

Von hilflosen Prinzessinnen und homosexuellen Elfen

Gender und Sexualitätsstereotype in digitalen Spielen

Isabelle Klug

Einleitung

Pseudo-feministischen Spielfiguren wie Lara Croft zum Trotz stellt sich immer noch die Frage nach der egalitären Darstellung von Frauen in digitalen Spielen wie Computerspielen, Spielen für Konsolen oder Handys (vgl. Wiemeyer 2009, S. 120). Gerade weil Video- und Computerspiele heutzutage fast weltweit ein immer selbstverständlicher werdendes Hobby vieler Menschen aller Altersgruppen darstellen, muss sich mit ihren möglichen Chancen und Risiken in einem medienpädagogischen Diskurs auseinandergesetzt werden. Doch warum stellt eine explizite Auseinandersetzung mit der Darstellung von vielerorts sogenannten Minoritäten – wie u. a. Frauen und Homosexuellen – eine Notwendigkeit dar? „For gaming, groups repeatedly seen or seen in particular roles, will begin to be more accessible to the viewer or player“ (Williams u. a. 2009, S. 820), was erstens bedeutet, dass bestimmte Gruppen bei Spielern entweder stark vorurteilsbehaftet oder kaum kognitiv vertreten sind. Zweitens kann das für die Angehörigen einer Gruppe selbst zur Folge haben, dass sie das Gefühl von eingeschränkter Teilhabe vermittelt bekommen, da „the presence of the group [...] as a marker for members [serves] to know that they carry weight in society“ (ebd.).

Die Ausführungen im Folgenden basieren auf der Analyse ausgewählter digitaler Spiele und auf Ergebnissen aus einer Interviewstudie mit zwei homosexuellen Spielern und einer homosexuellen Spielerin (vgl. Klug 2010).

Gender und Heteronormativität in digitalen Spielen

So wie alle anderen Medien (re)produzieren digitale Spiele gängige Vorurteile bezüglich Gender – dem sozialen Geschlecht (vgl. Ebeling 2006) – und Sexualität, die durch die aktive Rolle des Rezipienten (beim Spiel) leichter in das eigene Weltbild inkorporiert werden können. So werden Frauen in diversen Spielen über altbekannte Genderstereotype definiert. „A gender stereotype [...] is defined as a set of beliefs about what it means to be female or

Digitale Spiele (als Vertreter jeglicher Medien) spiegeln gesellschaftliche Konstrukte und reproduzieren bekannte Stereotype und Ungleichheiten. So lassen sich Frauen oftmals in Nebenrollen auffinden, die eher durch ihre stark sexualisierten und überformten Körper auffallen. Homosexuelle sind noch seltener vertreten und werden z. B. in Charakter und Äußerem häufig dem anderen Geschlecht gleichgesetzt.

male“ (Golombok/Fivush 1994, S. 17). Folglich können klare Unterschiede in Rollen von Männern und Frauen sowie Homo- und Heterosexuellen gefunden werden, die im Folgenden näher betrachtet werden sollen.

Genderdarstellungen in digitalen Spielen

Wenn weibliche Figuren in Spielen auftreten – und das ist oftmals nicht der Fall –, dann übernehmen sie häufig unwichtige Nebenrollen und dienen z. B. als Preis für den Protagonisten (vgl. Behm-Morawitz/Mastro 2009, S. 809). Auch Charaktereigenschaften werden nicht selten analog zu allgemeinen Ansichten über binäre Geschlechtszuschreibungen porträtiert, sodass Emotionalität der Rationalität, Passivität der Aktivität, Schwäche der Stärke und eben die Frau dem Mann gegenübergestellt wird. Diese Einschreibungen wirken sich gleichermaßen auf die Konzeption der digitalen Körper aus. So mutieren u. a. sekundäre Geschlechtsmerkmale in einem Akt des Overdoing Gender (vgl. Ebeling 2006, S. 287) zum bestimmenden Moment der Darstellung. Insbesondere weibliche Körper unterliegen einer Übersexualisierung, die das Subjekt zum Objekt modifiziert.

Als eine Vertreterin der Überformung weiblicher Geschlechtsmerkmale wird Lara Croft aus Tomb Raider (Core Design, Crystal Dynamics/Eidos Interactive, Square Enix 1996–2010) in einem Großteil der wissenschaftlichen Arbeiten analysiert. Gefeierte als Vorbild vieler Frauen für ihre Tatkraft und Unabhängigkeit und kritisiert als sexistische Zurschaustellung des weiblichen Körpers, symbolisiert sie das Dilemma des binären Geschlechtsschemas (vgl. Schleiner 2001; Kennedy 2002). Besonders bei ihr stehen Rollenverhalten und Geschlecht im Kontrast und entfachten etliche Debatten zum Thema „Weiblichkeit“. Doch wie sieht die typische Rolle einer Frau in digitalen Spielen aus? Die vorrangige Darstellung geschieht in Form des Objekts. So müssen männliche Hauptfiguren in Spielen wie den Reihen *Prince of Persia* (Brøderbund u. a./Brøderbund u. a. 1989–2010) und manchen Spielen aus dem *Super-Mario-Universum* (Nintendo/Nintendo 1982–2010) immer wieder auf ein Neues eine meist hilflose Frau retten, die oftmals durch eine hübsche Prinzessin repräsentiert wird. Häufig sind die weiblichen Figuren nicht spielbar und eher sekundär für die Geschichte wichtig. So dient die „damsel in distress“ in den genannten Spielen als Anreiz oder Preis, den sich der Held erarbeiten muss, ist aber in Aussehen und Charakter für gewöhnlich austauschbar. Ihre Kleidung ist zumeist freizügig oder einschränkend – oder beides –, was wiederum ihren Status als Objekt der Begierde oder als Opfer unterstreicht. Kleidungsstücke wie Korsett oder langes Kleid begrenzen ihre Handlung sowie ihre Mobilität und verorten infolgedessen die Frau in den Innenraum (vgl. Behm-Morawitz/Mastro 2009, S. 809; Seidl 2009, S. 54 f.).

Bei den „Action Chicks“ lässt sich die Ambiguität ihrer Rolle im Körper erfassen. So spricht Richard von einem Body Sampling, das maskuline und feminine Körperteile in einer Figur vereint (vgl. birgitrichard.de/projekt). Schulter und Beine erwecken häufig einen muskulösen Anschein, oft durch Panzer vergrößert, wobei der Rest weiblich-zierlich bleibt. Die Kämpferin ist Mann und Frau zugleich (vgl. Seidl 2009, S. 56 f.). Auch die Waffen unterscheiden sich. Wo Männer aus einem Arsenal an Schuss-, Stab- und anderen Waffen wählen können, da weisen Frauen vielfach parapsychische Fähigkeiten auf und kämpfen als Magierin (Fromme/Gecius 1998, S. 35). Die zweite Waffe bilden Körper und Sexualität. Diese steht bei vielen Rollen im Vordergrund und wird zu ihrem bestimmenden Attribut. „Die Bedrohlichkeit des kämpfenden weiblichen Körpers wird durch die Überbetonung der weiblichen Körpermerkmale neutralisiert“ (Richard 2004, S. 109). Aber dennoch erhalten einige dieser Frauen ihre eigentliche Kampfermächtigung über Männer – wie Lara Croft durch ihren verstorbenen Vater und *Charlie's Angels* (Neko Entertainment/Ubisoft 2003) durch Charlie (vgl. Seidl 2009, S. 57).

So lässt sich zusammenfassen, dass die binäre Geschlechterordnung in digitalen Spielen zementiert wird. Merkmale, die das jeweilige Geschlecht unterstreichen, manifestieren sich im Körper und Charakter. Wenn Frauen durch ihre Rollenfunktion im Spiel mit überwiegend männlich konnotierten Eigenschaften o. Ä. beschrieben werden, kann in vielen Fällen eine Überformung des Körpers beobachtet werden, der die Figur in ihr angestammtes Geschlecht verortet. Dabei sind Faktoren wie zeitlicher und kultureller Rahmen nicht zu missachten, die die Darstellung von Frauen und Männern maßgeblich beeinflussen können.

Heteronormativität in digitalen Spielen

Aus dem binären Geschlechtsschema wird oftmals eine natürliche Heterosexualität abgeleitet, die mit der biologischen Notwendigkeit der Reproduktion erklärt wird. Diese Norm der Heterosexualität und deren zugesprochene Natürlichkeit können in den meisten Kulturen wiedergefunden werden und durch den hegemonialen Charakter der Heterosexualität bei vielen Menschen zu einer Zwangsheterosexualität führen (vgl. Ebeling 2006; Klesse 2007). Normabweichende Konzepte der Sexualität unterliegen ebenso wie Gender soziokulturellen Normen, die von Spielen wiedergegeben werden, wobei die Ausschließung und Stigmatisierung hier noch eklatanter zu sein scheinen.

Besonders bei männlichen Figuren kann Heterosexualität als ein integraler Bestandteil ihrer Identität und Rolle formuliert werden. Homosexuelle Figuren werden nur in einer Minorität der Spiele repräsentiert. Wenn eine Repräsentation erfolgt, dann fungiert diese ebenfalls über Stereotype. In vielen Fällen geht eine (Kon-)Fusion der Ge-

Literatur:

Behm-Morawitz, E./**Mastro, D.:**

The Effects of the Sexualisation of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. In: *Sex Roles*, 11 – 12/2009/61, S. 808–823

Consalvo, M.:

Hot Dates and Fairy-Tale Romances. Studying Sexuality in Video Games. In: M. J. P. Wolf/B. Perron (Hrsg.): *The video game theory reader.* New York 2003, S. 171 – 194

Downs, E./Smith, S. L.:

Keeping Abreast of Hypersexuality: a Video Game Character Content Analysis. In: *Sex Roles*, 11 – 12/2010/62, S. 721 – 733

Ebeling, S.:

De/Konstruktion von Geschlecht und Sexualität. In: S. Ebeling/S. Schmitz (Hrsg.): *Geschlechterforschung und Naturwissenschaften.* Wiesbaden 2006, S. 281 – 296

Eble, K.:

Gendersensitive Medienarbeit. In: J. Lauffer/R. Röllecke/D. Baacke (Hrsg.): *Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte.* Bielefeld 2006, S. 56 – 65

Fromme, J./Gecius, M.:

Martialische Kämpfer und zierliche Prinzessinnen. Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. In: *Die Frau in unserer Zeit*, 4/1998/27, S. 33 – 38

Golombok, S./Fivush, R.:

Gender development. Cambridge 1994

Kennedy, H. W.:

Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. In: *Game Studies*, 2/2002/2. Abrufbar unter: <http://www.game-studies.org/0202/kennedy> (letzter Zugriff am 28.05.2012)

Klesse, C.:

Kulturelle Praxis und sexueller Diskurs: Inszenierung von Geschlecht und Begehren – eine Einführung. In: J. Hartmann/B. Fritzsche/K. Hackmann/C. Klesse/P. Wagenknecht (Hrsg.): *Heteronormativität. Empirische Studien zu Geschlecht, Sexualität und Macht.* Wiesbaden 2007, S. 189 – 195

schlechter mit der Darstellung Homosexueller einher. Das bedeutet, dass männliche Homosexuelle über weiblich konnotierte Attribute präsentiert und mit einer Entmännlichung des homosexuellen Mannes beschrieben werden. Folglich werden viele heterosexuelle Figuren, die z. B. als Mann ein eher feminines Äußeres besitzen, im Umkehrschluss von einigen Spielern als homosexuell deklariert, da die scheinbare Dichotomie des binären Geschlechtsschemas nicht in einer heterosexuellen Figur Einklang finden kann. Diese Abweichungen von der Norm können potenziell als Bedrohung angesehen werden, da sie traditionelle Genderrollen angreifen. Doch im Gegensatz zur Darstellung von Frauen in Spielen wurde Homosexualität auch in wissenschaftlichen Kontexten kaum berücksichtigt und beschreibt hier eine empirische Leerstelle.

Grundsätzlich kann man zwischen zwei verschiedenen Darstellungsarten von Homosexualität unterscheiden. Auf der einen Seite steht die intendierte und somit explizit dargestellte Homosexualität, auf der anderen eine spekulierte. Eine weitere Unterteilung ist im Bereich der intendierten Homosexualität zu machen, da nun immer häufiger das sexuelle Begehren des eigenen Avatars für den Spieler wählbar wird. Viele Spiele bieten ihren Konsumenten mittlerweile eine immer größer werdende Einflussnahme auf Optisches (Geschlecht und physische Darstellung des Avatars, Umgebung etc.) und Inhaltliches (variierbare Handlungsmöglichkeiten, unterschiedliche Endszenarien etc.). Darunter fällt in einigen Spielen ebenfalls das sexuelle Begehren des eigenen Avatars. Vor allem Rollenspiele wie *Dragon Age: Origins* (BioWare Edmonton, Edge of Reality/Electronic Arts 2009) bieten dem Spieler homosexuelle Partner an. Dabei ist zu erwähnen, dass nur bei gezieltem Handeln dem Spielenden diese Option aufgezeigt wird. Es ist folglich möglich, das Spiel ohne Homosexualität zu konsumieren. Meistens handelt es sich um einige ausgewählte Figuren, die für eine potenzielle Romanze in Frage kommen und auf Avancen beider Geschlechter eingehen würden. Nur in den wenigsten Spielen erscheint Homosexualität als unumgebares Element. In Anlehnung an das „gay window advertising“ wird die Figur mehrfach lesbar kreiert und Raum für Interpretation gelassen (vgl. Consalvo 2003, S. 186f.). Der Vorteil liegt darin, dass Konsumenten nicht gezwungen werden, sich mit für sie unerwünschten Inhalten auseinanderzusetzen und einer Abschreckung vorgebeugt wird; jedoch wird Heterosexuellen die Chance genommen, andere Sexualitäten zu erfahren.

Intendierte Homosexualität sieht oftmals so aus, dass im Spiel selbst Homosexualität aktiv thematisiert oder unkommentiert dargestellt wird. Die aktive Thematisierung kann als Marker fungieren und hebt infolgedessen einen Inhalt hervor. Doch wird dem damit ein Druck verliehen und kann dadurch zu etwas Besonderem werden und aus dem Alltagskontext heraustreten. Die Gefahr liegt darin, dass Spieler unter Umständen die dargestellte Homosexualität

als Fremdkörper wahrnehmen, die sich in ein bestehendes System einfügen muss, was der Normalisierung von Homosexualität entgegentritt.

Auch weibliche Homosexualität wird in den meisten digitalen Spielen tendenziell missachtet. Diese Darstellung wird jedoch vermehrt als unproblematischer angesehen, da abweichende Weiblichkeiten nicht das hegemoniale Männlichkeitskonzept anzugreifen scheinen. Somit muss sich die Mehrzahl der männlichen Spieler nicht in ihrer Machtstellung angegriffen fühlen oder das Gesehene mit gesellschaftlichen Prototypen der Geschlechter in Einklang bringen.

Als Gegensatz zur intendierten kann die spekulierte Homosexualität gesetzt werden. Diese lässt sich daran festmachen, dass in einschlägigen Spieler-Communities ein Einvernehmen über die angebliche Homosexualität einiger Figuren vorherrscht, obwohl diese weder im Spiel noch außerhalb dessen offiziell bekannt gemacht wird. Auf den ersten Blick wird der Eindruck erweckt, dass die Spekulation über Homosexualität bei einer (Kon-) Fusion der Geschlechter entsteht, also einer Verschmelzung stereotyper Attribute beider Geschlechter in einer Figur. Das Resultat ist eine Art Stereotypen-Hybrid, der die Annahmen über Weiblich- und Männlichkeit von Homosexuellen und deren Definition über das andere Geschlecht betont.

Medienpädagogische Perspektive

Es wird oftmals davon ausgegangen, dass das Lernverhalten beim Spielen größer ist, da Inhalte durch die aktive Partizipation des Spielers mitgestaltet und so leichter inkorporiert werden können.

„[The] engagement that comes from active participation and interactivity in video games should intensify the four processes that govern learning in social cognitive theory. Game players should pay more attention to the overtly sexualized portrayals of the women and men contained therein than if just watching as on television“ (Downs/Smith 2010, S. 730).

Die Medienpädagogik sollte also latente Muster in Spielen offenbaren sowie diese kritisch hinterfragen und auch Mädchen und Jungen für solche Gegenstände sensibilisieren. Dabei sollten bei Kindern und Jugendlichen die unterschiedlichsten Fähigkeiten ausgebildet und gefördert werden, damit sie Medien als Mittler zwischen Mensch und Umwelt nutzen können und sie dadurch mitgestalten (vgl. Eble 2006, S. 62). Für eine aktive Auseinandersetzung ist vor allem die handlungsorientierte Medienpädagogik geeignet. Da es im Rahmen eines Medienprojekts wohl kaum möglich sein wird, Jugendliche ein eigenes Spiel erstellen zu lassen, könnte eine prozessorientierte hypothetische Konzeption von einem Spiel angewandt werden, die die

Jugendlichen in die Rolle der Entwickler schlüpfen lässt. So können sie eigene Rollen etc. erstellen, die im Nachhinein reflektiert werden können. Vorteil dieses Ansatzes ist, dass durch das eigene „Aktivwerden“ bekannte Muster reproduziert und dadurch thematisierbar werden. Die Bewusstwerdung eigener Handlungsmotive kann somit zu Verhaltensänderungen führen. Digitale Spiele gehören zur Lebenswelt vieler Menschen und besonders Jugendlicher und lassen sich folglich nicht ausklammern. Das bedeutet, dass der Versuch, den Konsum von bestimmten Genres vollkommen wegzulenken, an der Realität vorbeigeht. Es geht nicht darum, Kinder und/oder Jugendliche durch Verdrängung unerwünschter Inhalte zu schützen, sondern vielmehr sollten Aufklärung und eine offene wie vorurteilsbewusste Erörterung zur Prävention führen, um eine Basis zur Veränderung der immanenten Bilder zu erwirken.

Fazit

Schlussendlich lässt sich zusammenfassen, dass mittlerweile immer mehr weibliche Figuren in digitalen Spielen angeboten werden und auch in der Wissenschaftsgemeinde Aufmerksamkeit erfahren. Frauen und Homosexuelle werden jedoch im Vergleich zur Bevölkerung in Video- und Computerspielen unterrepräsentiert. Beide dienen oftmals als unwichtige Nebenfiguren, die bekannte Stereotype reproduzieren. Dabei werden Frauen häufig in einen Objektstatus zurückversetzt, der sich in einer Übersexualisierung des weiblichen Körpers äußert. Homosexuelle können noch seltener gefunden werden und werden vermehrt mithilfe des jeweils anderen Geschlechts produziert.

Dabei ist zu bedenken, dass Spiele auch heute noch männlich konnotiert sind und größtenteils für diese Zielgruppe konzipiert werden. Krauß und Hoffmann beobachteten vornehmlich bei männlichen Jugendlichen vor allem Unsicherheit und Unverständnis gegenüber divergierenden Männerrollen in Filmen, was sie als „klare Distanzierung zu seinem [ein Junge in Damenunterwäsche] Verhalten und [als] eine wichtige Selbstvergewisserung, die der eigenen Männlichkeits- bzw. Genderkonstruktion dient“ (2008, S. 84), interpretierten. Summiert man dies zusammen, wird verständlich, warum erstens Frauen und zweitens Homosexuelle aus vielen Spielen ausgeschlossen werden. Um eine egalitäre Darstellung von Homosexuellen in Spielen zu erreichen, müssen zuerst Genderstereotype dekonstruiert werden, die auf jenen Sexualitätsstereotypen basieren.

Doch muss dafür in diversen Disziplinen, wie auch der Pädagogik, eine theoretische wie empirische Grundlage geschaffen werden. Gerade in der Pädagogik wird dieser Gegenstand zugunsten von Fragen zu Sucht und Gewalt in digitalen Spielen missachtet, weil die letzteren meist durch fatale Folgen von Extrembeispielen in den Medien mehr Beachtung geschenkt bekommen und hier ein größerer

Handlungsbedarf unterstellt wird. Die Auswirkungen von langwierigem Konsum von stereotypen Bildern sind weniger offensichtlich, was nicht bedeutet, dass sie dennoch ignoriert werden sollten. Behm-Morawitz und Mastro konnten z. B. empirisch einen signifikanten Zusammenhang zwischen sexualisierter Darstellung von Frauen in digitalen Spielen und geringerer Selbstwirksamkeit von Spielerinnen nachweisen. Überdies eruierten sie die Auswirkung von solchen Darstellungen auf Annahmen über genderspezifische Eigenschaften in dem Sinne, als dass männliche und weibliche Spieler aufgrund der dargestellten Frauenrollen Frauen auch im echten Leben inferiore kognitive Fähigkeiten nachsagten (2009, S. 817).

Wenn man Massenmedien nun als einen Spiegel der Gesellschaft betrachtet, der somit Inhalte wiedergibt, die auch für die Gesellschaft relevant sind, dann kann behauptet werden, dass Homosexuelle noch mehr als Frauen eine untergeordnete Rolle in unserer Gesellschaft spielen. So laden Medien, die dies reproduzieren, nicht zur Identifikation ein, sondern verstärken Stigmatisierung. Wie kann also eine Wissenschaft, die bemüht ist, Ungleichheiten aufzudecken und Ausgegrenzte zu inkludieren, weder Geschlechter- noch Sexualitätsdarstellungen im „Massenmedium der Kinder- und Jugendlichen“ Beachtung schenken? So sollte und muss eine systematische Analyse von Spielen aus den unterschiedlichen Genres sowie für jegliche Altersgruppen geschehen. Es kann und darf nicht sein, dass die Stigmatisierung und Ausgrenzung von Frauen und Homosexuellen in gesellschaftlichen Strukturen und den Massenmedien als Teil von diesen sowie auch in Wissenschaft und Forschung verankert sind. So kann man sich eigentlich nur Seidl anschließen und fordern, dass „kritische Reflexion über implizite Geschlechter- [und Sexualitäts-]annahmen [...] Teil jeder populärkulturellen Ausbildung sein [müssen], denn nur dann wird eine Generation heranwachsen, der die stereotypen weiblichen Körperstrategien [wie auch andere Stereotype] und deren machtpolitische Relevanz auf den ersten Blick ins Auge fallen“ (2009, S. 61).

Klug, I.:
Heteronormativität in digitalen Spielen. Eine Fallanalyse zur Darstellung und Rezeption von Gender und Sexualitätsstereotypen in Video- und Computerspielen unter medienpädagogischer Perspektive. Hamburg 2010

Richard, B.:
Die Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen. Abrufbar unter: <http://www.birgtrichard.de/projekt> (letzter Zugriff am 28.05.2012)

Richard, B.:
Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum. Bielefeld 2004

Schleiner, A.-M.:
Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. In: Leonardo, 3/2001/34, S. 221–226

Seidl, M.:
Von richtigen Männern und richtigen Frauen. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: J.-A. Sohns/R. Utikal (Hrsg.): *Popkultur trifft Schule. Bausteine für eine neue Medien-erziehung.* Weinheim 2009, S. 45–63

Wiemeyer, J.:
Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?! In: Sportwissenschaft, 2/2009/39, S. 120

**Williams, D. C./
Martins, N./Consalvo, M./
Ivory, J. D.:**
The virtual census: representations of gender, race and age in videogames. In: *New Media & Society*, 5/2009/11, S. 815–834

Isabelle Klug erhielt 2011 ihr Diplom in Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg und gewann mit ihrer Diplomarbeit den medius Preis 2011.

