:123f).

Auch beruflich und politisch sind Frauen und Männer in Deutschland noch nicht gleichgestellt. Der Global Gender Gap Report von 2013, welcher die Gleichstellung von Frauen und Männern untersucht, bescheinigt Deutschland eine Unterrepräsentation von Frauen in der Politik sowie die ungleiche Lohnverteilung zwischen Männern und Frauen (vgl. World Economic Forum 2013:206ff). Es besteht also durchaus eine Diskrepanz zwischen der Zunahme egalitärer Einstellungen und dem Festhalten an traditionellen Geschlechterverhältnissen.

---

<sup>32</sup> Dass die Frage nach einer Frau als Bundeskanzlerin für veraltet gehalten wird, soll keinesfalls bedeuten, dass davon ausgegangen wird, dass Menschen keine Ressentiments gegenüber Angela Merkel aufgrund ihres Frau-Seins haben, sondern vielmehr müsste diese Frage umformuliert werden, um den aktuellen Zeitgeist zu treffen.

## 6.2. Moderner Sexismus / Neosexismus

Eine ähnliche Diskrepanz, nämlich die zwischen offenem und subtilen Rassismus, wurde auch in der Rassismusforschung festgestellt. Während Befragungen damals einen Rückgang von rassistischen Vorurteilen belegten, wurde gleichzeitig ein Anstieg von Gewalttaten gegenüber der schwarzen Bevölkerung verzeichnet (vgl. McConahay et al.1981:65). In dem Konzept des *modern racism*<sup>33</sup>, welcher von McConahay et al.(1981) eingeführt wurde, wird davon ausgegangen, dass negative Stereotypisierungen von Minderheiten nicht verschwunden sind, sondern in subtiler Form fortgesetzt werden. Das Konzept des *modern racism* bildet die Grundlage für das Konzept des modernen Sexismus (auch Neosexismus) (vgl. Campbell/Schellenberg/Senn 1997:90, Six-Marterna 2008:126, sowie Eckes 2008:176). Dem Ansatz des *modern racism* liegen nach Henry und Sears (2008) drei wesentliche Aspekte zu Grunde:

1. Die Leugnung, dass eine fortwährende Diskriminierung besteht.
2. Die Leugnung der (eigenen) Privilegien.
3. Die Ablehnung von Änderungen der sozialen Hierarchien (vgl. Henry/Sears 2008:111f Küpper/Zick 2008:112f und Six-Materna 2008:122f).

Die zentrale Dimension des Konzeptes des *modern racism* ist die Leugnung der fortwährenden Diskriminierung. Analog zum Konzept des *modern racism* entwickelte sich das Konzept des *modernen Sexismus*, bzw. *Neosexismus*. Auch hier besteht das Kernelement aus der Leugnung der fortgesetzten Diskriminierung von Frauen. Diese Leugnung wird oftmals aus einer schon lange erreichten Gleichberechtigung hergeleitet. Weitere Bestrebungen eine Gleichberechtigung herzustellen werden als unfaire Vorteilsnahme gewertet. (Vgl. Becker/Swim/Lee/Pruitt 2010:159f). Zur Erfassung von *modernem Sexismus* wurden vielfältige Skalen, wie beispielsweise die „Neosexism Scale“ (Tougas et al.; 1995) und die deutschsprachige Version von Six-Materna und Eckes „Skala zur Erfassung des modernen Sexismus“ (1998). Moderne sexistische Einstellungen werden dort anhand von Items wie: „*Discrimination against women in the labor force is no longer a problem in Canada*“ (Tougas et al.1999:1491) und „*In den*

---

<sup>33</sup> Der Begriff wurde von McConahay et al. in die wissenschaftliche Diskussion eingeführt, die Theorie hinter dem Begriff basiert jedoch auf dem Konstrukt des *symbolic racism* der 1970er Jahre. (Vgl. Henry, 2010:575f)

westlichen Ländern ist die Gleichberechtigung von Frauen schon lange verwirklicht.“ (Eckes/Six Materna 1998 zitiert nach Eckes 2008:176) gemessen.

### 6.3. Ambivalenter Sexismus

Während sich das traditionelle und das moderne Sexismuskonzept hauptsächlich aus negativ konnotierten Rollenbildern zusammensetzt, bemüht sich das Konzept des *ambivalenten Sexismus* auch positive sexistische Zuschreibungen zu erfassen. Denn, obwohl Frauen oftmals einen niedrigeren sozialen Status als Männer innehaben, ist die Sympathie gegenüber Frauen häufig höher<sup>34</sup>, was sich unter anderem anhand des *stereotype content models* (siehe Seite 17ff) erklären lässt. So zeichnen sich die traditionelleren Frauenstereotype (Hausfrau, Mutter) durch einen hohen Grad an Wärme, jedoch einen niedrigen Grad an Kompetenz aus. Somit haben diese Stereotype einen höheren Sympathie-Faktor, jedoch einen niedrigeren sozialen Status (vgl. Fiske et al. 2002:880).

Das Konzept des *ambivalenten Sexismus* von Glick und Fiske (1996) nimmt diesen Kontrast mit auf und beschreibt Sexismus weder als ausschließlich positiv noch als ausschließlich negativ. Glick und Fiske führten eine duale Bewertungsstruktur von Sexismen ein, welche zwischen *hostilem* (feindseligen) und *benoventem* (wohlmeinenden) Sexismus unterscheidet. Während sich *Hostilität* durch eine durchgängig negative Bewertung von Frauen<sup>35</sup> auszeichnet, definiert sich die *Benovelenz* durch eine (vermeintlich) positive Charakterisierung.

*Benovelenz* (früher auch Kavaliertum, Ritterlichkeit, chivalry) meint eine Reihe von Einstellungen gegenüber Frauen, welche in Bezug auf Stereotype und begrenzte Rollenbilder sexistisch sind, für die Handelnden subjektiv jedoch als positiv gewertet werden und oftmals ein als pro-sozial kategorisiertes Handeln (z.B. Helfen) hervorruft (vgl. Glick/Fiske 1996:491 und Eckes 2008:177). *Hostiler Sexismus* bezieht sich in seinen Wert- und Normvorstellungen auf den traditionellen Sexismus.

*Benevolenz* und *Hostilität* ergänzen sich gegenseitig: eine *benovente* Haltung wird nur Frauen gegenüber eingenommen, die sich ihrer Geschlechterrolle entsprechend verhalten, wird die Rolle verletzt, so wird mit Ablehnung und Feindseligkeit (*Hostilität*) reagiert (vgl. Norris/Fis-

---

<sup>34</sup> Alice Eagly und Antonio Mladinic bezeichnen dies als „women-are-wonderful-effect“ (Eagly/Mladinic 1994)

<sup>35</sup> Das Konstrukt des ambivalenten Sexismus bezieht sich auch auf Männer, für meine Arbeit ist jedoch nur die Perspektive auf Frauen von Bedeutung.

ke 2012:74). Da die Erfüllung traditioneller Rollenmuster im *benevolenten Sexismus* als Voraussetzung für die wohlwollende Haltung dient, ist er durchaus als problematisch zu werten, Frauen werden als „das schwache Geschlecht“ und „inkompetent“ generiert (vgl. Norris/Fiske 2012:74).

Zusätzlich zu den beiden Bereichen *Benovelenz* und *Hostilität* werden in der Theorie des ambivalenten Sexismus drei Subkomponenten unterschieden:

1. Paternalismus (*paternalism*)
2. Geschlechterdifferenzierung (*gender differentiation*)
3. Heterosexualität als Norm (*heterosexual hostility* bzw. *heterosexual intimacy*.)

In allen drei Ausprägungen des *ambivalenten Sexismus* sind Einstellungen zu finden, die einerseits *hostil* und andererseits *benevolent* zu betrachten sind. Vertreterin\*innen der hostilen Ausprägung des Paternalismus (*dominative paternalism*) sehen Frauen als nicht vollkommen kompetente Erwachsene an und gehen davon aus, Frauen bräuchten eine starke männliche Figur, die sie kontrolliert (vgl. Glick/Fiske 1996:493). Der *benevolente* Paternalismus (*protective paternalism*) kann mit seinem dominanten Gegenstück koexistieren, da Männer aufgrund der heterosexuellen Reproduktion abhängig von Frauen - als Ehefrauen, Mütter und romantische Objekte - sind. Frauen werden geliebt, geschätzt und müssen beschützt werden. Die, oben erwähnte, Generierung von Frauen als „das schwache Geschlecht“ rechtfertigt die männliche Beschützer-und-Ernährer-Rolle (ebd.).

Die *hostile* Form der Geschlechterdifferenzierung (*competitive gender differentiation*) greift auf Rollenzuschreibungen zurück, nach welchen ausschließlich Männer die notwendigen Attribute haben, um sozial wichtige Positionen einzunehmen und charakterisiert Frauen mit negativen Attributen (vgl. Glick/Fiske 1996:493 und Stiegler 2005:9). In der *benevolenten* Ausprägung der Geschlechterdifferenzierung (*complementary gender differentiation*) werden die positiven stereotypen Rollenattribute von Frauen überbetont und als Kompletierung der „männlichen Eigenschaften“ gesehen (Frauen als „die bessere Hälfte“) (vgl. Glick/Fiske

1996:493). Heterosexualität als Norm (Heteronormativität<sup>36</sup>) in seiner benevolenten Form (*heterosexual intimacy*) beinhaltet, dass Frauen<sup>37</sup> erst dann vollkommen glücklich sein könnten, wenn sie eine lang andauernde, heterosexuelle Beziehung haben. Die *hostile* Form der Heteronormativität (*heterosexual hostility*) äußert sich in der Angst, Frauen würden Männer während heterosexuellen Beziehungen manipulieren und entmännlichen und erklärt Frauen gleichzeitig zu Lustobjekten (ebd.).

Die Messung von *ambivalentem Sexismus* erfolgt anhand des von Glick und Fiske entwickelten „*Ambivalent Sexism Inventory*“ (1996).

## 7. Analyse von Computerspielen

Bevor die genaue Analyse von stereotypen Charaktereigenschaften und möglichen Sexismen von Frauenfiguren in Computerspielen stattfinden kann, beschäftigt sich dieses Kapitel mit der äußerlichen Darstellung von Frauenfiguren. Das Äußere einer Spielfigur ist was die Spieler\*innen als erstes sehen und somit auch ausschlaggebend für das Spielerlebnis. Genderstereotype können, wie bereits erwähnt, nicht nur im alltäglichen Handeln beobachtet werden, sondern auch in Literatur, Film und Fernsehen. Videospiele stellen hier keine Ausnahme dar und bedienen sich ähnlicher Klischees (vgl. Klug 2010:30). Nach der Analyse von Designelementen und deren Zusammenhang mit dem Konzept des doing- bzw. -overdoing-gender, widmet sich das nächste Kapitel der narrativen Ebene von Videospiele und bestimmten erzählerischen Mustern, die Frauenrollen passiv darstellen. Die Analyse orientiert sich an Anita Sarkeesian, einer amerikanischen Kommunikationswissenschaftlerin und Videobloggerin, die in ihrer Videoserie „*Tropes versus Women*“ Videospiele auf Sexismus analysiert<sup>38</sup>. Sarkeesian hat in den letzten Jahren mehrere populärwissenschaftliche Videos veröffentlicht, in denen sie populärkulturelle Güter analysiert.

---

<sup>36</sup> Unter Heteronormativität wird die Annahme verstanden, es gäbe ein natürliches binäres Geschlechtersystem, woraus eine notwendige und naturgegebene Heterosexualität resultiert (vgl. Degele 2012:21). Aus Heteronormativität resultiert oftmals Heterosexismus; Heterosexismus äußert sich in der Diskriminierung von Lesben, Schwulen, Bisexuellen, Pansexuellen, Transgender, Intersexuellen und anderen Menschen, die nicht der Heterosexuellen Norm entsprechen. Die Diskriminierung von Transgender und Intersexuellen wird zudem auch als Cis-Sexismus bezeichnet.

<sup>37</sup> und Männer

<sup>38</sup> Da es sich bei den Beiträgen Sarkeesians um Videos handelt, sind die Zitate und Vergleiche ohne Seitenangabe.

## 7.1. Aktueller Forschungsstand

Die anfänglichen Forschungen zum Thema Video- bzw. Computerspiel befassten sich hauptsächlich mit Gewaltdarstellungen, Suchtpotential und den Auswirkungen von Spielen auf Jugendliche in Hinblick auf mögliche Risiken. Die Inszenierung von Weiblichkeit und Geschlechterrollen in digitalen Spielen fand Mitte der 1990er Jahre erste Beachtung.

In der systematischen Untersuchung von Geschlechterrollen in Videospiele wird oftmals die Methode der Inhaltsanalyse (content analysis) angewendet. Eine der meist zitierten Inhaltsanalysen stammt von Tracy Dietz (1998). Sie befasste sich mit der Darstellung von weiblichen Charakteren in Videospiele<sup>39</sup>. Consalvo et al. (2009) analysierten die Körper von weiblichen Spielfiguren und verglichen sie anschließend mit den Maßen „der Durchschnittsamerikanerin“.

Yao et al. beschäftigten sich mit den Effekten des Spielens von sexuell expliziten Videospiele, in denen Frauen objektifiziert werden, auf männliche Spieler (vgl. 2010). Dill und Thill (2007) hingegen untersuchten die Effekte von sexistischen Inhalten in Videospiele auf die Sozialisation von Mädchen und Jungen (vgl. 2007). Burgess et al. analysierten die Darstellung von Männern und Frauen auf Spielecovern (vgl. 2007).

Im deutschsprachigen Raum befasste sich Birgit Richard von 1999 bis 2004 in verschiedenen Projekten mit der Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspiele. Eine der umfangreichsten Arbeiten zum Thema stereotype Darstellungen in Computerspiele stammt von Melanie Gecius und Johannes Fromme (1998). Die von Gecius und Fromme herausgearbeiteten Stereotype entwickelte Hella Grapenthin (2007), auf die in Kapitel 7.6 zurückgegriffen wird, weiter.

## 7.2. Repräsentation und Objektifizierung weiblicher Videospielecharaktere

Dietz (1998) stellte in ihrer Forschung fest, dass weibliche Spielfiguren zunächst durch Abwesenheit geprägt sind<sup>40</sup> (41% der von Dietz untersuchten Spiele enthielten keine weiblichen Charaktere) (vgl. Dietz 1998:425ff). Auch Beasley und Collins Standley (2002) kamen zu einer ähnlichen Geschlechterverteilung: 71% männliche, 14% weibliche Charaktere und 15%

---

<sup>39</sup> Im nächsten Kapitel mehr zu den Ergebnissen der Analyse.

<sup>40</sup> zu den weiteren Erkenntnissen von Dietz im nächsten Kapitel.

undefinierbaren Geschlechts in 47 Spielen mit insgesamt 597 Charakteren (vgl. Beasley/Collins Standley 2002:286).

Auch die verhältnismäßig neue Untersuchung von Consalvo, Ivory, Martins und Williams (2009) kamen auf eine ähnliche Verteilung: Sie untersuchten 4966 Charaktere aus 133 Spielen und fanden 85% männliche und knapp 15% weibliche Charaktere.

Die deutsche Spielreihe GOTHIC (Piranha Bytes et al./Shoebox et al. 2001-2010) ist ein besonders ausgeprägtes Beispiel für die Verteilung männlicher und weiblicher Rollen. In dem ersten Spiel der Reihe GOTHIC I (ebd. 2001) sind von 101 benannten Figuren 95 männlich und 6 weiblich (5,9%), der zweite Teil der Serie hat ein Verhältnis von 197 männlichen zu 18 weiblichen Charakteren (9,1%) (vgl. Schröder 2008:245f). GOTHIC 3 (ebd. 2006) konnte ebenfalls nicht für ein ausgeglichenes Verhältnis der Geschlechter sorgen und die erscheinenden Frauen waren allesamt irrelevant für die Story<sup>41</sup>.

Wie in der Einleitung bereits erwähnt, spielt bei den meisten Rollenspielen das Geschlecht der Hauptfigur keine Rolle für die Geschichte. Trotzdem gibt es auch hier Unterschiede bei den *NPCs*: In dem Rollenspiel THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks 2011) ist eine relativ ausgewogene Geschlechterverteilung der *NPCs* zu beobachten. So existieren bei SKYRIM viele *NPCs* in statushohen Berufen wie Bürgermeisterin, Kommandeurin von Armeen, Schmiedinnen etc.. Die Frauen bei SKYRIM sind *Questgeberinnen* und wichtig für die Geschichte. Auch wenn viele der statushohen Positionen von Männern besetzt sind, so kann SKYRIM als ein positives Beispiel für die Geschlechterverteilung in Videospiele gelten<sup>42</sup>.

Burgess et al. (2007), die sich mit der Darstellung von männlichen und weiblichen Spielfiguren auf den Spielhüllen befassen, kommen zu ähnlichen Ergebnissen: Es wurden insgesamt 225 Videospiele-Cover untersucht (Dietz untersuchte lediglich 33 Spiele<sup>43</sup>, jedoch auch auf ihren Inhalt) und auf 47% der Spiel-Cover waren Frauen vertreten, männliche Charaktere waren jedoch insgesamt fast vier mal so häufig auf den Cover zu sehen (Burgess et al.

---

<sup>41</sup> Hierzu muss gesagt werden, dass das Spiel bei der Veröffentlichung noch nicht fertiggestellt war und die Frauenfiguren somit auch nicht fertiggestellt waren. (siehe hierzu das Statement des Artdirectors <http://forum.world-of-players.de/forum/threads/154203-Antworten-der-Piranhas>)

<sup>42</sup> Als ein Argument gegen die Darstellung von Frauen als berufstätig in mittelalterlichen Rollenspielen wird oftmals die Realitätsnähe genannt. In vielen dieser Spiele kommen jedoch Zauberei und Fantasiewesen vor. Ein Drache ist hier scheinbar akzeptierter als eine Bürgermeisterin.

<sup>43</sup> Die populärsten Spiele ihrer Zeit.

2007:427). Zudem wurden die porträtierten Frauen auf den Hüllen negativer und passiver als ihre männlichen Gegenüber dargestellt. Diese Negativität bezieht sich auf die körperliche Darstellung und Objektifizierung von Frauen<sup>44</sup>. Burgress et. al. unterscheiden zwischen zwei Arten der Objektifizierung, zwischen *role objectification* und *physical objectification*. Beiden Kategorien liegen verschiedenen Kriterien zugrunde. Im Fall der *role objectification* eine Kombination aus folgenden Kriterien:

- Passive Darstellung
- demütige Darstellung
- als Entlohnung für andere dargestellt
- ohne Bezug zum Spiel auf dem Cover sein<sup>45</sup>
- Schutz benötigen ohne Versuche zu unternehmen sich selbst zu retten.

Die *physical objectification* zeichnet sich durch eine Kombination folgender Kriterien aus:

- Sexy Darstellung<sup>46</sup>
- übertriebener Busen<sup>47</sup>
- vulgäre Kleidung<sup>48</sup>
- enge Kleidung um Körperteile zu betonen
- Kleidung, die Teile des Körpers freilassen
- sowie nur als Körperteil (mit Ausnahme des Gesichts) dargestellt sein (z.B. nur die Oberschenkel) (vgl. Burgress et al. 2007:423).

Diese Definition überschneiden sich auch mit den von Martha Nussbaum (1995) aufgestellten Kriterien. Auch andere Studien beschäftigen sich mit der Darstellungen von Frauen und

---

<sup>44</sup> Auch Männer waren auf Covern Objektifiziert dargestellt, niemals jedoch die Hauptpersonen.

<sup>45</sup> wie z.B. Frauen in Bikini auf Rennspielen.

<sup>46</sup> mit offener, sexuell anmutender Kleidung

<sup>47</sup> Nicht nur ein übertrieben großer Busen im Verhältnis zum Rest-Körper, sondern auch unnatürliche Formen, welche immun gegen Schwerkraft zu sein scheinen.

<sup>48</sup> Mit dieser Bezeichnung bin ich nicht ganz einverstanden im Original heißt es hierzu:“ (...) vulgar clothing (audacious clothing, such as leather dominatrix costume) (...)“ (Burgress et al. 2007:423). Meines Erachtens setzt dieser Punkt eine klare Wertung von „vulgärer Kleidung“ voraus. *Unpraktische Kleidung* wäre eine passendere Umschreibung, da es die Problematik besser trifft. Wenn eine „Rüstung“, wie beispielsweise die von Ivy Valentine aus der SOUL CALIBOUR-Reihe (Namco/ NAMCO Bandai 1992-2012), kaum mehr als ihre Brustwarzen bedeckt, verfehlt sie jedweden Sinn, den eine Rüstung unter normalen Umständen hat.

kommen zu einem ähnlichen Ergebnis: weibliche Charaktere sind weniger vertreten als männliche und werden öfter sexualisiert dargestellt (vgl. hierzu: Heintz-Knowles/Henderson 2002 o.S.; Beasley/Standley 2002; Downs/Smith 2010; Dill/Thill 2007). Birgit Richard interpretiert die Tendenz zur Überformung weiblicher Körper in digitalen Spielen folgendermaßen:



Abbildung 2: Trevor, einer der drei Hauptpersonen aus GTA V (Rockstar North/Rockstar Games 2013)  
Quelle: [www.gtavision.com](http://www.gtavision.com)

„Durch die Fetischisierung der starken Superheldin verliert diese ihren Schrecken und wird zum begehrliehen Objektstatus zurückgeführt. Ihre "maskuline" Tatkraft und Allmacht verliert die sexuell aggressive Komponente, denn sie soll keinen bedrohlichen Terror für Männer darstellen, sondern eine mutige, aber harmlose Traumfrau, deren Reize ungestraft betrachtet werden können.“ (Richard 2004:90). Laura Mulvey bezeichnet diesen Fetischismus als *male gaze*<sup>49</sup> - männliche Schaulust/Starren (vgl. Mulvey 1999:837). Während bei männlichen Videospieldfiguren eine Bandbreite an Darstellungsmöglichkeiten existiert, die das Alter, die Körperform und die Attraktivität, betrifft, so können bei weiblichen Charakteren kaum Variationen entdeckt werden (vgl. Grapenthin 2007:74f). Es gibt einige männliche Protagonisten, die nicht normativen Schönheits-Standards entsprechen, wie z.B. Trevor Phillips aus GTA V (Rockstar North/Rockstar Games 2013), Marcus Fenix aus GEARS OF WAR 1-3 (Epic Games/Microsoft Studios 2006-2011), James Seth Lynch aus KAYNE&LYNCH (IO interactive/EidosInteractive 2007-2010). Trevor Phillips (Abb. 2) hat Geheimratsecken und Falten, er ist Ende 40. allesamt eher untypische Attribute für einen spielbaren Charakter in Videospiele. Diese Varianz in der Darstellung ist jedoch bei männlichen Figuren häufiger zu beobachten als bei weiblichen. Weibliche Figuren<sup>50</sup> von Videospiele entsprechen meist normativen

<sup>49</sup> Der Begriff *male gaze* stammt aus Laura Mulveys Abhandlung Visual Pleasure and Narrative Cinema (1975) und beschreibt, dass Frauen in Filmen oftmals als Objekte, die angestarrt werden, vertreten sind (u.a. durch Kameraführung). Dahinter vermutete Mulvey, dass die Zielgruppe von Hollywoodproduktionen als heterosexuell und männlich definiert ist und die Filme deshalb auf diese Gruppe zugeschnitten sei und das wachsende weibliche Publikum missachtet wurde (vgl. Mulvey 1999:808ff). Auch wenn der Begriff des *male gaze* aus der psychoanalytischen Filmwissenschaft stammt, kann - und wird - er auf andere Bereiche, wie beispielsweise Comics und auch Videospiele, angewendet werden.

<sup>50</sup> Und auch die meisten männlichen Protagonisten.

Schönheitsidealen<sup>51</sup>. Nicht nur bei den Protagonistinnen, sondern auch bei Gegnerinnen, Nebenrollen und *NPCs* gibt es wenige weibliche Figuren, die nicht normativen Schönheitsidealen entsprechen. Dies hängt mit der begrenzten Rollenvielfalt von weiblichen Spielfiguren zusammen (siehe hierzu Punkt 7.4ff). Auch die voyeuristische Komponente des *male gaze* ist ausschlaggebend für die Gestaltung weiblicher Charaktere.

Auch in Spielen, die den Spielenden die Option lassen, zwischen einem weiblichen und einem männlichen Hauptcharakter zu wählen, wie beispielsweise in der MASS EFFECT-Reihe (BioWare/Electronic Arts 2007-2012) sind oftmals auf männliches Publikum zugeschnitten. Das Marketing der Serie dreht sich fast ausschließlich um den männlichen Protagonisten John Shepard, während die weibliche wählbare Figur Jane Shepard kaum beworben wird. Auf den meisten Postern, Bildern und in Trailern wird lediglich der männliche Protagonist der Serie gezeigt. Die deutsche Übersetzung von MASS EFFECT 3 (BioWare/Electronic Arts 2012), geht kaum auf das gewählte Geschlecht ein: wird Jane Shepard gewählt, so sprechen *NPCs* Jane Shepard trotzdem mit dem männlichen Pronomen an.

Es gibt jedoch auch Spiele, bei denen das Geschlecht der zentralen Spielfigur nicht wichtig ist, wie beispielsweise bei PORTAL und PORTAL 2 (Valve Software/ Valve, Electronic Arts 2007/2011). Das Spiel wird in der Ego-Perspektive gespielt und nur in Spiegelungen wird der Charakter sichtbar und als weiblich identifizierbar. Das Geschlecht der Protagonistin wird bei PORTAL nicht thematisiert, sondern sie ist einfach eine weibliche Person, ohne dass ihr Frauen-Sein in irgendeiner Weise von Bedeutung für die Geschichte des Spiels ist. So kommt das Spiel ohne gegenderte Klischees und Stereotypen aus. Die Spielfigur könnte männlich, weiblich, trans\* sein, denn das Geschlecht spielt für die Geschichte keine Rolle.

### 7.3 Fiktionale Spielfiguren

Wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit stereotypen Frauendarstellungen werden in der Regel ausschließlich anhand menschlicher Spielfiguren vorgenommen, da bei Fantasiefiguren wie Aliens und Monstern kaum festzustellen ist, ob die jeweiligen Darstellungen auf das Ge-

---

<sup>51</sup> Eine Ausnahme ist z.B. Ellie, ein NPC aus BORDERLANDS 2 (Gearbox/2k Games 2012), sie ist eine der wenigen Ausnahmen, was Charakterdesign bei weiblichen Spielfiguren betrifft (Für eine kurze Vorstellung von Ellie vgl.: <http://thepersonalispolitic.tumblr.com/post/35045480918/womenwhokickass-ellie-from-borderlands-2-why> und <http://ladygeekgirl.wordpress.com/2012/09/27/strong-female-characters-gearbox-youre-doing-it-right/>). Ansonsten gibt es noch den Stereotyp der „unerotischen Mutterfigur“, der von Frauen besetzt wird, die meist älter als der/die Protagonist\*innen sind und ihm/ihr mit Tipps und Informationen zur Seite stehen (vgl. hierzu Grapenthin 2007:89).

schlecht zurückzuführen sind oder auf die Rasse der Aliens; zudem ist auch fragwürdig, ob Spieler\*innen sich im selben Grad mit Alienfiguren identifizieren wie mit menschlichen Figuren (vgl. Burgess et al. 2007:423). Die Kommunikationswissenschaftlerin und Videobloggerin Anita Sarkeesian bezieht auf ihrem Blog [feministfrequency.com](http://feministfrequency.com) jedoch nicht-menschliche Figuren mit ein. In ihrem Videopost über „Ms. Male Character“ (Sarkeesian 2013d, o.S.) thematisiert sie die Tendenz der Videospielindustrie etablierten männlichen Charakteren einen weiblichen Gegenpart hinzuzufügen, welcher sich hauptsächlich durch die Beziehung zum männlichen Charakter, die visuellen Eigenschaften, die narrative Verbindung oder Werbematerialien, definiert. Um diese Charaktere weiblich erscheinen zu lassen, werden kulturelle Genitalien wie Lippenstift, lange Wimpern, Augen Make-up und rote Schleifen verwendet (Sarkeesian 2013d, o.S.). Diese kulturellen Genitalien, insbesondere die (meist roten oder pinken) Schleifen (Sarkeesian nennt dies *put-a-bow-on-it-principle*), werden oftmals benutzt um vermenschlichten Tiere und personifizierten Objekten ein Geschlecht zuzuweisen, was in den meisten Fällen bedeutet zu kommunizieren, dass sie nicht männlich sind (vgl. Sarkeesian 2013d, o.S.).

Diese Markierung von weiblichen Figuren als „Anders“ folgt dem Prinzip der hegemonialen Männlichkeit. Viele der weiblichen Charaktere sind relativ einfallslose Duplikate ihres männlichen Gegenübers, denen lediglich eine Schleife aufgesetzt wurde. Beispiele hierfür sind Ms. Pac-Man aus MS. PAC-MAN (General Computer Corporation/Namco 1982) und Allie aus WHERE’S MY WATER? (Creature Feep/ Disney Mobile 2011). Oftmals in Kombination mit dem *put-a-bow-on-it-principle* wird *color-coding* verwendet. Beim *color-coding* wird ein Charakter pink, lila oder in Pastelltöne gefärbt um ihn weiblich erscheinen zu lassen. Auch hier handelt es sich oftmals um ein Duplikat des männlichen Gegenübers in einer anderen Farbe (und mit Schleife). Birdo aus diversen *spin-offs* der SUPER-MARIO—Serie<sup>52</sup> und Ms. Splosion Man aus dem gleichnamigen Spiel MS. SPLOISON MAN (Twisted Pixel Games et al./Microsoft Studios 2009) sind Beispiele für *color-coding* in Kombination mit dem *put-a-bow-on-it-principle*.

Mit weiblich konnotierten kulturellen Genitalien überladenen Spielfiguren bleiben oftmals keine anderen Charaktereigenschaften außer eben weiblich zu sein. Während bei männlichen

---

<sup>52</sup> Der erste Auftritt von Birdo war in SUPER MARIO BROS. 2 (Nintendo/Nintendo 1988) und interessanter Weise ist sie dort als transgender beschrieben. In der Anleitung heißt es: „he thinks he is a girl and spits eggs from his mouth. He’d rather be called „birdetta“. (Nintendo 1988:27)

Figuren Accessoires benutzt werden können, um deren Persönlichkeit zu unterstreichen, leiden die weiblichen Figuren oftmals unter dem, wie Sarkeesian es nennt, *personality female syndrome* (vgl. Sarkeesian 2013d, o.S.).

„(...) *female characters are reduced to a one dimensional personality type consisting of nothing more than a collection of shallow stereotypes about women. She's vain, spoiled bratty, and quick to anger...When female characters are marked by obligatory stereotypical identifiers, it actively limits the range of available options by enforcing a narrow, restrictive, and monolithic model for the portrayal of femininity.*“ (ebd. o.S.)<sup>53</sup>.

Sarkeesian spricht hier über Wendy von den (original) Koopalings<sup>54</sup> (siehe Abb. 3) Im Gegensatz zu ihren 6 Brüdern, die alle durch verschiedene Accessoires und Designelemente Charaktereigenschaften verliehen bekommen. Iggy (grüne Haare ) ist verrückt, clever und mechanisch begabt; Ludwig van Koopa (blaue Haare) ist intelligent und arrogant; Lemmy Koopa (bunte Haare) ist kindlich und verspielt und Wendy Koopa (pinke Schleife) ist materialistisch und verwöhnt (zu den Charaktereigenschaften der Koopalings vgl. Mariowiki 2007, o.S.).

Auch wenn die Einwände nachvollziehbar sind weshalb sich wissenschaftliche Untersuchungen auf menschliche Computerspielfiguren beziehen, so ist die Beschäftigung mit fiktionalen Wesen dennoch sinnvoll. Denn gerade bei fiktionalen Wesen ist die Überladung mit kulturel-



Abbildung 3. Die sieben original-Koopalings, hier aus NEW SUPER MARIO BROS. WII (Nintendo/Nintendo 2009)  
Quelle: [www.gamingtarget.com](http://www.gamingtarget.com)

<sup>53</sup> Diese Aussage ist dem „Ms. Male Character“ Video der Videoserie „Tropes Vs. Woman“ entnommen.

<sup>54</sup> Der erste Auftritt der Koopalings ist in Super Mario Bros. 3 (Nintendo/Nintendo 1988) und kommen immer wieder in verschiedenen Mario spin-offs vor.

len Genitalien gut zu beobachten und oftmals bis zur Grenze der Lächerlichkeit ausgereizt. Zudem werden die kulturellen Genitalien oftmals nur benutzt und weibliche Charaktere als nicht-männlich zu markieren, während männliche Spielfiguren unmarkiert bleiben. So werden zunächst alle Figuren männlich gedeutet, bis sie mit weiblich konnotierten Accessoires ausgestattet sind.

Bei GRAND BOULDER OF DEATH (pikpok games/adult swim games 2013) ist die Hauptfigur beispielsweise ein gigantischer Felsbrocken, der normalerweise als geschlechtsneutral gedeutet werden könnte. In der Anfangssequenz des Spiels beobachtet der Felsbrocken wie Menschen einen anderen Felsbrocken, der eine rosa Schleife trägt, zerstören. Daraufhin nimmt der Fels Rache indem er alle Menschen und deren Häuser überrollt. Mit der Schleife wird der zerstörte Felsbrocken als nicht-männlich markiert und der andere, unmarkierte Fels kann als männlich gedeutet werden. Um dieses Prinzip in den Worten der amerikanischen Essayistin Katha Politt auszudrücken:

*„The message is clear. Boys are the norm, girls the variation; boys are central, girls peripheral; boys are individuals, girls types. Boys define the group, its story and its code of values. Girls exist only in relation to boys.“* (Politt, 1991, o.S.).

Das Prinzip der hegemonialen Männlichkeit ist also auch in Videospiele zu erkennen.

Die fiktionalen Wesen agieren oft menschlich und verfügen über menschliche Charaktereigenschaften, weshalb sie zwar nicht unbedingt als Identifikationsmaterial für die Spielenden gelten müssen, jedoch stereotype Darstellungen von Weiblichkeit (und Männlichkeit) reproduzieren. Bei der Markierung von weiblichen Figuren wird auf gängiges und kulturell gewachsenes Zubehör gesetzt, weshalb auch die fiktionalen Wesen für die Reproduktion von Genderstereotypen von Bedeutung sind.

Bei menschlichen bzw. menschenähnlichen Figuren ist das *color-coding*, je nach Spielgenre, ein beliebtes Gestaltungselement. Beispiele hierfür sind Prinzessin Peach aus der SUPERMARIO-Reihe (Nintendo/Nintendo 1985-2013), die Mama aus COOKING MAMA (Office Create/Taito et al. 2006-2009), Lily (die einzige Schwester unter 42 Brüdern) aus SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (5th Cell/ Warner Bros. Interactive Entertainment et al. 2012/2013) und Alisa Boskonovitch aus TEKKEN 6 (Namco Bandai/Namco Bandai 2009). In *casual games* sind die Spielfiguren, aufgrund der einfachen Grafik und der Zielgruppe<sup>55</sup> der

---

<sup>55</sup>Als Zielgruppe für casual-games gelten Frauen um die 40, Familien und Kinder und Jugendliche.

Spiele, meist eher niedlich, während in Actionspielen die weiblichen Charaktere oftmals sexualisiert dargestellt werden.

## 7.4. Narrative Darstellung von Frauen

Wie schon erwähnt greifen Computerspiele auf narrative Formen zurück. Die Rezipient\*innen sollen durch die Narrative intellektuell sowie emotional involviert werden (vgl. Zierold 2011:107). Die Art der filmischen Narration war oftmals das Ziel von feministischer Kritik, schon 1975 setzte sich Laura Mulvey mit der Problematik auseinander, dass Frauen in Filmen kaum aktive Rollen, sondern hauptsächlich passive Parts übernehmen (vgl. Mulvey 1975:63f). Auch in den Geschichten der Videospiele spielen Frauen oftmals eine untergeordnete Rolle und nehmen eher einen passiven Part ein (vgl. Ivory 2006:111). Es gibt verschiedene Erzählstrukturen, die Frauen in eine passive Rolle drängen.

### 7.4.1 Die Damsel in Distress

Die *Damsel in Distress* (Jungfrau in Nöten) ist eines dieser Erzählmuster, welches oftmals in Videospiele angewandt wird (vgl. Dietz 1998:434f). Bei der Damsel in Distress handelt es sich um eine Erzählstruktur, die unter anderem aus mittelalterlichen Märchen bekannt ist, jedoch in Hollywoodfilmen, Literatur, Comics etc. weiterhin oftmals verwendet wird. Eine (weibliche) Figur wird in eine Situation gebracht, aus der sie sich nicht aus eigener Kraft befreien kann und auf die Hilfe eines (männlichen) Retters angewiesen ist. Die Geschichte überbleibt die Frau passiv, während der Mann den aktiven Part des Retters übernimmt (vgl. Dickermann et al. 2008:22f).

Der Stereotyp der Damsel in Distress ist meist eine geliebte Person des Helden (Tochter, Geliebte, potentielle Geliebte) oder eine wichtige Person (Prinzessin) und eher sekundär für die Geschichte wichtig. Sie dient eher als Ansporn oder als Preis für den Helden (vgl. Behm-Morawitz/Mastro 2009:809). Nach dem *stereotype content model* handelt es sich bei der *Damsel in Distress* meist um einen paternalistischen Stereotyp. Die zu rettenden Frauen sind oftmals durch Warmherzigkeit und Unschuld gekennzeichnet, jedoch nicht in der Lage sich selber aus der Situation aus eigener Kraft zu befreien (Inkompetenz), sie sind „(...) *passiv, ängstlich und hilflos*.“ (vgl. Schindler 1996 o.S.). Es gibt einige Ausnahmen dieser Klassifizierung, auf die

ich später zurückkommen werde. Die bekannteste aller *Damsels in Distress* in Videospielen ist wahrscheinlich Prinzessin Peach (Abbildung 4) aus der SUPER MARIO BROS.- Reihe (Nintendo/Nintendo 1985-2013). In den mittlerweile 16 Spielen der Hauptreihe wurde sie ganze 14 mal entführt<sup>56</sup>. Prinzessin Peach ist auch optisch ein Prototyp der Damsel in Distress, sie trägt Kleidung, die einschränkend ist und ihre Mobilität begrenzt, was ihren Status als Opfer unterstreicht (vgl. Behm-Morawitz/Mastro 2009:809). Auch die PRINCE OF PERSIA -Reihe (Ubisoft et al./Ubisoft et al.1989-2012) bedient sich immer wieder des rette-die-Prinzessin Handlungsmusters. In der THE LEGEND OF ZELDA -Reihe (Nintendo/Nintendo 1986-2013)



Abbildung 4:  
Prinzessin Peach, hier aus SUPER MARIO 3D World (Nintendo/Nintendo 2013). Quelle: [www.technobuffalo.com](http://www.technobuffalo.com)

wird Prinzessin Zelda oftmals entführt oder anders handlungsunfähig gemacht. Bei Prinzessin Zelda sind jedoch Mischformen des *Damsel*-Stereotypes zu erkennen (siehe nächsten Unterpunkt).

Der Stereotyp der *Damsel in Distress* wirkt, indem weiblichen Charakteren die Macht entzogen wird um männliche Charaktere zu ermächtigen. Egal, was vorher über die Kräfte, magischen Fähigkeiten oder ähnliches erzählerisch transportiert wird, die *Damsel* kann sich nicht aus eigener Kraft befreien und ist auf Hilfe angewiesen (vgl. Sarkeesian 2013a o.S.). Im Prinzip ist nichts daran auszusetzen, wenn eine Person Hilfe benötigt - die Häufigkeit in der die *Damsel in Distress* verwendet wird, ist nicht nur aus erzählerischen Gründen eintönig, sondern auch bedenklich, da weibliche Figuren gehäuft als schwache und hilflose Figuren auftreten. Gerade unter dem Aspekt, dass Frauenfiguren in Computerspielen ohnehin rar gesät sind kann somit kaum ein Ausgleich der Rollen stattfinden.

## 7.4.2 Mischformen des Damsel-Tropus

Die klassische *Damsel in Distress* ist in aktuellen Spielen zwar auch anzutreffen, häufiger jedoch als einer der drei folgenden Substereotypen, denn in der Reinform:

---

<sup>56</sup> Dazu muss erwähnt werden, dass Super Mario bros. 2 eigentlich keine geplanter Teil der Serie war, sondern in Japan unter dem Namen *Yume Kōjō: Doki Doki Panic* erschien. Hier gibt es vier Spielfiguren, die in der Mario Version von Doki Doki Panic durch Mario, Luigi, Toad und Peach ersetzt wurden (vgl. Gaminghistory101 2012, o.S.). Das gesamte Spiel ist eher untypisch für die Mario-Reihe. In Super Mario 3D World (Nintendo EAD et al./Nintendo 2013) wird eine Fee an Peachs Stelle entführt.

- Die hilfreiche *Damsel* (the helpful Damsel).
- Die Frau im Kühlschrank (woman in refridigator).
- Die euthanasierte *Damsel* (euthanized Damsel) (vgl. Sarkeesian 2013b o.S.). Diese Mischformen haben jedoch allesamt die (zumindest zeitweilige) Hilflosigkeit der weiblichen Charaktere gemein.

#### 7.4.2.1 Die Hilfreiche Damsel

Die hilfreiche *Damsel* ist aktiver als die normale *Damsel in Distress*, zum Teil agiert sie wie ein *Sidekick*. Meist hilft sie den Spielenden, indem sie Türen öffnet, *Power-Ups* und wichtige Hinweise gibt (vgl. Sarkeesian 2013b o.S.). Ein Charakter kann auch von einer *Damsel in Distress* zur *helpful Damsel* avancieren. wichtig hierbei ist zu erwähnen, dass der *Damsel in Distress* Tropus kein statischer Zustand ist, den eine Figur von Anfang bis Ende des Spiels innehat, sondern unter Umständen auch veränderbar ist. So kann eine Figur sich im Laufe des Spiels von einer hilflosen *Damsel* in eine hilfreiche verwandeln und umgekehrt (siehe Elizabeth aus BIOSHOCK INFINITE weiter unten) (vgl. Sarkeesian 2013a o.S.).

Die oben erwähnte Prinzessin Zelda ist eine dieser hilfreichen *Damsels*. In OCARINA OF TIME (Nintendo et al./Nintendo 1998)<sup>57</sup> verwandelt sich Prinzessin Zelda<sup>58</sup> in ihr Alter Ego Shiek (engl.: Sheik) und hilft Link (dem Helden aus den Zelda-Spielen), indem sie ihm wichtige Tipps gibt und ihn Fähigkeiten lehrt, die er zum Bestehen der *Quest* benötigt. Shiek wird im ganzen Spiel als kompetent und aktiv charakterisiert<sup>59</sup>. Shiek offenbart sich Link kurz vor Ende des Spiels als Prinzessin Zelda, die diese Verkleidung angenommen hat um vor dem Bösewicht Ganondorf versteckt zu bleiben. Sobald sie ihre femininere Gestalt annimmt wird sie jedoch gefangen genommen und muss von Link gerettet werden.

Prinzessin Zelda hat einen weiteren Alter Ego namens Tetra, eine Piratenkapitänin. In THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER (Nintendo/Nintendo 2002) und THE LEGEND OF

---

<sup>57</sup>The Legend of Zelda: OCARINA OF TIME wurde 2011 als HD-Remake für den Nintendo 3DS herausgebracht, hatte jedoch keine wesentliche inhaltlichen Veränderungen (Nintendo et al./Nintendo 2011)

<sup>58</sup> Bei Prinzessin Zelda und Link handelt es sich in den verschiedenen Teilen nicht immer um dieselben Personen, sondern um Inkarnationen der beiden. Die Spielreihe wird nicht strikt chronologisch erzählt und Zelda und Link haben jeweils verschiedene Alter und Erscheinungen.

<sup>59</sup> Interessant ist auch das Charakterdesign von Shiek. Es ist nicht klar erkennbar ob Shiek Mann oder Frau ist. Aufgrund der fehlenden kulturellen Genitalien, wird in einigen Foren heftig diskutiert, ob es sich bei Shiek um einen Mann handelt.

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (Nintendo/Nintendo 2007) tritt Tetra auf. In WIND WAKER trifft Link auf Tetra als sie gerade gekidnappt wird; er rettet sie und stattdessen wird seine Schwester Aryll gekidnappt. Tetra und Link machen sich anschließend gemeinsam auf die Suche nach seiner Schwester. Als herauskommt, dass Tetra Prinzessin Zelda ist, darf sie nicht mehr mit auf die Abenteuerreise, da dies zu gefährlich für sie sei. Sie soll sicher in einem Turm warten und wird dort schließlich von Ganondorf entführt. Den Endkampf darf sie jedoch gemeinsam mit Link bestreiten.

PHANTOM HOURGLASS (Nintendo/Nintendo 2007) knüpft an die Ereignisse in WIND WAKER direkt an. Zelda ist als Tetra gemeinsam mit Link als Piratenkapitänin unterwegs. Sie wird als „(...) *savvy to the seas* (...) *pretty, breash and brave*.“ (Nintendo 2007, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass Prolog) charakterisiert. Zudem ist sie rational und furchtlos; sie entspricht einem bewundernden Stereotypen. Trotz ihres starken Charakters ist sie in diesem Spiel wieder eher als Damsel in Distress zu kategorisieren, da sie am Anfang des Spiels gefangen genommen wird, später zu Stein verwandelt und anschließend ein zweites mal entführt wird. Es gilt das ganze Spiel über sie zu retten.

Obwohl Zelda also ihre Heldinnen-Momente hat und auch teilweise aktiv in der Handlung hilft, wird sie doch immer wieder hilflos gemacht. Als *helpful Damsel* darf sie in einigen Zelda-Teilen eine größere Rolle spielen, doch trotz ihrer Fähigkeiten, die sie als Shiek und Tetra besitzt, muss sie immer wieder gerettet werden. Elizabeth aus BIOSHOCK INFINITE (Irrational Games et al./2K Games 2013) ist auch eine hilfreiche Damsel. Am Anfang des Spieles besteht die Mission darin sie aus einem Turm zu befreien. Später wird Elizabeth zur hilfreichen *Damsel*, sie öffnet Türen, sammelt Gegenstände ein und hilft sogar im Kampf. Sie wird zudem nicht nur benutzt um den Helden weiterzubringen, sondern sie bringt die Geschichte weiter, weil sie die Geschichte ist. Bei Elizabeth kann eine Weiterentwicklung ihres Charakters beobachtet werden.

Es gibt durchaus gut geschriebene *Damsel*-Rollen, die unter Umständen empowernd wirken können. Trotzdem wird die *Damsel*-Rolle fast ausschließlich von weiblichen Charakteren erfüllt. Der Dude in Distress ist eher selten anzutreffen<sup>60</sup>.

---

<sup>60</sup> Anzutreffen ist der dude in Distress zum Beispiel in BEYOND GOOD&EVIL (Ubisoft/Ubisoft 2003), DONKEY KONG COUNTRY 2 (Rare/Nintendo 1995), PRIMAL (SCE Studio Entertainment/Sony 2003) und einigen anderen Spielen.

#### 7.4.2.2 Die Frau im Kühlschrank - woman in reffridigator

Eine weitere Variante der Damsel in Distress ist, laut Sarkeesian, die Frau im Kühlschrank. Der Ausdruck *women in reffridigator* geht auf die Comicbuchautorin Gail Simone zurück, die 1999 die website [www.lby3.com/wir/](http://www.lby3.com/wir/)<sup>61</sup> - mit dem Untertitel „Women in Refridigator“ gründete. Der Titel bezieht sich auf das Comicbuch *Green Lantern* #54 (1994), in dem der Held seine Freundin tot im Kühlschrank findet. Mit dem Ausdruck wird die Tendenz der Comicautor\*innen beschrieben einem weiblichen Charakter als Kunstgriff Gewalt erfahren zu lassen um die Geschichte des männlichen Charakters weiter zu bringen. Diese Tendenz ist nicht nur in Comicbüchern, sondern auch in Videospielen zu beobachten. Der Tod einer geliebten Frau (auch hier: Freundin, Tochter, Verwandte) wird oft benutzt um Emotionen und die Motivation nach Rache im (männlichen) Hauptcharakter sowie bei den Spieler\*innen auszulösen. In MAX PAYNE (Remedy et al./Gathering of Developers et al. 2001) werden die Frau und die Tochter des Protagonisten ermordet, woraufhin Max Paynes Rachemission an den Mördern und der dahinterstehenden Organisation beginnt.

In GOD OF WAR (SCE Studios/Sony 2005) sterben auch Tochter und Frau des Protagonisten (unbeabsichtigt durch seine eigene Hand) und sind so die Motivation um Rache zu nehmen.

Der Stereotyp kann jedoch auch einfach mit der Damsel in Distress kombiniert werden, indem zum Beispiel die Frau des Helden getötet und die Tochter entführt wird. So können beide Motivationen, Rache und Beschützerinstinkt, bedient werden (vgl. Sarkeesian 2013b o.S.). Spiele, die diese Mischform enthalten, sind unter Anderem: KAYNE&LYNCH: DEAD MEN (IO interactive/Eidos Interactive 2007), PROTOTYPE 2 (Radical Entertainment/Activision 2012), INVERSION (Saber Interactive/Namco Bandai 2012) und ASURA'S WRATH (Cyber Connect2/Capcom 2012).

#### 7.4.2.3 Die euthanasierte Damsel (ethanized Damsel)

Wenn das Damsel in Distress Bild zusammen mit dem „Gnadenschuss“ verwendet wird, handelt es sich um die *euthanisierte Damsel* (vgl. Sarkeesian 2013b o.S.). Die entführte Frau wurde dann meist vom Bösewicht entstellt, verkrüppelt oder verflucht und die einzige Option für den Helden ist es die Frau „zu ihrem eigenen Besten“ zu töten (vgl. Sarkeesian 2013,

---

<sup>61</sup> ursprünglich lautete die Domain auch [womeninrefridigators.net](http://womeninrefridigators.net), diese lief jedoch aus und die Seite zog mehrmals um und ist jetzt unter [www.lby3.com/wir/](http://www.lby3.com/wir/) zu erreichen

o.S.). Spiele mit diesem Element sind unter Anderem SPLATTERHOUSE (Namco/Namco 1988), BREATH OF FIRE IV (Capcom/Capcom 2000), CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE (Konami/Konami 2003), GEARS OF WAR 2 (Epic Games/Microsoft 2008), ALONE IN THE DARK (Eden Games et al./Atari 2008) und GOD OF WAR: GHOSTS OF SPARTA (Ready at Dawn/Sony 2010). Alle Mischformen des Damsel-Tropus haben den Punkt der Gewaltanwendung gegenüber Frauenfiguren gemein. Die euthanasierte Damsel und die Damsel in reffridigator spielen oftmals mit einer besonderen Zurschaustellung von Gewalt gegen Frauen. Oftmals wird die Gewalt gegen weibliche Charaktere in sexualisierter Form dargestellt.

### 7.4.3. Neosexismus in Videospiele

In vielen Videospiele kann eine Formen von Neosexismus (Kapitel 6.2.) beobachtet werden: der ironische Sexismus. Hier werden offen (zumeist traditionelle) sexistische Gedanken geäußert, die dermaßen überzeichnet sind, dass sie als Ironie gewertet werden sollen. Die Inszenierung von Sexismus als Witz hat verschiedene Ursachen. Zum einen kann das Aufkommen der neosexistischen Einstellung mit dem antifeministischen backlash der 1980er Jahre in Verbindung gebracht werden. Hier wurden feministische Erfolge systematisch unterminiert (McRobbie 2010:56). Postfeministischer Sexismus suggeriert, dass alle Forderungen nach Gleichberechtigung längst erfüllt sind und der „alte“ Feminismus somit nicht mehr zeitgerecht ist (vgl. Holland-Cunz 2007:164). Laura Mulvey beobachtete die Tendenz schon in den 1970er Jahren: „(...) *taking feminism into account by showing it to be a thing of the past, by provocatively 'enacting sexism' while at the same time playing with those debates in film theory about women as the object of the gaze*“ (Mulvey 1975/1989 zitiert nach McRobbie 2006:16).

Das Resultat aus der These, dass Sexismus überholt ist, kann in ironischen Sexismus münden. Das Wissen um sexistische Diskurse (epistemische Dimension) wird als überholt gewertet, weshalb es als ein Witz verpackt werden kann. Ironischer Sexismus dekonstruiert sexistische Tendenzen jedoch keinesfalls, vielmehr verstärkt er sie: Frauenrollen sind weiterhin Objekt des *male gaze*, haben keine ernstzunehmende Rolle und werden sexualisiert dargestellt. Die Form des ironischen Sexismus fordert den Sexismus nicht heraus und versucht Muster zu brechen, sondern reproduziert sexistische Annahmen (vgl. Bloshmi 2013:12).

Beispielhaft für den Einsatz von ironischem Sexismus ist die DEPONIA-Spielreihe (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2012-2013). In den drei Teilen des Spiels geht es um den Antihelden Rufus, der auf dem Müllplaneten Deponia lebt und schon seit längerem seine Flucht von dem Planeten plant. Im ersten Teil der Serie trifft er bei einem Fluchtversuch auf die Elysianerin<sup>62</sup> Goal, die gerade dabei ist eine Verschwörung aufzudecken. Rufus möchte sie vor dem Organon retten, stellt sich allerdings tollpatschig an und so stürzt Goal, wodurch sie den Rest des Spieles über bewusstlos bleibt. Goals Bewusstlosigkeit führt logischer Weise zu ihrer Passivität, wodurch sie zu einer klassischen Damsel in Distress wird. Es wird auf verschiedene Arten angedeutet, dass Rufus sich aufgrund ihres Äußeren für sie interessiert. Als sie kurz aus ihrer Bewusstlosigkeit erwacht und nur Kauderwelsch redet, sagt Rufus: „*sie sieht gut aus UND man kann sich gut mit ihr unterhalten.*“. Es ist Rufus egal, ob sie zusammenhängende Sätze spricht, für ihn ist lediglich ihr Aussehen von Bedeutung. Zudem ist die Namenswahl von Goal eine Überspitzung des Damsel-Tropus; eine weibliche Figur „Ziel“ zu nennen und sie in allen drei Teilen handlungsunfähig zu machen soll scheinbar den Tropus persiflieren. Im zweiten Teil der DEPONIA-Reihe CHAOS AUF DEPONIA (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2012) geht diese „ironische Überspitzung“ von Klischees und Sexismen weiter: Goals Bewusstsein wird in drei Teile gespalten, die Rufus mit einer Fernbedienung kontrollieren kann. Er kann zwischen „Baby-Goal“, „Krawall-Goal“ und „Lady-Goal“ nach seinem Belieben hin und her schalten.

Die Wahl der Bewusstseinsstufen Goals reproduziert stereotype Annahmen über Frauentypen. „Baby-Goal“ ist naiv und vergnügt/überdreht, „Krawall-Goal“ ist brutal und unhöflich, „Lady-Goal“ ist zimperlich sowie unhöflich. Diese Klassifizierungen weiblicher Charaktere treffen auf gängige weibliche Stereotypen zu. Rufus trifft zudem rücksichtslose Entscheidungen, die Goals Sicherheit beeinträchtigen, was Goal noch mehr in den Objektstatus versetzt als ohnehin schon. Auch die Outfitwahl Goals entspricht der *physical objectification* nach Burgess, sie trägt einen sehr körperbetonten weißen Anzug, während die Anzüge der männlichen Elysianer alle weit weniger körperbetont sind. In eine Szene von CHAOS AUF DEPONIA fordert Rufus Lady-Goal zu einem Kampf heraus, bei dem beide Schnabeltier-Kostüme tragen. Während Rufus ein Ganzkörperkosüm trägt besteht Goals Kostüm aus einer Fellunter-

---

<sup>62</sup> Es gibt in dem Spiel zum einen die Unterschicht: die Bewohner des Müllplaneten Deponia, die mittlere Schicht: Das Organon, die den Beamtenapparat darstellen und die Oberschicht: die Elysianer, die ein weitaus besseres Leben auf einer Raumstation über Deponia führen.

hose und einem Fell-Bustier, sowie Arm und Beinstulpen. Auch hier wird Goals Status als Objekt des *male gaze* sichtbar (siehe Abb. 5). Auch im dritte Teil der Serie GOODBYE DEPONIA (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2013) ist Goal wieder passiv, sie stirbt und Rufus erweckt sie zum Leben, dabei geht etwas schief und sie wird zu einem Kleinkind, auf das Rufus aufpassen muss<sup>63</sup>.



Abbildung 5: Rufus und Goals Kostüme beim Kampf.  
Quelle: [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Goal wird in jedem Spiel kompetenter als Rufus charakterisiert, bleibt trotz dieser Charakterisierung jedoch durchgehend ein hilfloses Objekt. Hier funktioniert der ironische Sexismus als Reproduktion von Sexismus. Bestehende Sexismen werden durch die ironische Darstellung trivialisiert.

Es gibt Spiele, die Sexismen ironisch thematisieren, ohne dabei Sexismus zu reproduzieren. In dem Spiel THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm Games/Lucasfilm Games 1990/2009) muss der Protagonist Guybrush Threepwood zwar auch Elaine Marley, das Objekt seiner romantischen Begierde, retten. Als er jedoch zu ihrer Rettung eilt stellt sich heraus, dass Elaine sich bereits einen Fluchtplan ausgedacht hat und gerade dabei ist, diesen umzusetzen, was Guybrush vereitelt. An dieser Szene wird der Unterschied zwischen ironischen Sexismus und einer Satire von Sexismus deutlich: Während der ironische Sexismus gängige Geschlechterstereotypen weiterhin reproduziert und trotzdem bedient, fordert eine Satire von Sexismus diese Geschlechterstereotypen heraus. Elaine Marley ist sehr wohl in der Lage sich selbst zu helfen und benötigt keinen Retter, womit das Rollenklischee hinterfragt wird.

Auch Die GRAND THEFT AUTO-Serie fällt immer wieder durch den Gebrauch von „ironischem Sexismus“ auf. Frauen sind im GTA Universum hauptsächlich durch Prostituierte und Stripperinnen vertreten und die Protagonisten der Spiele sind alle männlich. Das Stripclub-Minigame bei GTA V ist ein gutes Beispiel für die „ironische“ sexuelle Objektifizierung von

---

<sup>63</sup> Zusätzlich zu dem ironischen Sexismus in Goodbye Deponia, ist dort noch eine sehr rassistische Szene vorhanden. Rufus „verkauft“ die einzige Frau of color im Spiel an einen Drehorgel-Spieler, dessen Spiel sie als Affe verkleidet tanzend begleiten soll. Sie tanzt dann für den Rest des Spieles mit einem Fez und einer Weste, die nur knapp ihre Brüste bedeckt neben der Orgel. Auch Witze, die auf Kosten von Trans\*Menschen gehen sind in den ersten Teilen vorhanden.

Frauen: Es kann mit den Stripperinnen gegen Bezahlung in ein Separee gegangen werden. In diesem Separee vollführen sie einen Lapdance und der spielbare Charakter kann die Frauen berühren, wenn der Aufpasser des Stripclubs nicht hinschaut und ihnen „Komplimente“ („*tell me again how great I am.*“) machen. Das Anfassen der Frauen sowie die „Komplimente“ steigern die Sympathie der Frauen für den spielbaren Charakter. Wenn der Sympathiebalken voll ist, kommen die Frauen mit dem Protagonisten nach Hause und schlafen mit ihm. Dieses Minigame soll anscheinend als Persiflage auf Stripclubs und deren Besucher\*innen dienen. Die Spieler\*innen werden hier für das Überschreiten von Grenzen der Stripperinnen belohnt und sexuelle Belästigung wird als probates Mittel dargestellt um mit jemandem zu schlafen. Es gibt in der GTA-Serie zahlreiche weitere Beispiele für ironischen Sexismus. Es ist unter Fans und Kritiker\*innen der Serie umstritten, ob es sich bei den sexistischen und teilweise frauenverachtenden Inhalten des Spiels um Satire handelt. Aber auch hier ist der Unterschied zwischen der ironischen Kommentierung von sexistischen Zuständen und der ironisch gemeinten Reproduktion von Sexismen zu ziehen.

## 7.5 Limitierte Rollen spielbarer weiblicher Charaktere

Videospielcharaktere (Protagonist\*innen) entsprechen, mit dem SCM gesprochen, häufig bewundernden oder neidvollen Stereotypen<sup>64</sup>. Frauenrollen in digitalen Spielen sind jedoch oftmals limitiert was die Rollenvielfalt angeht. So existieren wenige (spielbare) Frauenrollen, die der Antihelden-Rolle, wie beispielsweise Trevor<sup>65</sup> aus GTA V, auch nur im entferntesten entsprechen. Edna aus dem Point-and-Click-Adventure EDNA BRICHT AUS (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2008) ist hier eine Ausnahme. Edna ist ein junges Mädchen, dass unter psychischen Problemen leidet, die sich in aggressivem Verhalten manifestieren. Sie

---

<sup>64</sup>Ausnahmen sind beispielsweise, die bereits erwähnten Guybrush Threepwood, aus MONKEY ISLAND (LucasArts, Telltale Games/ LucasArts, Telltale Games 1990-2010) und Rufus aus der DEPONIA Reihe (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2012-2013). Loser-Helden, wie diese Beiden, kommen eher in *Point-and-Click-Adventures*, als in *Shootern* vor. Der Loser-Held lässt sich als unsympathisch, leicht vertrottelt und überheblich beschreiben. Dennoch ist er liebenswürdig, auch wenn seine Umgebung eher genervt von ihm ist. Nicht zu verwechseln ist der Loser-Held mit dem Antihelden (neidvoller Stereotyp, kompetent, aber kalt), der unter Umständen psychisch labil, gewalttätig und (klein-)kriminell ist, wie z.B. die Protagonisten aus der GTA-Reihe (Rockstar North et al./Rockstar Games et al. 1996-2013), Kratos aus GOD OF WAR (SCE Studio/Sony Entertainment 2005-2013), Agent 47 aus der HITMAN-Reihe (IO interactive/Eidos Interactive, Square Enix 2000-2012).

<sup>65</sup> Trevor aus GTA V ist ein Berufsverbrecher, der in einem Wohnwagen wohnt und mit Methamphetamin handelt (und konsumiert). Er ist ein unberechenbarer Egomane mit sadistischen Zügen (für eine genaue Charakterisierung von Trevor Phillips, vergleiche: [http://gta.wikia.com/Trevor\\_Philips](http://gta.wikia.com/Trevor_Philips)). Die Rolle von Trevor wurde in der Gaming Community begeistert angenommen. Er ist ein Charakter der abschreckt, jedoch gleichzeitig fasziniert.

hält ihren Stoffhasen Harvey, der ihr Anweisungen gibt Dinge anzuzünden oder zu zerstören, für lebendig. Zu Beginn des Spiels wacht Edna ohne Erinnerungen in einer Gummizelle auf und befreit sich aus dieser.

Im Laufe des Spiels erfährt sie von ihrem Stoffhasen Harvey Bruchstücke aus ihrer Vergangenheit und erlernt so wichtige Fähigkeiten um aus der psychiatrischen Anstalt, in der sie sich befindet, auszubrechen. In den Flashbacks erfährt Edna Teile ihrer Vergangenheit und weshalb sie sich in der Anstalt befindet. Edna tötete Alfred, den Sohn des Anstaltsleiters Dr. Marcel, mit dem sie stets verfeindet war, indem sie ihn (auf Harveys Anraten) eine Treppe herunterstieß. Ihr Vater übernahm die Schuld für den Tod des Jungen auf sich und erhielt dafür die Todesstrafe. Seit diesem Tag kümmerte sich Dr. Marcel um Edna und führte eine Charakterkorrektur an ihr durch, die ihre destruktiven Eigenschaften auslöschen sollte. Edna gelang es, aufgrund von Harvey, immer wieder sich an ihre Vergangenheit zu erinnern. Am Ende des Spieles stehen zwei verschiedene Enden zur Auswahl: Dr. Marcel bietet Edna eine funktionierende Charakterkorrektur an, dafür muss sie allerdings Harvey zerstören. Wenn dieses Ende gewählt wird ist Ednas Name Alfredina und sie liebt es Akten zu sortieren. Harvey schlägt Edna vor Dr. Marcel die Treppe herunterzustößen und aus der Anstalt auszubrechen. Bei diesem Ende verlässt sie die Anstalt für immer. zwei Wochen später werden jedoch die Reste von Harvey an der Küste angespült, woraufhin die Suche nach Edna endgültig aufgegeben wird.

Harvey betont im Laufe des Spiels mehrfach, dass er lediglich eine Manifestation Ednas Unterbewusstseins sei und ihre negativen Eigenschaften verkörpert. Er rät Edna oftmals dazu körperliche Gewalt anzuwenden und Dinge anzuzünden. Interessant ist hierbei, dass ein männlicher Charakter gewählt wurde um Ednas psychischen Probleme darzustellen. Zwar ist es Edna, die stark und gewalttätig ist (vor allem, da Harvey lediglich eine Spiegelung ihres Unterbewusstseins ist), jedoch „benötigt“ sie Harvey, um diese Seite an sich auszuleben. Auch wenn Ednas Charakter ansonsten nicht sehr stereotypkonform gestaltet ist, wird die „Schuld“ an ihrem gewalttätigen Verhalten auf, den für die Spieler\*innen realen, Harvey geschoben. Ein männlicher Charakter wie Trevor benötigt in den meisten Spielen keinen „Grund“ für sein Verhalten. Bei männlichen Figuren werden psychopathische Veranlagungen einfach hingenommen<sup>66</sup>. So kann Trevor trotz seines niedrigen sozialen Status<sup>67</sup> einem neid-

---

<sup>66</sup> Was meines Erachtens nicht gerade für ein positives Männlichkeitsbild in Videospiele spricht. Das durch Videospiele transportierte Männlichkeitsbild müsste jedoch in einer eigenen Arbeit weiter thematisiert werden.

<sup>67</sup> Trevor wohnt in einem Trailerpark.

vollen Stereotyp entsprechen. Sein hoher Status wird nicht durch einen hohen sozialen Status, sondern seinen hohen Status als Gangster ersetzt. Er ist kaltherzig aber kompetent, wenn es um die Anwendung von Gewalt und Überfälle geht. Es ist einmal dahingestellt, ob es erforderlich ist, psychopathische, sadistische Frauenrollen zu schreiben. Jedoch ist hier auffällig, dass es eine Vielzahl an verschiedenen Rollen in unterschiedlichen Qualitäten für männliche Charaktere gibt und nur eine begrenzte Anzahl für weibliche Charaktere.

## 7.6 Die Actionheldin/die Kämpferin

Neben den zahlreichen zu rettenden Frauen in Videospielen gibt es natürlich auch kämpfende weibliche Charaktere. Diese Arbeit folgt bei der Benennung dieser Kategorie Grapenthin (2007), Fromme/Gelcius (1997) und Schindler (1996)<sup>68</sup>. Alle vier Autor\*innen beschäftigten sich mit stereotypen Darstellungen in Computerspielen. Die Actionheldin ist zumeist eine Einzelkämpferin, die Probleme hauptsächlich durch Gewalt löst (vgl. Grapenthin 2007:89f, Schindler 1996 o.S., sowie Fromme/Gecius 1997:36).

Das männliche Pendant des Stereotypes (der Action-Held/der Kämpfer) entspricht einem großen Teil der Videospieldarstellungen in aktuellen und älteren Titeln. Umgangssprachlich wird der Kämpfer bzw. die Kämpferin als „einsamer Wolf“ bzw. „einsame Wölfin“ bezeichnet (vgl. Schindler 1996 o.S.). Der Gerechtigkeitssinn dieses Typus ist sehr ausgeprägt und stellt oftmals die Handlungsgrundlage dar (vgl. Klug 2010:39).

Die Actionheldin ist zumeist mit männlich konnotierten Eigenschaften wie Mut, Körperkraft, starken Willen und Intelligenz ausgestattet (vgl. Gilpatric 2010:735).

Lara Croft aus TOMB RAIDER (Core Design, Crystal Dynamics/Eidos Interactive, Square Enix 1996-2013) ist wohl eine der bekanntesten weiblichen Videospieldarstellungen der Welt. Sie entspricht wie keine Zweite dem Stereotyp der Actionheldin. Anhand der offiziellen von Square Enix herausgegebenen Biographie (vgl. Square Enix o.J., o.S.)<sup>69</sup> können die Charaktereigenschaften des Actionheldinnen-Tropus gut nachvollzogen werden.

---

<sup>68</sup> Die Autor\*innen nennen die Kategorie „martialische Kämpferin“, „zierliche fighterin“ (Schindler), „Kämpferin“ (Grapenthin und Fromme/Gelcius). Ich empfinde den Namen Action Girl als passender, da so ein Bezug zum Actionhelden/Actionheldinnen, die aus Filmen ein Begriff sind, hergestellt wird.

<sup>69</sup> Bei dieser Biographie handelt es sich um die neuste. Es existiert eine weitere offizielle Biographie, die vor dem Spiel TOMB RAIDER: LEGEND (Crystal Dynamics/Eidos Interactive 2006) die offizielle Variante war (abrufbar unter: <http://www.tombnews.com/laracroft/biography-prelegend.asp>)



Abbildung 6: Die Entwicklung des Charakterdesigns Lara Crofts von 1996-2013  
 Quelle: [www.mastersofmedia.hum.uva.nl](http://www.mastersofmedia.hum.uva.nl)

Die adelige Lara Croft verlor mit neun Jahren ihre Mutter bei einem Flugzeugabsturz über dem Himalaya-Gebirge. Sie selbst saß auch in dem Unglücksflugzeug und kämpfte sich anschließend alleine in einem zehntägigen Marsch durch das Gebirge, bis sie in Katmandu in einer Bar ihren Vater anruft und ihn bittet sie abzuholen. Von da an weicht sie nicht mehr von der Seite ihres Vaters, einem berühmten Archäologen. Sie bereist die Welt mit ihrem Vater, erhält Privatunterricht und nimmt an einer Vielzahl von Ausgrabungen teil. Als Lara Croft 15 Jahre alt ist verschwindet ihr Vater bei einer Expedition in Kambodscha spurlos. Da ihr Vater nicht für tot erklärt wird, kann sie den Titel, das Vermögen und das Anwesen nicht für sich allein beanspruchen. Sie fängt einen Rechtsstreit mit ihrer Familie um die Güter ihres Vaters an, den sie gewinnt. Der Preis dafür ist, dass sie sich mit ihrer Familie zerstreitet und auf sich allein gestellt ist. Sie studiert Archäologie und beginnt in die Fußstapfen ihres Vaters zu treten. Mit 21 Jahren nimmt sie an ihrer ersten selbstständigen Expedition teil.

Diese Expedition wird im Spiel TOMB RAIDER (Chrystal Dynamics, Eidos Interactive/Square Enix 2013), auf welches später noch genauer eingegangen wird, beleuchtet. Diese Biographie zeigt deutlich Laras Einzelkämpfertum. Sie kämpfte sich alleine durch das Himalaya-Gebirge und brach mit ihrer Familie. In den ersten Spielen hat sie keine tiefgreifenden sozialen Beziehungen<sup>70</sup>.

Sie ist in ihren Handlungen autonom, aktiv, mutig und stark, was den oben erwähnten männlich konnotierten Eigenschaften entspricht (vgl. Gilpatric 2010:735). Diese Eigenschaften werden durch ihr Charakterdesign „ausgeglichen“. Das Design der ersten Lara Crofts trifft auf die Kriterien der *physical objectification* nach Burgess et al. (vgl. S. 30f dieser Arbeit) und auf den Akt des Overdoing-Gender zu (vgl. Ebeling 2006:287). Sie wird in enger Kleidung und mit übertrieben großem Busen dargestellt (siehe Abb. 5). Birgit Richard beschäftigte sich

<sup>70</sup> Die fehlenden sozialen Bindungen sind sehr untypisch für die Darstellung von Weiblichkeit ist in Medien.

mit dem Design Lara Crofts und setzt dieses mit einer Fetischisierung gleich: „Die Über-Sexualisierung bestimmter Körperteile Laras repräsentieren eine verheißungsvolle „Ultraweiblichkeit“, die dem Fetischisten die Illusion der Kontrollierbarkeit des Begehrten verschaffen kann.“ (Richard 2004:15).

Die Objektifizierung von Lara Croft dient laut Richard dazu, die sexuell aggressive Komponente aus ihrem Verhalten zu nehmen, die vor allem von ihren maskulinen Eigenschaften ausgeht. Auch ihre Kleidung ist eine Mischung aus männlichen und weiblichen kulturellen Genitalien. Die insgesamt eher maskulinen und funktionalen Kleidungsstücke liegen eng an ihrem Körper an, zudem erinnern die Waffenhalter an Strapse (vgl. Richard 2004:15). Zu der sexualisierten Optik wird für Lara Croft stets sexuell anmutendes Gestöhne (wenn sie beispielsweise gegen eine Wand läuft oder klettert usw.) gewählt<sup>71</sup>. Auch so wird sie in den Objektstatus zurückversetzt und verliert ihre Bedrohlichkeit für den männlichen Spieler. In dem oben erwähnten *reboot* der Serie (TOMB RAIDER 2013) ändert sich die Charakterisierung sowie das Aussehen von Lara Croft: Sie trägt lange Cargo-Hosen, ein Spaghettiträger-Top und ihr Brustumfang ist deutlich geschrumpft. Da sie noch nicht mit Pistolen kämpft, sondern mit Pfeil und Bogen, trägt sie die Waffenhalter auch nicht an den Oberschenkeln. Zwar ist sie immer noch schlank und attraktiv, jedoch nicht mehr so übersexualisiert wie in den ersten Teilen (zur der Entwicklung des Charakterdesigns siehe Abb. 6).<sup>72</sup>

Auch ihre Biographie wurde für den letzten Teil erneut umgeschrieben. So sind ihre Eltern seit mehreren Jahren verschwunden. Sie hat zwar Zugang zu dem Reichtum ihrer Eltern, möchte diesen allerdings nicht annehmen und finanziert sich die Universität selbst indem sie mehrere Jobs annimmt (vgl. Square Enix 2013 o.S.). Auch der tragische Tod der Mutter wurde aus ihrer Biographie gestrichen und somit auch der Trek durch das Himalaya-Gebirge im Alter von neun Jahren, von dem sonst immer als Grundlage für ihren Kampfgeist referiert wurde. In der „Endurance Week“<sup>73</sup> kurz vor der Spielveröffentlichung publizierte Entwickler Square Enix folgende Charakterisierung Lara Crofts: „A bit of a workaholic, Lara is an unas-

---

<sup>71</sup> Auf youtube gibt es zahlreiche „moan raider“ compialtions (moan= engl. für stöhnen). Hier nur ein Beispiel zum aktuellen Spiel: <https://www.youtube.com/watch?v=WnN5hykjX7c>

<sup>72</sup> Ein Wermutstropfen ist jedoch, dass sie das gesamte Spiel über ihr Spaghettiträger-Top trägt, obwohl sie zwischendurch immer wieder friert und es viele Gelegenheiten gäbe einem (toten) Gegner eine Jacke oder ähnliches zu entwenden.

<sup>73</sup> In der Endurance-Week stellte der Spielhersteller die verschiedenen Crew-Mitglieder vor. Die Endurance ist der Name des Expeditionsschiffes mit dem Lara Croft unterwegs ist.

*suming and rather bookish young woman, making her way through life in search of meaning and direction after the disappearance of her parents while on an expedition.*“ (Square Enix 2013, o.S.). Weiter wird sie als loyal ihren Freund\*innen gegenüber beschrieben.

Hier ist eine deutliche Abkehr der „einsamen Wölfin“ zu erkennen. In den ersten Teilen hat Lara keine tieferen sozialen Beziehungen, in der Neuauflage der Serie hat sie eine gute Freundin namens Samantha, die sie auf der Expedition begleitet. Conrad Roth, der Leiter der Expedition, ist ihr ein Mentor und eine Vaterfigur. Auch zu anderen Crewmitgliedern hegt sie freundschaftliche Beziehungen. In der Expedition geht es darum, das verlorene Königreich Yamatai zu entdecken. Die Expedition erleidet einen Schiffbruch auf einer Insel, nachdem Lara eine Kursänderung vorschlug. Sie wird am Strand angespült und kurz darauf bewusstlos geschlagen. Als sie wieder erwacht, befindet sie sich allein und gefangen in einer Höhle, in der sich Leichen und Altäre befinden. Sie kann sich befreien, macht sich auf die Suche nach ihren Freund\*innen und versucht gemeinsam mit ihnen einen Weg zu finden die Insel zu verlassen. Auf der Insel befindet sich ein mysteriöser Kult, die Solarii Bruderschaft, um den Anführer Vater Mathias.

Lara kämpft auch in diesem Spiel hauptsächlich alleine, sie entspricht aber trotzdem nicht dem typischen Stereotyp der Kämpferin. Sie wirkt verletzlich und zeigt Gewissensbisse, z.B. als sie ein Reh töten muss<sup>74</sup>. Zudem ist sie teilweise ängstlich und einigen Gegnern physisch unterlegen. Alles in allem wirkt die „neue“ Lara Croft sehr viel menschlicher als die meisten ihrer männlichen Kollegen, die kaum Gefühlsregungen zeigen<sup>75</sup>.

Doch auch in diesem Spiel wird Gebrauch von dem Damsel in Distress Tropus gemacht. Lara muss ihre beste Freundin Samantha mehrfach aus den Fängen des Solarii-Kultes retten, der diese Opfern will. Samantha wird als Nachfahrin der Sonnenkönigin Himiko angesehen. Sie erfüllt zwar weder primär das rette-die-Prinzessin-Muster, noch ist sie eine Geliebte der Heldin, vielmehr ist es eine Mischung aus beidem: Samantha ist eine Prinzessin die gerettet wer-

---

<sup>74</sup> Das Reh ist das erste Lebewesen, welches sie tötet und sie hadert mit der Entscheidung es zu töten. Später im Spiel zeigt sie allerdings keine Reue mehr, während sie in beträchtlicher Anzahl ihre Gegner tötet.

<sup>75</sup> Auch wenn sie Schicksalsschläge erleiden wandelt sich die Trauer der meisten männlichen Protagonisten sehr schnell in Wut und Rachegeilüste (Kratos aus GOD OF WAR, Max Payne ). Die fehlenden Gefühlsregungen von Videospieldfiguren sind mit Sicherheit auch eine Analyse wert, da somit stereotype Verhaltensmuster („Männer weinen nicht“) reproduziert werden. In einigen der letzten größeren Titeln scheint die Tendenz zu emotionaleren Charakteren zu gehen, wie z.B. Joel und Ellie aus The Last Of Us (Naughty Dog/ Sony Computer Entertainment 2013)

den muss und gleichzeitig Laras Freundin.<sup>76</sup> Das Spiel über bleibt Samantha passiv und ist auf fremde Hilfe angewiesen. Durch ein Funkgerät, das den Kontakt zu ihr ermöglicht, bittet sie konstant um Hilfe. Die Problematik der Damsel in Tomb Raider 2013 wird verstärkt durch Aussagen des Produzenten gegenüber des Kotaku-Magazins:

*„When people play Lara, they don't really project themselves into the character.“* (Rosenberg zitiert nach Schreier 2012, o.S.). Und weiter heißt es:

*„They're more like 'I want to protect her.' There's this sort of dynamic of 'I'm going to this adventure with her and trying to protect her.“* (Rosenberg zitiert nach Schreier 2012, o.S.).

Hier geht der Produzent von einer rein männlichen Zielgruppe aus, die sich nicht mit einer Actionheldin identifizieren kann, und so wird Lara, nach Intention des Produzenten, zu einem Objekt gemacht, das die Hilfe des Spielers benötigt. Nach Rosenbergs Aussage ist der eigentliche Protagonist des Spiels der Spieler und Lara Croft lediglich eine hilfebedürftige Frau.<sup>77</sup> Über einen männlichen Protagonisten eines Videospiele sind Aussagen wie „Du möchtest ihn beschützen.“ relativ unwahrscheinlich. Die Frage ist deshalb, weshalb für Lara Croft die Erweckung eines Beschützerinstinkts gewählt wurde. Auch männliche Videospieleprotagonisten befinden sich in schwierigen Situationen. Wie zum Beispiel Nathan Drake, der Held aus der UNCHARTED-Serie (Naughty Dog/Sony Computer Entertainment 2007-2012) von dem oft als „die neue Lara Croft“ bzw. „Dude-Raider“ referiert wurde, da es viele Parallelen zwischen ihm und Lara Croft gibt. Doch es gibt keine Statements von Entwicklern, Produzenten oder sonstigen Crew-Mitgliedern, dass Nathan Drake die Beschützerinstinkte der Spielenden erwecken soll.

## 8. Fazit

Ziel dieser Arbeit ist, die Konstruktion von Weiblichkeit in digitalen Spielen zu analysieren und zu thematisieren. Dazu wurden einzelne weibliche Figuren und Videospiele anhand von Elementen des Charakterdesigns, der quantitativen sowie der narrativen Darstellung und anhand von Stereotypmodellen analysiert, um die Stigmatisierung von Frauen zu verdeutlichen.

---

<sup>76</sup>Es wurde nach erscheinen des Spiels viel diskutiert, ob Die „neue“ Lara Croft homosexuell ist und eine Beziehung mit Samantha hat.

<sup>77</sup> Natürlich sind die Spielenden der aktive Faktor bei Videospiele. Eine Identifikation mit den Hauptfiguren findet jedoch trotzdem meist statt (vgl. Klimmt et al. 2009:353ff). Eine interessante Dissertation zum Thema Identität und Identifikation in Videospiele hat Adrienne Shaw (Shaw 2010) herausgegeben.

Alle Analysen stützten sich auf die in Kapitel 4 und 5 beschriebenen theoretischen Grundlagen von Gender, Sexismustheorien und Stereotypmodellen.

Als positiv fällt auf, dass insgesamt eine Zunahme des Angebotes an weiblichen Spielfiguren zu verzeichnen ist und das, nicht zuletzt durch Anita Sarkeesian, öffentliche und wissenschaftliche Diskussionen über Sexismen in Videospiele geführt werden.

Bedauerlicherweise wurden andere Themen nicht in der gleichen Form diskutiert und untersucht, sind aber immer wieder angeklungen. So ist zum Beispiel die Überformung männlicher Körper und Rollenbilder in Videospiele wenig beachtet sowie die Stigmatisierung von Homosexuellen und Trans \*Menschen<sup>78</sup>. Ein weiterer wichtiger Punkt, die Thematisierung rassistischer Inhalte in Videospiele, ist wissenschaftlich kaum beachtet und muss meines Erachtens in den nächsten Jahren stärker untersucht werden.

Die Grenzen dieser Arbeit sind klar erkennbar. Aufgrund der begrenzten, den Umfang betreffenden, Vorgaben war eine detailliertere Darstellung vieler Theorien nicht möglich.

So wurde sich bei Themen wie Gender, Sexismus, Heteronormativität und Objektifizierung auf eine stark verkürzte Zusammenfassung beschränkt. Andere Aspekte, wie beispielsweise die Identifikation der Spieler\*innen mit digitalen Figuren, konnten kaum thematisiert werden.

Trotz der beschriebenen Grenzen kann Antwort auf die Frage nach der Konstruktion und Repräsentation von Weiblichkeiten in Video- und Computerspielen gegeben werden. Frauen sind im Vergleich zur Bevölkerung in Video- und Computerspielen unterrepräsentiert. Sie dienen oftmals als unwichtige Nebenfiguren, die bekannte Stereotype reproduzieren, was in Kapitel 7 exemplarisch analysiert wurde. Dabei werden Frauen häufig in einen Objektstatus zurück versetzt, der sich häufig in einer Übersexualisierung des weiblichen Körpers äußert. Einige der Frauenfiguren werden allein zum Zweck der sexualisierten Darstellung programmiert und haben keine anderen Funktionen, denn als Sexobjekt zu fungieren.

Dill geht davon aus, dass die passive Art des Porträtierens sowie die Sexualisierung weiblicher Videospielefiguren sich negativ auf die Einstellungen der Spieler\*innen gegenüber Frauen auswirkt:

---

<sup>78</sup> Mit der Darstellung von LGTQ (lesbian, gay, trans\*, queer) setzen sich beispielsweise Anna Anthropy in ihrem sehr lesenswerten Blog <http://auntiepixelante.com/> und Mattie Brice (<http://www.mattiebrice.com>) auseinander.

„When women are consistently shown as sex objects rather than agents, consistently depicted in demeaning and degrading ways, and consistently shown as submissive, the result is to condone and support violence against women, coercion of women, and anti-woman attitudes.“ (Dill 2008:10).

Auch eine objektifizierte Darstellung von Frauenfiguren hat eine negative Auswirkung auf die Konsument\*innen. Die Auswirkungen des Konsums von Medien, die Frauen objektifiziert darstellen, sind in der Forschung bereits breit untersucht. Die Effekte auf die Konsument\*innen sind unterschiedlich. Auf Rezipient\*innen jeden Geschlechts können sie negative Auswirkungen auf die Vorstellungen von Frauen als Gruppe haben. Tradierte Rollenbilder sowie normative Vorstellungen über Frauen werden gefestigt (vgl. Yao et al. 2010:79). Konsumentinnen von Medien, die Frauen objektifiziert darstellen, neigen dazu, sich selbst zu objektifizieren. Das propagierte Schönheitsideal wird internalisiert, auf den eigenen Körper übertragen und mit anderen verglichen. Diese Selbst-Objektifizierung kann zu Depressionen, Essstörungen sowie *Body Shame* führen (vgl. Carr et al. 2011:10ff).

In allen Formen des Damsel in Distress Tropus werden Frauen als Opfer dargestellt, die auf einen männlichen Retter angewiesen sind. Auch gut geschriebene Damsel- Charaktere, die im Laufe des Spiels gefangen genommen werden, können meines Erachtens als problematisch betrachtet werden, da die Entmächtigung der weiblichen Charaktere unabhängig von deren Fähigkeiten und Kräften geschieht, die oftmals nur erzählerisch transportiert, jedoch nicht „bewiesen“ werden. Dadurch sind die Damsels oftmals nicht auf Augenhöhe mit den Helden. Auch die Helden kommen im Laufe ihrer Reise in schwierige Situationen, können sich jedoch immer wieder aus eigenen Kräften befreien, während die Damsel hilflos bleibt. Die Viktimisierung von Frauen ist kein Privileg von Videospiele, sondern wird auch in Film, Fernsehen und Literatur häufig betrieben. Die Frau wartet, bis ein Retter kommt und die Kontrolle über ihr Schicksal übernimmt. Der Retter bricht unter Umständen aus seinem gewöhnlichen Leben aus und gestaltet es aktiv, während die Frau passiv bleibt (vgl. Overstreet 1994 o.S.).

Die Erzählstruktur der Damsel in Distress ist in ihrer Gesamtheit betrachtet problematisch, da Frauen in digitalen Spielen noch immer unterrepräsentiert sind und es wenige positive portraitierte Frauencharaktere als Ausgleich gibt. Die wenigen positiven weiblichen Charaktere füh-

ren zu einem weiteren Punkt: Werden Frauenfiguren beinahe ausnahmslos in Stereotypen dargestellt, können Rollenklischees weiter beeinflusst und gefestigt werden.

Da dieser angenommene Zustand jedoch nicht mit einer heterogenen und gleichberechtigten Gesellschaft in Einklang gebracht werden kann, ist meiner Meinung nach die wissenschaftlich Betrachtung und pädagogische Bearbeitung digitaler Spiele von großer Bedeutung, da diese zur Lebenswelt von vielen Menschen, insbesondere Jugendlicher, gehören. Es ist von großer Bedeutung, dass Nutzer\*innen von Medien immanente Rollenbilder erkennen und sich kritisch mit diesen auseinandersetzen können. Dies erfordert die Entwicklung weiterer empirischer und theoretischer Grundlagen. Gerade im deutschsprachigen Bereich wird die Gender-Thematik in Videospiele oftmals zugunsten des Suchtpotentials weniger beachtet. Auch die bereits erwähnten anderen Inhalte wie Rassismus und Heteronormativität, aber auch Klassismus<sup>79</sup> sind wichtige Gebiete, die kritisch reflektiert und analysiert werden müssen.

Dass Videospiele Inhalte transportieren, ist keine neue Erkenntnis so wie die thematische Auseinandersetzung mit diesen Inhalten auch nicht neu ist. Das Blickfeld der Forschung muss sich jedoch auch auf andere Punkte erweitern. Unter dem Stichwort Medienkompetenz sowie media literacy kann eine Auseinandersetzung mit den Konsument\*innen von Videospiele stattfinden. Spiele mit sexistischen Inhalten müssen von Medienpädagog\*innen aufgegriffen und thematisiert werden, denn ein einfaches Verbot oder Tabu geht an der Realität vorbei. Medienpädagog\*innen sollten Gender-sensibel sein um sich gemeinsam mit der Zielgruppe mit sexistischen Inhalten auseinandersetzen zu können.

Videospiele haben, wie andere Medien auch, das Potential gesellschaftlich gefestigte Vorstellungen über Sex und Gender aufzubrechen. Für eine geschlechtssensible Gestaltung von Computerspielen im dekonstruktivistischen Sinne ist es zudem von Nöten, dass sich auch Entwickler\*innen und Gamedesigner\*innen mit Gender-Thematiken auseinandersetzen, wie beispielsweise Gamedesigner Anjin Anhut, der auf seinem Blog [hownottosuckatgamedesign.com](http://hownottosuckatgamedesign.com) unter anderem über Gender-Problematiken in Design und Narration schreibt. Auch die Gamedesignerin Sheri Graner Ray beschäftigt sich in ihrem Buch „Gender inclusive game Design - Expanding the Market“ mit Gender-Thematiken. Doch auch andere im Gaming-Ber-

---

<sup>79</sup> Es gibt einen erwähnenswerten Artikel von Christian Huberts (2014), der sich mit Armutsthematiken in Computerspielen auseinandersetzt.

reich arbeitende Menschen müssen sich mit Sexismus - auch dem eigenen - auseinandersetzen. So geschehen beispielsweise bei Tom Bramwell, dem Redakteur von Eurogamer, der einen Artikel online stellte, in dem er sich mit seinen eigenen sexistischen Tendenzen auseinandersetzt (vgl. Bramwell 2014, o.S.).

Entwicklungen wie diese sind mit einem gesellschaftlichen Diskurs über sex, gender und Sexismus verbunden und lassen auf weitere kritische Auseinandersetzungen in diesem Bereich hoffen.

# Glossar

**Arcade:** Als Arcade-Spiele werden die Spiele, der Spielhallen der 1970er Jahre bezeichnet. Sie zeichnen sich durch eine einfache Spielmechanik aus

**Avatar:** Ein Avatar ist ein grafischer Stellvertreter (Benutzerbild) einer echten Person in virtuellen Räumen. Avatare können beispielsweise Bilder, Icons oder 3D Grafiken sein.

**Beat 'Em Up:** Als Beat 'Em Ups (engl.: Schlag sie zusammen) werden Spiele bezeichnet deren Hauptspielmechanik das Kämpfen (zumeist mit Fäusten) ist. Zum Teil handelt es sich bei Beat 'Em Ups um Multiplayer-Spiele, die einen kompetitiven Anteil haben. Beispiele für Beat 'Em Ups sind die VIRTUA FIGHTER-Reihe (Sega/Sega 1993-2012), die MORTAL KOMBAT-Reihe (Midway Games/ Midway Games 1992-2013) oder die SOUL CALIBOUR- Reihe (Namco/ Namco Bandai 1992-2012)

**Bit:** Die Bit-Zahl (Wortzusammensetzung aus **b**inary **d**igit) gibt an wie viele Zeichen während eines Taktes vom Prozessor gleichzeitig verarbeitet werden können. Bei der 8-Bit-Technologie können 256 Zeichen angezeigt werden, bei 16-Bit 65 536 Zeichen. Alle Spielkonsolen von Mitte der 1970er bis in die späten 1980er hatten eine 8-Bit-Technologie.

**Body Shame:** Body Shame ist ein Begriff, der verwendet wird um zu verdeutlichen, dass der eigene Körper, oder der Körper anderer, der nicht einem normativen Schönheitsideal entspricht, abgelehnt wird (vgl. Fredrickson/Noll 1998:624ff). Aus Ermangelung einer guten deutschen Übersetzung ist der Begriff durch die Verwendung von Großbuchstaben eingedeutscht.

**Casual-games:** Unter casual-games werden Gelegenheitsspiele verstanden, die oftmals keine großen Anforderungen an die Spielenden stellen. ANGRY BIRDS (Rovio Entertainment/Rovio Entertainment 2009), die DINER DASH-Reihe (GameLab/PlayFirst

## I GLOSSAR

2004-2010), PLANTS VS. ZOMBIES (PopCap Games/PopCap Games 2009) sind Beispiele für casual-games. Casual-Games werden meist als Smartphone-Apps, Browsergames oder auch auf portablen Spieleplattformen, wie dem Nintendo DS vertrieben. Als Zielgruppe für Casual-Games gelten Frauen in den Vierzigern und junge Menschen.

**CPU:** Central Processing Unit, der Prozessor eines Computers.

**Ego-Shooter:** Als Ego-Shooter oder auch First-Person-Shooter werden Spiele bezeichnet deren Spielmechanik dem Shooter-Genre entspricht. Die Bezeichnung Ego-Shooter leitet sich von der Sicht der Spielenden auf das Spielgeschehen ab, die aus der Perspektive der Steuerbaren Figur ist.

**Handheld:** Ein handheld ist eine tragbare Videospielekonsole, wie z.B. der Nintendo GameBoy, der Nintendo DS oder die PlayStation Portable.

**Indie-Game:** Indie Spiele (Indie von engl.: independent - unabhängig) sind meist kleinere Computerspiele, die keine finanzielle Unterstützung von großen Firmen/Publishern erhalten. Unabhängige Entwickler-Teams kümmern sich um die Entwicklung und zumeist auch um die Vermarktung. Die Indie-Game-Szene wird durch die Vertriebsmöglichkeiten von Online-Plattformen wie z.B. Steam oder Humble-Bundle gestärkt.

**Jump 'n' Run:** Als Jump 'n' Run (engl.: Springen und Laufen) werden sind Actionspiele, bei denen eine Figur möglichst schnell durch springen und laufen durch die Spiellevel befördert werden müssen.

**LAN:** LAN steht für Local Area Network und bezeichnet die Vernetzung verschiedener Rechner miteinander. Im Gaming-Bereich wird dieses Netzwerk zum gemeinsamen Spielen gebraucht.

**NPC:** Non-player character (engl.: Nicht-Spieler-Charakter) sind computergesteuerte Figuren in Videospielen. Die Spielenden können mit NPC's z.B. durch Gespräche, Handel treiben oder durch Gewaltanwendung interagieren.

**Open-Source:** Als Open Source wird Software bezeichnet, deren Quellcode frei einsehbar ist. Die Veränderung des Quellcodes. Die Software darf unentgeltlich beliebig verändert, verbreitet und genutzt werden.

**Power-Up:** Power-Ups bezeichnen Objekte die eine Computerspielfigur aufnehmen kann und dadurch mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet wird, wie beispielsweise schneller rennen können, geringere Verletzungen erleiden usw..

**Publisher:** (Eng. to publish - veröffentlichen) ist die Bezeichnung für Verlage und wird im deutschen oftmals für Unternehmen verwendet, die Computerspiele oder Software veröffentlichen.

**Sidekick:** Ein Sidekick ist eine Nebenrolle die oftmals die Funktion hat die positiven Fähigkeiten der Protagonist\*innen herauszustellen.

**Side-scroller:** Als side-scroller werden Spiele bezeichnet, bei denen die Kamera-Perspektive seitlich auf das Spielfeld gerichtet ist. Meist wird die Spielfigur von links nach rechts bewegt.

**Shooter:** Ein Shooter ist ein Sub-Genre von Actionspielen, dessen Hauptspielmechanik schießen ist. Es gibt perspektivisch gesehen mehrere Sub-Genres von Shootern, wie z.B. Ego-Shooter und Third-Person-Shooter (Sicht auf den Rücken der Spielfigur).

**Spin-off:** Unter spin-off werden Ableger von erfolgreichen Spielen verstanden, bei denen Nebenfiguren aus den Orginaltiteln zu Hauptcharakteren gemacht werden, oder aber das typische Spielgenre verlassen wird. Beispiele für Ableger aus der SUPER MARIO BROS. - Serie (Jump 'n' Run) sind z.B. MARIO KART (Nintendo/Nintendo 1992-2014) (Racing), MARIO PARTY (Hudson Soft/Nintendo1998-2012), YOSHI'S ISLAND (Nintendo/Nintendo 1995) und diverse andere Spiele. Im eigentlichen Sinne ist die SUPER MARIO BROS. - Serie jedoch ein spin-off des DONKEY KONG Arcade Spiels.

**Point 'n' Click-Adventures:** Point-and-Click Spiele (engl.: Zeigen und Klicken) fokussiert die Steuerung dieses Sub-Genres. Die Spielenden wählen Objekte mit der Maus aus und

## I GLOSSAR

klicken auf diese um eine Reaktion des Systems zu bekommen. Point-and-click-Adventures sind Rätsellösespiele, bei denen die Spieler\*innen oftmals verschiedene Gegenstände miteinander kombinieren müssen.

**Quest:** In digitalen Spielen sind Quests Aufträge die ausgeführt werden können. Es wird in Haupt- und Nebenquests unterschieden. Die Hauptquest (Mainquest) ist der eigentliche Handlungsverlauf, die Nebenquests (Sidequests) sind Aufträge, die von NPC's angeboten werden und von den Spieler\*innen angenommen werden können.

**User-generierter Inhalt:** (Engl: User-generated content) bezeichnet von Nutzer\*innen erschaffene Medieninhalte. Dies können zum die Kommentarfunktionen auf Websites sein, aber auch eigens erschaffene Modifizierungen von Spielen sein.

# Abbildungsverzeichnis

**Abbildung 1:** Stereotype Content Model von Fiske et al.. Quelle: Fiske et al. 2002:881, Seite 25

**Abbildung 2:** Trevor, einer der drei Hauptpersonen aus GTA V (Rockstar North/Rockstar Games 2013). Quelle: [http://forum.gtavision.com/posts\\_66\\_5015\\_1.html](http://forum.gtavision.com/posts_66_5015_1.html) (zuletzt geprüft am 27.08.2014), Seite 38

**Abbildung 3:** Die sieben original Koopalings, hier aus NEW SUPER MARIO BROS. WII (Nintendo/Nintendo 2009). Quelle: [http://www.gamingtarget.com/images/media/games/Wii/New\\_Super\\_Mario\\_Bros.\\_Wii/page/koopalings\\_large.jpg](http://www.gamingtarget.com/images/media/games/Wii/New_Super_Mario_Bros._Wii/page/koopalings_large.jpg) (zuletzt geprüft am 27.08.2014), Seite 41

**Abbildung 4:** Prinzessin Peach, hier aus SUPER MARIO 3D World (Nintendo/Nintendo 2013), Quelle: <http://www.technobuffalo.com/wp-content/uploads/2013/11/Super-Mario-3D-World-Princess-Peach.jpg> (zuletzt geprüft am 27.08.2014), Seite 43

**Abbildung 5:** Rufus und Goals Kostüme beim Kampf. Quelle: [http://www.pcgames.de/screenshots/667x375/2012/10/Chaos\\_auf-Deponia\\_Kampf.jpg](http://www.pcgames.de/screenshots/667x375/2012/10/Chaos_auf-Deponia_Kampf.jpg) (zuletzt geprüft am 27.08.2014), Seite 50

**Abbildung 6:** Die Entwicklung des Charakterdesigns Lara Crofts von 1996-2013. Quelle: <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2013/09/09/women-in-games-2013-one-step-forward-two-steps-back/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014), Seite 54

# Verzeichnis der genannten Spiele

**A**GE OF EMPIRES (Ensemble Studios/Microsoft 1997-2011)

ALONE IN THE DARK (Eden Games et al./Atari 2008)

ANGRY BIRDS (Rovio Entertainment/Rovio Entertainment 2009)

ANNO (Max Design, Related Design/Sunflowers, Ubisoft 1998-2013)

ASURA'S WRATH (Cyber Connect2/Capcom 2012)

**B**EYOND GOOD&EVIL (Ubisoft/Ubisoft 2003)

BIOSHOCK INFINITE (Irrational Games et al./2K Games 2013)

BORDERLANDS 2 (Gearbox/2K Games 2012)

BREATH OF FIRE IV (Capcom/Capcom 2000)

**C**ASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE (Konami/Konami 2003)

CHAOS AUF DEPONIA (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2012)

COMMANDER KEEN (id Software/Apogee Games 1990)

COOKING MAMA (Office Create/Taito et al. 2006-2009)

CUSTER'S REVENGE (Mystique/Mystique 1982)

**D**EPONIA (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2012)

DINER DASH (GameLab/PlayFirst 2004-2010)

DONKEY KONG (Nintendo/Nintendo 1981)

DONKEY KONG COUNTRY 2 (Rare/Nintendo 1995)

DOOM (id Software et al./Bethesda et al. 1993)

**E**DNA BRICHT AUS (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2008)

**G**EARS OF WAR 1-3 (Epic Games/Microsoft Studios 2006-2011)

### III VERZEICHNIS DER GENANNTEN SPIELE

GEARS OF WAR 2 (Epic Games/Microsoft 2008)

GOD OF WAR (SCE Studios/Sony 2005)

GOD OF WAR: GHOSTS OF SPARTA (Ready at Dawn/Sony 2010)

GOODBYE DEPONIA (Daedalic Entertainment/Daedalic Entertainment 2013)

GOTHIC I (Piranha Bytes et a./Shoebox et al 2001)

GOTHIC II (Piranha Bytes et a./Shoebox et al 2006)

GOTHIC 3 (Piranha Bytes et a./Shoebox et al. 2006)

GRAND BOULDER OF DEATH (pikpok games/adult swim games 2013)

GRAND THEFT AUTO V(Rockstar North/Rockstar Games 2013)

**HITMAN** (IO interactive/Eidos Interactive, Square Enix 2000-2012)

**INVERSION** (Saber Interactive/Namco Bandai 2012)

**KAYNE&LYNCH: DEAD MEN** (IO interactive/Eidos Interactive 2007)

**MANIAC MANSION** (Lucasfilm Games/Lucasfilm Games 1987)

MAX PAYNE (Remedy et al./Gathering of Developers et al. 2001)

MARIO KART (Nintendo/Nintendo 1992-2014)

MARIO PARTY (Hudson Soft/Nintendo1998-2012)

MORTAL KOMBAT (Midway Games/ Midway Games1992-2013)

MS. PAC-MAN (General Computer Corporation/Namco 1982)

MS. SPLOISON MAN (Twisted Pixel Games et al./Microsoft Studios 2009)

**NEW SUPER MARIO BROS. WII** (Nintendo/Ninentdo 2009)

**OXO** (auch: Noughts and Crosses)

**PACMAN** (Namco/Midway Games 1980)

PLANTS VS. ZOMBIES (PopCap Games/PopCap Games 2009)

PONG (Atari/Atari 1972)

PORTAL (Valve Software/ Valve, Electronic Arts 2007)

### III VERZEICHNIS DER GENANNTEN SPIELE

PORTAL 2 (Valve Software/ Valve, Electronic Arts 2007)

PRIMAL (SCE Studio Entertainment/Sony 2003)

PROTOTYPE 2 (Radical Entertainment/Activision 2012)

**S**AM&MAX HIT THE ROAD (LucasArts/LucasArts 1993)

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (5th Cell/ Warner Bros. Entertainment et al. 2012/2013)

SOUL CALIBOUR (Namco/ Namco Bandai 1992-2012)

SPACE INVADERS (Taito / Midway Games 1978)

SPACEWAR! (1962)

SPLATTERHOUSE (Namco/Namco 1988)

SUPER MARION BROS. 2 ( Nintendo/Nintendo 1988)

SUPER MARIO 3D World (Nintendo/Nintendo 2013)

**T**EKKEN 6 (Namco Bandai/Namco Bandai 2009)

TENNIS FOR TWO (Higinbotham 1958)

THE LEGEND OF ZELDA (Nintendo/Nintendo 1986-2013)

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (Nintendo et al./Nintendo 1998)

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (Nintendo/Nintendo 2007)

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER (Nintendo/Nintendo 2002)

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm Games/Lucasfilm Games 1990/2009)

TOMB RAIDER -Serie (Core Design et al./ Square Enix et al. 1996-2013)

TOMB RAIDER: LEGEND (Chrystal Dynamics/Eidos Interactive 2006)

TOMB RAIDER (2013) (Chrystal Dynamics, Eidos Interactive/Square Enix 2013)

**U**NCHARTED-Serie (Naughty Dog/Sony Computer Entertainment 2007-2012)

**V**IRTUA FIGHTER (Sega/Sega 1993-2012)

**W**HERE'S MY WATER? (Creature Feep/ Disney Mobile 2011)

WOLFENSTEIN 3D (id software/ Apogee Games 1992)

# Literaturverzeichnis

**Aarseth**, Espen (1997): „Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature“. Johns Hopkins UP Baltimore/London

**Arsenault**, Dominic (2008): „System Profile: The Nintendo Entertainment System (NES)“. In: Wolf, Mark [Hrsg.] „The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond“, Westport: Greenwood Press, 109-14

**Banaji**, Mahzarin; **Greenwald**, Anthony (1995). „Implicit Gender Stereotyping in Judgments of Fame“. In: Journal of Personality and Social Psychology 68, S. 181-198

**Beasley**, Berrin; **Collins Standley**, Tracy (2002) „Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games“. In: Mass Communication & Society, 2002, 5(3), 279–293

**Becker**, Julia; **Lee**, Elisabeth; **Pruitt**, Eden-Reneé; **Swim**, Janet (2010) „Sexism reloaded: Worldwide Evidence for Its Endorsement, Expression, and Emerge in Multiple Contexts“, in: Landrine, Hope; Russo, Nancy Felipe [Hrsg.] (2010) „Handbook of Diversity in Feminist Psychology“, New York: Springer Publishing Company, 137-164

**Behm-Morawitz**, Elizabeth; **Mastro**, Dana (2009): „The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept“. In: Sex Roles (2009) 61, S. 808–823

**Beil**, Benjamin (2012): „Genrekonzepte des Computerspiels“. In: GamesCoop [Hrsg.] (2012): „Theorien des Computerspiels - zur Einführung“, Hamburg: Junius Verlag, 13-37

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Bem**, Sandra (1974): „The Measurement of Psychological Androgyny.“ In: Journal of Consulting and Clinical Psychology, 42, S. 155-162

**Bennett**, Susan; **Williams**, John (1975): „The Definition of Sex Stereotypes via the Adjective Check List“. In: Sex Roles; Dezember 75, Vol. 1 Ausgabe 4, S. 327

**Bersoff**, Donald; **Borgida**, Eugene; **Deaux**, Kay; **Fiske**, Susan; **Heilmann**, Madeline (1991): „Use of Sex Stereotyping Research in Prince Waterhouse v. Hopkins“ In: American Psychologist 46, 1049-1060

**Biu-online.de** (2013): „Gamer in Deutschland“, <http://www.biu-online.de/de/fakten/nutzer-statistiken/gamer-in-deutschland.html> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Bloshmi**, Ana (2013): „Advertising in Post-Feminism: The Return of Sexism in Visual Culture?“. In: *Journal of Promotional Communications*, 1 (1), 4-28

**Bramwell**, Tom (2014): „ Editor's blog: I am sexist. Let's talk about how, why and what I'm doing about it.“ Verfügbar unter: <http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-18-editors-blog-i-am-sexist> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Burgess**, Melinda C. R.; **Stermer**, Steven Paul; **Burgess**, Stephan R. (2007): „Sex, Lies and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers.“ In: Sex Roles, Jg. 57, H.5-6, S. 419–433

**Butler**, Judith (2012): „Das Unbehagen der Geschlechter“. 16. Auflage. Frankfurt Am Main: Suhrkamp Verlag

**Caillois**, Roger (1960): „Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch“. Schwab: Stuttgart 1960

**Campbell**, Bernadette; **Schellenberg**, Glenn; **Senn**, Charlene (1997): „Evaluating measures of contemporary sexism“. In: *Psychology of Women Quarterly* 21. Cambridge: Cambridge University Press, 89-102

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Carr, Erika; Moffitt, Lauren; Szymanski, Dawn** (2011): „Sexual Objectification of Women: Advances to Theory and Research“. In: *The Counseling Psychologist* 39(1). 6–38

**Connell, Robert** (1999): „Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten“. Opladen: Leske+Budrich

**Consalvo, Mia; Ivory, James D; Martins, Nicole; Williams, Dmitri** (2009): „The virtual census: Representations of gender, race and age in video games“. In: *new media & society*, 11(5), 815-834

**Deaux, Kay; LaFrance, Marianne** (1998): „Gender“ In: Gilbert, D.; Fiske, Susan; Lindzey, G. [Hrsg.] „Handbook of social psychology“. New York: Random House.

**DeBeauvoir, Simone** (1993) [1949]: „The Second Sex“. Everyman's Library: London

**Dickerman, Charles; Christensen, Jeff; Kerl-McClain, Stella** (2008): „Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games. *Journal Of Creativity*“. In: *Mental Health*, 3(1), S. 20-29.

**Dietz, Tracy** (1998) „Examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialisation“. In: *Sex Roles* 38, 425-442

**Dill, Karen** (2008): „Do Anti-Social Video Games Foster Sexism and Violence Against Women? Research on Sexist and Pro-Rape Attitudes Among Gamers.“, verfügbar unter: <http://drkarendill.files.wordpress.com/2008/09/sexist-and-pro-rape-attitudes-among-video-gamers-draft-2-karen-dill-pdf.pdf> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Dill, Karen; Thill, Kathryn** (2007): „Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions“. In: *Sex Roles* (2007) 57, 851–864

**Downs, Edward; Smith, Stacy** (2010) „Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis“. In: *Sex Roles* (2010) 62:721–733

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Eagly**, Alice; **Wood**, Wendy; **Johannesen-Schmidt**, Mary (2004): „Social Role Theory of Sex. Differences and Similarities. Implications for the Partner Preferences of Women and Men.“ In: Eagly, Alice ;Beall, Anne ; Sternberg, Robert [Hrsg.]: „The Psychology of Gender.“ 2. Aufl. New York/London: Guilford Press, 269-295

**Eagly**, Alice; **Mladinic**, Antonio (1994): „Are people prejudice against women? Some answers from research on attitudes, gender stereotypes, and judgments of competence“. In: *European Review of Social Psychology* 5, S. 1–35

**Ebeling**, Smilla (2006): „De/Konstruktion von Geschlecht und Sexualität.“ In: Ebeling, Smilla; Schmitz, [Hrsg.]: „Geschlechterforschung und Naturwissenschaften.“ 1. Aufl. VS, Verl. für Sozialwissenschaften (Studien interdisziplinäre Geschlechterforschung): Wiesbaden: S. 281–296

**Eckes**, Thomas (2008) „Geschlechterstereotype: Von Rollen, Identitäten und Vorurteilen.“. In: Becker, Ruth und Kortendiek, Beate [Hrsg.]: Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung, S 171-182. VS Verlag für Sozialwissenschaften

**Feminismus101** (2012): „Was ist Sexismus?“ verfügbar unter: <http://feminismus101.de/was-ist-sexismus/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Fiske**, Susan; **Norris**, Alyssa (2012): „Sexismus und Heterosexismus“, in: Bischof, Karin, Pelinka, Anton; Stögner, Karin [Hrsg.] „Vorurteile: Ursprünge, Formen, Bedeutung“, Berlin/ Boston: Walter de Gruyter 69-114

**Fiske**, Susan; **Kim**, Hyun-Jeong, **Zemore**, Sarah (2000): „Gender Stereotypes and the Dynamics of Social Interaction“. In: Eckes, Thomas und Trauter, Hanns (Hrsg.) *The Developmental Social Psychology of Gender*

**Fiske**, Susan; **Cuddy**, Amy; **Glick**, Peter; **Xu**, Jun (2002): „A Model of (Often Mixed) Stereotype Content: Competence and Warmth Respectively Follow From Perceived Status and Competition. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 82, S. 878-902

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Frasca**, Gonzalo (2001): „Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate“. Online verfügbar unter: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Fredrickson**, Barbara; **Noll**, Stephanie (1998): „A Mediatial Model Linking Self-Objectification, Body Shamea, and Disordered Eating“. In: Psychology of Women Quartely, 22 (1998),623-636.

**Fredrickson**, Barbara; **Roberts**, Tomi-Ann (1997): „Objectification Theory. Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks“. In: Psychology of Women Quarterly, 21:173–206

**Fromme**, Johannes; **Gecius**, Melanie (1998): „Martialische Kämpfer und zierliche Prinzessinnen. Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen“. In: Die Frau in unserer Zeit, Jg. 27/ 4, S. 33–38

**Funk-Hennigs**, Erika (2011): „Gender, Sex populäre Musik - drei Fallbeispiele“. In: Phleps, Thomas; Helms, Dietrich [Hrsg.]: Sex und Populäre Musik. Bielefeld: transcript, 97-111

**Gaminghistory101**, o.A. (2012): „Head to Head: Super Mario Bros. 2“. Verfügbar unter: <http://gaminghistory101.com/2012/08/13/h2h-smb2/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Garfinkel**, Harold (2012): „Studies in Ethnomethodology“, Cambridge: Polity Press

**Gildemeister**, Regine; **Wetterer**, Angelika (1992). „Wie Geschlechter gemacht werden. Die soziale Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit und ihre Reifizierung in der Frauenforschung.“. In: Knapp, Gudrun-Axeli; Wetterer, [Hrsg.] „TraditionenBrüche - Entwicklung feministischer Theorie“. Freiburg:Kore 201-254

**Gilpatric**, Katy (2010):“ Violent Female Action Characters in Contemporary American Cinema“. In: Sex Roles (2010) 62:734–746

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Glick**, Peter; **Fiske**, Susan (1996): „The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism“. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 70 (3), S. 491–512

**Grapenthin**, Hella (2007): „Geschlechterdarstellung in Computer- und Videospielen: Die Frage der Gleichberechtigung“. VDM Verlag, Saarbrücken

**Hausen**, Karin (1977): „Die Polarisierung der Geschlechtercharaktere - Eine Spiegelung der Dissoziation von Erwerbs- und Familienleben.“ In: Conze, Werner [Hrsg.]: „Sozialgeschichte der Familie in der Neuzeit Europas.“. Stuttgart, 363-393

**Heintz-Knowles**, Katherine; **Henderson**, Jennifer (2002): „Gender, Violence and Victimization in Top-Selling Video Games“, Paper anlässlich der annual conference of the Association for Education in Journalism and Mass Communication, Miami, Florida, August 2002, verfügbar unter:

<https://ls2.cmich.edu/cgi-bin/wa?A2=ind0209&L=AEJMC&F=&S=&P=14372> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Henry**, Patrick Justin (2010): „Modern racism“, in: Levine, J./ Hogg, M. [Hrsg.] „the encyclopedia of group processes and intergroup relations“. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 575-577

**Henry**, Patrick Justin.; **Sears**, David (2008). „Symbolic and Modern Racism“. In: Moore, [Hrsg.] „*Encyclopedia of race and racism - Volume 3.*“ Farmington Hills: Macmillan Reference USA/Thomson Galef, 111–112

**Holland-Cunz**, Barbara (2007): „Die alte neue Frauenfrage“. Frankfurt/Main: Suhrkamp

**Huizinga**, Johan (1956): „Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel“. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verlag

**Ivory**, James (2006) „Still a Man’s Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games“. In: *Mass Communication&Society*, 2006, 9(1), 103–114

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Jantke**, Klaus (2006): „Eine Taxonomie für Digitale Spiele“. TU Ilmenau, IfMK, Diskussionsbeiträge No. 26, Dezember 2006. Online verfügbar unter: [http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-14249/Diskussionsbeitrag\\_26\\_Taxonomie%20für%20Digitale%20Spiele\\_Jantke.pdf](http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-14249/Diskussionsbeitrag_26_Taxonomie%20für%20Digitale%20Spiele_Jantke.pdf) (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Kegyesné Szekeres**, Erika (2005): „Sprachlicher Sexismus und sprachliches Gender Mainstreaming im Fokus der europäischen Sprachpolitik.“ Abrufbar unter: [www.uni-miskolc.hu/uni/res/kozlemenyek/2005-2/pdf/kegyesne.html](http://www.uni-miskolc.hu/uni/res/kozlemenyek/2005-2/pdf/kegyesne.html) (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Kent**, Steven L. (2001): „The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond - the story behind the craze that touched our lives and changed the world“ Three Rivers Press: New York

**Kerner**, Ina (2009): „Differenzen und Macht. Zur Anatomie von Rassismus und Sexismus.“ Frankfurt a.M./New York: Campus

**Kerner**, Ina (2014): „Varianten des Sexismus“. In: Bundeszentrale für politische Bildung [Hrsg.] „Aus Politik und Zeitgeschichte 8/2014“. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 41-46

**Kessler**, Suzanne; **McKenna**, Wendy (1978): „Gender. An ethnomethodological approach“. Wiley: New York

**Klimmt**, Christoph; **Hefner**, Dorothee; **Vorderer**, Peter (2009): „The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception“. In: Communication Theory 19 (2009) 351–373

**Klimmt**, Christoph (2006): „Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote“. Hochschule für Musik und Theater, Dissertation. Hannover, 2004. Köln: Halem (Unterhaltungsforschung, 2)

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Klug**, Isabelle (2010): „Heteronormativität in digitalen Spielen. Eine Fallanalyse zur Darstellung und Rezeption von Gender und Sexualitätsstereotypen in Video- und Computerspielen unter medienpädagogischer Perspektive.“. Diplomarbeit, Hamburg

**Knapp**, Gudrun-Axeli (2008): „Intersectionality“- ein neues Paradigma der Geschlechterforschung, in Casale, Rita [Hrsg.]: „Was kommt nach der Genderforschung? : zur Zukunft der feministischen Theoriebildung“. Bielefeld : transcript. 33-55

**Krampen**, Günter (1979): „Eine Skala zur Messung der normativen Geschlechtsrollen-Orientierung (GRO-Skala)“, in: Zeitschrift für Soziologie, JG. 8, Heft 3, Juli 1979. Stuttgart: F. Enke Verlag, 254-266

**Küpper**, Beate; **Zick**, Andreas (2008): „Rassismus“. In: Petersen, Lars- Eric; Six, Bernd (Hrsg.): „Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung“. 1. Auflage. Basel: Beltz Verlag, 111- 121

**Laurel**, Brenda (1991): „Computers as Theater“. Boston: Addison-Wesley

**Lippman**, Walter (1998) [1922]: „Public Opinion“. New Jersey: Transaction Publishers

**Luhmann**, Niklas (2004): „Die Realität der Massenmedien“. 3. Aufl. Wiesbaden: VS, Verlag für Sozialwissenschaft

**Mangelsdorf**, Marion; **Penkwitt**, Meike: (2003): Einleitung „Dimensionen von Gender Studies“ Band II, in: Ausgabe 13 der Freiburger FrauenStudien, Freiburg, S. 18-53

**Mariowiki** (2007): „Koopalings“ <http://www.mariowiki.com/Koopaling> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**McConahay**, John; **Hardee**, Betty; **Batts**, Valerie (1981): „Has Racism Declined in America? It Depends on Who Is Asking and What Is Asked“, in: The Journal of Conflict Resolution, Vol. 25, No. 4 (Dec., 1981), 563-579

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**McRobbie**, Angela (2010): „Top Girls - Feminismus und der Aufstieg des neoliberalen Geschlechterregimes“. Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

**Mulvey**, Laura (1999): „Visual Pleasure and Narrative Cinema.“. In: Braudy, Leo; Cohen, Marshall [Hrsg.] „Film Theory and Criticism : Introductory Readings“. New York: Oxford UP, 1999: 833-844

**Nintendo** of America inc. (1988). „Super Mario Bros. 2 - Instruction booklet“, Japan

**Nintendo** of Europe: „Nintendo Worldwide-Firmengeschichte: 1889-1997“, verfügbar unter: <http://www.nintendo.de/Unternehmen/Unternehmensgeschichte/Nintendo-Geschichte-625945.html> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Nintendo** (2007): „The Legend of Zelda: Phantom Hourglass Prolog“, online einsehbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=7IIUjc4jaec> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Nussbaum**, Martha (1995): „Objectification“. In: Philosophy and Public Affairs, Herbst 1995; 24, 4; Research Library Core 249-291

**Overstreet**, Deborah (1994) „Help! Help! An Analysis of Female Victims in the Novels of Lois Duncan“, in: Assembly on Literature for Adolescents of the National Council of Teachers of English [Hrsg.], The Alan Review Volume 21, Number 3: Spring 1994, verfügbar unter: <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/ALAN/spring94/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Pacher**, Jörg (2007): „Game. Play. Story?“Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg

**Pias**, Claus Computerspiele. Zusammenspiel von Mensch und Maschine, in: Kunst + Unterricht, 274/75 (2003), 58-69

**Politt**, Katha (1991). „Hers, TheSmurfette Principle“; in: the New York Times. <http://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html?pagewanted=all&src=pm> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Richard**, Birgit (2004): „Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum“. Bielefeld: transcript-Verlag

**Richard**, Birgit (1999-2001): Die Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen. Hessisches Ministerium für Wissenschaft und Kunst. Online verfügbar unter <http://www.birgitrichard.de/projekt/>, zuletzt geprüft am 05.01.2014

**Rosenkrantz**, Paul; **Vogel**, Susan; **Bee**, Helen; **Broverman**, Inge; **Broverman**, Donald (1968): „Sex-role Stereotypes and Self-concepts in College Students“. In: Journal of Consulting and Clinical Psychology, 32, S. 287-295

**Sarkeesian**, Anita (2013a): „Damsel in Distress Part 1“. Verfügbar unter: <http://www.feministfrequency.com/2013/03/damsel-in-distress-part-1/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Sarkeesian**, Anita (2013b): „Damsel in Distress Part 2“. Verfügbar unter: <http://www.feministfrequency.com/2013/05/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Sarkeesian**, Anita (2013c): „Damsel in Distress Part 3“. Verfügbar unter: <http://www.feministfrequency.com/2013/08/damsel-in-distress-part-3-tropes-vs-women/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Sarkeesian**, Anita (2013d): „Ms. Male Character – Tropes vs Women“. Verfügbar unter: <http://www.feministfrequency.com/2013/11/ms-male-character-tropes-vs-women/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Scharrer**, Erica (2004). Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements. *Mass Communication & Society*, 7(4), 393-412.

**Schindler**, Friedemann (1996) „Von Super Mario und Super Marion.“i Education Highway Oberösterreich. Verfügbar unter [http://www.eduhi.at/dl/mario\\_1236718291341877.pdf](http://www.eduhi.at/dl/mario_1236718291341877.pdf) (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Schreier**, Jason (2012): „You'll 'Want To Protect' The New, Less Curvy Lara Croft“. Verfügbar unter <http://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Schröder**, Arne (2008): „We don't want it changed, do we?“ - Gender and Sexuality in Role-Playing Games“. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2008; 2; 2; 241-256

**Schweigl**, Veronica (2009) „Stereotypisierung in Boulevard- und Qualitätsmedien. Die mediale Repräsentation von race und gender im US-Vorwahlkampf zwischen Hillary Clinton und Barack Obama am Beispiel der Berichterstattung der „Neuen Kronen Zeitung“ und des „Standards“.“ Wien

**Shaw**, Adrienne (2010): "Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study". Publicly accessible Penn Dissertations. Paper 286. Online verfügbar: <http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1323&context=edissertations> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Sigusch**, Volkmar (1995): „*Geschlechtswechsel*“. Hamburg: Rotbuch-Verlag: Hamburg (Auszüge verfügbar unter: <http://gendertalk.transgender.at/zissex.htm>) (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Simone**, Gail (1999): „Women in Refridigators“, Verfügbar unter: <http://www.lby3.com/wir/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Six-Materna**, Iris (2008): „Sexismus“, in: Petersen, Lars-Eric/Six, Bernd [Hrsg.] „Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung: Theorien, Befunde und Interventionen“. Weinheim, Basel: Beltz, 121-130

**Sowinetz**, Marie-Claire (2009) „Sexe, politique et la presse. - Eine Analyse geschlechtsspezifischer Darstellung von Politikerinnen und Politikern in Printmedien am Beispiel des österreichischen Bundespräsidentenschaftswahlkampfes 2010 und des französischen Präsidentschaftswahlkampfes 2007.“ Wien

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Spence**, Janet; **Helmreich**, Robert; **Stapp**, Joy (1973) „A short version of the Attitudes toward Women Scale (AWS)“, in: Bulletin of the Psychonomic Society, Vol 2 (4), Oktober 1973, 219-220.

**Stiegler**, Barbara (2005) „Antidiskriminierung - Erschöpfung der Geschlechterpolitik?“ Friedrich-i2,Ebert-Stiftung [Hrsg.], Bonn: Bonner Universitäts-Buchdruckerei

**Square Enix** o.J.: „About Lara Croft“. Verfügbar unter: <http://www.tombnews.com/laracroft/> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Square Enix** (2013): „Tomb Raider Endurance Week: Lara Croft“. Verfügbar unter: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10151329355551158&set=a.10151329355521158.459933.287378891157&type=3&theater>, (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Tiele**, A. (2013). „Sexismus“. In: Gender Glossar / Gender Glossar (8 Absätze). Verfügbar unter <http://gender-glossar.de>, (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Thimm**, Caja; **Wosnitza**, Lukas (2010): „Das Spiel – analog und digital“. In: Thimm, Caja [Hrsg.] „Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft“. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden. 33-55

**Tolino**, Aldo (2010): „Gaming 2.0 - Computerspiele und Kulturproduktion. Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten“. Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg

**Tougas**, Francine; **Brown**, Rupert; **Beaton**, Ann; **Joly**, Stéphane (1995): „Neosexism: Plus ca change, plus c'est pareil.“. In: Personality and Social Psychology Bulletin, 21, S. 842-849.

**Tougas**, Francine; **Brown**, Rupert; **Beaton**, Ann; **St.-Pierre**, Line (1999): „Neosexism among women: The role of personally experienced social mobility attempts.“. In: Personality and Social Psychology Bulletin, 25, 1487- 1497.

**Villa**, Paula-Irene (2007): „Der Körper als kulturelle Inszenierung und Statussymbol“. In: Bundeszentrale für politische Bildung [Hrsg.] „Aus Politik und Zeitgeschichte 18/2007“, 18-26. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung

**West**, Candace., **Zimmermann**, Don (1987): „Doing Gender“. In: *Gender and Society*, Vol. 1, No. 2. (Jun., 1987), Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 125-151. Verfügbar unter: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/189945?uid=3737864&uid=2134&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21104361798693> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**World Economic Forum** (2013): „The Global Gender Gap Report 2013“

**Yao**, Mike; **Linz**, Daniel; **Manhood**, Chad; (2010): „Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game“. In: *Sex Roles* (2010) 62:77–88

**Zierold**, Kerstin (2011): „Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen“. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier

## Weiterführende Literatur

**Anthropy**, Anna (o.J.): <http://auntiepixelante.com> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Anhut**, Anjin (o.J.): <http://howtonotsuckatgamedesign.com> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Brice**, Mattie (o.J.): <http://www.mattiebrice.com> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Graner Ray**, Sheri (2003): „Gender inclusive game Design - Expanding the Market“. Delmar, New York.

#### IV LITERATURVERZEICHNIS

**Huberts**, Christian (2014): „Armut in Computerspielen - Medium der Power-Kapitalisten“. Verfügbar unter: <http://www.sueddeutsche.de/digital/armut-in-computerspielen-medium-der-power-kapitalisten-1.2014188> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

**Kücklich**, Julian (2001) „Auf der Suche nach dem verlorenen Text: Literaturwissenschaften und Computerspiele“. Verfügbar unter: <http://web.fu-berlin.de/phin/phin15/p15t2.htm> (zuletzt geprüft am 27.08.2014)

# Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, alle Ausführungen, die anderen Schriften wörtlich oder sinngemäß entnommen wurden, kenntlich gemacht sind und die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung war.

Hamburg, 27. August 2014

(Valentina Birke)