

Martialische Kämpfer und zierliche Prinzessinnen

Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen*

Medien vermitteln explizit oder implizit Menschenbilder. Sie zeigen unter anderem, wie sich Männer und Frauen verhalten und wie sie miteinander umgehen. Allerdings stand in der medienpädagogischen Forschung lange die Frage der Gewaltdarstellung im Mittelpunkt. Geschlechtsrollen – und damit auch das von den Medien konstruierte und transportierte Bild des Geschlechterverhältnisses – kamen erst mit der von Frauen vorangetriebenen sozial-emanzipatorischen Bewegung in den Blick der Forschung. Dabei zeigt sich, daß in Printmedien wie in audiovisuellen Medien die Geschlechtsrollen häufig in stereotyper Weise dargestellt werden: Männer übernehmen aktive Rollen und werden als unabhängige, starke und rationale Charaktere vorgeführt, während Frauen eher Rollen innehaben, die mit Attributen wie abhängig, einfühlsam, zurückhaltend und beeinflussbar beschrieben werden können. Diese Stereotype werden bis heute von vielen Medien transpor-



Videospiel „Mega Man IV“ (1991).
Der junge Held als Einzelkämpfer

tiert. Unsere Frage war, ob das auch für die elektronischen Bildschirmspiele gilt und welche Klischees hier ggf. zu finden sind.¹

Mehr steuerbare männliche als weibliche Spielfiguren

Die Mehrzahl der steuerbaren Hauptfiguren in den Spielen ist männlich. In mehr als der Hälfte (25) der untersuchten Spiele gibt es nur eine steuerbare Hauptfigur, die sich der Spielende nicht aussuchen kann. In 23 Fällen ist diese Figur männlich, nur in zwei Fällen weiblich. Eine der beiden weiblichen Figuren ist die Sternenkämpferin *Samus Aran* im Videospiel *Super Metroid*, das zur Gruppe der Action- und Ballerspiele zu rechnen ist, die vorzugsweise von (jüngeren) männlichen Spielern gespielt werden. Der Versuch, mit diesem Spiel auch Mädchen für ein solches Spiel zu begeistern, scheint aber gründlich mißlungen zu sein, denn das Spiel wurde relativ schnell wieder aus dem Handel genommen. Die andere weibliche Figur ist die junge Zauberin *Zanthia* im Abenteuerspiel *Kyrandia II: Hand of Fate*, die zu den wenigen selbstbewuß-

ten und kompetenten weiblichen Charakteren zählt. Weibliche Figuren tauchen sonst eher in passiven Nebenrollen auf. Die Reihe der aktiven männlichen Helden in den Spielen ist dagegen schier endlos.

Immerhin 13 der 44 untersuchten Spiele bieten mehrere Spielfiguren an: Entweder kann eine ausgewählt werden oder die Figuren lassen sich abwechselnd steuern. Drei Mal stehen dabei nur männliche, in einem Fall nur weibliche und immerhin in neun Spielen männliche und weibliche Figuren zur Verfügung. Aber auch in den Spielen, in denen zwischen weiblichen und männlichen Charakteren ausgewählt werden kann, bleiben die weiblichen Figuren häufig unterrepräsentiert. Von den acht Charakteren bei dem bekannten Prügelspiel *Street Fighter II* etwa ist nur eine Figur weiblich, und diese ist wiederum in ein rein

männliches Handlungssetting eingebettet, so daß sich Mädchen kaum für dieses Spiel begeistern lassen.

Stereotype Darstellungs- und Handlungsmuster von Männern und Frauen

Schon in der ungleichen Verteilung von weiblichen und männlichen Figuren auf die Haupt- und Nebenrollen der Spiele kommen stereotype Geschlechtsrollen zum Vorschein. Männliche Figuren sind die aktiven Helden, Frauen dagegen oft nur schmückendes Beiwerk. Auch in den Spielen, in denen zwischen männlichen und weiblichen Spielfiguren gewählt werden kann, bleiben die Frauen in ihren Fähigkeiten z.T. hinter denen der Männer zurück. In der Wirtschaftssimulation *Pizza Connection* etwa kann der elektronische Stellvertreter z.B. aus einer Reihe von 100 Personen mit je eigenem Profil ausgesucht werden. Deren vom Programm vorgegebene Eigenschaften, Fähigkeiten und sonstige Merkmale wie Aussehen, Charisma, Geld, Intelligenz, Kochen, Servieren, Managen usw. werden durch Punktwerte von 0 bis 100 ausgedrückt. Die Höchstwerte werden durchweg nur von Männern erreicht; die einzige Ausnahme bildet das Kochen. Für das Management sind die verfügbaren Frauenfiguren dagegen von ihrer Punktzahl her völlig ungeeignet – denkbar schlechte Voraussetzungen, um das Spiel mit einer weiblichen Spielfigur erfolgreich zu meistern.

Die äußere Darstellung der Figuren entspricht häufig ebenfalls männlichen bzw. weiblichen Klischeebildern. Allerdings sind diese Unterschiede auf dem Bildschirm oft nur schlecht erkennbar, weil die grafische Darstellungsqualität bei den untersuchten Spielen noch zu wünschen übrig läßt – digitalisierte Videosequenzen mit hoher Detailgenauigkeit bilden noch die Ausnahme. Das Geschlecht muß zum Teil an Hand einiger weniger Merkmale bestimmt werden. Es kommt vor, daß besondere Attribute wie männliche Muskeln oder weibliche Rundungen, harte oder liebevolle Gesichtszüge, lange oder kurze Haare, große oder zierliche Statur usw. erst in gedruckten Begleitmaterialien erkennbar werden. Beim Videospiel *The Secret of Mana* etwa sind die drei steuerbaren Figuren auf dem Bildschirm ungefähr gleich groß und im Schwertkampf gleich effektiv, während in der Zeitschrift *Club Nintendo* der Junge größer erscheint als die beiden weiblichen Figuren und als einzige Figur mit einem Schwert ausgerüstet ist. Insgesamt sind in den untersuchten Spielen die männlichen Figuren häufig muskulös, leger gekleidet und bewaffnet, weibliche Figuren dagegen eher zierlich, adrett gekleidet und unbewaffnet.

Außerdem dominieren Handlungsmuster, die typischerweise eher als männliche angesehen werden. Die Anwendung von körperlicher Gewalt oder Waffengewalt gehört in über der Hälfte der Spiele zum Handlungsrepertoire der Spielfiguren. Im Bereich



Computerspiel „Tomb Raider“ (1996)



Computerspiel „Biing!“ (1995): Eine „besondere“ Krankenhaussimulation – hier ein Blick ins Behandlungszimmer

der Videospiele kommen nur drei von 18 untersuchten Spielen ohne Kampfelemente aus, vielfach ist das Kämpfen die wichtigste, zumindest aber erfolgversprechendste Spielstrategie. Nur wenn Magie ins Spiel kommt, sind häufiger auch Frauen oder Mädchen beteiligt. Darin kommt ebenfalls ein stereotypes Bild zum Vorschein: Die „Waffen“ der Frauen sind keine technischen oder physischen, sondern eher übersinnliche. Auch die insgesamt im Vergleich zu den Videospiele oft komplexeren Computerspiele bieten vielfach nur ein sehr eingeschränktes und geschlechtsspezifisches Handlungsspektrum an. Die Kampf- und Ballerspiele zeichnen sich hier meist durch besondere Brutalität aus, wie das Beispiel *Doom* zeigt. Es ist aber insgesamt eine größere Vielfalt an Spielen vorhanden als bei den Videospiele. An die Stelle unmittelbar gewalthaltiger Handlungen tritt häufiger das rationale Kalkül und damit eine weitere typischerweise eher Männern zugeordnete Eigenschaft.

Komplexere und weniger stereotypisierte Handlungsmuster tau-

chen vorwiegend in den Adventure- und Simulationsspielen auf. Dabei kommen die Spielenden nur ans Ziel, wenn sie ihre Spielfigur Informationen und Gegenstände sammeln lassen, die an anderer Stelle benötigt werden, oder wenn sie komplexe und detaillierte Strategien entwickeln. Hin und wieder werden sogar die traditionellen Geschlechtsrollen vertauscht oder ironisiert. So entpuppt sich der Schwertmeister in *The Secret of Monkey Island* als Frau, und die vom Oberschurken entführte Gouverneurin hat sich längst selbst befreit, als der Held der Geschichte das tun will.

Diskriminierende Darstellungen von Frauen

In einigen Computerspielen finden sich Figuren, deren Darstellung nicht nur als stereotyp, sondern als sexistisch und diskriminierend anzusehen ist. Eine gewisse Berühmtheit in dieser Hinsicht hat die Krankenhaus-Simulation *Biing!* erlangt. Es handelt sich um eine sehr komplexe und schwierige Wirtschafts-Si-

mulation, in der ein Krankenhaus aufgebaut und zu wirtschaftlichem Erfolg geführt werden muß. Diese funktional-nüchterne Ebene wird überlagert durch eine sarkastische und sexistische Darstellung der Figuren: Ärzte, Krankenschwestern und Patienten sind vor allem an ihrem Privatvergnügen interessiert. Die Ärzte sind eher um ihr Golfhandicap als um das Wohl der Patienten besorgt, und die Qualitäten der einzustellenden Schwestern werden vor allem an ihrer Oberweite gemessen. Die wichtigste Aufgabe der Krankenschwestern besteht darin, die Laune der Patienten durch Strip-Einlagen zu verbessern. Bei diesem Personal ist es kein Wunder, daß in den Behandlungszimmern lüsterne „Doktorspielchen“ zwischen Ärzten und Schwestern stattfinden und daß verstorbene Patienten in der Pathologie im Mülleimer landen.

Ausgewählte Geschlechtsrollen-Stereotype

Durch die dramaturgische Funktion in den Spielgeschichten sind grundlegende Eigenschaften der meisten Figuren bereits vordefiniert. Die Figuren sind gut oder böse, stark oder schwach, aktiv oder passiv. Vor allem die nicht spielbaren Nebenrollen sind oft stark stereotypisiert. So sind die bösen Gegenspieler der Helden meistens ebenso häßlich wie hinterhältig und gefährlich. Die weiblichen Nebenrollen liefern vor allem in männerbetonten und actionreichen Handlungen eher das schmückende Beiwerk, etwa in



Computerspiel „Tomb Raider“ (1997):
Hauptdarstellerin Lara Croft

Gestalt einer aufreizenden Freundin bzw. Verehrerin des Helden oder als bedrohte bzw. zu rettende Prinzessin.

Allerdings sind das nicht die Figuren, mit denen sich der Spielende identifiziert. Als Spielfiguren werden in erster Linie männliche Helden angeboten. Dazu gehören zunächst **martialische Einzelkämpfer**, die alle Probleme ausschließlich mit Gewalt lösen, sowie **erfahrene Abenteurer**, die kompetent, klug und cool sind,

aber auch gewalttätigen Auseinandersetzungen nicht aus dem Wege gehen (so die bekannteste Videospieldfigur überhaupt: der Klempner *Super Mario*). Hinzu kommen auserwählte Nachwuchshelden, die noch jung und unerfahren, gleich-

wohl aber dazu ausersehen sind, ein großes Abenteuer zu bestehen. Ihre Handlungsweisen gleichen denen der erfahrenen Abenteurer, nur daß sie sich die auferlegte Mission kaum selbst zutrauen. Sie repräsentieren wohl am ehesten den Traum vieler Jungen, die als groß und gefährlich erlebte Welt nicht nur zu meistern, sondern darin auch eine herausragende Rolle zu spielen. Als weitere männliche Rollenangebote haben wir gefunden:

— **clevere Kerle**, die alle anstehenden Aufgaben selbstbewußt angehen und mit Überlegung und Geschick gewaltfrei lösen;

— **kühle Planer und Strategen**, die (vor allem in Simulationsspielen) komplexe ökonomische, militärische oder andere Abläufe steuern und sich dabei langsam nach oben arbeiten müssen;

— **sowie sympathische Chaoten**, die eher tolpatschig daherkommen und sich unerwarteterweise mit

der Aufgabe konfrontiert sehen, etwas Großes leisten zu müssen.

Daß das Spektrum an steuerbaren weiblichen Rollen wesentlich kleiner ist, überrascht angesichts der insgesamt geringen Zahl von Spielen mit weiblichen Hauptfiguren nicht. Neben den martialischen Einzelkämpferinnen, die eine Kopie der entsprechenden männlichen Figuren bilden, finden sich einzelne clevere Frauen und Mädchen, die ihr Schicksal selbstbewußt in die eigenen Hände nehmen, sowie einige freche und wehrhafte Mädchen, die ebenfalls nicht auf männliche Hilfe angewiesen sind, mit ihren Aufgaben wachsen und sich mit Schwert oder Magie gegen Feinde zur Wehr setzen können. Zahlenmäßig werden diese aktiven Rollen jedoch von nicht spielbaren weiblichen Nebenrollen weit übertroffen, wobei die **entführten, zierlichen Prinzessinnen** und die **erotisch Reizenden**, die auf männliche Helden fixiert sind und diesen u. U. als Belohnung winken, **am häufigsten anzutreffen** sind.

Neuere Entwicklungen

Die Entwicklung auf dem Computerspielmärkte zeichnet sich vor allem durch technische Neuerungen aus. Die verbesserte Hard- und Software läßt die älteren Spiele graphisch inzwischen relativ alt aussehen. Zweidimensionale Prügelspiele wie *Street Fighter II* sind z. B. von sog. 3D-Prüglern wie *Tekken*, *Tos-*



Videospiel „Illusion of Time“ (1995):
Prinzessin Kara

hinden oder *Virtua Fighter* -abgelöst worden. Mit der Playstation hat sich erstmals eine Videospielekonsole auf dem Markt durchgesetzt, die sich eher an Jugendliche und Erwachsene als an Kinder richtet und insofern auch den PC-Spielen Konkurrenz macht. Die angekündigte neue Konsole der japanischen Firma Sega, die *Dreamcast*, scheint auf das gleiche Marktsegment zu zielen, während die *Nintendo64*-Konsole hierzu weiterhin eher das jüngere Publikum im Auge hat. An der Darstellung der Geschlechter in den Spielen hat sich durch die erweiterten technischen Möglichkeiten prinzipiell aber wenig verändert. Man betrachte etwa die neueren Zweikampf-Prügelspiele: Die Spielidee hat sich seit *Street Fighter* ebensowenig verändert wie die Art der Darstellung der Kämpfer und Kämpferinnen – letztere ist jetzt nur dreidimensional und detaillierter geworden. Außerdem ist die akustische Untermalung in gewisser Weise realistischer geworden.

Zwei neuere Entwicklungen, die für unsere Fragestellung relevant sind, sind uns aber aufgefallen. Zum einen hat Sony für Playstation und PC das Action-Adventure-Spiel *Tomb Raider* (und ein Jahr später *Tomb Raider II*) auf den Markt gebracht, um deren Hauptfigur *Lara Croft* herum sich ein zuvor bei Computerspielen nie dagewesener Fankult entwickelt hat. In *Indiana Jones-Manier* besteht sie gefährliche Abenteuer, ist also stark, aktiv und selbstbewußt. Die Fangemeinde von *Lara Croft* ist aber in erster Linie männlich, denn die äußere Darstellung ent-

spricht dem Stereotyp der weiblich Reizenden, hier mit deutlich sexuellen Anspielungen. Anders als in den von uns vor drei Jahren untersuchten Spielen ist diese Figur nicht mehr einer männlichen Hauptfigur im Spiel zugeordnet, sondern quasi dem Spieler selbst. Sie ist nicht nur steuerbar, sondern kommt auch voyeuristischen Bedürfnissen entgegen – insbesondere dann, wenn man sich aus dem Internet die entsprechenden Patches herunterlädt, mit deren Hilfe aus *Tomb Raider* dann *Nude Raider* wird.

Eine weitere Neuheit auf dem Markt bilden jene Spiele, die die Spielidee des eine Zeitlang (nicht zuletzt bei Mädchen) sehr beliebten *Tamagotchi* aufgegriffen und weiterentwickelt haben. Hierzu gehören z. B. die Spiele *Creatures* und *Fin Fin*, bei denen der Spieler bzw. die Spielerin kleine virtuelle Wesen pflegen, versorgen und auch erziehen muß. Damit scheint ein Handlungsmuster als komplexe Computersimulation umgesetzt worden zu sein, das besonders bei

weiblichen Nutzern der neuen Medien auf Interesse stößt. Hier kommt es nicht auf Schnelligkeit, sondern auf geduldiges „Kümmern“ an, wobei eine genauere Auseinandersetzung mit den impliziten Spielregeln nötig wäre, um zu bewerten, inwieweit hier wiederum stereotype (weibliche) Handlungsmuster dominieren. Immerhin könnten diese Spiele darauf hindeuten, daß die Industrie auch die Frauen und Mädchen als Zielgruppe ernst zu nehmen beginnt.

Bewertung und Ausblick

Stereotype Geschlechtsrollen, verbunden mit insgesamt flachen Charakteren und verkürzten Problemlösungen, sind also in Video- und Computerspielen ebenso anzutreffen wie z. B. in Filmen und Fernsehserien. Allerdings kann bei diesen neuen Medien der Spielende die Eigenschaften und Handlungsweisen der Spielfigur im Rahmen der Möglichkeiten des Programmes mitge-



Computerspiel „Zool 2“ (1993): In diesem actionorientierten Jump ‘n’ Run-Spiel kann der Spieler zwischen männlicher und weiblicher Spielfigur wählen

stalten. Das steht im Prinzip einer Stereotypisierung entgegen. Faktisch beschränkt sich das von den Programmen vorgesehene Veränderungspotential aber vielfach darauf, daß der Spielende die Figur immer geschickter durch gefährvolle Welten steuern muß und dabei auf immer mehr Hilfsmittel und Ausrüstungsgegenstände (vor allem auf bessere Waffen) zurückgreifen kann; in einigen Spielen schlägt sich die Spielerfahrung in Punkt- oder Charakterwerten der Spielfigur nieder. Rollen- oder Charakterveränderungen im Sinne einer Durchbrechung von Geschlechter-Stereotypen gibt es jedoch nicht.

Interessant in diesem Zusammenhang ist die Beobachtung, daß viele Spielfiguren auf eine Reise gehen. **Ähnlich wie in Märchen können solche äußeren Reisen als Metaphern für Initiations- oder Reifungsprozesse angesehen werden. Junge Leute ziehen in die Welt hinaus**, um ihr Schicksal zu finden, ihr Glück zu machen oder sich zu bewähren. Die Kinder und Jugendlichen finden in den Spielen ein Stück weit ihre eigene Lebenssituation wieder, denn auch sie müssen sich in einer zunehmend größer und auch gefährvoller werdenden Welt bewähren. Allerdings scheint das hier gezeigte bzw. spielbar gemachte Bewährungs- und Initiationsmuster ein primär männliches zu sein. Wenn dennoch auch Mädchen ihre Themen und Herausforderungen in den Spielen finden, dann deutet dies darauf hin, daß sie sich aus den medialen Rollen- und Handlungsangeboten das quasi herausbrechen, was ihnen ent-

gegenkommt. Hinweise darauf, welche Rollen Mädchen und Jungen in Computerspielen mögen, haben wir im Rahmen einer anderen Untersuchung bekommen, bei der insgesamt gut 1.100 Kinder aus zweiten, vierten und sechsten Schuljahren befragt worden sind.

Von erwachsenen Bildschirmspielern und Bildschirmspielerinnen ist das Phänomen des „gender swapping“ bekannt, also des Hineinschlüpfens in eine Rolle des anderen Geschlechts. Vor allem in der Anonymität des Spielens im Internet (z. B. in den MUDs) scheint dies häufig vorzukommen. Dieses Spiel mit einer anderen Geschlechtsidentität scheint bei Kindern aber nicht gewünscht zu werden. Spielfiguren des anderen Geschlechts stehen in gewissem Umfang in den Computerspielen zur Verfügung, es gibt aber kaum Mädchen, die beispielsweise gerne einen Prinzen, und kaum Jungen, die gerne eine Prinzessin spielen würden. Die Jungen weisen es weit von sich, in eine andere Rolle als die des mehr oder weniger kämpferischen männlichen Helden zu schlüpfen. Zu der Frage, wie gerne sie eine Prinzessin spielen, wollten zahlreiche Jungen während der Befragung wissen, ob sie darauf überhaupt antworten müßten.

Die Mädchen mögen die aggressiveren, im Spiel auch oft stressigeren, weil unter Zeitdruck zu spielenden Rollen deutlich weniger gerne. Sie bevorzugen eher die harmloseren Comic-Figuren oder Märchengestalten. Auch Spiele mit Tieren als Hauptfiguren sind unter den Mädchen signifikant beliebter als unter

den Jungen. Diese Zeichentrick-Tiere sind meist niedlich, lustig und geschlechtsneutral gezeichnet und angesichts des oben beschriebenen Mangels an interessanten weiblichen Hauptfiguren eine beliebte Alternative. Auf viel Interesse bei den Mädchen stoßen außerdem die wenig aggressiven, aber doch offensiven Rollen der Entdeckerin und der (nicht näher definierten) Sportlerin. Sie stehen bei den Mädchen an der Spitze der Beliebtheitsskala. Immerhin ein Drittel spielt auch gerne eine Kämpferin. Nüchterne Rollen, also solche ohne heldenhafte, phantastische oder abenteuerliche Attribute wie die des Denkers oder gar des Bürgermeisters, werden insgesamt weniger gemocht. Sie erscheinen den Kindern offenbar zu rational bzw. zu wenig emotional „aufgeladen“ und sprechen vermutlich erst ältere Spieler an.

* überarbeitet, Erstveröffentlichung in: Forschung an der Universität Bielefeld 15/ 1997
1 Die insgesamt 44 Video- und Computerspiele, die wir Ende 1995 und Anfang 1996 genauer untersucht haben, sind zum größten Teil heute (Ende 1998) nicht mehr auf dem Markt. Aber in bezug auf die Geschlechtsrollen der Spielfiguren und der Nebencharaktere hat sich in den letzten Jahren nach unserer Wahrnehmung nicht viel verändert.

Johannes Fromme, PD Dr., Hochschuldozent für Pädagogik an der Universität Bielefeld, wiss. Schwerpunkte: Kindheits-, Jugend- und Sozialisationsforschung, Freizeit-, Medien- und Erlebnispädagogik.

Melanie Gecius, studiert an der Universität Bielefeld Diplompädagogik, Diplomarbeit zum Thema „Geschlechtsrollenstereotype in Computerspielen“.