

Soziales Lernen durch Spiele

Abschlussarbeit zur Erlangung des akademischen Grades
Bachelor of Science (B.Sc.) im Fachbereich Gamedesign

vorgelegt von:

Rebekka Vanessa Niederländer

GD1012

Betreuer: Prof. Dr. Christoph Minnameier

Prof. Dominik Mieth

Eingereicht am: 26.02.2016

1 Zusammenfassung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Potenzial von Videospiele für den Einsatz zur sozialen Wertevermittlung. Hierfür werden fünf Studien untersucht, die die positive Wirkung von Unterhaltungs- und Hochliteratur auf die Empathie und Wertvorstellungen der Leser beweisen. Die Ergebnisse der Studien werden im Hinblick auf die Übertragung auf Spiele diskutiert, da Spiele durch ihre Interaktivität einige Schwierigkeiten passiv konsumierter Narrativen umgehen können. Damit positive Effekte auftreten ist es allerdings wichtig, dass die Darstellung der Charaktere in der Narrative nicht stereotypisch ist und die Leser sich in den Charakter hineinversetzen können. Daher wurden in Folge die zwanzig erfolgreichsten Bücher, Filme und Spiele des Jahres 2015 auf Repräsentation von Frauen, Schwarzen und Menschen mit Behinderung analysiert. Die Ergebnisse zeigen, dass alle drei Bereichen bezüglich der Repräsentation stark von den realen Bevölkerungsanteilen abweichen. Gerade Behinderung wird unterrepräsentiert, daher wird sie ausführlicher diskutiert und es werden häufig gemachte Fehler aufgezeigt und Lösungsversuche angestrebt.

2 Inhaltsverzeichnis

1	Zusammenfassung	3
3	Einleitung	9
4	Soziales Lernen in Medien	11
4.1	Empathieförderung durch Lesen von Fantasy-Romanen	11
4.1.1	Implikationen für Spiele	13
4.2	Änderung von Einstellung & Verhalten durch Experience-Taking	15
4.2.1	Implikationen für Spiele	17
4.3	Senkung kategorialer Ethnizitätswahrnehmung durch Narrative	19
4.3.1	Implikationen für Spiele	20
4.4	Hohe Teilnahme an fiktiven Narrativen fördert Empathie	21
4.4.1	Implikationen für Spiele	22
4.5	Literaturlektüre fördert Einfühlungsvermögen	23
4.5.1	Implikationen für Spiele	24
5	Repräsentation von Minderheiten in Medien	27
5.1	Begriffsklärung: Repräsentation	27
5.2	Vergleich der Repräsentation in modernen Medien	28
5.2.1	Legende	30
5.2.2	Bücher	30
5.2.3	Filme	32
5.2.4	Spiele	34
5.2.5	Gesamtsumme	38
5.2.6	Auswertung	38
6	Körperliche Behinderung in Medien	42
6.1	Disability Studies	42
6.2	Gute Repräsentation	43
6.3	Schlechte Repräsentation	45
6.4	Repräsentation und Humor	47
6.5	Repräsentation in Fantasy- oder Mittelalter-Settings	48
7	Soziales Lernen in Spielen	50

8	Zusammenfassung und Fazit	52
9	Literaturverzeichnis.....	53
10	Filme.....	59
11	(Fernseh-)Serien	60
12	Spiele.....	60

3 Einleitung

Schon bereits 1910 gab es erste Versuche, durch Spiele zu lernen: Auf Jahrmärkten wurden mechanische Flugsimulatoren angeboten (Matzat, 2010). Seit 1960 gibt es digitale Flugsimulation, die bis heute zum Training von Piloten verwendet wird (Moore, 2008). Denkt man sonst an Lernen durch Spiele, fallen einem vermutlich Mathematik-, Biologie- und Chemie-Lernspiele oder „Edutainment“-Spiele wie THE TYPING OF THE DEAD (SEGA Enterprises Ltd., 1999) ein, die dem Spieler das jeweilige Fach beziehungsweise schnelleres Tippen beibringen wollen. Doch warum beschränken sich Serious Games oft auf Hard Skills wie Wissen aus Schulfächern, Tippen oder Sprachen? Liegt es an der Messbarkeit? Simone Kühn hat zum Beispiel mit einem Team am Max-Planck-Institut für Bildungsforschung in einer Studie nachgewiesen, dass durch Spiele ganz gezielt Gehirnregionen trainiert werden können: Sie und das Team haben ein Spiel designed, bei dem eine vorher festgelegte kognitive Funktion, das Abbrechen von geplanten Handlungen, gefordert und trainiert wurde. Sie konnten nach einer achtwöchigen Phase, in der die Studienteilnehmer das entstandene Spiel täglich 30 Minuten spielen mussten, im MRT ein Wachstum der für diese Funktion zuständigen Hirnregion nachweisen (Nagel, 2015, 2:35-5:32). Die Frage, was man durch Spiele lernen kann, beantworten auch Jane McGonigal und Daphne Bavelier mit Hard Skills: Einen Öl-sparenden Lebensstil (McGonigal, 2010, 16:10-17:15) und eine bessere Aufmerksamkeitsspanne (Bavelier, 2012, 5:10-9:15) können Spieler durch verschiedene Spiele erwerben. Gamification ist ebenfalls ein immer größeres Thema. Die Wirtschaft erhofft sich von verschiedenen Designprinzipien aus Videospielen eine Produktivitätssteigerung bei den Mitarbeitern. Und Erfahrung gibt ihr Recht: Über 350 Firmen haben seit 2010 größere Gamification-Projekte gestartet, die Mitarbeiter-Engagement und Loyalität durchschnittlich um 30 Prozent gesteigert haben (Zichermann, 2013). Doch der Fokus auf Hard Skills und Motivation am Arbeitsplatz ist etwas einseitig, gerade wenn das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus den schon seit 1997 existierenden Aufruf zu „mehr Entschlossenheit zur Werteerziehung“ als noch aktuell bezeichnet (2008 S. 22). Der modernste Ansatz der Werteerziehung geht davon aus, dass Kinder sich vor allem durch Kontakt und Auseinandersetzung

mit ihrer Umwelt entwickeln (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2008 S. 29), weswegen das Staatsministerium sich zum Beispiel für soziale Projekte in Schulen einsetzt, in denen die Schüler *„Altenheime, Krankenhäuser, Behinderteneinrichtungen, Obdachlosenheime, Kindergärten, Bahnmissionsmissionen, Büros für Asylsuchende“* besuchen (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2008 S. 112). In Schulen, die solche Projekte anbieten, *„lässt sich insgesamt eine gestiegene soziale Aufmerksamkeit“* nachweisen (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2008 S. 112). Auch Eltern werden mit einbezogen, damit die Werteerziehung auch zuhause stattfindet (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2008 S. 250). Schule und Eltern sind jedoch nicht die einzigen Einflüsse auf Kinder: Wenn man bedenkt, dass 91% aller amerikanischen Kinder im Alter von zwei bis siebzehn Jahren Videospiele spielen (Callahan, 2013), könnte es kaum einen besseren Ansatzpunkt als Spiele geben, um soziale Werte zu lehren. Außerdem erreicht man nicht nur Kinder. In Amerika ist der durchschnittliche Spieler 35 Jahre alt und 27% der Spieler sind sogar über 50 (Entertainment Software Association, 2015 S. 3).

4 Soziales Lernen in Medien

Durch ihre große Durchdringung der Gesellschaft eignen Videospiele sich also als Ergänzung zu der Wertevermittlung in der Schule und zuhause. Daher soll im Rahmen dieser Arbeit ausgelotet werden, inwiefern sich Videospiele für soziales Lernen einsetzen lassen. Dazu gibt es allerdings aktuell kaum Studien, da die Studien sich entweder auf Wissenszuwachs oder die Festigung einer kognitiven Fähigkeit durch Spiele beziehen, wie zum Beispiel die in der Einleitung erwähnte Studie von Simone Kühn. Es gibt allerdings für andere Medien wie Hoch- und Unterhaltungsliteratur Studien, deren Ergebnisse im Folgenden betrachtet werden. Außerdem wird versucht, die Erkenntnisse auf Videospiele zu übertragen und auf besondere Vor- oder Nachteile, die Spiele als Medium im Bezug auf Erzielen des beobachteten Effekts haben, hinzuweisen.

4.1 Empathieförderung durch Lesen von Fantasy-Romanen

Loris Vezzali, Sofia Stathi, Dino Giovannini, Dora Capozza und Elena Trifiletti haben untersucht, ob das Lesen von Fantasy-Literatur einen positiven Effekt auf die Einstellung gegenüber stigmatisierten Minderheiten haben kann. Sie bauen hierbei auf Studien auf, die mit speziell für den Zweck der Empathieförderung erstellten Texten durchgeführt wurden. Diese Studien konnten einen Effekt auf die Empathie der Studienteilnehmer beweisen, allerdings sehen Vezzali, Stathi, Giovannini, Capozza und Trifiletti einen Kritikpunkt an den Ergebnissen: Die Reichweite speziell angefertigter Texte beschränkt sich immer auf die jeweilige Anwendungsgruppe. Auch veröffentlichte Literatur, die sich speziell mit Minderheiten befasst, wird oft nur von den thematisierten Minderheiten konsumiert. Daraus folgt, dass weder speziell angefertigte, noch veröffentlichte Texte mit spezialisierter Thematik die Reichweite von Unterhaltungsliteratur über andere Themen erreichen (2015 S. 106f). Deshalb ist es besonders interessant, die Effekte von Populärliteratur zu untersuchen, da sie keine Vorbereitung oder Nachbearbeitung benötigt. Dadurch entsteht weniger Arbeitsaufwand beim Einsatz in sozialem oder erzieherischem Kontext. In dieser Studie wurde HARRY POTTER gewählt. Es wurde getestet, ob das Lesen von Passagen, in denen Probleme von fiktiven, vorurteilsbelasteten Minderheiten wie zum Beispiel den Schlammblütern

thematisiert wurden, einen positiven Effekt auf Empathie gegenüber realen Minderheiten hat. Verglichen wurde mit einer Testpassage, die diese Problematik nicht anspricht, wie zum Beispiel einem Textausschnitt über ein Quidditch-Match. Positive Effekte auf Empathie wurden im Bezug auf drei verschiedene stigmatisierte Randgruppen getestet und nachgewiesen: Immigranten, Homosexuelle und Flüchtlinge (Capozza, et al., 2015 S. 115). Die Forscher führen die Effektivität im Bezug auf unterschiedliche Randgruppen darauf zurück, dass die in HARRY POTTER vorkommenden Randgruppen als Fabelwesen dargestellt werden und der Leser die Stigmatisierung gegenüber diesen Charakteren und ihre Emotionen auf reale, ebenfalls stigmatisierte Randgruppen überträgt (Capozza, et al., 2015 S. 115). Es wird auch angemerkt, dass dieses Ergebnis die Hypothese des parasozialen Kontaktes von Schiappa unterstützt.

Besonders hervorzuheben ist, dass positive Effekte auf die Meinung gegenüber Randgruppen in Testgruppen vom Grundschulalter bis zu 44 Jahren nachgewiesen wurden.

Damit eine Empathiesteigerung allerdings überhaupt auftritt, sind zwei Faktoren wichtig: Identifikation mit dem positiven Hauptcharakter oder Abgrenzung vom negativen Hauptcharakter. Im Fall von HARRY POTTER sind diese Charaktere Harry und Du-Weißt-Schon-Wer¹. Einerseits können Leser Harrys positive Einstellung und sein Handeln gegenüber den Randgruppen sehen, dieses auf reale Randgruppen übertragen und nach seinem Vorbild handeln. Andererseits können sie sich von den negativen Ansichten von Du-Weißt-Schon-Wem (Capozza, et al., 2015 S. 115) distanzieren und so in ihrem korrekten Wertesystem gefestigt werden. Hierbei ist auch zu beachten, dass bisherige Theorien meist davon ausgingen, dass Literatur nur Empathie fördernde Effekte hat, wenn der Charakter, mit dem die Leser sich identifizieren, zu ihrer eigenen sozialen Gruppe gehört. Da Harry ein Zauberer ist, gehört er eigentlich nicht zur Eigengruppe der Leser, ist aber ihrem eigenen Wesen ähnlich genug, dass der Effekt trotzdem auftreten kann (Capozza, et al., 2015 S. 115). Die Identifikation mit Harry war in den Studien vor allem bei Grundschulkindern und Jugendlichen vorhanden, bei Erwachsenen lässt sie aufgrund des Altersunterschieds zu dem jugendlichen Charakter

¹ gebürtig: Tom Vorlost Riddle, auch bekannt als: Lord Voldemort (Rowling, 1999) Aus Sicherheitsgründen wurde im Fließtext auf die vollständige Nennung des Namens verzichtet.

nach. Der Effekt auf Empathiesteigerung blieb jedoch unverändert, so lange die Erwachsenen sich nicht mit Du-Weißt-Schon-Wem identifizierten (Capozza, et al., 2015 S. 115f).

4.1.1 Implikationen für Spiele

Da Identifikation mit dem Hauptcharakter nicht unbedingt notwendig ist, sondern der entscheidendste Faktor Abgrenzung vom negativen Charakter ist, kann angenommen werden, dass positive soziale Werte nicht nur durch den Spielercharakter, sondern auch durch positiv handelnde NPCs oder Negativbeispiele durch Antagonisten vermittelt werden können. Da Spieler sich durch ihre aktive Rolle eventuell leichter mit ihrem Spielercharakter identifizieren, könnte man vermuten, dass bei negativen Handlungen des Spielercharakters ein schlechter Einfluss entsteht. Doch auch Spiele, in denen Spieler entscheiden können, ob sie gut oder böse sein wollen, kommunizieren Spielern die ethische Bedeutung ihrer Taten. Je nach der Anzahl der guten oder bösen Handlungen werden Spieler auf einer linearen Gut-Böse-Skala eingeordnet. Miguel Sicart (2010 S. 8) kritisiert diese Methode zwar, da sie dem Spieler die Verantwortung, sein Verhalten im Spiel ethisch zu bewerten, abnimmt, aber gleichzeitig werden die Handlungen so vom Spielesystem bewertet. In *INFAMOUS: SECOND SON* (Sony Computer Entertainment, 2014) können Spieler zum Beispiel Passanten retten oder hinrichten, wobei sie mit letzterem durch eine spezielle Fähigkeit sogar ihre Energie wieder aufladen können. Während die böse Handlung so also sogar einen positiven strategischen Effekt für den Spieler haben kann, zeigt das Spiel jedoch mit einem roten Schriftzug, der die Tat klar als böse kennzeichnet, die ethische Bedeutung. Außerdem müssen Spieler, falls sie ihre Affinität von böse zu gut (oder anders herum) ändern wollen, erst jeden Punkt, den sie in eine Richtung verdient haben, wieder ausgleichen, bevor sie auf der Gut-Böse-Skala in die andere Richtung ausschlagen. Ein Wandel von Gut nach Böse wird so natürlich auch gebremst, aber es ist im Spiel wesentlich einfacher, schnell viele böse Handlungen zu vollziehen, als gute Handlung auszuüben. Das zeigt, dass gut zu handeln durchaus mühsam sein kann während böse zu sein häufig Vorteile mit sich bringt. Hier sind die Spieler gefragt, das System zu interpretieren und eigene Schlüsse daraus zu ziehen. Miguel Sicart schreibt Spielern genau diese Fähigkeit zu. Er beschreibt

Spieler sowohl als *reactive agents*, die die strategischen Punkte des Spielsystems interpretieren und versuchen, möglichst effizient zu handeln, als auch als *reflective agents*, die die Geschehnisse im Spiel interpretieren und Schlüsse für ihre Wertevorstellungen daraus ziehen (2010 S. 5). Diese Fähigkeit von Medienkonsumenten wird auch von Vezzali, Stathi, Giovannini, Capozza und Trifiletti bewiesen, da Leser selbst bei fehlender Identifikation mit dem positiv handelnden Charakter die negativen Handlungen des Antagonisten verurteilt haben und dadurch in ihren positiven Werten gefestigt wurden (2015 S. 115f).

INFAMOUS: SECOND SON verwendet außerdem noch ein weiteres heutzutage häufig genutztes System, um Spielern die Bedeutung ihrer Handlungen zu zeigen: Reaktionen der Umwelt. Vor allem Open World Spiele verwenden solche Reaktionen, um die Spielwelt realistischer und lebendiger erscheinen zu lassen. Wenn Spieler in INFAMOUS: SECOND SON Passanten hinrichten, so laufen andere Zivilisten in der Nähe schreiend weg. Heilen Spieler verletzte Passanten, was eine gute Handlung ist, jubeln umstehende Zuschauer und feuern den Hauptcharakter an. Den Spielern so auf eine natürliche und soziale Art zu zeigen, was ihre Taten ethisch bedeuten, wird auch von Stevenson empfohlen. Er sagt, dass durch soziale Gruppen oder Charaktere geäußerte Urteile über den ethischen Wert einer Handlung weniger dogmatisch und lebensnäher wirken (2010 S. 42). Außerdem kann durch eine relative Beurteilung durch Charaktere im Gegensatz zu einer absoluten Wertung durch eine Gut-Böse-Skala auch ethisch mehrdeutiges Verhalten erkundet werden. In DRAGON AGE: INQUISITION (Electronic Arts, 2014) werden Spieler zum Beispiel vor die Entscheidung gestellt, sich mit den Magiern oder den Templern zu verbünden, die sich miteinander im Krieg befinden. Keine der beiden Seiten kann eindeutig als gut oder böse eingeordnet werden. Die NPC-Begleiter der Spieler äußern aber basierend auf ihren persönlichen Wertvorstellungen und Meinungen über die Gruppen ihr Urteil über das gewählte Bündnis. So können Spieler nicht nur durch ihre eigene Interpretation der Situation als *reflective agents* (Sicart, 2010 S. 5) sondern auch durch neue Perspektiven, die ihnen in Gesprächen mit den NPCs aufgezeigt werden, lernen.

Die Autoren der Studie haben außerdem angemerkt, dass beispielhafte Repräsentation durch stigmatisierte Fantasiecharaktere statt realer Minderheiten Vorurteile in einem indirekten Weg ausmerzt. Durch die nötige Interpretation zur

Übertragung auf die Realität bleibt eine solche Darstellung immer aktuell (Capozza, et al., 2015 S. 117). Da Videospiele häufig in alternativen Realitäten oder Fantasie-Welten stattfinden, gibt es hier viel Potenzial, diese Allgemeingültigkeit in der Repräsentation zur Wertevermittlung zu nutzen. Auch hier sind *INFAMOUS: SECOND SON* und *DRAGON AGE: INQUISITION* gute Beispiele: In beiden gibt es fiktive stigmatisierte Minderheiten (Conduits, die besondere Kräfte haben, beziehungsweise Magier, Elfen, Zwerge und Qunari), die in der Gesellschaft benachteiligt werden. Beide Spiele beinhalten sowohl vorbildhafte Charaktere, die positiv mit den Minderheiten in Kontakt treten, als auch negative Charaktere, die schlechtes Verhalten an den Tag legen. Die Spieler werden auch hier also je nach ihrer Identifikation beeinflusst.

4.2 Änderung von Einstellung & Verhalten durch Experience-Taking

Dass Identifikation mit einem positiven Charakter die Einstellung der Leser verändert, ist Teil eines größeren Phänomens, das in weiteren Studien untersucht wurde: Experience Taking. Das bedeutet, dass Leser unter den richtigen Grundvoraussetzungen beim Lesen ihr eigenes Wesen temporär vergessen und die Narrative so erleben, als seien sie ein Charakter in der fiktiven Welt (Kaufman, et al., 2012 S. 2). Hierbei nehmen sie auch die Mentalität und Perspektive dieses Charakters an. Kaufman und Libby (2012) haben mehrere Studien durchgeführt, um die Voraussetzungen für Experience Taking festzustellen. In der ersten Studie haben sie beweisen können, dass ein höheres Level an Fokus auf die eigene Identität die Fähigkeit des Lesers, sich auf die Erfahrungen eines fiktiven Charakters einzulassen, einschränkt (Kaufman, et al., 2012 S. 5).

Diese Feststellung wird in zwei weiteren Studien untermauert, in denen sie durch Vorarbeit gezielt den Zugriff auf das Selbstkonzept der Teilnehmer erhöht oder gesenkt haben. Im Falle der Senkung wurde eine wesentlich höhere Quote von Experience Taking festgestellt (Kaufman, et al., 2012 S. 6), bei Erhöhung eine niedrigere Quote (Kaufman, et al., 2012 S. 7). Außerdem wurde getestet, wie sich die getesteten Aspekte der Mentalität der Teilnehmer anhängig von ihrem Zugang zu ihrem Selbstkonzept verändern. Bei hohem Zugriff nahmen die Teilnehmer eine Einstellung an, die der des Charakters in der Geschichte widersprüchlich war, beispielsweise stieg die Extraversion, wenn der Charakter introvertiert war (Kaufman, et al., 2012 S. 7).

Besonders interessant ist die vierte durchgeführte Studie, die sowohl Langzeiteffekte als auch den Einfluss der Perspektive der Narration und der Gruppenzugehörigkeit des Charakters untersucht. Teilnehmer lasen einen Text, in dem der Charakter wählen geht. Es gab vier Versionen dieses Textes: Jeweils eine Erzählung in Ich-Perspektive und dritter Person von einem Charakter, der entweder auf die gleiche Universität wie die Leser geht oder eine andere Universität besucht. Durch die Zugehörigkeit zu verschiedenen Universitäten wurde der Charakter klar in die Eigengruppe – die soziale Gruppe der Leser – oder Fremdgruppe – eine soziale Gruppe, der die Leser nicht zugehörig sind – eingeordnet. Bei der Version aus der Ich-Perspektive eines Charakters aus der Eigengruppe der Leser war Experience Taking am Höchsten (Kaufman, et al., 2012 S. 9). Diese Testgruppe berichtete auch die höchste Motivation, wählen zu gehen, und ging eine Woche später auch tatsächlich wählen. Bei den anderen drei Gruppen war sowohl Motivation als auch tatsächlicher Wähleranteil wesentlich niedriger (Kaufman, et al., 2012 S. 10).

Hier wird auch die erste Barriere für Beeinflussung des Verhaltens der Leser erkenntlich: Experience Taking wird von der Gruppenzugehörigkeit des fiktiven Charakters beeinflusst. Dies könnte die Möglichkeit der Leser, Lebensgeschichten von Menschen außerhalb ihrer sozialen Gruppe zu erfahren, einschränken. Daher untersuchen Kaufman und Libby in weiteren zwei Studien eine Möglichkeit, die Gruppenzugehörigkeit als Bedingung für Experience Taking zu umgehen, indem sie erst später in der Geschichte preisgegeben wird (2012 S. 10).

Die Ergebnisse sind eindeutig: Wurde die stigmatisierte Fremdgruppe des Charakters erst spät in der Geschichte offenbart, war Experience Taking ebenso hoch wie bei einem gruppenzugehörigen Charakter. Zudem ließen Leser sich bei ihrem Eindruck des Charakters weniger von Stereotypen leiten. Die Meinung der Teilnehmer über die Gruppe des Charakters war nach dem Test positiver (Kaufman, et al., 2012 S. 12, 14). Hat der Leser einmal mit Experience Taking begonnen, bleibt er voraussichtlich auch in der Rolle des Charakters, selbst wenn später offenbart wird, dass dieser nicht der gleichen Gruppe angehört. Dieser Effekt kann gezielt genutzt werden, um Vorurteile auszumerzen, da Leser die Chance haben, einzigartige Probleme und Triumphe von Individuen anderer Identitätsgruppen kennen zu lernen (Kaufman, et al., 2012 S. 1).

4.2.1 Implikationen für Spiele

Das im letzten Abschnitt erwähnte Potenzial, Schicksale von Fremdgruppen der Konsumenten zu erzählen und dadurch Vorurteile zu mindern, haben auch Spiele. Sie können vor allem heutzutage mit einem erwachseneren Publikum (Entertainment Software Association, 2015 S. 3) eine breit gefächerte Bandbreite an Geschichten erzählen. So erzählt zum Beispiel das kürzlich erschienene *THAT DRAGON, CANCER* (Numinous Games, 2016) über den Verlust eines krebskranken Kindes aus Sicht der Eltern. Eine solche Erfahrung müssen viele Menschen glücklicherweise nicht im echten Leben machen, können aber durch die Narrative des Spiels ein Verständnis für die besondere Situation der Betroffenen entwickeln. Das in diesem Rahmen stattfindende Experience Taking ist eine sehr natürliche, freiwillige Handlung (Kaufman, et al., 2012 S. 15). Dadurch ist es im Gegensatz zu predigenden Ansätzen der Erziehung besonders gut für Spiele geeignet. Monologische Wertevermittlung wird sogar eher kritisiert, da Spiele eine große Stärke in ihrer Interaktivität haben (Koster, 2013).

Die aktive Seite von Videospiele wirft einen weiteren interessanten Betrachtungspunkt auf. In den Studien wurde die Perspektive der Narrative als hilfreiches Mittel für Experience Taking angemerkt. In Spielen befinden sich die Spieler in gewisser Weise jedoch unabhängig von der genutzten Kameraperspektive immer in der Ich-Perspektive, da sie immer aktiv in das Geschehen eingreifen und im Idealfall in die Narrative oder das Gameplay immersiert sind. Es kann allerdings als fragwürdig eingeschätzt werden, ob die in Strategiespielen häufig verwendete Vogelperspektive eine gute Voraussetzung für Experience Taking bietet, da sie in der Funktionsweise recht weit von der Ich-Perspektive entfernt ist. Die Darstellung des Geschehens in der Totalen könnte einen sachlichen, objektivierten Eindruck erzeugen, der sogar eher schädlich für die Empathie der Spieler sein kann (Bal, et al., 2013 S. 8).

Da die Ich-Perspektive zwar hilfreich, aber keine Grundvoraussetzung für Experience Taking ist, kann davon ausgegangen werden, dass auch NPCs zu Experience Taking führen können. In diesem Fall ist aber anzunehmen, dass Gruppenzugehörigkeit zu den Spielern integral ist. Sie kann jedoch vermutlich zum Beispiel durch eine anthropomorphe Rasse oder Angehörigkeit zur gleichen Organisation wie die Spieler erreicht werden. Ein Indiz für diese Hypothese ist die

Identifikation von Kindern und Jugendlichen mit Harry Potter, der als Zauberer nicht der Eigengruppe der Spieler angehört, aber ihnen ähnlich genug ist, um nicht in eine Fremdgruppe eingeordnet zu werden (Capozza, et al., 2015 S. 115). Für zukünftige Forschung wäre es interessant festzustellen, ob die Zugehörigkeit zur Begleitergruppe (englisch: Party) des Spielers ausreicht, um den NPC in der sozialen Eigengruppe des Spielers zu verorten und Experience Taking zu ermöglichen. Experience Taking über NPCs ist besonders interessant, wenn es aus spielbedingten Gründen nicht über den Spielercharakter erzeugt werden kann. In Videospielen, in denen Spieler ihren Charakter selber erstellen können, kann man allerdings in einem gewissen Rahmen dahingehend argumentieren, dass die Hauptcharaktere in diesen Fällen immer zur Eigengruppe der Spieler gehören und somit ein hohes Level an Experience Taking erreicht werden kann. Eine Ausnahme ist allerdings, dass eine sehr eingeschränkte Auswahl das Gefühl, dass der erstellte Charakter zur Eigengruppe gehört, auch mindern kann. So wird schwarzen Spielern das Fehlen einer schwarzen Hautfarbe vermutlich auffallen und ihr Experience Taking durch ihren Charakter wird eingeschränkt sein. Die Feststellung, dass Zugehörigkeit zur Eigengruppe nicht zwingend notwendig für Experience Taking ist, wird hierdurch jedoch nicht widerlegt. Während Spieler die Freiheit haben sollten, einen Charakter zu spielen, der ihnen nicht ähnlich ist, sollten sie gleichzeitig die Möglichkeit haben, einen Charakter, der ihnen ähnlich ist, zu spielen. Ersteres entsteht automatisch, wenn eine vielfältige Auswahl an Optionen angeboten wird, aber letzteres muss im Designprozess bewusst bedacht werden. Vielfältigkeit ist für Experience Taking allerdings wichtig, da Charakterstellung Spielern offen die Möglichkeit gibt, ihre Rolle in der Gesellschaft zu wählen. Können sie ihre eigene, reale Rolle nicht wählen, zeigt das, dass sie nicht in diese Welt gehören, was sie klar als Fremdgruppe deklariert und so Experience Taking stark mindert.

Gibt es einen vorgegebenen Protagonisten kann Experience Taking mit Angehörigkeit zur Eigengruppe oder der späteren Offenbarung der Nicht-Gruppenangehörigkeit ebenfalls erreicht werden. Ein gutes Beispiel für eine späte Offenbarung der Fremdgruppe ist METROID (Nintendo of America Inc., 1987), das Spielern das Geschlecht ihres Charakters bis zum Ende des Spieles verschwiegen hat. Im

englischen Handbuch wurde sogar das männliche Personalpronomen für Samus Aran verwendet, um das Geheimnis aufrecht zu erhalten.

Neben einem neutralen Design kann die Kameraperspektive eventuell auch dazu beitragen, die Zugehörigkeit zu einer Fremdgruppe des Hauptcharakters zu verbergen. In der Egoperspektive ist außer den Händen der Charaktere wenig vom Körper sichtbar. So können Spieler potenziell das Äußere ihres Avatars vergessen und sich besser in die Position ihres Charakters versetzen, selbst wenn dieser nicht zu ihrer Eigengruppe gehört.

4.3 Senkung kategorialer Ethnizitätswahrnehmung durch Narrative

Huffman, Jasper und Johnson untersuchen in ihrer Studie, welche Auswirkung die Erzählweise hat. Sie vergleichen die Effekte einer sachlichen Zusammenfassung mit einer inhaltsgleichen, ausformulierten Narrative auf die Wahrnehmung von Unterschieden zwischen Ethnizitäten beim Betrachten von Bildern von Eigengruppen- und Fremdgruppenmitgliedern (2014 S. 84). Obwohl die Synopsis ebenfalls eine vorurteils mindernde Wirkung hatte, war die Wahrnehmung der genetischen Unterschiede zwischen den Ethnizitäten und die kategoriale Einordnung in eine Ethnizität (im Gegensatz zur Wahrnehmung gemischter Herkunft) wesentlich höher als bei Teilnehmern, die die Narrative gelesen haben (Huffman, et al., 2014 S. 85). Das zeigt, dass Romane sich besser für soziale Erziehung eignen als Sachbücher über das gleiche Thema. Der Text, der für diese Studien verwendet wurde, erzählt von einer nicht stereotypisch handelnden muslimischen Frau und stammt aus dem Roman *SAFFRON DREAMS* von Shaila Abdullah, der in Unterhaltungsliteratur einzuordnen ist (Huffman, et al., 2014 S. 84).

Auch eine zweite Studie, die zum Test Bilder mit schwachen Anzeichen von Wut verwendet, untermauert dieses Ergebnis: Obwohl sichtbare Aggression die Ethnizitätswahrnehmung bei ethnisch mehrdeutigen Gesichtern tendenziell zur Fremdgruppe verschiebt (Huffman, et al., 2014 S. 83) kann das Lesen einer Narrative über diese Fremdgruppe die Wahrnehmungsverschiebung ausgleichen (S. 87). Besonders hervorzuheben ist, dass die Senkung der Vorurteile nicht geschlechterspezifisch ist, da in beiden Studien der Charakter in der Narrative weiblich war, während die zur Prüfung der Ethnizitätswahrnehmung verwendeten Gesichter männlich waren (Huffman, et al., 2014 S. 88).

4.3.1 Implikationen für Spiele

Sowohl diese als auch die Studie von Kaufman und Libby zeigen klar, dass die Qualität und Art der narrativen Darstellung signifikant für den vorurteilsmindernenden Effekt ist. Je besser der Leser sich in die Geschichte hineinversetzen kann, desto höher ist die Auswirkung auf sein Werteverständnis (Kaufman, et al., 2012 S. 9; Huffman, et al., 2014 S. 85). Das ist besonders hervorzuheben für Spiele, da hohe Immersion hier durch verschiedene Faktoren erreicht werden kann: Gameplay, Narrative, Grafik und Sound. Im Rahmen dieser Arbeit kann nicht untersucht werden, ob alleine flüssiges, gut ineinandergreifendes Gameplay, das den Spieler in Flow versetzt, oder eine ansprechende Grafik², die den Spieler durch Bildsprache in die Spielwelt entführt, den gleichen Effekt haben wie die in den Studien untersuchten Narrativen. Dennoch sind diese Besonderheiten erwähnenswert, da anzunehmen ist, dass im Fall von Videospiele ein Zusammenspiel der Faktoren erforderlich ist. Schlecht umgesetzte Spielmechanik oder schrille, schwer anzusehende Grafik können den Spieler auch aus einer gut umgesetzten Narrative herausreißen. Im Fall von Textadventures oder anderen Spielen ohne Grafik ist Grafik logischerweise irrelevant, aber sobald sie vorhanden ist, wird sie ein Faktor. Das Gleiche gilt für Sound. Gleichmaßen kann angenommen werden, dass gute Umsetzung aller Faktoren die Teilnahme an der Narrative zusätzlich steigert und somit voraussichtlich eine erhöhte Wirkung auf den Spieler erzielt. Neben gutem Design ist Accessibility hier ein wichtiges Stichwort.

Genau wie im letzten Kapitel erwähnt, kann basierend auf den Ergebnissen dieser Studie allerdings davon ausgegangen werden, dass Strategiespiele sich aufgrund ihres sachlichen Blicks auf die Handlung weniger für eine Minderung der kategorialen Ethnizitätswahrnehmung eignen. Sie fassen Daten und Ereignisse eher zusammen, was mit der in der Studie verwendeten Zusammenfassung des Textes verglichen werden kann. Da selbst durch die Synopsis allerdings ein geringer Effekt erzielt werden konnte (Huffman, et al., 2014 S. 85), sind auch Strategiespiele in ihrem Potenzial für soziale Erziehung nicht zu vernachlässigen. Neben einem geringen Effekt auf soziale Fähigkeiten besitzen Strategiespiele außerdem die Möglichkeit, besseres Ressourcenmanagement zu erlernen. Dass

² Hier ist nicht zwingenderweise Fotorealismus gemeint, sondern ein in sich stimmiger, ästhetisch ansprechender Stil.

so angeeignetes Wissen langfristig das Verhalten der Spieler beeinflussen kann, zeigt Jane McGonigal mit ihrem Serious Game WORLD WITHOUT OIL (Independent Television Service, Inc., 2007). Hierbei müssen Spieler in einer fiktiven Öl-Krise leben und trainieren sich so einen ölsparenden Lebensstil an (McGonigal, 2010, 16:10-17:15).

4.4 Hohe Teilnahme an fiktiven Narrativen fördert Empathie

Bereits die erste erwähnte Studie hat festgestellt, dass Unterhaltungsliteratur Abwehrreaktionen auf Seiten der Konsumenten gegenüber direkter Beeinflussung umgehen kann (Capozza, et al., 2015 S. 117). Der Effekt, der hierzu beiträgt, ist der Schläfer-Effekt. Das bedeutet, dass die Einstellungsänderung durch das Lesen von Fiktion nicht wie bei persuasiver Literatur sofort erfolgt, sondern sich erst nachträglich entfaltet (Bal, et al., 2013 S. 3). Bal und Veltkamp berufen sich hierbei unter anderem auf eine Studie von Paluck, der die Langzeitwirkung von Radiosendungen in Ruanda untersucht hat und feststellte, dass die Wirkung sich über Zeit steigerte. Außerdem benötigen Menschen oft eine Inkubationszeit, in der sie über das Gelesene nachdenken und ihre Schlüsse aus dem fiktional Erlebten ziehen (Bal, et al., 2013 S. 3).

In ihrer eigenen Studie untersuchen Bal und Veltkamp die Wirkung von Textauschnitten aus SHERLOCK HOLMES von Arthur Conan Doyle und BLINDNESS von José Saramago im Kontrast zu Zeitungsartikeln. Besonders interessant ist die Feststellung, dass die Konzentration beim Lesen der Fiktion wesentlich höher war als beim Lesen der Sachtexte, obwohl das Textverständnis gleich hoch war (Bal, et al., 2013 S. 5). Bei Überprüfung der Empathie nach einer Woche wurde festgestellt, dass diese bei Lesern, die eine hohe Teilnahme an der Geschichte hatten, wesentlich erhöht war, während die Empathie bei geringer Teilnahme niedriger war als bei der Gruppe, die Zeitungstexte gelesen hatte (Bal, et al., 2013 S. 5). Insgesamt hat die Empathie in diesem Fall sogar abgenommen (S. 8). Bal und Veltkamp führen das auf einen bereits von Pelowski und Akiba beobachteten Effekt zurück, bei dem Leser sich bei Dis-Identifikation mit dem Text in sich zurückziehen und abgelenkt und frustriert werden (Bal, et al., 2013 S. 8). Dies untermauert auch Kaufmans und Libbys These, dass erhöhter Zugriff der Leser auf ihr Selbstkonzept die empathiesteigernde Wirkung schwächt (2012 S. 7). Die Stimmung der Texte an sich veränderte die Ergebnisse allerdings nicht. Sowohl

eine glückliche als auch eine traurige Stimmung haben die gleiche Empathiesteigerung bewirkt (Bal, et al., 2013 S. 8). Das beweist, dass der Effekt der Literatur von den vom teilnehmenden Leser empfundenen Emotionen losgelöst ist.

Einen Teil der empathiesteigernden Wirkung von Literatur gegenüber faktischen Berichten führen Bal und Veltkamp darauf zurück, dass Identifikation mit großen Gruppen oder statistischen Aufzählungen für Leser nur schwer möglich ist, während Einzelschicksale leichteren Zugang ermöglichen (Bal, et al., 2013 S. 3).

4.4.1 Implikationen für Spiele

Bal und Veltkamp beweisen eine der wohl größten Stärken von fiktionalen Narrativen: Sie bieten einen gefahrlosen Spielraum für Leser, in dem sie ihre Gefühle frei ausleben können, ohne dass sie dadurch reale Folgen ertragen müssen. Im Bezug auf Spiele wird hier jedoch oft kritisiert, dass aufgrund genau dieser Isolation von der Realität keine wahrhaftig ethischen Entscheidungen getroffen werden können (Stevenson, 2010 S. 44). Betrachtet man allerdings die Beobachtung von Bal und Veltkamp, dass das Lesen eines sachlichen Textes bei hoher Teilnahme sogar Apathie zur Folge hat (2013 S. 9), ist genau die Eigenschaft der Losgelöstheit vom echten Leben die größte Stärke von Spielen. Spieler müssen keine Schuldgefühle aufgrund ihrer Unfähigkeit, etwas an der Situation zu verändern, haben. Das könnte auch der Grund sein, warum viele Serious Games, die ihre Botschaft in einem predigenden Ton vermitteln, kritisiert werden (Koster, 2013): Der Spieler fühlt sich unwohl in seiner Unfähigkeit zu handeln, besonders, wenn im Rahmen des Spieles das reale Problem klar thematisiert wird.

Ganz besonders hervorzuheben ist an dieser Studie, dass sie auch Gefahren von sozialem Lernen durch Medien aufzeigt: Wird zu objektiviert und sachlich über eine Thematik berichtet oder können Konsumenten sich nicht in die fiktionale Narrative hineinversetzen, können negative Folgen auf Empathie und Einstellung auftreten. Spiele haben hier gegenüber von Literatur den Vorteil, dass sie Immersion auch durch Gameplay, Artstyle und Sound fördern können, müssen aber dadurch gleichzeitig auch in mehr Teilgebieten auf ihre Qualität achten.

In diesem Zusammenhang wäre es interessant zu untersuchen, ob Strategiespiele, die das Geschehen eher sachlich darstellen, einen negativen Effekt auf die Empathie der Spieler haben. Bedenkt man die Vermutung, dass auch Gameplay, Artstyle und Sound hohe Teilnahme herbeiführen können, besteht diese

Gefahr. Ein besonders hervorhebenswerter Ansatz, strategisches Gameplay mit hoher emotionaler Teilnahme zu verbinden, findet sich in THIS WAR OF MINE (11 bit studios S.A., 2014). Es vermeidet bewusst spieletypisches Vokabular wie „Inventar“ und nutzt stattdessen die Bezeichnung „Unsere Sachen“. So werden Spieler aus ihrem antrainierten, strategischen Denken herausgerissen und treffen emotionalere, menschlichere Entscheidungen (Alexander, 2015). Außerdem wird so der objektivierte Ton von Sachtexten vermieden und einer Empathieminderung vorgebeugt.

4.5 Literaturlektüre fördert Einfühlungsvermögen

Die letzte Studie, die im Rahmen dieser Arbeit untersucht werden soll, zeigt einen sehr interessanten neuen Blickpunkt auf. Während die bisher untersuchten Studien sich mit der Wirkung von Populärliteratur beschäftigten, prüfen Castano und Kidd Hochliteratur auf ihre Wirkung. Der Unterschied zwischen den beiden Literatursorten liegt vor allem in der Behandlung der Charaktere: Während Hochliteratur höchst komplexe, moralisch mehrdeutig handelnde Charaktere erkundet, verwendet Unterhaltungsliteratur häufig auf Stereotypen basierende Charaktere. Dies ermöglicht den Lesern zwar, die Charaktere einfacher zu begreifen, bestätigt aber gleichzeitig vorherrschende Vorurteile und fordert kein Einfühlungsvermögen (Castano, et al., 2013 S. 378). Daher wird in dieser Studie davon ausgegangen, dass eine wesentlich höhere erzieherische Wirkung durch Lesen von Hochliteratur erzielt werden kann. In fünf Experimenten wird Hochliteratur im Vergleich zu Sachtexten und Unterhaltungsliteratur untersucht. Die Texte beschäftigen sich mit unterschiedlichen Themen.

In allen fünf Tests wurde eine Steigerung des affektiven Einfühlungsvermögens durch Hochliteratur festgestellt (Castano, et al., 2013 S. 378f). Das bedeutet, dass die Leser ein besseres Gespür für die Gefühlslage einer anderen Person hatten und die Stimmung anhand des Gesichtsausdrucks in einem Foto korrekt einordnen konnten. In drei³ der fünf Tests wurde außerdem eine Steigerung des kognitiven Einfühlungsvermögens festgestellt, das es Lesern erlaubt, die Handlungen des Charakters nach seinen Wertevorstellungen vorauszusagen

³ Die Autoren vermuten, dass der in zwei Experimenten angewendete Test zur Feststellung des kognitiven Einfühlungsvermögens nicht exakt genug war. Daher haben sie für die anderen drei Experimente einen anderen, genaueren Test verwendet (Castano, et al., 2013 S.379).

(Castano, et al., 2013 S. 379). Unterhaltungsliteratur hatte in den durchgeführten Experimenten keinen Effekt auf das Einfühlungsvermögen.

Während es dadurch auf den ersten Blick so aussieht, als ob diese Studie die anderen widerlegt, sind die Ergebnisse nicht widersprüchlich. Hochliteratur mag sich aufgrund ihrer tiefgehenden Charakterisierung der Darsteller besser zur Bekämpfung von Stereotypen eignen, Populärliteratur ist jedoch nicht kategorisch von positiver Wirkung auf den Leser ausgeschlossen: Viel mehr ist die Herangehensweise an den Inhalt interessant. Das zeigt sich vor allem bei den Ergebnissen der Studie von Huffman, Jasper und Johnson, in der sie Unterhaltungsliteratur verwendeten, deren weiblicher muslimischer Hauptcharakter nicht stereotypisch handelt (2014). Die Studie von Vezzali, Stathi, Giovannini, Capozza und Trifiletti beweist außerdem, dass Harry Potter und andere Fantasy-Romane durch ihre Übertragbarkeit ein großes Potenzial zur Thematisierung verschiedenster Ungerechtigkeiten haben (2015). Castano und Kidd verwendeten in dieser Studie allerdings Texte, die sich nicht explizit mit Minderheiten beschäftigten. Das erklärt die Diskrepanz in den beobachteten Wirkungen. Die Studie von Castano und Kidd beweist allerdings dass Hochliteratur die Empathie der Leser unabhängig von der Thematik des Textes positiv beeinflusst (Castano, et al., 2013 S. 380), was ein nicht zu unterschätzendes Potenzial ist.

4.5.1 Implikationen für Spiele

Auch wenn in Spielen noch keine Aufteilung der veröffentlichten Werke in Hochliteratur und Unterhaltungsliteratur erfolgt ist, so lassen sich die Erkenntnisse der Studie trotzdem auf Videospiele übertragen. Nutzt man zum Beispiel stereotypische Charaktere, können Spieler diese einfacher begreifen. Gleichzeitig bleibt jedoch die erzieherische Wirkung aus oder es werden Vorurteile bestätigt und gefestigt. Gerade Spiele mit Fokus auf Narrative wie zum Beispiel Rollenspiele wie DRAGON AGE: INQUISITION oder MASS EFFECT (Microsoft Game Studios, 2014) bieten sich an um moralische und ethische Dilemmata zu erkunden und die Charaktere komplexer zu gestalten. Sie können mit der in der Studie verwendeten Hochliteratur verglichen werden, da sie Wert auf tiefgehende Geschichte und realistische Charaktere legen. Spiele wie TEKKEN 7 (Bandai Namco Entertainment, 2015) oder STREET FIGHTER IV (Capcom, 2008), die primär auf Gameplay fokus-

siert sind, nutzen stattdessen häufig Stereotypen wie zum Beispiel den russischen muskulösen Wrestler Zangief. Im Rahmen dieser Studie sind Spiele mit Gameplayfokus, in denen die Narrative eher im Hintergrund steht, vom Effekt her bei Unterhaltungsliteratur einzuordnen. In zukünftigen Studien wäre es interessant zu untersuchen, ob die verwendeten Vorurteile in solchen Spielen einen negativen Effekt auf die Empathie und die Akzeptanz der Spieler haben.

Gleichzeitig sollten Spiele wie *TEKKEN 7* und ähnliche Kampfspiele oder auch Strategiespiele nicht außer Acht gelassen werden, wenn diese Multiplayer besitzen. Durch die Konkurrenz zu einem menschlichen oder computergesteuerten Gegner müssen die Spieler sich in ihren Gegner hineinversetzen um zu gewinnen. Die Strategie und damit die nächsten Handlungen des Gegners vorauszusagen, erfordert hohes kognitives Einfühlungsvermögen und trainiert diese Fähigkeit bei wiederholtem Spielen. Gerade dieser positive Effekt macht es besonders wichtig, die Verwendung von Stereotypen und ihre negative Wirkung sehr kritisch zu hinterfragen.

Spiele haben außerdem einen einzigartigen Mittelweg, den weder Bücher noch Filme anbieten können. Aufgrund ihrer Interaktivität haben sie die Möglichkeit, den Spielern optionale Informationen anzubieten. Dies kann dazu genutzt werden, um auf den ersten Blick stereotypisch wirkende Charaktere für interessierte Spieler tiefergehend zu erklären und sie mit den ihnen zugeordneten Vorurteilen brechen zu lassen. Ein gutes Beispiel hierfür sind Titel wie *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* (Bethesda Softworks LLC, 2011), die dem Spieler durch Bücher und Briefe die Hintergrundgeschichte des fiktiven Universums vermitteln. Es ist aber zu keinem Zeitpunkt des Spiels Pflicht, diese zu kennen.

Multiple Choice Dialoge, wie sie heutzutage häufig in Rollenspielen verwendet werden (auch in den genannten Beispielen *MASS EFFECT*, *DRAGON AGE: INQUISITION* und *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM*), geben den Spielern ebenfalls die Möglichkeit, die Charaktere besser kennen zu lernen und ihre Wertvorstellungen zu erfahren. Auch das am Beispiel von *DRAGON AGE: INQUISITION* bereits erwähnte System, bei dem Charaktere die Handlungen der Spieler basierend auf ihren eigenen Meinungen bewerten, gibt dem Spieler eine tiefere Einsicht in das Wesen und die Wertvorstellungen der einzelnen Charaktere.

Castano und Kidd erwähnen im Bezug auf Hochliteratur, dass Leser dazu ange-
regt werden, eine aktivere Haltung einzunehmen. Das wird erzeugt, indem die
Gefühlslage und Meinungen der Charaktere nicht klar diktiert, sondern durch zu
interpretierende Aussagen vermittelt werden. Die Leser müssen mehr darüber
nachdenken, was in dem Charakter vor sich geht, was das Einfühlungsvermögen
fördert (2013 S. 378). Hieraus kann vermutet werden, dass abstrakter gestaltete
Spiele ebenfalls eine Möglichkeit sind, den Effekt von Hochliteratur zu erzeugen.
THOMAS WAS ALONE (Mike Bithell, 2012) spielt in einem Computer und stellt seine
Charaktere – künstliche Intelligenzen, die ein Bewusstsein entwickelt haben – als
Rechtecke dar. Sie haben verschiedene Farben und Größen, aber sonst keine
optischen Unterschiede oder menschliche Ähnlichkeit. Da das Spiel in Reviews
von Kritikern und Spielern häufig für seine Geschichte und die liebenswerten
Charaktere gelobt wird (Metacritic, 2012), kann davon ausgegangen werden,
dass abstrakte Spiele mit Fokus auf Narrative einen ähnlichen Effekt wie Hochli-
teratur erzeugen können.

5 Repräsentation von Minderheiten in Medien

5.1 Begriffsklärung: Repräsentation

Repräsentation kann nicht besprochen werden, ohne vorher eine Klärung des Begriffes vorzunehmen. Sucht man im Duden nach der Definition, erhält man mehrere Antworten. Die erste ist: „*Vertretung einer Gesamtheit von Personen durch eine einzelne Person oder eine Gruppe von Personen*“ (Dudenverlag1). Für den Zweck der Feststellung, ob Repräsentation in einem Medium vorhanden ist, eignet sich diese Definition. So enthält zum Beispiel SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND (Nintendo, 1995) durch Baby Mario und Baby Luigi Repräsentationen von italienischen Klempnern, während YOSHI'S WOOLLY WORLD (Nintendo, 2015) keine Repräsentation enthält, obwohl der Hauptcharakter der Spiele, Yoshi, der gleiche ist.

Zieht man allerdings die zweite Bedeutung von Repräsentation in Betracht, wirft das ein neues Licht auf diese Beobachtung. Die zweite Definition ist „*das Repräsentativsein*“ (Dudenverlag1). Das mag auf den ersten Blick redundant erscheinen, da es ein Substantiv mit seinem eigenen Adjektiv erklärt – die Definition von repräsentativ enthält allerdings einen sehr wichtigen Aspekt von Repräsentation. Die im Duden verwendete Definition von repräsentativ ist folgende: „*verschiedene [Interessen]gruppen in ihrer Besonderheit, typischen Zusammensetzung berücksichtigend*“ (Dudenverlag2). Der zweite große Bestandteil von Repräsentation ist also, die durch einen Vertreter gezeigten Gruppen auch in ihren einzigartigen Situationen anzuerkennen und diese wiederzugeben. Bezieht man das in die Analyse der Repräsentation von italienischen Klempnern in SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND und YOSHI'S WOOLLY WORLD mit ein, stellt man fest, dass keines der Spiele eine wirkliche Repräsentation enthält. Während SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND zwar die zwei Mario-Brüder als Säuglinge enthält, ist Baby Luigi das ganze Spiel über abwesend, da er entführt wurde, und Baby Mario verbringt das Spiel entweder schweigend auf dem Rücken von Yoshi oder schreiend in einer Blase. Beides charakterisiert die Eigengruppe der Beiden nicht. Die bloße Anwesenheit eines Gruppenvertreters reicht also nicht aus, um repräsentativ zu sein. Nun muss selbstverständlich anerkannt werden, dass Säuglinge

keine wirklich gute Repräsentationsmöglichkeit sind, da sie die gruppenspezifischen Probleme und Bedürfnisse ihrer Eigengruppe höchstwahrscheinlich noch gar nicht kennen. Doch auch wenn man andere Titel, in denen Mario und Luigi in erwachsener Form auftreten, betrachtet, findet sich keine wahrhaftige Repräsentation italienischer Klempner. Auch SUPER MARIO 64 (Nintendo, 1996) und sogar das Rollenspiel SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS (Nintendo, 1996) zeigen außer dem italienischen Akzent von Mario keine besonderen Aspekte seiner Identität als italienischer Klempner auf⁴.

5.2 Vergleich der Repräsentation in modernen Medien

Repräsentation ist demnach mehr als nur die reine Anwesenheit einer Minderheit und muss sich auch mit der spezifischen Situation dieser Personen beschäftigen. Als nächstes soll betrachtet werden, wie Medien Repräsentation aktuell umsetzen. Hierzu werden die 20 meistverkauften Bücher, Filme und Videospiele von 2015 auf vorhandene Repräsentation von drei Minderheiten untersucht. Um einen möglichst detaillierten Überblick zu erhalten, werden in den Tabellen sowohl das bloße Auftreten als auch die Thematisierung gruppenspezifischer Besonderheiten in den einzelnen Titeln aufgeführt.

Die meistverkauften Titel werden betrachtet, da diese die höchste Marktdurchdringung und somit den größten potenziellen Effekt auf die soziale Erziehung der Gesellschaft haben. Es wäre auch interessant, die beliebtesten Titel zu untersuchen, um festzustellen, ob Repräsentation zur Beliebtheit eines Titels beitragen kann. Allerdings hat ein kritisch hoch angesehener Titel, der eine geringe Stückzahl hat, einen entsprechend geringen Effekt auf die allgemeine Gesellschaft. Ein sehr populärer Titel, der im Gegenzug eventuell sogar Vorurteile bestätigt, richtet vergleichsweise wesentlich mehr Schaden an. Daher werden im Rahmen dieser Arbeit eben die Werke untersucht, die aufgrund ihres hohen Potenzials eine besonders hohe Verantwortung zur korrekten Werteerziehung haben.

Außerdem wurden nur Titel betrachtet, unter deren Hauptcharakteren sich mindestens ein humanoider Charakter befindet, so dass gute Grundlagen für die in den Studien erwähnten Effekte durch Empathie gegeben sind.

⁴ Dies setzt voraus, dass das Retten von entführten Prinzessinnen nicht zur gruppeneigenen Situation von italienischen Klempnern gehört.

Es ist im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich, die mediale Repräsentation aller Randgruppen zu untersuchen. Daher wurden drei Beispiele gewählt, deren Exklusion aktuell diskutiert wird: Frauen, Schwarze und Menschen mit Behinderung. In einer Studie aus dem Jahr 2009 wurde festgestellt, dass zu diesem Zeitpunkt nur etwa 15% aller Charaktere in Videospiele weiblich waren. Der tatsächliche Frauenanteil der Bevölkerung liegt allerdings bei 49% (Consalvo, et al., 2009 S. 824). Diese Diskrepanz macht die Betrachtung der Repräsentation von Frauen in Medien interessant.

Auch Hollywood muss sich aktuell Vorwürfen von zu wenig Diversität stellen. Schwarze Schauspieler haben zur Sprache gebracht, dass 2016 ausschließlich weiße Schauspieler für den Academy Award nominiert sind, obwohl viele auszeichnenswerte Filme mit schwarzen Darstellern erschienen sind (Borcholte, 2016). Viele schwarze Künstler boykottieren als Protest die Oscar-Verleihung. Daher ist die Untersuchung der aktuellen Medienrepräsentation von Schwarzen auch sehr betrachtenswert.

Als dritte und letzte Minderheit wurden Menschen mit körperlicher Behinderung gewählt. In einer Befragung der World Health Organisation wurde festgestellt, dass 15,3% aller Menschen weltweit eine körperliche Behinderung haben (2011 S. 28), die sie in ihrem Alltag einschränkt. Damit sind sie eine nicht zu vernachlässigende Gruppe. Davon ausgegangen, dass mit der aktuellen Weltbevölkerung von 7,4 Milliarden (ARD-aktuell, 2015) der Anteil gleich geblieben ist, leben heute etwa 1,1 Milliarden Menschen mit Behinderung. Wenn durchschnittlich eine von sieben Personen betroffen ist, ist es umso bedenkenswerter, dass jeder Dritte in Deutschland gar keinen Kontakt zu Menschen mit Behinderung hat, obwohl etwa 10 Millionen Deutsche eine Behinderung haben (Decker, 2012). Medien können mit Repräsentation von Menschen mit Behinderung diesen Kontakt zumindest auf indirekter Ebene herstellen.

Außerdem wurden diese drei Minderheiten gewählt, weil sie zumindest größtenteils von außen erkennbar sind. Während es in jeder Gruppe Ausnahmen⁵ gibt, sind jedoch die meisten Gruppenmitglieder von außen erkennbar und damit den ihrer Eigengruppe zugeordneten Vorurteilen ausgesetzt.

⁵ Zum Beispiel Transsexuelle (vor allem vor der Transition), hellhäutige Schwarze (häufig mit gemischter Ethnizität) und unsichtbare körperliche Behinderungen (zum Beispiel chronische Schmerzen)

5.2.1 Legende

H	Hautcharakter
N	Nebencharakter
S	Spielercharakter
()	optional
*	Anmerkung (bei mehreren: ** zweite Anmerkung, etc.)
-	nicht vorhanden
✓	thematisiert gruppenspezifische Besonderheiten

5.2.2 Bücher

Die in der Liste enthaltenen Titel und ihre Verkaufszahlen sind von einer Auflistung der meistverkauften Bücher für Erwachsene von Publisher's Weekly entnommen (2016). Da THE MARTIAN sowohl im Original als auch als Buch zum Film in der Auflistung stand, wurde die zweite Version ausgelassen. Stattdessen wurde das meistverkaufte Jugendbuch untersucht.

Titel	verkaufte Einheiten	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
GO SET A WATCHMAN (Lee, 2015)	1,599,189	H x4 N x6	H x1 N x1	N x2	H x1	-
OLD SCHOOL (DIARY OF A WIMPY KID #10) (Kinney, 2015)	1,483,855	H x3 N x6	N x1	-	-	-
GREY (James, 2015)	1,406,868	H x2 N x15	H x1 N x7	-	-	-
THE GIRL ON THE TRAIN (Hawkins, 2015)	1,345,721	H x3 N x7	H x3 N x2	-	-	-
ALL THE LIGHT WE CANNOT SEE (Doerr, 2014)	1,013,616	H x3 N x8	H x1* N x3	-	H x1* N x1 ✓	*davon 1 weiblich & behindert
THE MARTIAN (TRADE PAPER) (Weir, 2015)	673,041	H x3 N x9	H x2 N x2	-	-	-

Titel	verkaufte Einheiten	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
ROGUE LAWYER (Grisham, 2015)	576,362	H x5 N x4	N x2	-	-	-
TO KILL A MOCKINGBIRD (Lee, 1988)	563,293	H x3 N x13	H x1 N x4	N x4 ✓	-	-
SEE ME (Sparks, 2015)	445,531	H x2 N x6	H x1 N x3	-	-	-
GRAY MOUNTAIN (Grisham, 2014)	365,392	H x3 N x6	H x2 N x2	-	-	-
THE NIGHTINGALE (Hannah, 2015)	331,384	H x2 N x8	H x2 N x3 ✓	-	-	-
THE BAZAAR OF BAD DREAMS (King, 2015a)	322,298	H x41 N x125	H x10 N x39	H x1 N x1	H x1 N x1	Sammlung von 20 Kurzgeschichten
THE GIRL IN THE SPIDER'S WEB (Lagercrantz, 2015)	305,929	H x4 N x9	H x1 N x5	-	-	-
THE GREAT GATSBY (Fitzgerald, 2004)	296,641	H x3 N x7	H x1 N x2	-	-	-
THE ALCHEMIST (Coelho, 2006)	285,264	H x5 N x12	N x3	H x2 N x8	-	-
ORPHAN TRAIN (Baker Kine, 2013)	280,379	H x2 N x28	H x2 N x17	-	-	-
FINDERS KEEPERS (King, 2015b)	261,589	H x3 N x4	N x1	N x1	N x1 ✓	-
THE HUSBAND'S SECRET (Moriarty, 2013)	253,512	H x3 N x10	H x3 N x6* ✓	-	N x1*	*davon 1 weiblich & behindert
CROSS JUSTICE (Patterson, 2015)	250,996	H x5 N x7	H x3 N x2	-	-	-
FAHRENHEIT 451 (Bradbury, 2012)	247,900	H x4 N x6	H x1 N x3	-	-	-

5.2.3 Filme

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Filme haben 2015 in den USA die höchsten Einnahmen in den Kinos erzielt (IMDb). Ein Titel, THE SPONGEBOB MOVIE: SPONGE OUT OF WATER (Regie: Paul Tibbitt, Mike Mitchell, 2015), wurde aus der Liste entfernt, da keiner der Hauptcharaktere humanoid ist. Stattdessen ist der nächste Titel auf der Liste nachgerückt.

Titel	Einnahmen	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
STAR WARS: EPISODE VII - THE FORCE AWAKENS (Regie: J.J. Abrams, 2015)	\$916M	H x5 N x6	H x1 N x3	H x1	N x1*	*kommt nur sehr kurz vor
JURASSIC WORLD (Regie: Colin Trevorrow, 2015)	\$652M	H x5 N x8	H x1 N x3	N x1	-	-
AVENGERS: AGE OF ULTRON (Regie: Joss Whedon, 2015)	\$459M	H x9 N x11	H x2 N x4 ✓	N x4*	N x1*	*davon 1 schwarz & behindert
INSIDE OUT (Regie: Pete Docter, Ronnie Del Carmen, 2015)	\$356M	H x6 N x12	H x4 N x6	-	-	-
FURIOUS SEVEN (Regie: James Wan, 2015)	\$350M	H x7 N x13	H x2 N x3	H x2 N x2	-	-
MINIONS (Regie: Kyle Balda, Pierre Coffin, 2015)	\$336M	H x7 N x6	H x3 N x1	-	-	-
THE HUNGER GAMES: MOCKINGJAY - PART 2 (Regie: Francis Lawrence, 2015)	\$281M	H x7 N x16	H x2 N x9	N x3	H x1 N x2	-

Titel	Einnahmen	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
THE MARTIAN (Regie: Ridley Scott, 2015)	\$228M	H x2 N x9	N x3	N x1	-	-
CINDERELLA (Regie: Kenneth Branagh, 2015)	\$201M	H x4 N x9	H x3 N x4	N x1	-	-
SPECTRE (Regie: Sam Mendes, 2015)	\$200M	H x4 N x9	N x4*	N x2*	-	*davon 1 weiblich & schwarz
MISSION: IMPOSSIBLE – ROGUE NATION (Regie: Christopher McQuarrie, 2015)	\$195M	H x4 N x13	H x1 N x2	N x1	-	-
PITCH PERFECT 2 (Regie: Elizabeth Banks, 2015)	\$183M	H x6 N x19	H x4 N x10*	N x2*	-	*davon 1 weiblich & schwarz
ANT-MAN (Regie: Peyton Reed, 2015)	\$180M	H x4 N x11	H x1 N x3	N x3	-	-
HOME (Regie: Tim Johnson, 2015)	\$177M	H x2	H x2*	H x2*	-	*davon 2 weiblich & schwarz
HOTEL TRANSYLVANIA 2 (Regie: Genndy Tartakovsky, 2015)	\$170M	H x3 N x2	H x1 N x1	-	-	-
FIFTY SHADES OF GREY (Regie: Sam Taylor-Johnson, 2015)	\$166M	H x2 N x15	H x1 N x7	-	-	-
STRAIGHT OUTTA COMPTON (Regie: F. Gary Gray, 2015)	\$161M	H x6 N x17	N x6*	H x6 N x16* ✓	-	*davon 6 weiblich & schwarz

Titel	Einnahmen	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
THE REVENANT (Regie: Alejandro González Iñárritu, 2015)	\$160M	H x4 N x15	N x1	-	-	-
SAN ANDREAS (Regie: Brad Peyton, 2015)	\$155M	H x6 N x12	H x3 N x4	H x1 N x1	-	-
MAD MAX: FURY ROAD (Regie: George Miller, 2015)	\$154M	H x5 N x13	H x1* N x8** ✓	N x1**	H x2* N x3 ✓	*davon 1 weiblich & behindert **davon 1 weiblich & schwarz

5.2.4 Spiele

Auf mehreren Plattformen erschienene Titel wurden für diese Tabelle im Gegensatz zur Quelle (VGChartz) zu einem Posten zusammengerechnet und entsprechend viele Titel nachgerückt. Außerdem wurden Sportspiele⁶ die reale Vorbilder haben weggelassen, da hier außer im Publikum keine Möglichkeit für Repräsentation von Menschen mit Behinderung besteht. Während Repräsentation auch unter Zuschauern positiv wäre, interagiert der Spieler nicht aktiv mit dem Publikum oder lernt es kennen, wodurch die in den Studien untersuchten Effekte vermutlich nicht auftreten. Die Titel SUPER MARIO MAKER (Nintendo, 2015), MARIO KART 8 (Nintendo, 2014), MONSTER HUNTER X (Capcom, 2015) und YO-KAI WATCH BUSTERS: RED CAT TEAM / WHITE DOG SQUAD (Level-5, Nintendo, 2015) wurden ebenfalls ausgelassen, da sie zu wenige humanoide Charaktere enthalten. Genau wie in den Sportspielen gibt es kaum tiefer gehende Interaktion zwischen den Charakteren. Die letzten zwei Titel sind außerdem nur in Japan erschienen, was einen globalen Einsatz zur Wertevermittlung erschwert.

⁶ Die weggelassenen Titel sind: MADDEN NFL 16 (EA Sports, 2015), FIFA 16 (Electronic Arts, 2015) und NBA 2K16 (2K Sports, 2015).

Titel	Verkaufte Einheiten	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
CALL OF DUTY: BLACK OPS 3 (Activision Publishing, Inc., 2015)	19,819,944	S x10 H x5 N x8	S x4* H x2 N x1	S x1* N x1	-	*davon 1 weiblich & schwarz
FALLOUT 4 (Bethesda Softworks LLC, 2015)	10,089,553	S x1 H x43 N x220	(S x1) H x17* N x75**	(S x1) H x5* (H x1)*** N x28** (N x1)***	-	*davon 1 weiblich & schwarz **davon 8 weiblich & schwarz ***wenn Spielercharakter schwarz
STAR WARS: BATTLEFRONT (Electronic Arts, Inc., 2015)	9,878,432	S x14 H x6	(S x7)* H x1	(S x2)*	(H x2)	*mehrere Frisuren pro Charakter
GRAND THEFT AUTO V (Rockstar Games, Inc., 2013)	9,370,253	S x3 H x16 N x47	N x17*	S x1 N x7* ✓	H x1 N x1	*davon 3 weiblich & schwarz
BATMAN: ARKHAM KNIGHT (Warner Bros. Interactive Entertainment Inc., 2015)	4,783,995	S x1 H x8* N x23	H x3** N x3	N x4***	H x1** N x5*** ✓	*davon 4 spielbar, 2 davon weiblich **davon 1 weiblich & behindert ***davon 1 schwarz & behindert
THE WITCHER 3: WILD HUNT (CD Projekt Sp. z o.o., 2015)	4,764,730	S x1 H x8 N x48	H x1* H x4 N x13	-	N x1 ✓	*spielbar

Titel	Verkaufte Einheiten	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE (Activision Publishing, Inc., 2014)	4,423,815	S x1 H x4 N x6	H x1	H x1	S x1 ✓	-
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (Konami Digital Entertainment Co., Ltd., 2015)	4,396,432	S x1 H x12 N x36	H x2 N x4 ✓	N x8	S x1 H x3 ✓	-
SPLATOON (Nintendo, 2015)	4,035,352	S x1 H x3 N x12	(S x1) H x2 N x4	(S x1) N x2	H x1	-
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE (Ubisoft, Inc., 2015)	3,953,861	S x3 H x11 N x19	S x2 H x1 N x5	-	-	-
BATTLEFIELD: HARDLINE (Electronic Arts, Inc., 2014)	3,883,540	S x1 H x6 N x10	H x1 N x2	H x1 N x1	-	-
UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION (Sony Computer Entertainment America, Inc., 2015)	3,568,174	S x1 H x8 N x8	H x3	N x1	-	-

Titel	Verkaufte Einheiten	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
MORTAL KOMBAT X (Warner Bros. Interactive Entertainment Inc., 2015)	3,520,639	H x24 N x21	H x7 N x6	H x1	-	-
HALO 5: GUARDIANS (Microsoft Studios, 2015)	3,456,285	S x2 H x6 N x6	H x5 N x3*	S x1	N x1*	*davon 1 weiblich & behindert
ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER (Nintendo, 2015)	2,626,625	S x1*	(S x1)	(S x1)	-	*restliche Charaktere sind Tiere, bei denen maximal das Geschlecht erkennbar ist
NEED FOR SPEED (Electronic Arts, Inc., 2015)	2,517,342	S x1 H x5 N x14	H x2 N x1	-	-	-
POKEMON OMEGA RUBY AND ALPHA SAPHIRE (Nintendo, 2014)	2,381,750	S x1 H x24 N x33	(S x1) (H x1)* H x10** N x16	H x4** N x1	-	*wenn Spieler nicht weiblich **davon 2 weiblich & schwarz
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D (Nintendo, 2015)	2,177,545	S x1 H x2 N x60	N x23*	N x3*	N x1	*davon 3 weiblich & schwarz
BLOODBORNE (Sony Computer Entertainment America, Inc., 2015)	2,012,302	S x1 H x6 N x13	(S x1) H x3 N x6	(S x1)	H x1 N x1	-

Titel	Verkaufte Einheiten	humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung	Anmerkungen
GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION (Microsoft Studios, 2015)	1,954,082	S x1 H x8 N x20	H x2 N x3*	H x2 N x1*	-	*davon 1 weiblich & schwarz

5.2.5 Gesamtsumme

Sämtliche optionalen Charaktere wurden für die Gesamtsumme mitgezählt.

humanoide Charaktere	Frauen	Schwarze	Menschen mit Behinderung
S x46	S x19 (40%)	S x9 (19%)	S x2 (4,3%)
H x406	H x134 (32%)	H x30 (7%)	H x15 (3,7%)
N x1,116	N x372 (33%)	N x112 (10%)	N x21 (1,8%)
1,568	525 (33,5%)	151 (9,6%)	38 (2,4%)
Realistisch	768 (49%)	250 (16%)	239 (15,3%)

5.2.6 Auswertung

Obwohl die Gesellschaft sich immer mehr für Inklusion (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2008; Borcholte, 2016) engagiert, sind die Verhältnisse der medialen Repräsentation zwischen den einzelnen Gruppen jedoch relativ realitätsfern. Fast 40% der Spielercharaktere sind weiblich. Damit sind Spiele recht nah am realen weiblichen Bevölkerungsanteil von 49% (Consalvo, et al., 2009 S. 824). Allerdings sind nur 32% aller Hauptcharaktere und 33% der Nebencharaktere in Büchern, Filmen und Spielen weiblich. Hier findet sich eine noch recht große Diskrepanz.

Bei schwarzen Charakteren klafft eine noch größere Lücke. Zwar sind 19% der Spielercharaktere schwarz, aber nur 7% aller Hauptcharaktere und 10% aller Nebencharaktere. Realistisch wären 16% (Stiftung Weltbevölkerung, 2015). Besonders bei den Büchern fällt eine starke Unterrepräsentation auf. Während das in einigen Fällen rechtfertigbar ist, wie zum Beispiel bei den Romanen NIGHTINGALE und ALL THE LIGHT WE CANNOT SEE, die im Frankreich des zweiten Weltkriegs

spielen, ist es in vielen anderen Fällen nicht durch historische Gründe erklärbar. Die meisten Romane, die in der modernen Zeit spielen, könnten problemlos mehr farbige Charaktere beinhalten. Filme halten sich im Vergleich zu Büchern wesentlich besser bei der Repräsentation, gleichzeitig ist hier aber auffällig, dass vor allem in den an ein jüngeres Publikum gerichteten Animationsfilmen ein Mangel an schwarzen Charakteren herrscht. Da diese Filme komplett digital erstellt werden, wäre es kein unzumutbarer Aufwand, mehr schwarze Charaktere zu zeigen. Spiele befinden sich bei der Repräsentation von Schwarzen auf einem sehr guten Weg. Viele Charaktererstellungsmenüs bieten heutzutage die Möglichkeit, seinen Charakter sowohl weiblich als auch schwarz zu machen. Während ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER der erste Titel der Reihe ist, der dies möglich macht, ist es dennoch keine Seltenheit mehr. Interessant zu beobachten ist, dass auch bei Spielen die Titel, die jüngere Zielgruppen haben, dazu neigen, weniger repräsentativ im Bezug auf Schwarze zu sein.

Eine Spalte der Tabelle bleibt jedoch bei allen drei Medien auffällig leer. Von 1568 Charakteren sind gerade einmal 2,4% behindert. Das ist etwa ein Sechstel des realen Bevölkerungsanteils von 15,3% (World Health Organization, 2011). Unter den Hauptcharakteren finden sich 3,7% und in Nebenrollen nur 1,8% Menschen mit Behinderung. Auch diese Zahlen sind im Vergleich zu einer realistischen Darstellung drastisch zu niedrig. Videospiele bieten auch in diesem Bereich unter den drei Medien die meiste Repräsentation. Allen voran BATMAN: ARKHAM KNIGHT, das auf dem Comicuniversum von DC basiert. In gewisser Weise wurde in diesem Titel bereits eine Art Zusammenfassung erstellt, da eher die beliebten und spannenden Charaktere aus den Comic übernommen wurden. Gleichzeitig findet ein Großteil der Repräsentation durch die Antagonisten statt, was die Frage aufwirft, wie sinnvoll diese Darstellung beim Vermitteln sozialer Werte ist.

Generell muss bei dieser Auswertung beachtet werden, dass alle Charaktere, die von ihrem äußeren Erscheinungsbild in eine der drei Minderheiten passen, aufgezählt wurden. Damit ist der Qualitätsstandard für Repräsentation vergleichsweise niedrig gelegt, da so auch negative oder stereotypisch dargestellte Charaktere erfasst werden. In den Tabellen findet sich ein Häkchen bei den Titeln, die zudem gruppenspezifische Thematiken ansprechen. Würde man nur diese Titel untersuchen, würde die Mehrheit der Liste wegfallen.

Gerade, dass die beobachteten Zahlen trotz der niedrigen Anforderungen meist unter denen einer realistischen Abbildung der Bevölkerung liegen ist ein klares Zeichen, dass, wenn populäre Medien wirklich zur Wertevermittlung und sozialen Erziehung genutzt werden sollen, ein besserer Umgang mit der Darstellung von Minderheiten nötig ist.

Vor allem körperliche Behinderung bleibt weit hinter einer realen Darstellung zurück, was dazu beiträgt, dass Vorurteile gegenüber Menschen mit Behinderung bestehen bleiben. Das kann durchaus reale Folgen mit sich ziehen. 32,4% der Menschen mit Behinderung werden Opfer von Gewalt, während nur 18,1% der Bevölkerung ohne Behinderung das Gleiche widerfährt (Bates, et al., 2012 S. 1627). Die Autoren führen das auf mehrere Ursachen zurück, nennen aber soziales Stigma und Diskriminierung als zwei der Faktoren (Bates, et al., 2012 S. 1621). Auch ein Bericht des Bayerischen Rundfunks stellt offen die Frage: „Sind uns Behinderte egal?“ und stellt fest, dass sie uns nicht egal sind, aber die Meisten keinen Kontakt haben (Bartlewski, et al., 2015). Das wurde auch bereits von Aktion Mensch festgestellt (Decker, 2012). Interviewte Menschen mit Behinderung merken an, dass neue Bekanntschaften ihnen viele Fragen zu ihrer Behinderung stellen. Die Unwissenheit der allgemeinen Bevölkerung kann also nicht auf fehlende Neugier, sondern auf fehlenden Kontakt im echten Leben zurückgeführt werden. Ein Teil der Ursache ist vermutlich, dass viele Menschen mit Behinderung in speziellen Institutionen leben, in denen sie vom Alltag abgeschirmt sind. Dass Repräsentation, die über pure Anwesenheit hinausgeht und auch auf die besonderen Eigenheiten von Behinderung eingeht, fehlt, trägt weiter dazu bei. Der Verbesserungsvorschlag der Reportage ist ein Aufruf zu mehr Kontakt (Bartlewski, et al., 2015). Hier können Medien eingesetzt werden, um als ersten Schritt indirekten Kontakt herzustellen und Vorurteile auszumerzen. Die bereits untersuchten Studien haben das große Potenzial, das Medien hierbei haben, schon bewiesen.

Wie wichtig Repräsentation sein kann, zeigt sich exemplarisch auch an einer Erfahrung von Whoopi Goldberg. Sie erinnert sich, wie sie damals den Producer von STAR TREK bei einem Vorstellungsgespräch gefragt hat: *“Do you not know that, prior to your show, there were no black people in any sci-fi, anywhere?”* (Nemetz, 2014). Sie bezieht sich hierbei auf den Charakter Uhura, eine schwarze

Frau an Bord der Enterprise. Whoopi Goldberg beschloss, dass sie aufgrund dessen Schauspielerin werden und in der Serie mitspielen möchte. Gene Roddenberry konnte anfangs nicht glauben, dass es vor Uhura keine schwarze Frau in SciFi Serien gab, aber er überprüfte die Aussage. Whoopi Goldberg hatte Recht.

6 Körperliche Behinderung in Medien

6.1 Disability Studies

Es gibt bereits ein Forschungsfeld, das sich mit der Untersuchung von Behinderung in unserer Gesellschaft beschäftigt. Die Disability Studies, zu deutsch Studien zu (oder über) Behinderung, betrachten den sozialen Aspekt von Behinderung. Während einer Behinderung nämlich meist ein medizinischer Grund, eine Beeinträchtigung, zugrunde liegt, ist es eine unzugängliche Umwelt, die den Menschen behindert (AG Disability Studies). Der Ausschluss aus der Gesellschaft und dem alltäglichen Leben erzeugen eine Behinderung, während zum Beispiel ein Rollstuhl kein Anzeichen von Behinderung ist. Im Gegenteil, der Rollstuhl selber ist viel mehr ein Werkzeug der Freiheit und Selbstständigkeit, da er seinen Fahrern ermöglicht, mobil und größtenteils unabhängig zu bleiben. Erst durch eine Umwelt, die durch Treppen, enge Gänge oder zu schwere Türen nicht auf Menschen im Rollstuhl ausgelegt ist, entsteht eine wirkliche Behinderung.

Außerdem setzen Disability Studies sich dafür ein, eine geistige oder körperliche Beeinträchtigung weniger als etwas Negatives oder Abnormes zu sehen. Sie streben eine neutrale Sichtweise an, die die Unterschiede menschlicher Körper weniger im medizinischen Sinn einer defizitären Funktionsweise, sondern mehr als einen besonderen, nicht notwendigerweise zu behebenden Aspekt, der nicht im Kontrast zur Normalität steht, ansieht (AG Disability Studies).

Diese Sichtweise kann vermutlich helfen, Menschen mit Behinderung als Unbetroffener in die Eigengruppe einzuordnen. Ist Behinderung ein äußeres, soziales Konstrukt und Beeinträchtigung nur einer von vielen Aspekten menschlicher Existenz, so ist ein Mensch mit Behinderung nur ein Mensch wie jeder andere. Wie Kaufman und Libby bewiesen haben ist Zugehörigkeit zur Eigengruppe ein wichtiger Faktor, der die Einstellung und das Verhalten von Personen stark beeinflussen kann (Kaufman, et al., 2012 S. 9). Im Alltag wird so zwar kein Experience Taking auftreten, aber gerade, wenn die unbetroffene Person Fragen zu Behinderung stellt und der Mensch mit Behinderung aus eigener Erfahrung erzählt, könnte ein größerer Effekt bei Vorurteils-minderung und Empathie auftreten.

6.2 Gute Repräsentation

Bezieht man die Ansicht der Disability Studies mit ein, ergibt sich für Repräsentation neben der Grunddefinition ein weiterer Qualitätsstandard. Neben der Anwesenheit eines Vertreters einer Minderheit und der Thematisierung gruppenspezifischer Besonderheiten muss gute Repräsentation außerdem den richtigen Blickwinkel wählen. Während selbstverständlich Informationen vermittelt werden sollen, um einen Austausch zwischen den sozialen Gruppen zu ermöglichen, muss diese Erziehung respektvoll und akzeptierend mit dem Thema umgehen. So ist zum Beispiel eine höchst detaillierte, medizinisch anmutende Beschreibung einer Beeinträchtigung nicht hilfreich. Sie lässt die Lebenserfahrungen und Gefühle der betroffenen Person außen vor und behandelt sie eher wie ein Objekt, dessen definierendes Merkmal die Beeinträchtigung ist. Außerdem besteht die Gefahr, dass bei starkem Mitgefühl durch die Schilderung sogar Apathie ausgelöst wird (Bal, et al., 2013 S. 9).

Ein Beispiel hierfür findet sich auch in Zeitungsberichten, die sich mit Behinderung beschäftigen. In einer Studie wurde festgestellt, dass im Zusammenhang mit Behinderung fast ausschließlich negativ konnotierte Wörter verwendet werden (Kaltseis, 2009 S. 66ff). Oft fallen Wörter wie „hilfsbedürftig“, um Mitleid zu erregen, doch dass diese Wortwahl gleichzeitig vorhandene Vorurteile über die Unfähigkeit von Menschen mit Behinderung bestätigt, negiert jeden positiv intendierten Effekt. Vielmehr schwächt es das Einfühlungsvermögen der Konsumenten weiter (Castano, et al., 2013 S. 378).

Ein sehr positives Beispiel, von einem Charakter mit Behinderung zu erzählen, bietet *ALL THE LIGHT WE CANNOT SEE* (Doerr, 2014). Ein weiblicher Hauptcharakter erblindet in seiner Kindheit und muss lernen, mit seiner Beeinträchtigung umzugehen. Ihr Vater baut ihr daraufhin Miniaturen von der Umgebung ihres Hauses, so dass seine Tochter sich diese einprägen kann und so lernt, die Stadt selbstständig zu durchqueren. Hierbei entwickelt sie eigene Methoden, Abstände einzuschätzen. Sie zählt zum Beispiel Gully-Deckel, um Abstände einzuschätzen. Doerr achtet außerdem darauf, in der Erzählung keine optischen Beschreibungen zu verwenden, nachdem der Charakter sein Augenlicht verliert. Stattdessen nutzt er den Geruchs- und Tastsinn, um die Umgebung zu beschreiben und erwähnt auch, wie die junge Frau mit ihren Händen alles abtastet. Sie wird nicht

als verloren und nutzlos dargestellt, sondern lernt durch die Hilfe ihres Vaters mit ihrer Beeinträchtigung umzugehen, wie es Blinde im echten Leben auch tun.

Ein weiteres sehr interessantes Konzept zur Repräsentation findet sich in RUST (Facepunch Studios Ltd., 2013). Während es in dem Spiel (noch) keine Behinderung gibt, haben die Entwickler unterschiedliche Ethnizitäten eingeführt. Das Aussehen des Spielercharakters wird basierend auf der Steam ID der Spieler berechnet. Dadurch hat jeder Spieler ein individuelles Aussehen, kann dieses aber nicht verändern. Diese Designentscheidung hat bei einigen Spielern Unmut geerntet – sie beschwerten sich, dass sie im Spiel schwarz sind, aber lieber einen weißen Charakter spielen wollten (Grayson, 2015). Es entstand eine interessante Debatte, bei der unter anderem auch diskutiert wurde, ob ein solcher Wunsch nicht rassistische Einschläge hat. Während, basierend auf den untersuchten Studien (Bal, et al., 2013; Kaufman, et al., 2012), anzunehmen ist, dass durch die Dis-Identifikation mit dem Spielercharakter Apathie entsteht, so wird durch die Diskussion im Internet jedoch die Reaktion des *reactive agents* (Sicart, 2010) angeregt. Spieler werden also auf einer Meta-Ebene außerhalb des Spiels ange-regt, über ihre Einstellung nachzudenken. Die Entwickler hoffen, dass die Erfahrung, eine Ethnizität zu haben, die man nicht haben will, die Spieler vielleicht offener gegenüber diesen Minderheiten macht (Grayson, 2015). Minderheiten leben schließlich ihren Alltag mit der Erfahrung, aufgrund von nicht veränderbaren äußeren Merkmalen sozialen Stigmata ausgesetzt zu sein und daher vermutlich die eigene Ethnizität wechseln zu wollen.

Außerdem höchst interessant zu beobachten ist, dass die Entwickler im Chat des Spiel keinen Filter eingebaut haben. Spieler können also jegliche Worte nutzen. Die Entwickler haben nach der Veröffentlichung der schwarzen Hautfarbe kurz darüber nachgedacht, einen Filter gegen einige rassistische Beleidigungen einzubauen. Tatsächlich fielen diese auch, aber innerhalb des Spieles entstand eine Art Justizsystem. Hat ein Spieler eine rassistische Beleidigung verwendet, wurde er von anderen Spielern auf dem Server gejagt und getötet, was den Verlust des Inventars zur Folge hat (Grayson, 2015).

Würde das Spiel Behinderung in die Charaktererstellung mit aufnehmen, wäre diese ebenfalls permanent an den Steam-Account der Spieler gebunden. Es könnte interessant sein, die Effekte einer solchen Repräsentation zu beobachten.

Gleichzeitig ist diese Form von Repräsentation sehr riskant, da eventuell Spieler abgeschreckt werden, die sich weigern, einen an ihren Account gebundenen Charakter zu spielen, dessen Aussehen ihnen missfällt. Außerdem können negative Meinungen zu verschiedenen Ethnizitäten durch die vom Spiel ausgelöste Wut über die Unfähigkeit, den Charakter zu ändern und den dadurch ausgelösten Bruch der Immersion verstärkt werden, anstatt sie zu schwächen (Bal, et al., 2013; Huffman, et al., 2014; Kaufman, et al., 2012). RUST hat durch die Egoperspektive allerdings einen guten Weg gewählt, den Spielern im Spiel die Möglichkeit zu geben, das Aussehen ihres Charakters zu vergessen. Es wurde ja basierend auf den untersuchten Studien bereits vermutet, dass die Egoperspektive zur Einordnung in die Eigengruppe beitragen kann, da sie die Angehörigkeit zur Fremdgruppe durch das nicht sichtbare Äußere verbirgt.

6.3 Schlechte Repräsentation

Während schlechte Repräsentation nach der Definition schon beinhaltet, dass ein Charakter nur anwesend ist und die Besonderheiten seiner sozialen Gruppe nicht beachtet werden, scheint es bei dem Stand der aktuellen Repräsentation fast so, als müsse man für die bloße Anwesenheit eines behinderten Charakters dankbar sein. Da aber das Risiko besteht, dass durch schlechte Repräsentation negative Folgen entstehen⁷, muss auch die vorhandene Repräsentation kritisch hinterfragt werden. Tatsächlich zeigt sich, dass auch heutzutage noch stark von Stereotypen geprägte Darstellungen verwendet werden. So ist zum Beispiel der einzige schwarze Hauptcharakter in Stephen Kings THE BAZAAR OF BAD DREAMS (2015a) ein kaltblütiger Mörder, der Polizisten ohne zu zögern belügt. Er hat ein kleines Mädchen erdrosselt, um ihr ihr Geld zu stehlen, behauptet aber felsenfest, unschuldig zu sein. Dass Leser sich durch eine solche Darstellung in Medien in eventuellen negativen Meinungen bestätigt sehen, ist nicht verwunderlich.

Doch auch ein positiver Charakter, der einer Minderheit angehört, wird häufig in das falsche Licht gerückt. So kulminiert die Geschichte von THE HUSBAND'S SECRET (Moriarty, 2013) in einem Autounfall, bei dem die junge Tochter einer der Protagonistinnen einen Arm verliert. Während das Kind als unschuldiges Opfer dargestellt wird, ist ihre folgende Behinderung nur ein narratives Element, das

⁷ Siehe Kapitel „Soziales Lernen in Medien“

Drama und Trauer erzeugen soll. Eine solche Verwendung von Behinderung ist zwar nicht so schädlich wie eine negative, stigmatisierte Darstellung, kann aber falsche Eindrücke erzeugen. So kann *THE HUSBAND'S SECRET* zum Beispiel den Eindruck erwecken, dass Behinderung eine schwere Strafe ist, die der Protagonistin aufgrund ihrer Taten in der Geschichte auferlegt wird. Während das Schicksal der Familie selbstverständlich schwer ist, so könnte es aber auch schlimmer sein: Das Kind hätte tot sein können. Ein hoffnungsvollerer Blick auf Behinderung fehlt in medialer Darstellung häufig. Wie bereits erwähnt nutzen auch Zeitungen gezielt negative Wörter, um ihren Lesern die Tragik der Geschichte vor Augen zu führen (Kaltseis, 2009).

Interessanterweise gibt es allerdings gleichzeitig eine Herangehensweise, die ins andere Extrem schlägt. *ROGUE LEGACY* (Cellar Door Games, 2013) nutzt ein System, bei dem die Nachkommen der Spieler zufällige Attribute haben. Behinderungen befinden sich auch darunter. Zum Beispiel EDS (Ehlers-Danlos-Syndrom). Symptome dieser Krankheit sind unter anderem überdehnbare Haut und überbewegliche Gelenke. Es werden aber auch innere Organe, Herz, Gelenke, Sehnen und Muskulatur beeinflusst. Wie beschreibt *ROGUE LEGACY* die Krankheit? „*You are very flexible.*“ Joe Parlock, der selber EDS hat, berichtet in einem Artikel darüber, dass eine Darstellung seiner Krankheit als (für den Spieler äußerst praktische) Flexibilität ohne negative Folgen ein falsches Bild zeichnet. Spieler, die bisher keinen Kontakt mit EDS hatten, speichern es als eine positive Krankheit ab und erfahren nichts von den Schmerzen und den Verdauungsproblemen, die damit einhergehen (Parlock, 2014). Wieder wird Behinderung nur als Mittel zum Zweck benutzt. In *THE HUSBAND'S SECRET* sollte Tragik entstehen, daher wurde Behinderung als schrecklich dargestellt. In *ROGUE LEGACY* soll eine spaßige Gameplay-Mechanik entstehen, also wird Behinderung verharmlost. Beides hat potenziell negative Folgen. Vor allem eine Verharmlosung kann zu fehlendem Mitgefühl führen. Jemand, der EDS hat, ist in den Augen der Spieler ja schließlich *nur* flexibel.

Ein weiterer Punkt, den Parlock kritisiert, ist, dass Behinderung häufig als humorvolles Element eingesetzt wird. Parlock erwähnt als Beispiel T.K. Baha, einen blinden Charakter aus *BORDERLANDS* (2K Games, Inc., 2009). T.K. Baha macht dem Spieler gegenüber häufig Witze über seine Blindheit. Humorvoller Umgang

mit Behinderung ist grundlegend etwas Positives, aber Parlock merkt an, dass die meisten dieser Witze auf die Kosten von T.K. Baha gehen. Diese Witze sind nicht dazu da, es (blinden) Spielern leichter zu machen, sich mit T.K. Baha zu identifizieren. Sie sollen bewirken, dass die Spieler sich mit seiner Behinderung wohler fühlen, da der Elefant im Raum angesprochen wurde. Da die Spieler außerdem den extradiegetischen Kontext haben, dass die Texte statistisch gesehen vermutlich nicht von einem blinden Menschen geschrieben wurden, können sie vermuten, dass aus T.K. Baha die Stimme eines sehenden Menschen spricht, der Witze über Blindheit macht (Parlock, 2014). Die Gefahr, dass dadurch vorhandene Vorurteile bestärkt werden, ist immens, da die Spieler nicht *mit* T.K. Baha lachen, sondern *über* ihn.

6.4 Repräsentation und Humor

Witze über stigmatisierte Minderheiten zu machen ist generell eine sensible Angelegenheit. Gerade als außenstehende Person kann der Einblick in die Gesamtsituation fehlen, durch den man bestimmen kann, wo die Grenze zwischen lustig und geschmacklos verläuft.

Die Kolumnistin Molly Ivins hat eine einfache Regel für dieses Problem:

„ Satire is traditionally the weapon of the powerless against the powerful. I only aim at the powerful. When satire is aimed at the powerless, it is not only cruel—it's vulgar.” (Green, et al., 1991)

Sie weist darauf hin, dass in Witzen das in der Gesellschaft existierende Machtverhältnis zwischen den beiden Parteien beachtet werden muss. Witze über benachteiligte Minderheiten, die in der Gesellschaft keine Machtposition haben, sagt sie, sind grausam und vulgär. Witze, die die Machtposition einer überlegenen Gruppe angreifen, können diese allerdings mit satirischen Mitteln kritisieren. Im Zusammenhang mit Behinderung bedeutet das, nicht über die Menschen mit Behinderung zu lachen, sondern über jene Menschen, die nicht mit behinderten Menschen umgehen können.

Die Erschaffer von SOUTH PARK, die in ihrer Serie häufig Witze über Minderheiten machen, rechtfertigen ihre Satire mit dem Argument, dass sie jede Person gleich behandeln. Sie lachen über jung und alt, dick und dünn, reich und arm. Das Problem hierbei ist, dass sie außer Acht lassen, dass außerhalb ihrer Serie ein kultureller Zusammenhang besteht, dem weder sie noch ihre Zuschauer entfliehen

können. So mag innerhalb der Serie Gerechtigkeit herrschen, da jeder das Opfer von fiesen Witzen wird, betrachtet man den Kontext wird jedoch klar, dass Witze auf Kosten von ohnehin schon stigmatisierten Minderheiten gemacht werden. Leider lässt sich manchmal auch nicht klar sagen, gegen wen sich ein Witz richtet. So kann ein Witz über die langen Wartezeiten in Ämtern eine Kritik an der engstirnigen Bürokratie des Staates sein. Er kann aber auch über die überarbeiteten und unterbezahlten Mitarbeiter herziehen, die jene Ämter besetzen. Da in den Studien im Kapitel *Soziales Lernen in Medien* bewiesen wurde, dass die Verwendung von Vorurteilen durchaus negative Folgen haben kann, sollte bei der Erstellung von Medien besondere Acht auf diese Thematik gelegt werden.

6.5 Repräsentation in Fantasy- oder Mittelalter-Settings

Gerade im Bezug auf Spiele eröffnet sich bei der Betrachtung von Repräsentation eine weitere Frage: Was ist mit Realismus? *THE WITCHER 3: WILD HUNT* kann doch gar nicht repräsentativ sein, da es in einem alternativen mittelalterlichen Europa spielt. Schwarze oder Menschen mit Behinderung wären unrealistisch. Nun lässt sich hierfür jedoch eine Gegenfrage formulieren: Chimären, Werwölfe und wiederauferstandene Wasserleichen sind also realistischer?

Während in Fantasy-Settings wie von *THE WITCHER 3: WILD HUNT* oder *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* häufig die Existenz von Drachen, Magie, Alchemie und ähnlichem hingenommen wird, scheint die Vorstellung behinderter Charaktere recht abwegig zu sein. Unter realen Bedingungen im Mittelalter hätten die meisten Menschen mit Behinderung vermutlich nicht lange überlebt oder wären Bettler geworden, da sie nicht arbeitsfähig wären. Magie und Alchemie könnten ihre Überlebenschancen jedoch drastisch erhöhen. Bettler mit Behinderungen sieht man in den beiden Spielen dennoch nicht. In *THE WITCHER 3: WILD HUNT* gibt es einen Charakter, der als körperlich behindert eingestuft werden kann. Er ist kleinwüchsig, entstellt und deformiert. Allerdings ist das kein naturgegebener Zustand, sondern liegt an einem Fluch, der dem Charakter auferlegt wurde. Gleichzeitig interagiert Geralt mit diesem Charakter nicht anders als mit allen anderen auch, was ihn potenziell zu einem Vorbild macht. Repräsentation in Form von fiktiven Charakteren kann ebenfalls zu einer positiveren Einstellung der Spieler führen (Capozza, et al., 2015), daher ist dieser Charakter ein Schritt in die richtige Richtung.

Magie könnte außerdem ein Hilfsmittel sein, mit dem eine Beeinträchtigung in einem mittelalterlichen Setting überwunden werden kann. Ist ein Mensch mit Behinderung magiebegabt, so könnte dieser seine Magie nutzen, um körperliche Defizite auszugleichen. Beispiele hierfür bieten mehrere Charaktere aus THE LEGEND OF KORRA. Es gibt ein blindes Mädchen, das durch seine Kraft, die Erde nach seinem Willen zu manipulieren, kleinste Schwingungen im Boden wahrnimmt und so sehen kann. Des Weiteren gibt es eine Frau, die keine Arme hat und stattdessen mit ihren Kräften Armprothesen aus Wasser formt. Durch solche Techniken können Magier mit Beeinträchtigungen diese vollständig ausgleichen oder eventuell sogar Vorteile in einigen Bereichen haben. Repräsentation wäre so auch durch den Spielercharakter möglich, da das Gameplay in keinsten Weise eingeschränkt wird. Es könnte auch ein interessantes Konzept sein, magische Fähigkeiten an eine körperliche Beeinträchtigung zu koppeln, ähnlich wie bei Wegfallen eines Sinnes die anderen geschärft werden.

Viele Fantasy-Spiele erfinden auch komplett neue Gesellschaften. Es gibt andere Religionen, Kulte, neue Staatsformen, von Frauen Kirchen, eigene Sprachen, der Fantasie scheint kaum eine Grenze gesetzt zu sein. Es ist interessant zu beobachten, dass auch in diesen oft unrealistischen Gesellschaften kein fiktives Universum existiert, in dem Behinderung neutral oder gar positiv angesehen ist. Dabei ist das gar nicht so abwegig. Jyoti Amge, die kleinste Frau der Welt, wird von ihren streng gläubigen Eltern und vielen Dorfbewohnern in ihrem Heimatdorf für die Reinkarnation einer Göttin gehalten (Heussner, 2009). Hier besteht noch sehr viel Potenzial, bisher nie erzählte Narrativen umzusetzen.

Neben Fantasy-Settings gibt es selbstverständlich aber auch wesentlich realistischere Mittelalter-Settings. Hier sollte aber ebenfalls beachtet werden, dass nur aufgrund der niedrigeren Hygienestandards nicht alle mit Beeinträchtigungen geborenen oder stark verletzten Menschen sterben müssen. So können im Krieg verwundete Soldaten eine amputierte Extremität durchaus überleben. Auch in einem 100% realistischen Setting ist es also nicht unmöglich, repräsentativ zu sein.

7 Soziales Lernen in Spielen

Nachdem nun Repräsentation, ihre Bedeutung und Implikationen und ihr aktueller Stand in den Medien so genau untersucht wurden, stellt sich die Frage, warum diese Arbeit ausgerechnet soziales Lernen in Videospiele thematisiert. Nach der Auswertung der erfolgreichsten Titel 2015 sind Spiele in diesem Bereich vergleichsweise vorbildlich. Es scheint fast so, als würde es mehr Sinn machen, die repräsentativ hinterherhinkenden Bücher und Filme zu mehr Repräsentation aufzurufen. Wieso gerade Videospiele?

Zum Einen, weil die Menschheit schon immer durch Spielen gelernt hat. Auch Max Kobbert, Erfinder des Brettspiels Das Verrückte Labyrinth, sieht ein gewaltiges Potenzial in Spielen: „*Im Spiel ist [...] alles möglich, was die Fantasie sich ausdenkt.*“ (Schmaltz, 2015, 1:58-2:30) Kommert verweist vor allem auf soziale Fähigkeiten, die Menschen durch Spielen erlernen können. Gewinnen und verlieren, aber auch die Interaktion mit den Mitspielern wird geübt.

Zum Anderen, weil Spiele in der heutigen Gesellschaft immer salonfähiger und auch wichtiger werden. Ian Bogost merkt an: „*The increasing popularity of and media attention paid to videogames means that merely producing and distributing a videogame may have its own persuasive effect.*“ (2010 S. 47) Er berichtet davon, dass er 2003 zusammen mit Gonzalo Frasca ein offizielles Spiel für einen US-Präsidenten-Kandidaten entwickelt hat. Alleine die Tatsache, dass ein offizielles Spiel für den Kandidaten existierte, ordnete ihn klar als modern und technisch affin ein. (Bogost, 2010 S. 47f) Ähnlich zeigt Repräsentation in Videospiele, dass jeder willkommen ist. Wenn das nicht zu Gunsten einer besseren Gesellschaft umgesetzt werden soll, so kann es auch aus rein strategischen Gründen genutzt werden. Alle willkommen zu heißen heißt auch, die potenzielle Zielgruppe um die repräsentierten Minderheiten zu erweitern. Gerade, da andere Medien in diesem Bereich aufholen müssen, können Spiele die Marktlücke für repräsentative Inhalte füllen. Dass dieser Markt existiert, zeigen Kampagnen wie WE NEED DIVERSE BOOKS (We Need Diverse Books), die sich für mehr Repräsentation, vor allem in Kinderbüchern, einsetzen.

Ein weiterer Grund, warum Spiele bei Repräsentation besonders in der Verantwortung stehen, ergibt sich ebenfalls aus dem direkten Vergleich mit Büchern.

Betrachtet man die Verkaufszahlen, so wurden von dem am schlechtesten verkauften Spiel auf der Liste immer noch 400.000 Einheiten mehr verkauft als von dem meistverkauften Buch (VGChartz; Publishers Weekly, 2016). Eine solche Diskrepanz in der Marktdurchdringung ist in ihren Effekt nicht vernachlässigbar. Nutzen Spiele ihre Plattform zur sozialen Wertevermittlung, wird der Effekt aufgrund der Menge an Konsumenten vermutlich höher sein als bei Büchern mit dem gleichen Inhalt. Gleichzeitig macht die große Verbreitung sie auch besonders riskant, da negative Effekte durch schlechte Repräsentation ebenso potent sind wie positive.

Außerdem ist auffällig, dass obwohl Bücher und Filme in Repräsentation hinter Videospiele liegen, sowohl bei einer Suche nach *disability in books* (Google1) als auch einer Suche nach *disability in movies* (Google2) Suchergebnisse erscheinen, unter denen sich mehrere Seiten befinden, die gezielt Medien zu der Thematik aufzählen. Einige sind sogar sehr gut sortiert und bieten die Funktion an, nach einer spezifischen Beeinträchtigung zu suchen. Sucht man hingegen nach *disability in games* (Google3), findet man nur Einträge zu den Paralympics und vereinzelt Vereine, die sich für mehr Accessibility in Spielen engagieren. Während auch das ein nobles und wichtiges Ziel ist, wird klar, dass Repräsentation von Behinderung in Spielen aktuell fast nicht thematisiert wird. Das kann vermutlich auch auf mangelnden Zugang für Menschen mit Behinderung zu Spielen zurückgeführt werden. Wenn sie gar nicht erst spielen können, können sie auch nicht wissen, ob sie in den Spielen repräsentiert werden. Allerdings sollte Repräsentation parallel zu Accessibility verbessert werden, da durch mehr gut umgesetzte Repräsentation die komplette Bevölkerung inklusiver werden kann.

Neben den bereits erwähnten Gründen besitzen Spiele eine Eigenschaft, die Bücher und Filme nicht haben und die sie besonders geeignet für den Einsatz zur Wertevermittlung machen: Interaktivität. Bogost ordnet Videospiele als „Prozedurale Repräsentation“ auf einer von Charles Hill erstellten Liste von lebhaften Repräsentationsformen ein. Hierbei argumentiert er, dass Videospiele durch die sie definierende Interaktivität auf den zweiten Platz dieser Liste, direkt nach tatsächlichem Erleben, gehören. Das setzt voraus, dass sie bedeutungsvolle Symbole zur Informationsvermittlung verwenden. Werden sie nur Zahlen für Input und Output genutzt, so würden sie fast ans Ende der Liste, direkt vor Statistiken, fallen

(Bogost, 2010 S. 34f). Nach Hills These, dass Repräsentationen mit höherer Lebhaftigkeit auch eine höhere Überzeugungskraft auf den Konsumenten haben (2004 S. 31), besitzen Videospiele also ein hohes Potenzial zur Überzeugung der Spieler. Er merkt auch an, dass pure Lebhaftigkeit ein schlechtes Argument nicht überzeugend macht, aber dass sie helfen kann, eine bereits akzeptabel starke Position zu untermauern (Hill, 2004 S. 32). Basierend auf diesen Annahmen könnte dafür argumentiert werden, dass die in den bereits erwähnten Studien beobachteten Effekte von Narrativen bei Videospiele durch ihre höhere Lebhaftigkeit gesteigert werden.

8 Zusammenfassung und Fazit

Dass der aktuelle Stand der Repräsentation in populären Medien nicht perfekt ist, konnte bereits vor der Analyse vermutet werden (Borcholte, 2016; Consalvo, et al., 2009; Decker, 2012). Dass allerdings alle drei untersuchten Minderheiten in den erfolgreichsten Titeln von 2015 drastisch unterrepräsentiert sein würden, ist ein überraschendes und erschreckendes Ergebnis. Gerade, wenn man das massive, offenbar ungenutzte Potenzial der Medien bedenkt. Fünf Studien haben Unterhaltungs- und Hochliteratur untersucht und eine Vielzahl an positiven Effekten nachgewiesen: Gesteigertes Einfühlungsvermögen (Castano, et al., 2013), verminderte Vorurteile (Capozza, et al., 2015; Kaufman, et al., 2012), höhere Empathie (Bal, et al., 2013) und weniger Wahrnehmung von Ethnizitätsgrenzen (Huffman, et al., 2014) sind nur einige von ihnen.

Da neben den positiven Effekten allerdings auch negative Effekte wie Apathie auftreten können, wenn die Darstellung der Charaktere in den Narrativen stereotypisch ist, ist es sehr wichtig, auf die Qualität der Repräsentation zu achten. Beschäftigt man sich bei der Erstellung der Inhalte allerdings mit den dargestellten Minderheiten, lassen sich die Risiken fast vollständig umgehen. Spiele haben hierbei durch ihre Interaktivität gegenüber passiv konsumierten Narrativen einen deutlichen Vorteil, da sie einige Schwierigkeiten einfacher umschiffen können. Gerade Spiele haben heutzutage ein sehr großes Publikum (Entertainment Software Association, 2015; VGChartz) und damit auch den größten potenziellen Effekt, positiv oder negativ.

Doch „*mit großer Macht kommt große Verantwortung*“ (Lee, 1962).

9 Literaturverzeichnis

AG Disability Studies. AG Disability Studies in Deutschland - Disability Studies. [Online] [Zitat vom: 24. Februar 2016.] <http://www.disabilitystudies.de/studies.html>.

Alexander, Leigh. 2015. Gamasutra. *The secrets behind This War of Mine's emotional impact*. [Online] 03. März 2015. [Zitat vom: 06. Dezember 2015.] http://gamasutra.com/view/news/237940/The_secrets_behind_This_War_of_Mine_s_emotional_impact.php.

ARD-aktuell. 2015. Statistik zur Weltbevölkerung/ Wir sind 7,4 Milliarden | tagesschau.de. [Online] Norddeutscher Rundfunk, 23. Dezember 2015. [Zitat vom: 17. Februar 2016.] <https://www.tagesschau.de/ausland/weltbevoelkerung-111.html>.

Baker Kine, Christina. 2013. *Orphan Train*. s.l. : William Morrow Paperbacks, 2013. ISBN-13: 978-0061950728.

Bal, P. Matthijs und Velkamp, Martijn. 2013. How Does Fiction Reading Influence Empathy? An Experimental Investigation on the Role of Emotional Transportation. *PLOS ONE*. 30. Januar 2013, Bd. 8, 1, S. 1-12.

Bartlewski, Michael und Henkenhaf, Tobias. 2015. Die Frage | PULS. [Online] Bayerischer Rundfunk, 19. Dezember 2015. [Zitat vom: 24. Februar 2016.] <http://blog.br.de/die-frage/behinderung/>.

Bates, Geoff, et al. 2012. Prevalence and risk of violence against adults with disabilities: a systematic review and meta-analysis of observational studies. *The Lancet*. 28. April 2012, Bd. 379, 9826, S. 1621-1629.

Bavelier, Daphne. 2012. Daphne Bavelier: Das Gehirn über Computerspiele | TED Talk | TED.com. [Online] Juni 2012. [Zitat vom: 28. Januar 2016.] https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=de#t-14791.

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus. 2008. *Werte machen stark. Praxishandbuch zur Werteerziehung*. [Hrsg.] Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus. 1. Auflage. München : Brigg Pädagogik Verlag GmbH, 2008. ISBN: 978-3-87101-429-1.

Bogost, Ian. 2010. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge : The MIT Press, 2010. ISBN-13: 978-0-262-02614-7.

- Borcholte, Andreas. 2016.** Oscar-Kontroverse um Vielfalt/ Academy gerät unter Druck - SPIEGEL ONLINE. [Online] SPIEGEL ONLINE GmbH , 21. Januar 2016. [Zitat vom: 17. Februar 2016.] <http://www.spiegel.de/kultur/kino/oscar-kontroverse-um-vielfalt-academy-geraet-unter-druck-a-1073258.html>.
- Bradbury, Ray. 2012.** *Fahrneheit 451*. s.l. : Simon & Schuster, 2012. ISBN-13: 978-1451690316.
- Callahan, Liam. 2013.** I Believe That Children (GAMERS) Are Our Future. [Online] NPD Group, 27. September 2013. [Zitat vom: 29. Januar 2016.] <https://www.npdgroupblog.com/i-believe-that-children-gamers-are-our-future/#.Vqur8FK4L-v>.
- Capozza, Dora, et al. 2015.** The greatest magic of Harry Potter: Reducing prejudice. [Hrsg.] Richard J. Crisp. *Journal of Applied Social Psychology*. Februar 2015, Bd. 45, 2, S. 105-121.
- Castano, Emanuele und Kidd, David Comer. 2013.** Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind. *Science*. 18. Oktober 2013, Bd. 342, 6156, S. 377-380.
- Coelho, Paulo. 2006.** *The Alchemist*. London : Harper, 2006. ISBN-13: 978-0061233845.
- Consalvo, Mia, et al. 2009.** The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *new media & society*. August 2009, Bd. 11, 5, S. 815-834. DOI: 10.1177/1461444809105354.
- Decker, Sascha. 2012.** Aktion Mensch Pressemitteilung. "*Deutschland und Inklusion: Die Hälfte der Bevölkerung nimmt Menschen mit Behinderung nicht wahr*". [Online] Aktion Mensch, 23. Februar 2012. [Zitat vom: 28. Dezember 2015.] <https://www.aktion-mensch.de/presse/pressemitteilungen/detail.php?id=876>.
- Doerr, Anthony. 2014.** *All the Light We Cannot See*. s.l. : Scribner, 2014. ISBN: 978-1-4767-4658-6.
- Dudenverlag1.** Duden | Repräsentation | Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Synonyme, Herkunft. [Online] Bibliographisches Institut GmbH. [Zitat vom: 17. Februar 2016.] <http://www.duden.de/rechtschreibung/Repraesentation>.
- Dudenverlag2.** Duden | repräsentativ | Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Synonyme, Herkunft. [Online] Bibliographisches Institut GmbH. [Zitat vom: 17.

Februar 2016.] <http://www.duden.de/rechtschreibung/repraesentativ#b2-Bedeutung-2b>.

Entertainment Software Association. 2015. More Than 150 Million Americans Play Video Games - The Entertainment Software Association. [Online] 14. April 2015. [Zitat vom: 05. Februar 2016.] <http://www.theesa.com/article/150-million-americans-play-video-games/>.

Fitzgerald, F. Scott. 2004. *The Great Gatsby*. New York : Scribner, 2004. ISBN-13: 978-0743273565.

Google1. disability in books - Google-Suche. [Online] Google. [Zitat vom: 25. Februar 2016.] <https://www.google.de/#q=disability+in+books>.

Google2. disability in movies - Google-Suche. [Online] Google. [Zitat vom: 25. Februar 2016.] <https://www.google.de/#q=disability+in+movies>.

Google3. disability in games - Google-Suche. [Online] Google. [Zitat vom: 25. Februar 2016.] <https://www.google.de/#q=disability+in+games>.

Grayson, Nathan. 2015. Rust Chooses Players' Race For Them, Things Get Messy. [Online] Steamed, 24. März 2015. [Zitat vom: 24. Februar 2016.] <http://steamed.kotaku.com/rust-chooses-players-race-for-them-things-get-messy-1693426299>.

Green, Michelle und Maier, Anne. 1991. The Mouth of Texas / People.com. [Online] 19. Dezember 1991. [Zitat vom: 24. Februar 2016.] <http://www.people.com/people/archive/article/0,,20111466,00.html>.

Grisham, John. 2014. *Gray Mountain*. s.l. : Doubleday, 2014. ISBN-13: 978-0385537148.

—. **2015.** *Rogue Lawyer*. s.l. : Doubleday, 2015. ISBN-13: 978-0385539432.

Hannah, Kristin. 2015. *The Nightingale*. New York : St. Martins Press Inc., 2015. ISBN-13: 978-0312577223.

Hawkins, Paula. 2015. *The Girl on the Train*. s.l. : Riverhead Books (US), Doubleday (UK), 2015. ISBN-13: 978-1-59463-366-9.

Heussner, Ki Mae. 2009. 'World's Smallest Girl' Beats The Odds - ABC News. [Online] ABC News, 13. September 2009. [Zitat vom: 25. Februar 2016.] <http://abcnews.go.com/Technology/worlds-smallest-girl-beats-odds/story?id=8555017>.

- Hill, Charles A. 2004.** The Psychology of Rhetorical Images. [Hrsg.] Marguerite H. Helmers und Charles A. Hill. *Defining Visual Rhetorics*. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2004, S. 25-40.
- Huffman, Brandie L., Jasper, Danny M. und Johnson, Dan R. 2014.** Changing Race Boundary Perception by Reading Narrative Fiction. *Basic and Applied Social Psychology*. 10. Februar 2014, Bd. 36, 1, S. 83-90.
- IMDb.** IMDb/ Top-US-Grossing Feature Films Released In 2015. [Online] IMDb. [Zitat vom: 18. Februar 2016.] http://www.imdb.com/search/title?at=0&sort=boxoffice_gross_us,desc&title_type=feature&year=2015,2015.
- James, E. L. 2015.** *Grey: Fifty Shades of Grey As Told by Christian*. s.l. : Vintage, 2015. ISBN: 1101946342.
- Kaltseis, Andrea Elisabeth. 2009.** *Be – hindernde Blicke in den Medien: Analyse der Darstellung von Menschen mit Behinderung in den Medien, mit Fokus auf die Tagespresse*. Innsbruck : s.n., 2009.
- Kaufman, Geoff F. und Libby, Lisa K. 2012.** Changing Beliefs and Behavior Through Experience-Taking. [Hrsg.] Laura A. King, Jeffrey A. Simpson und Eliot R. Smith. *Journal of Personality and Social Psychology*. Juli 2012, Bd. 103, 1 (Jul), S. 1-19.
- King, Stephen. 2015b.** *Finders Keepers*. New York : Scribner, 2015b. ISBN-13: 978-1501100079.
- . **2015a.** *The Bazaar of Bad Dreams*. New York : Scribner, 2015a. ISBN-13: 978-1501111679.
- Kinney, Jeff. 2015.** *Diary of a Wimpy Kid: Old School*. s.l. : Amulet Books, 2015. ISBN: 978-1-4197-1701-7.
- Koster, Raph. 2013.** Raph Koster's Website. *A Letter to Leigh*. [Online] 09. April 2013. [Zitat vom: 06. Dezember 2015.] <http://www.raphkoster.com/2013/04/09/a-letter-to-leigh/>.
- Lagercrantz , David. 2015.** *The Girl in the Spider's Web*. s.l. : Knopf, 2015. ISBN-13: 978-0385354288.
- Lee, Harper. 2015.** *Go Set a Watchman*. s.l. : HarperCollins, 2015. ISBN-13: 978-0062409850.

—. 1988. *To Kill a Mockingbird*. Reprint. s.l. : Grand Central Publishing, 1988. ISBN-13: 978-0446310789.

Lee, Stan. 1962. *Amazing Fantasy*. s.l. : Marvel, 1962. Bd. 15.

Matzat, Lorenz. 2010. Serious-Games - Wiki der HTW Berlin. [Online] 4. März 2010. [Zitat vom: 14. Februar 2016.] <http://mediawiki.htw-berlin.de/w/index.php?title=Serious-Games&oldid=8964#Geschichte>.

McGonigal, Jane. 2010. Jane McGonigal: Gaming can make a better world | TED Talk | TED.com. [Online] Februar 2010. [Zitat vom: 28. Januar 2016.] https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.

Metacritic. 2012. Thomas Was Alone for PC Reviews - Metacritic. [Online] Metacritic, 12. November 2012. [Zitat vom: 14. Februar 2016.] <http://www.metacritic.com/game/pc/thomas-was-alone>.

Moore, Kevin. 2008. A Brief History of Aircraft Flight Simulation (Flight Training). [Online] 25. November 2008. [Zitat vom: 14. Februar 2016.] <http://homepage.ntlworld.com/bleep/SimHist1.html>.

Moriarty, Liane. 2013. *The Husband's Secret*. New York : Penguin Group, 2013. ISBN-13: 978-0399159343.

Nagel, Niels. 2015. Computerspiele im Kampf gegen Demenz - W wie Wissen - ARD | Das Erste. [Online] 19. Dezember 2015. [Zitat vom: 27. Januar 2016.] <http://www.daserste.de/information/wissen-kultur/w-wie-wissen/spiel-120.html>.

Nemetz, Dave. 2014. Whoopi Goldberg Explains Why She Wanted to Be on 'Star Trek'. [Online] Yahoo TV, 24. Juni 2014. [Zitat vom: 24. Februar 2016.] <https://www.yahoo.com/tv/bp/exclusive-video-whoopi-goldberg-star-trek-213710247.html>.

Parlock, Joe. 2014. Opinion – Disability in Gaming/ The Problem of Representation | Indie Haven. [Online] Indie Haven, 08. Dezember 2014. [Zitat vom: 24. Februar 2016.] <http://indiehaven.com/opinion-disability-in-gaming-the-problem-of-representation/>.

Patterson, James. 2015. *Cross Justice*. New York : Little, Brown and Company, 2015. ISBN-13: 978-0316407045.

Publishers Weekly. 2016. Bestselling Books of 2015. *Publishers Weekly*. 04. Januar 2016, Bd. 263, 1.

- Rowling, Joanne K. 1999.** *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*. [Übers.] Klaus Fritz. Hamburg : Carlsen Verlag GmbH., 1999. ISBN-13: 978-3551354020.
- Sicart, Miguel. 2010.** Values between Systems: Designing Ethical Gameplay. [Buchverf.] David Gibson und Karen Schrier. *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*. Hershey : IGI Global, 2010, S. 1-15.
- Sparks, Nicolas. 2015.** *See Me*. s.l. : Grand Central Publishing, 2015. ISBN-13: 978-1455520619.
- Stevenson, Jamey. 2010.** A Framework for Classification and Criticism of Ethical Games. [Buchverf.] David Gibson und Karen Schrier. *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*. Hershey : IGI Global, 2010, S. 36-55.
- Stiftung Weltbevölkerung. 2015.** die-welt-ein-dorf.html. [Online] 2015. [Zitat vom: 24. Februar 2016.] <http://www.weltbevoelkerung.de/publikationen-downloads/infografiken/slide/die-welt-ein-dorf.html>.
- VGChartz.** Global Yearly Video Game Chart, Week Ending 08th Jul 1975 - VGChartz. [Online] VGChartz Ltd. [Zitat vom: 18. Februar 2016.] <http://www.vgchartz.com/yearly/2015/Global/>.
- We Need Diverse Books.** We Need Diverse Books | Official site of the #WeNeedDiverseBooks Campaign. [Online] [Zitat vom: 25. Februar 2016.] <http://diversebooks.org>.
- Weir, Andy. 2015.** *The Martian*. s.l. : Broadway Books, 2015. ISBN-13: 978-0553418026.
- World Health Organization. 2011.** *WORLD REPORT ON DISABILITY*. Malta : World Health Organization, 2011. ISBN: 978 92 4 068521 5.
- Zichermann, Gabe. 2013.** Gamification: The Hard Truths. [Online] The Huffington Post Tech, 23. Januar 2013. [Zitat vom: 28. Januar 2016.] http://www.huffingtonpost.com/gabe-zichermann/gamification_b_2516376.html.

10 Filme

Ant-Man. Regie: Peyton Reed. USA, 2015.

Avengers: Age of Ultron. Marvel's The Avengers 2: Age of Ultron. Regie: Joss Whedon. USA, 2015.

Cinderella. Regie: Kenneth Branagh. USA | UK, 2015.

Fifty Shades of Grey. Regie: Sam Taylor-Johnson. USA, 2015.

Furious Seven. Fast & Furious 7. Regie: James Wan. Japan | USA, 2015.

Home. Home – Ein smektakulärer Trip. Regie: Tim Johnson. USA, 2015.

Hotel Transylvania 2. Hotel Transsilvanien 2. Regie: Genndy Tartakovsky. USA, 2015.

Inside Out. Alles steht Kopf. Regie: Pete Docter, Ronnie Del Carmen. USA, 2015.

Jurassic World. Regie: Colin Trevorrow. USA, 2015.

Mad Max: Fury Road. Regie: George Miller. Australia | USA, 2015.

Minions. Regie: Kyle Balda, Pierre Coffin. USA, 2015.

Mission: Impossible – Rogue Nation. Regie: Christopher McQuarrie. USA | China, 2015.

Pitch Perfect 2. Regie: Elizabeth Banks. USA, 2015.

San Andreas. Regie: Brad Peyton. USA, 2015.

Spectre. James Bond 007 - Spectre. Regie: Sam Mendes. UK | USA, 2015.

Star Wars: Episode VII - The Force Awakens. Star Wars: Das Erwachen der Macht. Regie: J.J. Abrams. USA, 2015.

Straight Outta Compton. Regie: F. Gary Gray. USA, 2015.

The Hunger Games: Mockingjay - Part 2. Die Tribute von Panem – Mockingjay: Teil 2. Regie: Francis Lawrence. USA | Germany, 2015.

The Martian. Der Marsianer – Rettet Mark Watney. Regie: Ridley Scott. USA | UK, 2015.

The Revenant. The Revenant – Der Rückkehrer. Regie: Alejandro González Iñárritu. USA, 2015.

The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water. SpongeBob Schwammkopf 3D. Regie: Paul Tibbitt, Mike Mitchell. USA, 2015.

11 (Fernseh-)Serien

South Park. Idee: Trey Parker, Matt Stone. USA, 1997-2016.

Star Trek. Raumschiff Enterprise. Idee: Gene Roddenberry. USA, 1966-1969.

The Legend of Korra. Die Legende von Korra. Idee: Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko. USA, 2012-2014.

12 Spiele

Animal Crossing: Happy Home Designer. Nintendo EAD. Nintendo, 2015.

Assassin's Creed Syndicate. Ubisoft Quebec City Studio. Ubisoft, Inc., 2015.

Batman: Arkham Knight. Rocksteady Studios Ltd. Warner Bros. Interactive Entertainment Inc., 2015.

Battlefield: Hardline. Visceral Games. Electronic Arts, Inc., 2014.

Bloodborne. FromSoftware, Inc.. Sony Computer Entertainment America, Inc., 2015.

Borderlands. Gearbox Software LLC. 2K Games, Inc., 2009.

Call of Duty: Black Ops 3. Treyarch Invention, LLC. Activision Publishing, Inc., 2015.

Call of Duty: Advanced Warfare. Sledgehammer Games. Activision Publishing, Inc., 2014.

Dragon Age: Inquisition. Bioware. Electronic Arts, 2014.

Fallout 4. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks LLC, 2015.

FIFA 16. EA Canada. Electronic Arts, 2015.

Gears of War. Epic Games, Inc., The Coalition. Microsoft Studios, 2015.

Grand Theft Auto V. Rockstar North Ltd.. Rockstar Games, Inc., 2013.

Halo 5: Guardians. 343 Industries, Inc.. Microsoft Studios, 2015.

inFAMOUS: Second Son. Sucker Punch Productions. Sony Computer Entertainment, 2014.

Madden NFL 16. EA Tiburon. EA Sports, 2015.

Mario Kart 8. Nintendo EAD. Nintendo, 2015.

Mass Effect. Bioware. Microsoft Game Studios, 2007.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Kojima Productions. Konami Digital Entertainment Co., Ltd., 2015.

Metroid. Nintendo R&D1. Nintendo of America Inc., 1987.

Monster Hunter X. Capcom. Capcom, 2015.

Mortal Kombat X. High Voltage Software, Inc., NetherRealm Studios. Warner Bros. Interactive Entertainment Inc., 2015.

NBA 2K16. Visual Concepts. 2K Sports, 2015.

Need for Speed (2015). Ghost Games. Electronic Arts, Inc., 2015.

Pokemon Omega Rubin and Alpha Sapphire. Game Freak, Inc.. Nintendo, 2014.

Rust. Facepunch Studios Ltd.. Facepunch Studios Ltd., 2013.

Rogue Legacy. Cellar Door Games. Cellar Door Games, 2013.

Splatoon. Nintendo EAD. Nintendo, 2015.

Star Wars: Battlefront (2015). EA Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, Inc., 2015.

Street Fighter IV. Capcom. Capcom, 2008.

Super Mario Maker. Nintendo EAD. Nintendo, 2015.

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. Square Co., Ltd.. Nintendo, 1996.

Super Mario World 2: Yoshi's Island. Nintendo Co., Ltd.. Nintendo, 1995.

Super Mario 64. Nintendo EAD. Nintendo, 1996.

Tekken 7. Bandai Namco Entertainment. Bandai Namco Entertainment, 2015.

That Dragon, Cancer. Numinous Games. Numinous Games, 2016.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks LLC, 2011.

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D. Grezzo Co., Ltd.. Nintendo, 2015.

The Typing of the Dead. Wow Entertainment, Inc.. SEGA Enterprises Ltd., 1999.

The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt RED Sp. z o.o.. CD Projekt Sp. z o.o., 2015.

This War of Mine. 11 bit studios S.A.. 11 bit studios S.A., 2014.

Thomas Was Alone. Mike Bithell. Mike Bithell, 2012.

Uncharted: The Nathan Drake Collection. Naughty Dog, Inc.. Sony Computer Entertainment America, Inc., 2015.

World Without Oil. Writerguy. Independent Television Service, Inc., 2007.

Yoshi's Woolly World. Good-Feel Co., Ltd.. Nintendo, 2015.