

Implizite Botschaften zu Geschlecht in digitalen Spielen

Kurz-Input zur Methode "Alle anders - alle gleich?"

<https://digitale-spielewelten.de/methoden/alle-anders-alle-gleich/151>

Erstellt von Nina Kiel <https://ninakiel.de/>

Implizite Botschaften und explizite Geschlechterrollenzuweisungen sind auch in digitalen Spielen häufig zu finden. Zwar werden Handlungsmöglichkeiten auch für bislang unterrepräsentierte Personengruppen zunehmend ausdifferenziert – zumindest in einem kleinen Rahmen. Es zeigt sich aber vor allem in der visuellen Gestaltung von Videospelfiguren häufig ein sehr klares, traditionelles Rollenverständnis gerade im Hinblick auf das Geschlecht.

Nachfolgend möchte ich Ihnen zum besseren Verständnis einen kleinen Überblick darüber geben:

Charakterdesigns verraten viel über die jeweiligen Figuren, ihre Eigenschaften und ihre Aufgaben. → Schaut man sich zum Beispiel Super Mario an, sieht man:

- er ist klein und untersetzt, einzelne Körperteile sind stark überbetont – zum Beispiel die Nase, die Ohren und Hände und Füße →
- seine Kleidung legt nahe, dass er einem handwerklichen Beruf nachgeht →
- er ist betont männlich (Schnauzbart, blaue Hose) und offensichtlich nicht allzu jung ebenfalls am Bart zu sehen, trotz abstrahierter Darstellung →
- Gestus: schnell, wendig, leichtfüßig/fröhlich

→ Prinzessin Peach, die über Jahrzehnte hinweg immer wieder von Mario gerettet wurde, sendet andere Signale aus:

- sie erscheint vornehm und zurückhaltend →
- dazu passt der feingliedrige Körperbau →
- ihre Proportionen sind weit weniger überzeichnet, es gibt - außer den Augen - keine einzelnen Körperteile, die besonders hervorstechen



- ihre geschlossene Körperhaltung zeigt keine Dynamik →
- und fast alle visuellen Informationen verdeutlichen, dass Peach eine Frau ist: lange Haare, lange Wimpern/Make-Up, langes Gewand, Schmuck, und dominante Farbe pink

→ Und um auch Charaktere aus Spielen für eine erwachsenere Zielgruppe vorzustellen: Solid Snake, „Metal Gear Solid“-Reihe

- er scheint in militärischen Kontexten aktiv oder ein Agent zu sein →
- die leichte, dünne Kleidung legt nahe, dass er eher leise unterwegs und weniger auf offene Konfrontationen aus ist
- er wirkt sehr ernsthaft und wachsam →
- er ist ein Mann mittleren Alters, wie Bart, Körperbau und Falten nahelegen
- er ist sehr sportlich/durchtrainiert

→ Hier im Vergleich dazu die Figur „Quiet“, die in „Metal Gear Solid 5“ auftritt:

- Quiet wird sehr deutlich als weiblich markiert: Ihre Brüste sind sehr deutlich zu sehen und auch der Rest ihres Körpers ist kaum bedeckt →
- auch sie wirkt ernsthaft/nachdenklich, ist aber nicht wachsam, sondern scheint ins Leere zu schauen; Körper vom Betrachter abgewandt (keine konfrontative Körperhaltung) →
- ihre Pose vermittelt eine Lässigkeit, die dem Charakter eigentlich nicht zu eigen ist, denn Quiet ist... eine Scharfschützin
- zwar kann man dem Gürtel und den Accessoires entnehmen, dass die Figur auf kämpferische Auseinandersetzungen eingestellt ist, aber ihre übrige Kleidung passt überhaupt nicht ins Bild →
- ist ihr Scharfschützengewehr nicht im Bild, lässt sich daher keine Rollenzuordnung für Quiet vornehmen



- Es handelt sich bei dieser Figur um einen besonders deutlichen Fall von Übersexualisierung, aber das Muster zieht sich durch Spiele aller Arten: →

Starke Frauen sind stets auch extrem attraktiv und sexy – oder sie werden als niedlich bzw. kindlich dargestellt. Das lässt sich besonders gut an den sogenannten Beat'em-Ups ablesen, deren Frauenquote immer schon recht hoch war.

- In der oft großen Auswahl spielbarer Charaktere finden sich viele weibliche Charaktere, aber die meisten von ihnen sind maximal 30 Jahre alt, überdurchschnittlich hübsch, kindlich-niedlich oder mit starken Kurven versehen und oftmals sehr aufreizend gekleidet.
- Bei den männlichen Figuren ist dagegen mehr Variantenreichtum gegeben: Sie sind jung oder alt und decken ein breiteres Spektrum von Körperformen ab.
- Mädchen und Frauen wird so suggeriert, dass sie zwar ähnlich stark und fähig sein können wie Männer, aber ihre Attraktivität mindestens ebenso wichtig ist wie ihre Kompetenz.
- Darüber hinaus wird ein sehr eng gefasstes Schönheitsideal gezeichnet, dem die wenigsten Frauen entsprechen können.

Männliche Figuren unterliegen hingegen einem anderen Phänomen -

insbesondere dann, wenn sie explizit als Avatare für männliche Spieler konzipiert werden: → Sie sehen nahezu gleich aus. Als Standard in actionorientierten Spielen hat sich der Mittdreißiger mit braunem Haar und Dreitagebart etabliert, weil er als **idealisierte Version des Durchschnittspielers** gilt. Hinzu kommen bestimmte, „typisch männliche“ Eigenschaften, die fest mit diesem Typus verankert sind:

- Durchsetzungsfähigkeit, Kompromisslosigkeit, gewaltorientiertes Handeln und ein sehr kleines Emotionsspektrum (in dem z.B. Verletzlichkeit, Angst und Zärtlichkeit nicht vorgesehen sind)



- So werden in einigen Spielen auch stereotyp männliche Geschlechterrollen vermittelt, die unsere Wahrnehmung von Männlichkeit stark einschränken.

→ **Insgesamt gibt es aber weit vielfältigere Rollenvorbilder für Männer, vom Tollpatsch über den klugen Taktierer bis hin zum skrupellosen Antihelden. Diese Vielfalt ist unter weiblichen Figuren in dieser Form nicht auszumachen.**

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Geschlecht einer Figur deutlichen Einfluss auf ihr Erscheinungsbild hat und Frauen und Männer sehr unterschiedlich dargestellt werden. → **Besonders deutlich zeigt sich das in der Farbkodierung und in der Körperbetonung.** Kritisch zu sehen sind diese Darstellung vor allem deshalb, weil wir sie aufgrund unserer Sehgewohnheiten als „normal“ empfinden und viele dieser Stilmittel gar nicht als deplatziert wahrnehmen. →

Bewährt hat sich deshalb der sogenannte „**Gender Swap**“ **als Möglichkeit, geschlechtsspezifische und sexistische Darstellungen offenzulegen:** Man tauscht das Geschlecht einer Figur kurzerhand aus und prüft, inwieweit die Wahrnehmung des Charakters sich verändert. Wirkt das Resultat seltsam oder gar albern, ist das ein guter Indikator dafür, dass es sich um ein streng geschlechtsspezifisches Design handelt. Schöne Beispiele für Gender Swaps finden sich unter anderem bei der sogenannten „Hawkeye Initiative“, die weibliche Charaktere auf Comicbuch-Covern durch den männlichen Marvel-Helden Hawkeye austauscht. →

Wenn Sie sich weiterführend mit dem Thema – und speziell in Bezug auf digitale Spiele - auseinandersetzen möchten, kann ich Ihnen außerdem die YouTube-Reihe „Tropes vs. Women in Video Games“ empfehlen, in der sehr einzelne Stereotype sehr detailliert erklärt und analysiert werden. Sie hat deutsche Untertitel:

https://youtu.be/X6p5AZp7r_Q

Institut für
Medienforschung und
Medienpädagogik

Technology
Arts Sciences
TH Köln



SPIELRAUM
Medienpädagogik in der
digitalen Spielekultur

Kontakt:

spielraum@th-koeln.de