

It's a me, Maria! – Rollenbilder in Videospiele

Computerspiele sind für immer mehr Kinder, Jugendliche und Erwachsene ein integraler Bestandteil ihrer Freizeitgestaltung. Die Stunden, die wir vor dem TV verbringen, nehmen ab, während die Zeit, die wir vor dem PC verbringen, immer weiter ansteigt. Grund genug, um sich mit der Darstellung von Frauen und Männern in Computerspielen auseinanderzusetzen.

It's a man's world?

Entgegen der herrschenden Klischees gibt es bereits zahlreiche Frauen, die zu den Gamerinnen zählen. Das riesige Segment der Casual Games wird sogar stark von Frauen dominiert. Insgesamt gesehen sind bereits 40% der GamerInnen Frauen, Tendenz steigend. Diese Entwicklung ist jedoch leider im Game Development noch nicht angekommen. Weibliche Protagonistinnen sind noch immer stark unterrepräsentiert. Lediglich 4% der Hauptcharaktere der 100 Topseller von 2013 waren Frauen. Ein Punkt, der sicherlich zu diesem Umstand beiträgt, ist, dass es unter den Spiele-EntwicklerInnen nur 11,5% Frauen gibt. Die niedrige Frauenquote in der Technik hängt wiederum mit Rollenbildern zusammen, die durch Medien (auch Computerspiele) und Gesellschaft vermittelt werden. Hier beißt sich die Katze in den Schwanz.

Tropes

Das Thema Computerspiele und Rollenbilder hat vor allem durch die Bloggerin Anita Sarkeesian Aufsehen erregt. In ihrem YouTube-Blog „feminist frequency“ beleuchtet sie die Darstellung von Frauen in Videospiele und beschreibt einige beliebte „Tropes“, also typische, klischeehafte Darstellungen. Die erste weibliche Heldin in einem Videospiele war Ms.Pac-Man (1981). Um sie als weibliche Version von Pac-Man erkenntlich zu machen, wurde ihr von den Entwicklern eine Schleife aufgesetzt. Sarkeesian nennt diesen Trope „Ms.Male Character“. Hierbei wird der männliche Held als „Normalität“ angesehen und durch verschiedene grafische Veränderung eine weibliche Version davon erzeugt. Die Möglichkeiten der grafischen Darstellung sind zwar seit 1981 viel besser geworden, nichtsdestotrotz wird zur Markierung von „Ms.Male Character“ noch immer oft zu plumpen Markern, wie Schleife oder die Farbe Rosa gegriffen.

Aber der wohl am meisten benutzte Trope ist „Damsel in Distress“, was so viel wie „Jungfrau in Nöten“ bedeutet. Als plakatives Beispiel wird das Spiel „Starfox“ hergenommen, welches in der Originalfassung von der Heldin Krystal handelt, die heldenhaft gegen Urzeitmonster kämpft. Diese Version ist jedoch nie erschienen. 2002 wurde das Spiel als „Starfox Adventure“ veröffentlicht und handelt von einem männlichen Held, der seine Freundin Krystal aus einem Kristallgefängnis retten muss. Krystal wurde von der mutigen Heldin zum schwachen Opfer im sexy Outfit. Die Geschichte der hilflosen Jungfrau, die von einem Helden gerettet wird, ist schon viele Jahrhunderte alt. Obwohl wir heutzutage ein anderes Frauenbild als in Homers Zeiten haben sollten, ist dieser Trope noch immer allgegenwärtig. Das erste berühmte Videospiele, welches diesen Trope aufgriff, war Donkey Kong. Danach kam natürlich Super Mario, der auf der ewigen Mission ist, Princess Peach zu retten. Weitere der unzähligen Beispiele wären Zelda, Monkey Island oder Prince of Persia.

Aber einige weibliche Heldinnen gibt es schon auch. Auffällig ist jedoch, dass die meisten stark sexualisiert sind. Inbegriff dieser „sexy Kämpferinnen“ ist natürlich Lara Croft. Figuren dieses Tropes haben gemein, dass sie dem idealen Schönheitsbild entsprechen und sehr wenig Kleidung tragen, um eine starke Sexualisierung zu erzeugen. Realistisch angezogene und gestaltete Heldinnen wie z.B. in Mirror's Edge gibt es leider nur wenige. Während die männlichen Helden in voller Rüstung kämpfen, schmeißen sich die weiblichen Heldinnen im Bikini ins Schlachtfeld. Zwar werden männliche Helden auch oft idealisiert mit vielen Muskeln dargestellt, aber im Gegensatz zu weiblichen Charakteren gibt es auch zahlreiche Helden, die nicht den Schönheitsidealen entsprechen (siehe z.B. Champions in League of Legends).

Sexismus in der Gaming Szene

Als Anita Sarkeesian das erste Video zu „Tropes vs Women in Video Games“ veröffentlichte, sah sie sich einem heftigen sexistischen Shitstorm gegenüber. Eine regelrechte Online-Hasskampagne von beleidigten Gamern wurde gestartet. Sie erhielt unzählige Vergewaltigungs- und Morddrohungen, ihre Seiten wurden gehackt und sogar ein Prügelspiel mit ihrem Gesicht wurde online gestellt. Aber auf der anderen Seite bekam sie auch viel Support für ihr Projekt. Mit Kickstarter wollte sie 6000 Dollar für ihr Videoprojekt sammeln, am Ende waren es fast 160.000 Dollar.

Sexismus und Misogynie ist leider kein Einzelfall in der Gaming Szene. Eine Studie der Universität Ohio hat gezeigt, dass Spielerinnen, die ihr Geschlecht angeben, bei „Halo 3“ dreimal so oft beschimpft oder belästigt werden wie männliche Spieler. In dem Blog „Fatuglyorluty.com“ sammeln Gamerinnen sexistische Sprüche und Beschimpfungen mit denen sie konfrontiert werden. Auch zahlreiche homophobe Kommentare kann man dort lesen.

Doch auch positive Beispiele gibt es zu berichten: Immer wieder werden Spiele gehackt und durch GamerInnen „umgedichtet“. Ein Vater hackte z.B. „Donkey Kong“ und machte das „Fräulein in Nöten“ Pauline auf Anfrage seiner dreijährigen Tochter zur spielbaren Figur. Ein kanadischer Vater tat dasselbe mit dem Spiel „Zelda“. In seiner Version war nun Zelda die Heldin, die Link retten musste.
