

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„DAS FRAUENBILD IN COMPUTERSPIELEN“

Eine Untersuchung der Darstellung von
weiblichen Rollenbildern in Computer- und
Konsolenspielen an drei Beispielen

Verfasserin

Nadine Schrettl

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, September 2012

Studentenkennzahl lt. Studienbuchblatt:

A 297

Studienrichtung lt. Studienbuchblatt:

Diplomstudium Pädagogik

Betreuer:

V. Prof. Dr. Christian Swertz

Danksagung

Zu danken habe ich besonders: Dr. Konstantin Mitgutsch, der mich durch seine Veranstaltungen an der Universität Wien erst auf diesen Weg gebracht hat und während meiner gesamten Studienzeit für mich da war und mein Vorhaben immer unterstützt und vielfältig angeregt hat. Außerdem bedanke ich mich bei V. Prof. Dr. Christian Swertz für die Betreuung meiner Arbeit.

Durchführbar wurde diese Arbeit durch die Unterstützung meiner Familie, die mir die Möglichkeit gab, die nötigen Rahmenbedingungen zum Gelingen dieser Arbeit zu schaffen. Besonders möchte ich mich bei meiner Mutter bedanken, die mir mit unendlicher Unterstützung, Geduld und endlosem Verständnis beigestanden und auch meine Launen ertragen hat. Des Weiteren gilt mein Dank meinem derzeitigen Lebensgefährten, der stets für mich da war. Zusätzlich bedanke ich mich bei meinen Arbeitskollegen für die hilfreiche Unterstützung und die anregenden Diskussionen, die mir immer Ansporn und Rückhalt waren.

1. Inhaltsverzeichnis

Danksagung.....	3
1. Inhaltsverzeichnis.....	4
2. Einleitung	6
2.1. Forschungslücke und Fragestellung.....	16
2.2. Aufbau der Arbeit	17
3. Geschlecht und Rolle.....	19
3.1. Die Rolle der Frau	21
3.2. Die Rolle der Frau im Alltag	24
3.3. Die Frau in der Arbeitswelt.....	25
3.4. Die Frau als Privatperson	26
3.5. die Frau als Mutter.....	28
4. Forschungsmethode	29
4.1. Cultural Studies.....	29
4.2. Die Geschichte der Cultural Studies	31
4.3. Cultural Studies & Medien.....	33
4.4. Cultural Studies & Frauen	35
4.5. Cultural Studies & Pädagogik	36
4.6. Cultural Studies als Methode	37
4.7. Spielen als Methode.....	38
5. Die Spiele:	41
5.1. Tomb Raider - Underworld	41
5.2. Super Mario World.....	44
5.3. Final Fantasy XIII.....	45
6. Spielanalyse	57
6.1. Tomb Raider – Underworld	57
6.1.1. Äußere Erscheinung von Lara Croft.....	57

6.1.2.	Äußere Erscheinung weiterer weiblicher Avatare.....	60
6.1.3.	Verhalten von Lara Croft.....	62
6.1.4.	Verhalten der anderen Spielfiguren.....	63
6.2.	Super Mario World.....	63
6.2.1.	Äußere Erscheinung	64
6.2.2.	Verhalten	65
6.3.	Final Fantasy XIII.....	66
6.3.1.	Äußere Erscheinung	66
6.3.2.	Verhalten	70
7.	Interpretation der Ergebnisse	73
7.1.	Tomb Raider - Underworld	73
7.2.	Super Mario World.....	74
7.3.	Final Fantasy XIII.....	75
8.	Resümee.....	78
8.1.	Pädagogische Relevanz.....	78
8.2.	Fazit.....	80
9.	Quellenangabe.....	84
9.1.	Literaturverzeichnis	84
9.2.	Internetquellen.....	88
9.3.	Abbildungsverzeichnis.....	89
10.	Anhang	95
Abstract		96
Lebenslauf		97

2. Einleitung

Unter dem Thema Frauen und Computer- und Konsolenspiele verbirgt sich ein wissenschaftlich sehr breitgefächelter Bereich mit vielen Facetten und Untersuchungsmöglichkeiten. Betrachtet man das Feld der Computerspielforschung aus dem Blickwinkel geschlechtsspezifischer Erscheinungen, kann man die verschiedensten Vorgehensweisen und Fragestellungen vorfinden. Um einen Überblick zu verschaffen werden im Folgenden unterschiedliche Herangehensweisen an die Thematik ausführlicher dargestellt. Zu Beginn wird auf Fragen zu dem Nutzungsverhalten von männlichen bzw. weiblichen Computerspielfans näher eingegangen. Weiters geraten auf das Geschlecht bezogene Unterschiede in Bezug auf Spieldauer und –häufigkeit in den Blickpunkt. Andere Untersuchungen beinhalten die unterschiedlichen Vermarktungen von Computer- und Konsolenspielen und/oder die geschlechtsbezogenen Vorlieben von Videospielnutzern und –nutzerinnen.

Der erste wissenschaftliche Ansatz, auf den Bezug genommen wird, ist der von Christoph Klimmt, welcher sich mit dem Nutzungsverhalten von Jugendlichen beschäftigt. *„Die Ergebnisse repräsentativer Umfragen [...] bestätigen immer wieder den Befund, das Jungen häufiger und ausdauernder Computer- und Videospiele nutzen als Mädchen.“*¹ Dies ist insofern von Bedeutung, da Mädchen häufig geringere Präferenz aufweisen, sich Computertechnologie anzueignen und dies die Entwicklung ihrer Medienkompetenz, also einen selbstbestimmten und autonomen Umgang mit unterschiedlichsten Medien, beeinflussen kann. Denn der Umgang mit Computersystemen ist ein zentraler Bestandteil zur Erweiterung der Medienkompetenz und erfolgt in unserer modernen Gesellschaft maßgeblich durch die Nutzung von Spielen.² Christoph Klimmt zeichnet neben den vielfältigen Gewaltdarstellungen und der strittigen Darstellung weiblicher Figuren auch den meist sehr starken Wettbewerbscharakter dafür verantwortlich, dass Mädchen bzw. Frauen eine geringere Spielmotivation aufweisen.³ Dies führt jedoch in weiterer Folge dazu, dass weibliche Spielende durchschnittlich weniger erfolgreich

¹ **Klimmt, Christoph:** Computer- und Videospiele. In: **Mangold, Roland; Vorderer, Peter; Bente, Gary (Hrsg.):** Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen: Hogrefe-Verlag. 2004. Seite 706

² vgl. ebd.

³ vgl. ebd.

spielen als männliche, was ein weiterer Grund für das geringe Interesse an Computer und Konsolenspielen bei Spielerinnen sein könnte.⁴

Dass zwischen männlichen und weiblichen Spielenden erhebliche Unterschiede bezüglich der Nutzung von Computer- und Konsolenspielen vorherrschen⁵, belegt u. a. auch eine Untersuchung von Nikolaus Vollmer. Diese Studie konzentriert sich speziell auf Kinder und Jugendliche. Unabhängig davon, ob die Spielenden vielfach oder weniger oft der Freizeitbeschäftigung „Computerspielen“ nachgehen, spielen Jungen durchschnittlich häufiger als Mädchen⁶, was folgende Abbildung verdeutlicht:

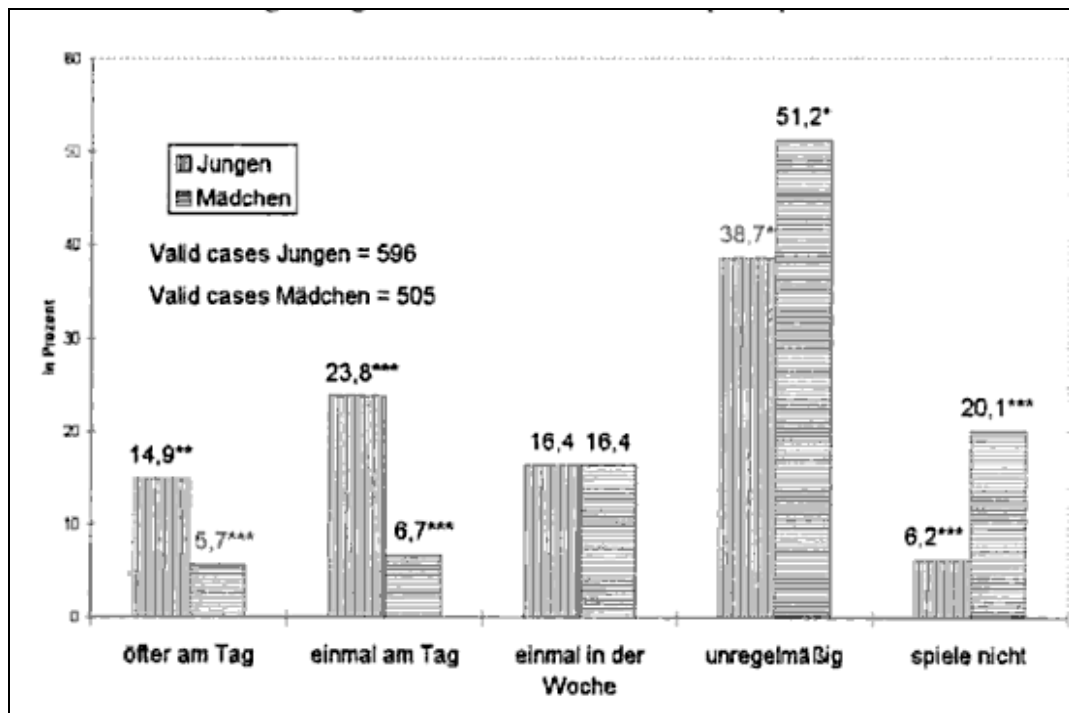


Abb. 1: Nutzungshäufigkeit nach Geschlecht⁷

Vollmer konstatiert weiters, dass sich dieser Trend auch mit der Betrachtung unterschiedlicher Altersgruppen bzw. Bildungsgrade gleichermaßen erkennen lässt.⁸

⁴ vgl. ebd. Seite 706f

⁵ vgl. **Vollmer Nikolaus**: Nutzungshäufigkeit und Spielvorlieben. In: **Fromme Johannes, Meder Norbert, Vollmer Nikolaus**: Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske + Budrich. 2000. Seite 28

⁶ vgl. ebd. Seite 29

⁷ ebd. Seite 29

⁸ vgl. ebd. Seite 29ff

Justine Cassell und Henry Jenkins behandeln einen anderen Aspekt der Thematik. Im Fokus ihrer Untersuchung stehen die Verhältniszahlen in der Computerwelt, was bedeutet, dass die erhobenen Daten hinsichtlich der Zahl der männlichen bzw. weiblichen Computerspielenden in den Blick genommen werden. Die Autoren beschäftigen sich mit der Tatsache, dass es nicht nur weniger Computer- und Konsolenspielerinnen, sondern auch generell weniger Frauen gibt, die sich in computerunterstützten Branchen verwirklichen und beruflich Fuß fassen, denn *„men hold the more powerful jobs in technology-related fields, both in companies that design computer games and in all other digital technologies.“*⁹ Nur wenige Frauen arbeiten in hohen Positionen innerhalb der Computerindustrie bzw. im Informatikbereich.¹⁰ Dies ist wiederum ein Grund dafür, dass überwiegend Erzeugnisse entworfen werden, die auf ein männliches Publikum abgestimmt sind. *„Men design games for themselves because they understand what they know is fun. They don't understand what women find fun.“*¹¹ Die Produktion von Computer- und Konsolenspielen liegt folglich absolut in männlicher Hand und somit sind von Männern entworfene und programmierte Spiele natürlicherweise eher auf ein maskulines Publikum angepasst. Cassel und Jenkins zufolge, müsste man daher Mädchen und Frauen von klein auf mehr motivieren und ermutigen, sich für Computer und Technologie zu begeistern und es somit ermöglichen, eine neue Generation von weiblichen Computerspielentwicklern heranwachsen zu lassen.¹² *„[T]he call for girl's games should be an invitation to explore new formats, to develop alternative models of software rather than simply to conform to assumptions about gender that are created and reinforced by existing market pressures.“*¹³ Frauen würden dann Spiele für Frauen programmieren und könnten vielleicht den zukünftigen Markt zumindest auf längere Sicht ein wenig beeinflussen.

Die Autoren Cassell und Jenkins problematisieren die Gender-Thematik aber ebenso aus einem anderen Blickwinkel. Sie konzentrieren sich auch auf Vermarktung und Reklame von Computer- und Konsolenspielen innerhalb der Branche.¹⁴ *„[V]ideo game ads and covers are more likely to exaggerate the gender*

⁹ vgl. **Cassell Justine and Jenkins Henry:** „Chess for Girls? Feminism and Computer Games.“ In: **Cassell Justine and Jenkins Henry:** „From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games.“ Massachusetts Institute of Technology: 1998. Seite 11

¹⁰ vgl. ebd.

¹¹ ebd. Seite 26

¹² ebd. Seite 24

¹³ ebd. Seite 24

¹⁴ vgl. ebd. Seite 2ff

address of the product in order to reach their dominant market.“¹⁵ In der Werbung für Computer- und Konsolenspiele werden demzufolge überwiegend männliche Spielende adressiert und somit sprechen auch die Gestaltung der Spiele und die Verpackung eher Männer als Frauen an. Die Problematik dabei zeigt sich darin, dass Computer- und Konsolenspiele auf Kategorien wie „nur für Buben“ bzw. „nur für Mädchen“ reduziert werden und dadurch für das jeweilige andere Geschlecht quasi uninteressant erscheinen.¹⁶ Welcher Spieler möchte schon ein „Mädchen-Spiel“ spielen und umgekehrt? Dabei ist zu beachten, dass es weiblichen Spielenden wesentlich leichter gemacht wird, in die männliche Domäne einzudringen als umgekehrt. Maskuline Spiele werden vermehrt als Norm angesehen und verbuchen bislang größere Absatzzahlen.¹⁷

Dies wirft die Frage auf: Warum werden gewisse Spiele von Frauen und Mädchen gemieden, andere hingegen gekauft. Kaveri Subrahmanyam and Patricia M. Greenfield untersuchen in ihrer Arbeit, *“Computer Games for Girls: What Makes Them Play?”*¹⁸, Rezeptionsunterschiede zwischen Mädchen und Jungen bezüglich Computer- und Konsolenspielen und ihre möglichen Hintergründe dazu. Die Autoren stellen dabei einen Bezug zwischen geschlechtsspezifischer Nutzung von Computer- und Konsolenspielen und der unterschiedlichen Anwendung anderer Medien (zB: Büchern)¹⁹ her, durchleuchten aber auch generelle Differenzen im Spielverhalten von Jungen und Mädchen²⁰. *„It appears that the fantasies of girls center around real-life, everyday roles and characters [...], whereas the fantasies of boys center around less realistic and more fanciful roles and characters.”*²¹ Laut dieser Untersuchung zeigt sich also, dass Jungen und Mädchen sehr unterschiedliche Präferenzen bezüglich ihrer Freizeitgestaltung aufweisen, da Mädchen realistische Situationen und Charaktere vorziehen, Jungen hingegen Fantasierollen präferieren.²² Die überwiegend männliche Anhängerzahl von Computer- und Konsolenspielen fundiert dementsprechend darauf, dass die populären Verkaufsschlager in der Computerspielbranche überwiegend den

¹⁵ ebd. Seite 8

¹⁶ vgl. ebd. Seite 34f

¹⁷ vgl. ebd., Seite 35

¹⁸ **Subrahmanyam Kaveri and Greenfield Patricia M.:** “Computer Games for Girls: What Makes Them Play?” In: **Cassel Justine and Jenkins Henry:** “From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games. Massachusetts Institute of Technology: 1998. Seite 46 – 67

¹⁹ vgl. ebd. Seite 55

²⁰ vgl. ebd. Seite 51

²¹ ebd. Seite 57

²² vgl. ebd. Seite 60

männlichen Geschmack in Bezug auf Freizeitgestaltung und Fantasiewelten treffen und weibliche Präferenzen dabei oftmals unberücksichtigt bleiben.²³

Ein weiterer Gesichtspunkt bezüglich der oftmals sehr diversen Interessen von Frauen und Männern in Hinblick auf Computer- und Konsolenspiele ist möglicherweise auch die graphische Aufarbeitung und Darstellung von Rollenbildern innerhalb der Spiele, da diese oftmals durch stereotype Vereinfachungen geprägt sind.²⁴ Es ist denkbar, dass die auditive und vor allem die visuelle Gestaltung von Inhalten, Abläufen und Figuren ebenfalls maßgeblich zum Spielspaß beitragen. Die dargestellte Szenerie, die vermittelten Inhalte, oder aber auch die enthaltenen Geschlechterrollen könnten Gründe dafür sein, dass weibliche Computerspielende weniger Freude an (bei Jungen und Männern besonders) populären Computer- und Konsolenspielen finden.

Eine Betrachtungsmöglichkeit von weiblichen Geschlechterrollen in Computer- und Konsolenspielen ist jene von Ulrich Dittler. Er untersucht feminine Verhaltensweisen und weibliche Rollenbilder in Videospielen. Er beschreibt die weiblichen Rollen innerhalb von Computer- und Konsolenspielen als sehr ähnlich und formuliert 5 Kategorien, welche das vorherrschende Rollenbild von Frauen innerhalb von Computer- und Konsolenspielen widerspiegeln.²⁵

- Frauen als schöne Kriegerinnen
- Frauen als Objekte männlicher Begierde
- Frauen als völlig hirnlose Sexualwesen
- Frauen als schmückendes Beiwerk für männliche Helden
- Frauen als schön aber dumm

Zur näheren Erläuterung werden an einigen exemplarisch ausgewählten Computerspielen die gängigen Rollenbilder von weiblichen Identifikationsfiguren in Computer- und Konsolenspielen nachgezeichnet.²⁶

²³ vgl. ebd. Seite 66

²⁴ vgl. **Rosenstingl Herbert**: Lara Croft, Zigeuner und die Sing Stars. Über Stereotype in Computerspielen. In: **Sir-Peter-Ustinov-Institut (Hrsg.)**: Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien. Wien: Braumüller. 2007. Seite 96

²⁵ vgl ebd.

²⁶ vgl ebd.

- Frauen als schöne Kriegerinnen

Die relativ selten vorzufindenden Heldinnen in Computer- und Konsolenspielen werden oft ähnlich skizziert. Eine auf sich allein gestellte Heldin versucht sich oder andere Personen aus einer prekären Situation zu befreien. Dabei wird sie jedoch relativ häufig auf äußerliche Merkmale und knappe Kleidung reduziert und nur in Ausnahmefällen vielseitig und überzeugend dargestellt.²⁷

- Frauen als Objekte männlicher Begierde

Frauen und ihr Verhalten werden innerhalb dieser Kategorie sehr einseitig dargestellt. In erster Linie sind solche Spiele gespickt mit zweideutigen Anzüglichkeiten und extrem weiblich dargestellten Spielfiguren. Ziel ist es häufig, eine Frau für den männlichen Hauptdarsteller zu finden, damit sie anschließend zur Befriedigung seiner Phantasien und Wünsche zur Verfügung steht.²⁸

- Frauen als völlig hirnlose Sexualwesen

Bei Spielen dieser Art werden Frauen und ihre gesellschaftliche Rolle absolut auf Äußerlichkeiten reduziert und dies zusätzlich in einer wenig wertschätzenden Art und Weise. Gewissermaßen werden Frauen hier als dümmliche Objekte dargestellt, die ihre Geschlechtsorgane zur Schau stellen und nur durch ihre willenlose Verfügbarkeit in sexueller Hinsicht in der Spielhandlung erscheinen.²⁹

- Frauen als schmückendes Beiwerk für männliche Helden

In vielen Spielen stehen einem männlichen Helden oftmals verschiedene Frauen zur Seite. Diese tragen jedoch wenig zur Lösung von Problemen bzw. zur Erreichung des Spielzieles bei.³⁰ Häufig ist gerade das Befreien der weiblichen Randfigur Ziel des Spieles (wie zB: in der Super-Mario-Serie) und somit auch das Ende des Spieles erreicht, sobald sich Held und Protagonistin in die Arme fallen.³¹

²⁷ vgl ebd.

²⁸ vgl ebd.

²⁹ vgl ebd.

³⁰ vgl. ebd.

³¹ vgl ebd.

- Frauen als schön aber dumm

Hierbei handelt es sich oft um Spielfiguren, die makellos und überproportional dargestellt werden. Knappe und tief ausgeschnittene Kleidung in auffallenden Farben und Formen sind vorrangig. In Spielen werden solche Charaktere auch dementsprechend lasziv und unpersönlich eingeführt.³²

Anders als Ulrich Dittler betrachtet Monika Seidl diesen Untersuchungsgegenstand. Sie beschäftigt sich in Ihrem Text *„Slash Sit und andere Geschichten zum Sitzen. Geschlechtsstereotypen in Bildmedien und Computerspielen und ihre Untersuchung im Fremdsprachenunterricht“*³³ ausgiebig mit der Thematik des Aussehens und Verhaltens überwiegend weiblicher Avatare in Computer- und Konsolenspielen. Nach Seidl vereinen viele der populären weiblichen Kriegsheldinnen in Computer- und Konsolenspielen maskuline und feminine Eigenschaften und Merkmale in sich.³⁴ Weibliche Avatare im Actiongenre tragen häufig voluminöse Rüstungen. *„In der Schulterpartie sind diese Damen ganz Mann, in der Taille und Hüfte ganz Frau.“*³⁵ Der Schein trügt, wenn bei einer ersten oberflächlichen Betrachtung der Darstellung weiblicher Geschlechterrollen beobachtet werden kann, dass sich ein neues, verändertes Frauenbild etabliert, denn manche althergebrachten Stereotype erweisen sich als resistenter, als beim ersten Blick ersichtlich scheint.³⁶

Eine oftmals mit Weiblichkeit verbundene Haltung ist das Sitzen.³⁷ Auch wenn dies nur sehr selten in Computer- und Konsolenspielen zu beobachten ist, da Avatare nur in wenigen Fällen eine sitzende Haltung einnehmen, um beispielsweise Energie, Gesundheit oder Kraft zu tanken, ist hierbei festzustellen, dass auch hier überwiegend Geschlechtsstereotype bedient werden.³⁸ Männer werden in einer breitbeinigen Sitzposition präsentiert. *„Frauen in martialischen Rüstungen, die ihre Schultern aufs Männlichste erweitern, setzen sich, vom Spiel vorgegeben, mit eng aneinander gepressten Beinen nieder und wirken durch die Inkohärenz von*

³² vgl. ebd.

³³ **Seidl Monika:** *Slash Sit und andere Geschichten zum Sitzen. Geschlechtsstereotypen in Bildmedien und Computerspielen und ihre Untersuchung im Fremdsprachenunterricht.* In: **Luca Renate, Helene Decke-Cornill (Hrsg.):** *Jugend – Film – Gender. Medienpädagogische, bildungstheoretische und didaktische Perspektiven.* Stuttgart: ibidem-Verlag, 2010. Seite 123ff

³⁴ ebd. Seite 132

³⁵ ebd.

³⁶ vgl. ebd.

³⁷ vgl. ebd. Seite 54

³⁸ vgl. ebd. Seite 132

*hypertrophierten Kennzeichen von Männlichkeit und sittsamem Sitzen lächerlich.*³⁹ Männer expandieren also und Frauen machen sich schmal.⁴⁰ Somit konstatiert Monika Seidl, dass eine oberflächliche Veränderung des weiblichen Rollenbildes in Computer- und Konsolenspielen, aber folglich vielleicht auch in unserer Gesellschaft, bei genauerer Betrachtung nur im Groben stattfindet und es im Detail noch ganz anders aussieht. Denn *„[a]uch wenn spektakuläre kämpferische Frauen aktiv im Mittelpunkt des Geschehens stehen, so verstecken sich in Details, wie in der sexualisierenden Kleidung oder eben in der kulturellen Praxis des Sitzens, doch die althergebrachten dominanten Normen, die den Männern mehr Platz und damit Macht geben.“*⁴¹ Diese Thematik muss Seidl zufolge aufgezeigt und bewusst gemacht werden. Kinder und Jugendliche könnten somit mit einem ihrer Lebenswelt entsprechenden Medium schematische Rollenbilder erkennen lernen und durch Reflexion des Erarbeiteten ihren Blick für stereotype Inhalte schärfen.⁴²

*„Die auf dieser Basis gezeichneten Geschlechterrollen stellen Frauen, wie an einigen exemplarischen Spielprogrammen gezeigt werden konnte, oft in einer Reduktion auf ihre geschlechtlichen Merkmale dar [...] Dennoch hängt es bei der Darstellung von Frauen, äußerlich und ebenso in ihrer Ausdrucksvielfalt nur zu einem geringen Teil von den technischen Möglichkeiten ab, welchen Stempel, d.h., welches Rollenverständnis man(n) ihnen in Spielprogrammen zugesteht.“*⁴³ Bereits aufgrund technischer Begrenzungen unterscheidet sich die Darstellung von Personen in Computer- und Konsolenspielen in vielen Punkten von der Wahrnehmung der Menschen in der Wirklichkeit.⁴⁴ Vor allem die Darstellung von Charaktereigenschaften und Rollenverhalten kann in Computer- und Konsolenspielen nur begrenzt realitätsgetreu nachgestellt werden, denn speziell die Darstellung von Mimik und Gestik findet nur in sehr reduziertem Maße statt. Emotionen können überhaupt nur durch verbale und textliche Inhalte vermittelt werden.⁴⁵ Da *„das Bild der im Spiel gesteuerten Identifikationsfiguren [...] stark nahezu ausschließlich von der Außenansicht der Figuren geprägt ist“*⁴⁶, ist also

³⁹ ebd. Seite 134

⁴⁰ vgl. ebd. Seite 135

⁴¹ ebd. Seite 133

⁴² vgl. ebd. Seite 138

⁴³ **Dittler Ullrich:** Frauen und Computerspiele (Teil 2). Frauen und weibliche Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. Jugend-Medien-Schutz-Report 4/95. Aus dem Internet am 21.06.2010: <http://snp.bpb.de/index2.html>

⁴⁴ vgl. **Dittler Ullrich:** Frauen und Computerspiele (Teil 2). Frauen und weibliche Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. Jugend-Medien-Schutz-Report 4/95. Aus dem Internet am 21.06.2010: <http://snp.bpb.de/index2.html>

⁴⁵ vgl. ebd.

⁴⁶ ebd.

eine zusätzliche auditive Untermalung notwendig, um Charakteristika zumindest bedingt deutlich machen zu können.

Zusätzlich ist die Darstellung von Frauen und weiblichem Verhalten in Computer- und Konsolenspielen oftmals negativ besetzt ⁴⁷ und es scheint, dass bei verschiedenen Spielen darauf gesetzt wird, mit knapp bekleideten Frauen und klischeehaften Handlungen die Spielenden ebenso anzuziehen, wie durch die Spielsituation selbst. Diese Aufbereitung geschlechts-spezifischer Merkmale spiegelt in gewisser Weise, wenn auch übertrieben, die gesellschaftliche Sichtweise bestimmter Aspekte wieder.⁴⁸ Oftmals entsprechen Aufgabenstellung und Tätigkeiten im Spiel Stereotypen, die in der Gesellschaft überwiegend als weiblich attribuiert werden.⁴⁹ Daher ist die geschlechtsspezifische Aufbereitung von Videospielen auch in den pädagogischen Blick geraten. Diane Carr weist darauf hin, dass solchen das Geschlecht einschränkenden Einstellungen und Meinungen durch eine Erziehung, die das Thema problematisiert und Gleichheit und Gleichberechtigung fokussiert, vorgegriffen werden kann.⁵⁰ Sie vertritt ebenfalls die Meinung, dass die äußerliche Erscheinung von weiblichen Avataren möglicherweise dafür verantwortlich ist, dass Mädchen und Frauen von Computer- und Konsolenspielen nicht angesprochen werden.⁵¹ Über lange Zeit waren Frauen in Computer- und Konsolenspielen nur als Trophäen, Preise oder Ziele eingebaut und hatten mit dem direkten Spielverlauf nicht das Geringste zu tun.⁵² Dies hat sich mittlerweile zwar verändert, da auch aktive Heldinnen in die Spielhandlung eingreifen oder diese ganz beherrschen, jedoch ist die äußerliche Erscheinung von Spielfiguren weiterhin oftmals auf extreme Weiblichkeit ausgelegt.

Sowohl Aussehen als auch Tätigkeiten von weiblichen Spielfiguren und Avataren in Computer- und Konsolenspielen haben einen Bezug zur Realität. Dementsprechend wichtig ist es, vorurteilsbehaftete Darstellungen und Genderthematiken aufzuzeigen und zu besprechen.⁵³ Medienpädagogische

⁴⁷ vgl. **Rosenstingl Herbert:** Lara Croft, Zigeuner und die Sing Stars. Über Stereotype in Computerspielen. In: **Sir-Peter-Ustinov-Institut (Hrsg.):** Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien. Wien: Braumüller. 2007. Seite 96

⁴⁸ vgl. **Carr Diane:** Games and Gender. In: **Carr Diane, Buckingham David, Burn Andrew, Schott Gareth:** Computer games. Text, narrative and play. Polity Press. 2006. S. 162

⁴⁹ vgl. **Rosenstingl Herbert:** Lara Croft, Zigeuner und die Sing Stars. Über Stereotype in Computerspielen. In: **Sir-Peter-Ustinov-Institut (Hrsg.):** Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien. Wien: Braumüller. 2007. Seite 99

⁵⁰ vgl. **Carr Diane:** Games and Gender. In: **Carr Diane, Buckingham David, Burn Andrew, Schott Gareth:** Computer games. Text, narrative and play. Polity Press. 2006. S. 162

⁵¹ vgl. ebd. S. 163

⁵² vgl. ebd. S. 162

⁵³ vgl. **Rosenstingl Herbert:** Lara Croft, Zigeuner und die Sing Stars. Über Stereotype in Computerspielen.

Kompetenz heißt in diesem Zusammenhang also, ein Bewusstsein für die eigene Identität zu entwickeln und mit Stereotypen in Computer- und Konsolenspielen bewusst umzugehen.⁵⁴ Computerspiele sollten *„jedenfalls hinsichtlich der Genderaspekte Thema einer vorurteilsbewussten (medien-)pädagogischen Auseinandersetzung sein.“*⁵⁵ Es geht also auch darum, dass die Spielentwickler Einfluss darauf nehmen, wie Frauen in Computer- und Konsolenspielen dargestellt werden und welche Handlungsmöglichkeiten den weiblichen Avataren zur Verfügung stehen. Daher erscheint es medienpädagogisch wichtig, solche stereotypen Darstellungen zum Thema zu machen und auch die Spielenden dazu anzuregen, darüber zu reflektieren.

Wenn jedoch von der optischen Aufbereitung von Spielfiguren in Computer- und Konsolenspielen, ihrem Aussehen und Verhalten die Rede ist, ist eine weitere Unterscheidung maßgeblich. Sabina Misoch konstatiert den Unterschied zwischen sogenannten „geschlossenen“ Avataren und jenen, die als „offen“ bezeichnet werden.⁵⁶ Geschlossene Avatare sind ihr zufolge jene, die vom Spiel vorgegeben sind und die man als Spielender bzw. Spielende nicht beeinflussen kann. Offene Avatare hingegen können von den SpielerInnen selbst gestaltet und entworfen werden. Diese Unterscheidung ist insofern von Bedeutung, da sich die Analyse von Spielfiguren auf geschlossene Avatare beschränken sollte, denn offene Avatare werden von den Spielenden selbst kreiert und sollten somit keinem Urteil von außen unterworfen werden.

Diese Arbeit bezieht sich ausschließlich auf geschlossenen Avatare, die vom Spiel vorbestimmt und vom Spieler bzw. der Spielerin nicht verändert werden können. Die Hersteller der zu untersuchenden Spiele haben das Aussehen und auch die Möglichkeiten der Handlungen und Aktivitäten vorbestimmt und der/die Spielende kann nur mit dem Gegebenen agieren und die Spielhandlung vorantreiben und das Spielziel nur innerhalb dieser vorgegebenen Grenzen erreichen.

In: **Sir-Peter-Ustinov-Institut (Hrsg.):** Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien. Wien: Braumüller. 2007. Seite 104

⁵⁴ vgl. ebd.

⁵⁵ ebd. Seite 91

⁵⁶ vgl. **Misoch Sabina:** Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: **Hugger Kai-Uwe (Hrsg.):** Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS-Verlag. 2010. Seite 175f

2.1. Forschungslücke und Fragestellung

Anders als in den aufgezeigten wissenschaftlichen Arbeiten, in denen es überwiegend um Avatare im Allgemeinen und deren gesellschaftliche, virtuelle und reale Rolle geht bzw. um mögliche Gründe, weshalb es mehr männliche als weibliche Computer- und Konsolenspieler gibt, beschäftigt sich diese Arbeit speziell mit dem Thema der Darstellung der Frau. Welche Frauenbilder werden in unserer Gesellschaft beobachtet? Welche Attribute und Charakteristika werden dem weiblichen Geschlecht zugeschrieben? Wie wird die Rolle der Frau wahrgenommen? UND: Wie stellt sich dies in Computer- und Konsolenspielen dar?

Wie bereits deutlich wurde, handelt es sich hierbei um eine medienpädagogische Arbeit, die sich auf die Thematik der Computer- und Konsolenspiele konzentriert. Daher liegt das Hauptaugenmerk auf der Frage nach dem Frauenbild in Computer- und Konsolenspielen. Wie werden Frauen im Computerspiel dargestellt? Wie werden Frauen graphisch aufbereitet und dargestellt? Welche Attribute und Eigenschaften werden weiblichen Avataren zugeteilt? Kann eine Verbindung zwischen Frauen im Alltag und weiblichen Spielfiguren im Computerspiel hergestellt bzw. aufgezeigt werden?

Um diesen Fragen nachzugehen, ist es vorerst notwendig Einblick in unterschiedliche Spielwelten zu gewinnen und die Darstellung von weiblichen Avataren innerhalb von diversen Spielinhalten zu untersuchen. Dabei konzentriert sich die Untersuchung auf folgende Fragestellung:

Wie wird die Rolle der Frau im Computerspiel dargestellt?

- Kommen weibliche Figuren im Spiel vor?
- Wie ist die weibliche Figur gestaltet (optische Darstellung)?
- Welche Aufgaben sind von den weiblichen Figuren innerhalb des Spieles zu erledigen? (Verhalten)
- Steht die Darstellung der Frauenrollen im Computerspiel in Zusammenhang mit der gesellschaftlichen Geschlechterrolle?

Den erläuterten Fragen liegt die Hypothese zugrunde, dass es einen Zusammenhang zwischen den wahrgenommenen Frauenrollen im alltäglichen Leben und den charakteristischen Merkmalen von weiblichen Avataren in Computer- und Konsolenspielen gibt. Es soll untersucht werden, ob die im Spiel erlebten Eigenschaften von femininen Figuren auch in unserer Gesellschaft auftauchen und ob Spiele ein Spiegel für die Frauenrolle im Alltag sein könnten.

Demzufolge lautet das Thema dieser Diplomarbeit wie folgt:

„DAS FRAUENBILD IN COMPUTERSPIELEN“

*Eine Untersuchung der Darstellung von weiblichen Rollenbildern in
Computer- und Konsolenspielen an 3 Beispielen*

2.2. Aufbau der Arbeit

Im Folgenden wird der Aufbau der Arbeit dargestellt, um die zu untersuchenden Aspekte dieser Analyse kurz vorzustellen und einen Überblick über die kommenden Kapitel zu erhalten.

Im ersten Kapitel wird die Rolle der Frau thematisiert. Zuerst wird kurz skizziert, wie das weibliche Geschlecht im Alltag beschrieben wird. Dabei wird Bezug auf mehrere Studien genommen, in denen als typisch erachtete weibliche Verhaltensweisen thematisiert werden. Die Aussagen bzw. schriftlichen Antworten der befragten Probanden wiesen viele Ähnlichkeiten auf, was auf gesellschaftlich fest verankerte Stereotypen schließen lässt. Daher scheinen die gesammelten Ergebnisse geeignet, um die geschlechtlichen Rollenbilder und dabei vor allem die weiblichen Rollen als Bezugspunkt heranzuziehen, um diese mit weiblichen Geschlechterrollen in Computer- und Konsolenspielen zu vergleichen und eventuelle Überschneidungen aufzudecken.

Im nächsten Abschnitt geht es um die methodische Vorgangsweise, die in dieser Arbeit zum Einsatz kommt. Es wird auf die Theorie der Cultural Studies Bezug genommen, welche die Grundlage für diese qualitative Untersuchung darstellt. Die Theorie der Cultural Studies stellt keine eindeutige Methode dar, es handelt sich viel mehr um eine bestimmte Perspektive. Computer- und Konsolenspiele werden

als kulturelle Erscheinung gesehen, die einerseits die Gesellschaft widerspiegeln und andererseits unsere Kultur prägen. Die moderne Spielkultur wird im Kontext der Gesellschaft betrachtet, sodass die Kultur als Ganzes in den Blick kommt. Es wird deutlich, was innerhalb dieses Gebietes Einfluss und Bedeutung hat. Nicht nur die Kultur im Allgemeinen kann unser tägliches Leben beeinflussen, sondern auch, oder vor allem, die kulturellen Interessen des Einzelnen können Veränderungen innerhalb der Gesellschaft auslösen.

Ein weiterer Schritt wird es sein, sich mit bestimmten Computer- und Konsolenspielen auseinanderzusetzen. Dabei beziehe ich mich überwiegend auf das Spielen als Methode, da unterschiedliche Spiele zuerst von mir persönlich durchgespielt, die gemachten Beobachtungen zusammengefasst und die observierten Frauenrollen herausgearbeitet und analysiert werden. Dementsprechend werden drei Computer- bzw. Konsolenspiele zuerst inhaltlich erfasst und anschließend auf die enthaltenen Frauenbilder untersucht.

Im Anschluss werden die dargestellten Geschlechterrollen analysiert und den im ersten Kapitel erarbeiteten Frauenrollen im Alltag gegenübergestellt. Es soll deutlich werden, ob ein Wiedererkennungswert der in Computer- und Konsolenspielen dargestellten Frauenbilder in der Alltagsgesellschaft erkennbar ist, oder umgekehrt.

Abschließend sollen die Ergebnisse interpretiert und auf die zu Beginn der Arbeit gestellten Fragen bezogen werden. Außerdem soll aufgezeigt werden, inwiefern diese Untersuchung medienpädagogisch relevant erscheint. In einem Fazit soll abschließend eine mögliche Perspektive bezüglich des Umganges mit solchen Inhalten aufgetan werden.

3. Geschlecht und Rolle

Um mit dem Begriff der weiblichen Geschlechterrolle weiter arbeiten zu können, ist es notwendig zuvor zu klären, was mit dem Begriff der gesellschaftlichen Rolle überhaupt gemeint ist. Das Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik definiert die gesellschaftliche Rolle als *„die Summe von Erwartungen an das soziale Verhalten eines Menschen, der eine bestimmte soziale Position innehat. Ein gesellschaftlich bereitgestelltes Verhaltensmuster, das erlernt und von einer Person in einer bestimmten Situation gewählt und ausgeführt werden kann bzw. werden muss.“*⁵⁷ Es kann also gesagt werden, dass es gewisse Werte und Normen innerhalb unserer Gesellschaft gibt, die beeinflussen, welche Verhaltensregeln für wen in welchen Situationen gelten und welche Handlungen von welchen Individuen an den Tag gebracht werden sollten bzw. erwartet werden. Dies kann allerdings auch umgekehrt betrachtet werden. Die Rolle, die einer Person zugeschrieben wird, hängt auch maßgeblich vom Verhalten der Menschen ab. Wie setzen wir unseren Körper ein, welche Kleidung tragen wir oder welches Verhalten legen wir an den Tag? Diese Attribute beeinflussen stark die Art und Weise, wie wir uns selbst wahrnehmen bzw. darstellen wollen.⁵⁸ Unsere Verhaltensweisen beeinflussen aber auch den Eindruck, den wir bei anderen hinterlassen und die Art und Weise, wie wir auf unsere Mitmenschen wirken. Vor allem geschlechtsspezifische Zuschreibungen werden von Körperhaltung und Verhaltensweisen mitbestimmt.⁵⁹

Bereits seit Jahrzehnten wird in Kunst und Kultur den Männern oft mehr Raum zugeschrieben, während Frauen meist weniger Platz einnehmen. Dies zeigt sich oft dadurch, dass männlichen Figuren ein größerer Aktionsraum zugeteilt wird. Dies kann auch als Macht ausgelegt werden, da es den maskulinen Akteuren ermöglicht wird, den Aktionsraum zu verlassen, wenn sie wollen.⁶⁰ Die Gelegenheit der Bewegungsfreiheit wird weiblichen Figuren in kulturellen Werken nur sehr beschränkt ermöglicht.⁶¹ Überwiegend werden Frauen sitzend dargestellt, was den Eindruck der Bewegungsunfähigkeit erweckt. Dadurch wirken feminine Gestalten

⁵⁷ Lexikon für Psychologie und Pädagogik: Definition von Rolle: Aus dem Internet, am 10.09.2012: <http://lexikon.stangl.eu/606/rolle/>

⁵⁸ vgl. **Seidl Monika:** Von richtigen Männern und richtigen Frauen. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: **Sohns Jan-Arne, Utikal Rüdiger (Hrsg.):** Popkultur trifft Schule. Bausteine für eine neue Medienerziehung. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag. 2009. Seite 48

⁵⁹ vgl. ebd. Seite 48

⁶⁰ vgl. ebd. Seite 53

⁶¹ vgl. ebd. Seite 54

eher passiv und starr.⁶² Auch in Bezug auf Aussehen und Bekleidung können ähnliche Beobachtungen festgemacht werden. Während bei Männern der Kleiderraum annähernd dem Körperraum entspricht und sie dadurch leichter den ihnen zugeschriebenen Raum für sich in Anspruch nehmen können, sind Frauen durch voluminöse und beengende Kleidung in ihrem Bewegungsraum eingeschränkt.⁶³

*„Kleidung und die Art, wie Körpergrenzen durch Kleidung verändert werden, spiegeln ganz deutlich gesellschaftliche Frauen- und Männerrollen.“*⁶⁴ Vor allem Frauen scheinen besonders offen für die Ausdrucksmöglichkeit durch Kleidung und Stil zu sein. Dies thematisiert bereits Georg Simmel in seinem Beitrag „Frauen und die Mode“, welcher in der Monatszeitschrift für Literatur, Musik, Kunst und Kultur im Jahre 1908 erschienen ist.⁶⁵ Ihm zufolge möchte jedes Individuum seinen Platz innerhalb der Gesellschaft finden, wobei ein rechtes Maß an Individualisierung und auch an Verschwinden in der Menge ermöglicht werden sollte.⁶⁶ Vor allem Frauen, die durch ihren Platz innerhalb der gesellschaftlichen Rangordnung im letzten Jahrhundert überwiegend dazu gezwungen waren sich unterzuordnen, nutzen gerne die Möglichkeit der Ausdrucksform durch die Mode, um sich einerseits innerhalb einer Gruppe zu positionieren zu können, aber andererseits auch ihrer eigenen Persönlichkeit Ausdruck zu verleihen.⁶⁷ Selbst wenn sich in den letzten Jahrzehnten vor allem das Frauenbild in unserer Gesellschaft mehrmals gewandelt hat, ist zu erkennen, dass die jeweils zeitgemäße Mode die aktuelle Geschlechterrolle widerspiegelt bzw. diese unterstreicht.⁶⁸

⁶² vgl. ebd. Seite 54

⁶³ vgl. ebd. Seite 54

⁶⁴ ebd. Seite 55

⁶⁵ vgl. **SIMMEL Georg:** Die Frau und die Mode. In: WALDEN Herwarth (Hrsg.): Das Magazin. Monatszeitschrift für Literatur, Musik, Kunst und Kultur. Nr. 5, 1908, Seite 82f, aus dem Internet, am 10.09.2012: http://www.modetheorie.de/fileadmin/Texte/s/Simmel-Die_Frau_Mode_1908.pdf

⁶⁶ vgl. ebd.

⁶⁷ vgl. ebd.

⁶⁸ vgl. **Seidl Monika:** Von richtigen Männern und richtigen Frauen. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: **Sohns Jan-Arne, Utikal Rüdiger (Hrsg.):** Popkultur trifft Schule. Bausteine für eine neue Medienerziehung. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag. 2009. Seite 55f

3.1. Die Rolle der Frau

Um die heutige Rolle der Frau in modernen Gesellschaften darstellen zu können, sollte zu den Anfängen zurückgegangen werden. Die ursprüngliche Frauenforschung wurde deutlich von der Frauenbewegung in den 60er-Jahren geprägt und beschäftigte sich überwiegend mit Diskriminierung, Ungleichbehandlung, Benachteiligung und Hierarchisierung.⁶⁹ Erst in den 80er-Jahren rückten die Unterschiede zwischen femininen und maskulinen Charakteristika in den Vordergrund und es ging nicht nur darum, Frauen an Männer anzugleichen, sondern typisch weibliche Attribute in den Blick zu nehmen.⁷⁰ Es wird bei diesbezüglichen Untersuchungen deutlich, dass sich eine geschlechterbezogene Arbeitsteilung durchgesetzt hat, bei der dem weiblichen Geschlecht eher die häuslichen Aufgaben zugetragen werden⁷¹ und Frauen mit Eigenschaften wie *„Intuition, Geduld, Emotionalität, Selbstbeschränkung bzw. Harmoniebereitschaft“*⁷² beschrieben werden. Im weiteren Diskurs wird zwischen „Sex“, dem biologischen Geschlecht, und „Gender“, dem sozialen Geschlecht, unterschieden.⁷³ Bei dieser Sichtweise wird dem sozialen Geschlecht eher die Verhaltensebene zugeschrieben, während dem biologischen Geschlecht körperliche Kriterien und die äußere Erscheinung zugehören.⁷⁴ Zusätzlich wird konstatiert, dass das soziale Geschlecht als Konstruktion verstanden werden kann, die durch soziale Interaktionen hergestellt und auch durch solche aufrechterhalten wird.⁷⁵ Geschlecht bildet sich aus vorangegangenen Erfahrungen und Erlebnissen heraus und geht über unsere sozialen Interaktionen hinaus.⁷⁶ Man könnte also sagen, dass sich Rollenbilder und -verhalten nicht nur aus alltäglichen Interaktionen ableiten, sondern auch durch wiederholtes Erleben gefestigt und auch weitergegeben werden und aufrechterhalten bleiben. Geschlecht ist folglich *„einer ständig wiederholenden Herstellung unterworfen [...]“*⁷⁷ Ansatzpunkt eines solchen Blickwinkels ist, *„Geschlecht nicht als etwas Gegebenes, sondern selbst als etwas Erklärungsbedürftiges zu*

⁶⁹ vgl. **BRINKMANN Tanja Marita**: Die Zukunft der Mädchenarbeit. Innovationspotenziale durch neuere Geschlechtertheorien und Ungleichheitsforschung. Münster: UNRAST-Verlag: 2006. Seite 12f

⁷⁰ vgl. ebd. Seite S. 13

⁷¹ vgl. ebd. Seite 13

⁷² ebd. Seite 13

⁷³ vgl. ebd. Seite 18

⁷⁴ vgl. ebd. Seite 21

⁷⁵ vgl. ebd. Seite 18

⁷⁶ vgl. ebd. Seite 26

⁷⁷ ebd. Seite 40

verstehen.⁷⁸ Geschlecht ist also keine Eigenschaft, sondern eine soziale Konstruktion, die sich täglich neu darstellt.⁷⁹ Man könnte also sagen, dass sich bestimmte Verhaltensweisen innerhalb einer Gemeinschaft bilden, die immer wieder bestätigt und auch weitergegeben werden. In unserer Gesellschaft haben sich gewisse Regeln eingebürgert, die den Ablauf sozialer Interaktionen steuern und ihnen einen Rahmen geben.⁸⁰ Innerhalb dieser Rahmenbedingungen finden wir unsere Position und handeln in gewisser Weise so, wie es von uns erwartet wird.⁸¹ Auch die Kategorisierung des Geschlechtes ist ein zentrales Ordnungsprinzip, das innerhalb unserer Gesellschaft von gewissen Regeln schematisiert wird.⁸²

*„Bis ins 18. Jahrhundert galt die Frau als ‚weniger gut gelungene Version‘ eines Mannes“*⁸³ Dies fand auch in der gesellschaftlichen Ordnung Ausdruck, da *„das ‚Männliche‘ als das Allgemeine, Universale, die Norm, das Individuelle, das Schöpferische konstituiert wurde, das ‚Weibliche‘ demgegenüber als das Besondere, das Andere, [...]“*⁸⁴ Diese Einstellung blieb für längere Zeit aufrecht und es wurde zwischen den Geschlechtern auf eine Art und Weise differenziert, *„die den Frauen ausschließlich den privaten, häuslichen, reproduktiven Bereich als ihrem Wesen entsprechendes Metier zugestand“*⁸⁵ Dementsprechend war eine Basis dafür geschaffen, Frauen aus öffentlichen Belangen auszuschließen.⁸⁶ Erst zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurden gesellschaftliche Veränderungen wahrnehmbar und es ergaben sich *„Verschiebungen in den Inhalten der als ‚weiblich‘ oder ‚männlich‘ konzipierten Eigenschaften“*.⁸⁷ Ende der 90er-Jahre verbreiteten sich vermehrt die Theoreme „Gender Mainstreaming“ bzw. „Managing Diversity“, wobei sich beide Ansätze unter anderem vermehrt auf die Nutzung weiblicher Potentiale konzentrieren.⁸⁸

⁷⁸ ebd. Seite 8

⁷⁹ ebd. Seite 8

⁸⁰ vgl. **MOSER Andrea:** Kampfzone Geschlechterwissen. Kritische Analyse populärwissenschaftlicher Konzepte von Männlichkeit und Weiblichkeit. Wiesbaden: VS Verlag; 2010. Seite 21

⁸¹ vgl. ebd. Seite 21

⁸² vgl. ebd. Seite 22

⁸³ ebd. Seite 25

⁸⁴ ebd. Seite 26

⁸⁵ ebd. Seite 29

⁸⁶ ebd.

⁸⁷ ebd. Seite 27

⁸⁸ vgl. ebd. Seite 30

Heute wird oftmals von einer Modernisierung der Geschlechterverhältnisse gesprochen, die durch die Angleichung des Bildungsniveaus dazu geführt hat, dass Geschlechterkategorien deutlich an Bedeutung verloren haben.⁸⁹ Nichtsdestotrotz ist ebenfalls zu erkennen, dass tief verankerte Traditionen und Sichtweisen nach wie vor weitergetragen werden und somit eine stete Vor-und-Zurück-Bewegung zu verfolgen ist.⁹⁰ Dies könnte also bedeuten, dass in Gesellschaften verankerte Vorurteile und Stereotype nach wie vor Platz finden, aber manchmal in stärkerem Ausmaß und manchmal in geringerer Intensität ausgesprochen und gelebt werden.

Geschlechterstereotype zeigen einerseits auf, dass Menschen aufgrund ihres Geschlechts verschiedene Eigenschaften zugeschrieben werden und verweisen andererseits darauf, dass mit solchen Zuschreibungen ein bestimmtes Verhalten von Männern bzw. Frauen erwartet wird.⁹¹ Diese erwarteten Verhaltensweisen können sich auch in unterschiedlichen Darstellungsformen von Geschlechterrollen widerspiegeln. Waltraud Cornelißen beschreibt in ihrem Beitrag „Die Geschlechtsspezifische Rezeption von Männer- und Frauenbildern im deutschen Fernsehen“ die vorherrschende Frauenrolle in westlichen Gesellschaften damit, dass Frauen überwiegend mit mangelndem Durchsetzungsvermögen und findiger Diplomatie ausgestattet wären.⁹² Frauen werden im Allgemeinen als passiv, abhängig, ratlos, schutzbedürftig und angepasst charakterisiert, während Männer als aktiv, selbstständig, mächtig und unangepasst dargestellt werden.⁹³ Ein „ganzer Mann“ ist verantwortungsvoll, fürsorglich und ein Eroberer.⁹⁴ Im Gegensatz dazu ist eine „echte Frau“ mit Eigenschaften wie Empathie, sowie menschlichem und diplomatischem Geschick gekennzeichnet.⁹⁵

Solche Charakterisierungen scheinen nur schwer überwindbar, da sie, wie zuvor erläutert, sich vermeintlich im Bewusstsein unserer Gesellschaft fest verankert haben und dort über Generationen hinweg immer wieder bestätigt oder nach wie vor weitergegeben bzw. vorgelebt werden. So gesehen kann die Darstellung von

⁸⁹ vgl. ebd. Seite 53

⁹⁰ vgl. ebd. Seite 54f

⁹¹ vgl. **Eckes Thomas**: Geschlechtsstereotype: Frau und Mann in sozialpsychologischer Sicht. Herbolzheim: Centaurus Verlag. 2003². Seite 11

⁹² vgl. **Cornelißen Waltraud**: Die Geschlechtsspezifische Rezeption von Männer- und Frauenbildern im deutschen Fernsehen. In: **Angerer Marie-Luise, Dorer Johanna (Hg.)**: Gender und Medien. Theoretische Ansätze, empirische Befunde und Praxis der Massenkommunikation: ein Textbruch zur Einführung. Wien: Braumüller, 1994. Seite 184

⁹³ vgl. ebd. Seite 181

⁹⁴ vgl. ebd. Seite 184

⁹⁵ vgl. ebd. Seite 184

Rollenbildern, egal ob männliche oder weibliche, berufliche oder private, gewöhnliche oder abweichende Rollen, innerhalb der medialen Berichterstattung bzw. der Unterhaltungsmedien als Spiegel unserer Gesellschaft betrachtet werden. Computer- und Konsolenspiele stellen hierbei keine Ausnahme dar. Es stellt sich nun die Frage, ob vorherrschende Geschlechterrollen und Verhaltensschemata bereits dermaßen in den Köpfen moderner westlicher Gesellschaften verankert sind, dass diese nicht mehr wegzudenken sind und somit die Medienwelt immer weiter prägen werden. Oder ob durch die immergleiche Darstellung von Frauen- und Männerbildern in den Medien diese Vorstellungen von Geschlechterrollen weiter verhärtet und an junge Generationen das immergleiche Bild weitergibt.

Im Folgenden werden nun die drei zuvor erwähnten weiblichen Rollen, die im täglichen Leben beobachtet werden können bzw. auch wahrgenommen werden, näher dargestellt. Dabei wird zuerst ein allgemeiner Aufriss der weiblichen Rolle im Alltag konzipiert und anschließend die drei Frauentypen genauer definiert.

3.2. Die Rolle der Frau im Alltag

In unserer Alltagswelt und auch in der alltäglichen Sprache herrschen gewisse Rollenklischees vor, welche sich in unserer Gesellschaft verankert haben. *„Frauen' und ,Männer' bilden zwei Kategorien, die im menschlichen Gedächtnis in bestimmter Weise repräsentiert sind“*⁹⁶ Dies kann so interpretiert werden, dass verschiedenen „Menschentypen“ bestimmte Verhaltensmuster und Charaktereigenschaften, sowie ein gewisses äußerliches Auftreten zugeschrieben werden. Im folgenden Kapitel soll nun deutlich gemacht werden, welche Sichtweisen bezüglich weiblichem Rollenverhalten sich innerhalb unserer modernen Gesellschaften ausgebildet haben. Wie wird die Frau wahrgenommen und beschrieben? Welche Handlungs- und Verhaltensweisen werden als typisch weiblich vernommen? Was erwartet man von einer Frau? Welche Eigenschaften und charakterlichen Züge werden Frauen zugeschrieben? Um diese und ähnliche Fragen zu beantworten, werden mehrere Untersuchungsergebnisse herangezogen und erläutert. Um eine grobe Einteilung vorzunehmen und einen Überblick zu ermöglichen werden im Folgenden 3 Frauentypen benannt:

⁹⁶ **Eckes Thomas:** Geschlechtsstereotype: Frau und Mann in sozialpsychologischer Sicht. Herbolzheim: Centaurus Verlag, 2003². Seite 17

- die Frau in der Arbeitswelt
- die Frau als Privatperson
- die Frau als Mutter

3.3. Die Frau in der Arbeitswelt

Bei verschiedenen Untersuchungen wird deutlich, dass die moderne Arbeitswelt nach wie vor von Männern dominiert wird.⁹⁷ Es gibt deutlich mehr Männer, die einer Vollzeitbeschäftigung nach gehen und prozentuell gesehen sind es eindeutig mehr weibliche Arbeitskräfte, die entweder nicht im Arbeitsleben stehen oder geringfügig beschäftigt sind.⁹⁸ Dabei wird außerdem deutlich, dass Frauen vermehrt Eigenschaften wie Kommunikationsfähigkeit, Kreativität und soziale Stärken zugeschrieben werden und Fähigkeiten wie technisches Geschick, oder naturwissenschaftliche Kenntnisse weniger als typisch weiblich wahrgenommen werden.⁹⁹ Weitere Charakteristika wie Verlässlichkeit, Selbstbewusstsein, Selbstständigkeit, Intelligenz und Ehrgeiz werden als notwendig erachtet, um beruflich erfolgreich zu sein.¹⁰⁰ Eine Studie der Arbeiterkammer Niederösterreich führte zu Tage, dass die Wahrnehmung verbreitet ist, Frauen haben durch die vermehrte Teilzeittätigkeiten weniger Aufstiegsmöglichkeiten und müssten im Berufsleben generell mehr Leistung erbringen, um erfolgreich zu sein und Karriere zu machen.¹⁰¹ Weiters wird in dieser Studie das Stereotyp bestätigt, dass es Aufgabe der Frau ist, sich um den Haushalt und die Kinder zu kümmern und erst im zweiten Schritt eine berufliche Karriere zu verfolgen sei.¹⁰² Somit benötigen Frauen, wie bereits erwähnt, soziale Eigenschaften, diplomatisches Geschick und Einfühlungsvermögen, um ihre Aufgaben adäquat zu

⁹⁷ vgl. **Magistrat der Stadt Wien (MA57) – Frauenbüro:** .Frauenbarometer 2003: Lebenssituation, Einstellungen, Bedürfnisse und Wünsche von Frauen in Wien. 2003; aus dem Internet, am 06.08.2012: <http://www.wien.gv.at/menschen/frauen/pdf/frauenbarometer03-teil2.pdf>

⁹⁸ vgl. ebd.

⁹⁹ vgl. ebd.

¹⁰⁰ vgl. ebd.

¹⁰¹ Vgl. **Arbeiterkammer Niederösterreich:** Grundlagen für die Frauenpolitik der AK Niederösterreich. Einstellungen & Belastungen. Kurzfassung der Ergebnisse der quantitativen Befragung. 2003; aus dem Internet, am 06.08.2012: http://www.gendernow.at/downloads/AKNOE_Studie_2003.pdf

¹⁰² vgl. ebd.

erfüllen.¹⁰³ Frauen seien passiv, emotional, schwach und fürsorglich, wie Ursula Müller in einem Ihrer Artikel herausarbeitet.¹⁰⁴ Weiters wird Frauen unterstützendes Verhalten, aber manchmal auch der Status als Sexobjekt zugeschrieben.¹⁰⁵ Einer solchen Stereotypisierung wollen moderne Frauen entgegenarbeiten und sind bemüht, sich durch Fleiß, Engagement, Eigenständigkeit und selbstständiges Arbeiten den öffentlichen Raum zu erkämpfen.¹⁰⁶

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sich berufstätige Frauen oftmals bewähren müssen und dies auch gesellschaftlich so wahrgenommen wird. Frauen in der Arbeitswelt sollten selbstbewusst auftreten, einiges an Wissen mitbringen und eigenständig arbeiten können, um beruflich erfolgreich zu sein und Karriere machen zu können.

Was ist nun aber mit anderen Eigenschaften und charakterlichen Merkmalen, die beobachtet und wahrgenommen werden. Da von einer Frau, die mit beiden Beinen fest im Berufsleben steht und Karriere machen will, nicht erwartet wird, fürsorglich, liebevoll und/oder emotional zu agieren, müssen diese Charakteristika für einen anderen Frauentyp ausschlaggebend sein. Nachstehend werden nun Eigenschaften von Frauen, die im privaten Leben als vorrangig erachtet werden, vorgestellt.

3.4. Die Frau als Privatperson

Bei der Darstellung des weiblichen Habitus in Medien können einige Merkmale festgemacht werden, die immer wiederkehrend beobachtet werden. Andrea Moser arbeitete in einer Untersuchung heraus, dass Frauen unter anderem als sehr gesprächig wahrgenommen werden.¹⁰⁷ Sie würden sich besser und variantenreicher ausdrücken und seien gute

¹⁰³ Vgl. ebd.

¹⁰⁴ vgl. **Müller Ursula:** Zwischen Licht und Grauzone: Frauen in Führungspositionen. 1999: aus dem Internet, am 06.08.2012: www.zeitschriftarbeit.de/docs/2-1999/mueller.pdf

¹⁰⁵ vgl ebd.

¹⁰⁶ vgl. **Lehnert Gertrud:** Geschlechtermoden. In: Burckhardt-Seebass Christine, Allweier Sabine Hrsg: Geschlechter-Inszenierungen. Erzählen, Vorführen, Ausstellen. Münster: Waxmann Verlag GmbH: 2003. Seite 12

¹⁰⁷ vgl. **Moser Andrea:** Kampfzone Geschlechterwissen. Kritische Analyse populärwissenschaftlicher Konzepte von Männlichkeit und Weiblichkeit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 2010. Seite 86

Zuhörerinnen.¹⁰⁸ Frauen seien weiters sehr harmoniebedürftig und gingen Auseinandersetzungen aus dem Weg.¹⁰⁹ Da Frauen persönliche Beziehungen sehr wichtig sind, investieren sie viel Zeit in diese und stellen gelegentlich auch die eigenen Bedürfnisse hinten an, um die Harmonie aufrecht zu erhalten.¹¹⁰ Zusätzlich zu privaten Kontakten und zwischenmenschlichen Beziehungen würde das Aussehen und die Wahl der Kleidung ebenfalls eine wichtige Rolle spielen.¹¹¹ Dabei diene „*das Streben nach einem schönen Körper und dem perfekten Aussehen [...] als Mittel zum Zweck*“,¹¹² um Beziehungen und sozialen Austausch zu erhalten.¹¹³ Eine weitere Eigenschaft die Frauen zugeschrieben wird, ist jene, viele Dinge gleichzeitig erledigen zu können.¹¹⁴ Dieses sogenannte „Multitasking“ kann sowohl im privaten, als auch im Berufsleben von Vorteil sein.¹¹⁵

Weiters seien Frauen weniger daran interessiert aggressive Handlungen zu setzen, da ihr großes Harmoniebedürfnis dies verhindere.¹¹⁶ Frauen würden in erster Linie beziehungsbewusst und nicht zielbewusst denken und würden somit kaum über eine logische und sachliche Denkstruktur verfügen, sondern seien primär intuitiv orientiert.¹¹⁷ „*Demgemäß seien Frauen im Handeln, Wahrnehmen, Bedürfen, Denken und Bewerten stets primär auf andere, deren Bedürfnisse, deren Wohlbefinden und deren Einstellung gegenüber den Frauen, bezogen.*“¹¹⁸ So gesehen sind Eigenschaften wie Fürsorge und Sensibilität im Leben einer Frau als viel wichtiger anzusehen als Durchsetzungsvermögen, Strukturiertheit und Selbstständigkeit, da die Herstellung von Harmonie und die Aufrechterhaltung von sozialen Beziehungen im Wertesystem der Frau vorrangig ist.¹¹⁹

Eine äußerst besondere Beziehung stellt seit jeher das Verhältnis zwischen einer Mutter und ihren Kindern dar. Frauen, die die Verantwortung für ihre

¹⁰⁸ vgl.ebd.

¹⁰⁹ vgl. ebd. Seite 87

¹¹⁰ vgl. ebd. Seite 88

¹¹¹ vgl. ebd. Seite 89f

¹¹² ebd. Seite 90

¹¹³ vgl. ebd.

¹¹⁴ vgl. ebd. Seite 91

¹¹⁵ vgl. ebd.

¹¹⁶ vgl. ebd. Seite 93

¹¹⁷ vgl. ebd. Seite 97

¹¹⁸ ebd. Seite 98

¹¹⁹ vgl ebd.

Nachkommen tragen, lassen zusätzlich zu den harmoniestärkenden und beziehungserhaltenden Handlungen und Verhaltensweisen in anderen alltäglichen zwischenmenschlichen Beziehungen noch weitere Handlungsmuster im Zusammenhang mit dem Nachwuchs erkennen. Das nächste Kapitel soll nun das Bild der Frau als Mutter kurz skizziert werden.

3.5. die Frau als Mutter

Natürlich hat sich das Bild der Frau in den letzten Jahrzehnten stark verändert, da sich *„eine weitgehende Angleichung des männlichen und weiblichen Alltags“*¹²⁰ ereignet hat. Das alte Frauenbild *„als edle Wilde, fern von der Welt, wohlverwahrt zwischen Kochtöpfen und Bettlaken“*¹²¹, die sich um nichts anderes kümmert als um ihre hausfraulichen Pflichten (wie Kochen, Putzen, Waschen)¹²², existiert nicht mehr. Jedoch wird den Frauen in Bezug auf Kindererziehung weiterhin die Hauptrolle zugeschrieben und nach wie vor ein gewisses Verhalten in ihrer Rolle als Mutter von ihr erwartet. Mütter sind für ihre Familie da, sie überwachen Hausaufgaben, koordinieren Freizeitaktivitäten, kümmern sich um den Haushalt und das Essen, unterstützen die Väter ihrer Kinder auf unterschiedlichen Ebenen und in der heutigen Zeit haben viele auch einen Job, dem sie zusätzlich noch nachgehen.¹²³ Alles in allem kann man sagen, eine Frau, die diesem Rollenbild entspricht und all ihre Aufgaben erfüllt, hat Ähnlichkeit mit einem Superhelden, nicht wahr? Die Frau in der Rolle der Mutter könnte also quasi als die einer Kriegerin wahrgenommen werden, die ihren Alltag und den ihres unmittelbaren Umfeldes zu meistern versucht und dabei noch gut aussieht.

¹²⁰ **Radisch Iris:** Die Schule der Frauen. Wie wir die Familie neu erfinden. München: Deutsche Verlags-Anstalt, 2007⁴. Seite 139

¹²¹ ebd. Seite 10

¹²² vgl. ebd. Seite 35

¹²³ vgl. ebd. Seite 104ff

4. Forschungsmethode

Wie bereits erwähnt, bildet die Grundlage dieser Untersuchung die Theorie der Cultural Studies. Um einen besseren Einblick in diese Materie zu gewinnen, erfolgt in diesem Kapitel eine kurze Skizzierung dessen, was man unter dem Paradigma der Cultural Studies versteht. Dabei liegt der Schwerpunkt überwiegend auf zwei Werken:

- Lindner, Rolf: Die Stunde der Cultural Studies. 2000
- Lutter, Christina und Reisenleitner Markus: Cultural Studies. Eine Einführung. 2008

4.1. Cultural Studies

Diese relativ junge wissenschaftliche Richtung entstand in den 1960er Jahren und nimmt seither in der Zahl ihrer Anhänger mehr und mehr zu.¹²⁴ *„Gegenwärtig werden Cultural Studies allerdings auch wieder im akademischen Feld im engeren Sinn, und zwar insbesondere im Bereich der Medien-, Kommunikations- und Literaturwissenschaften (wieder-)entdeckt.“*¹²⁵ Das Feld der Cultural Studies umfasst dementsprechend viele verschiedene Forschungsrichtungen und ist enorm weitläufig und grenzüberstreichend, denn die Cultural Studies sind *„nicht als spezifische wissenschaftliche Disziplin zu verstehen, sie werden auch nicht primär über vorgegebene Gegenstandsbereiche definiert, sondern durch die Herangehensweise an Fragestellungen.“*¹²⁶ Dies bedeutet also, dass man unter Cultural Studies eine Vielzahl von Disziplinen verstehen kann, die unzählige Forschungsstrategien miteinander verbinden.

„Cultural Studies kann als intellektuelle Praxis benannt werden, die beschreibt, wie das alltägliche Leben von Menschen (everyday life) durch und mit Kultur definiert wird, und die Strategien für eine Bewältigung seiner Veränderungen anbietet. [...] Die Komplexität eines derartigen Begriffs beinhaltet insbesondere auch das Selbstverständnis von Cultural Studies, auf aktuelle Herausforderungen zu reagieren, Wissensproduktion und –vermittlung zur Formulierung von

¹²⁴ vgl. Lutter Christina, Reisenleitner Markus: Cultural Studies. Eine Einführung. Wien: Löcker 2008⁶. Seite 8

¹²⁵ ebd. Seite 12

¹²⁶ ebd. Seite 13

gegenwartsrelevanten Fragestellungen und im Bemühen um ihre Beantwortung nutzbar zu machen und so ihren politischen Anspruch einzulösen.“¹²⁷ Es gilt also Kultur als etwas Alltägliches zu verstehen und wie Raymond Williams, einer der Gründerväter dieses Forschungsparadigmas, gelebte Erfahrungen und Alltagshandeln als wichtigen Teil der Praxis zu begreifen.¹²⁸ Es werden persönliche Erfahrungen und Erlebnisse in die Forschungspraxis mit einbezogen, denn innerhalb der Cultural Studies haben diese erstmals Gewicht im Forschungsfeld.¹²⁹ „[Das] Begreifen, daß man selber in die Sache verstrickt ist, ist die Voraussetzung jeden Begreifens der Sache selbst.“¹³⁰ Gerade dadurch, dass sich der Forscher bzw. die Forscherin innerhalb des Forschungsfeldes befindet, sich mit gewissen Sachlagen identifiziert und sich durch diese Nähe zum Forschungsgegenstand relativ schnell auf aktuelle Geschehnisse und Erkenntnisse einlassen kann, ist wohl der enorme Erfolg der Cultural Studies zu begründen.¹³¹ Grundlegend ist, dass Kultur nicht als isolierter Untersuchungsgegenstand zu betrachten ist, da die Umstände in der jeweiligen Situation ebenfalls Beachtung finden müssen. „Kultur muss vielmehr [...] unter dem Gesichtspunkt der Beziehung zwischen einer sozialen Gruppe und deren Lebensweise ausdrückenden Dinge betrachtet werden. [...] Erst durch Gebrauch gewinnen Dinge an Bedeutung.“¹³² Je nach Kontext können Bedeutungen anders ausgelegt und interpretiert werden. Sowohl die Umstände einer Untersuchung als auch die beteiligten ForscherInnen und die möglicherweise involvierten zu untersuchenden Personen und Objekte prägen das Feld der Forschung und den Forschungshergang. „Ausgegangen wird dabei von einem Kulturbegriff, der ‚Kultur‘ [...] als a ‚whole way of life‘, d.h. in einem umfassenden Sinn als Vielzahl bestehender und möglicher Lebensweisen, ihrer Organisations- und Kommunikationsformen versteht.“¹³³ In den Kulturwissenschaften muss folglich der Kulturbegriff im Kontext der jeweiligen Situation verstanden werden. „Kultur‘ lässt sich demnach nicht definitorisch festzuschreiben, sondern äußert sich in den Differenzierungen bzw. im Wechselspiel von verschiedenen kulturellen Prozessen und Praktiken in spezifischen ökonomischen, sozialen und politischen Kontexten. Dabei sind die Bedingungen von Cultural Studies ebenso wie ihre Gegenstände ihrerseits je kulturell und historisch bestimmt. [...] Dementsprechend sind Cultural Studies selbst so heterogen wie ihre Gegenstandsbereiche, jedoch in ihrem

¹²⁷ ebd. Seite 13

¹²⁸ vgl. **Rolf Lindner**: Die Stunde der Cultural Studies. Wien: WUV, 2000. Seite 19

¹²⁹ vgl. ebd. Seite 87

¹³⁰ ebd. Seite 113f

¹³¹ vgl. ebd. Seite 10

¹³² ebd. Seite 33

¹³³ **Lutter Christina, Reisenleitner Markus**: Cultural Studies. Eine Einführung. Wien: Löcker 2008⁶. Seite 14

*Bestreben, sie gleichzeitig durch intellektuelle Tätigkeit zu verändern, keineswegs beliebig.*¹³⁴ Daraus lässt sich ableiten, dass eine eindeutige Definition des Kulturbegriffs nicht mit letztendlicher Gültigkeit gedacht werden kann.

4.2. Die Geschichte der Cultural Studies

Der Ursprung der Cultural Studies in den 60er-Jahren (in Großbritannien) ist innerhalb der Literaturwissenschaft zu suchen. Zu Beginn ging es hauptsächlich darum, den Studierenden Vorbilder zu präsentieren. Dazu wurden Schriftsteller und künstlerisch Schaffende und deren Werke als Diskussionsgrundlage genutzt. *„Kultur [...] wurde im Bildungssystem des späten 19. Jahrhunderts somit ein Werkzeug moralischer Erziehung, ein Instrument zur kolonisatorischen, zivilisatorischen und in jedem Fall klassenvereinenden Konstruktion von Englishness. [...] Kultur [...] wurde den SchülerInnen bzw. Studierenden präsentiert als Produkt hervorragender Geister [...], die es verstanden, die zeitlos gültigen Wahrheiten zu erkennen und auf besondere, ästhetische Weise zu vermitteln“*¹³⁵ Überwiegend konzentrierte man sich dabei auf Englische Literatur. Diese Lektüre, deren Abhandlung und Kritik, wurden als Fundament der Bildung angesehen und stellten den Ausgangspunkt für Massenerziehung dar.¹³⁶ Diese Art von Erziehung wurde idealisiert, um der Vermassung von Wissen entgegenzulenken. *„Der kommerzialisierten Massenkultur wurde das Bild einer ursprünglichen, organischen und kohärenten ‚englischen‘ Kultur der Vergangenheit entgegengesetzt, die zwar verloren, aber durch das Literaturstudium noch zugänglich war. Es galt für die Literaturkritik, dem unter dem Einfluss der (amerikanischen) Massenmedien Film, Fernsehen, Radio, Trivalliteratur und Boulevardpresse sich abzeichnenden Kulturverfall, gekennzeichnet durch Kommerzialisierung, Nivellierung und Standardisierung, entgegenzusteuern.“*¹³⁷ Daraus entstand gewissermaßen eine Kluft zwischen der unterrichteten bzw. gelehrten Kultur und der Kultur der Studierenden. Gerade zu dieser Zeit wurde immer deutlicher, dass sich einige Studenten und Studentinnen nicht immer mit dem gelehrten kulturellen Vorbild identifizieren konnten, da ihnen diese Kultur in gewisser Weise fremd war. *„Kultur wird fortgebildet von Menschen, die einen neuartigen, die Distanzierung des Gegenstandes voraussetzenden Zugang zum*

¹³⁴ ebd. Seite 14

¹³⁵ ebd. Seite 20f

¹³⁶ vgl. ebd. Seite 22

¹³⁷ ebd. Seite 23

*akkumulierten Kulturgut haben. [...] Cultural Studies erweisen sich als das Produkt einer Generation, deren Angehörige gewissermaßen zwischen die Kulturen geraten sind.“*¹³⁸ Studierende aus der Arbeiterkultur gerieten sozusagen zwischen die Fronten der unterschiedlichen Kulturen innerhalb ihrer Lebenswelten.

Es gerieten alltägliche Situationen, persönliche Erfahrungen, Meinungen und Denkweisen der Arbeiterkultur verstärkt in den wissenschaftlichen Blick und belebten den akademischen Diskurs. *„Das Verständnis von ‚Kultur als Text‘ stellte [...] einen wichtigen Grund für den großen Erfolg der Cultural Studies dar. Der Schwerpunkt der Untersuchungen lag auf der Erforschung verschiedener Arten von Medien-, Jugend- und Popkultur, seien es Sportarten (z.B. Fußball, Surfen), Musik [...], Fernsehen und Video, Shopping sowie den aktiven und kreativen Umgangsformen mit ihnen.“*¹³⁹

Gerade diese Entwicklung bot aber ein enormes Potential für die nachfolgende kulturwissenschaftliche Forschung. Die „andere“ Kultur wurde als Feld der Forschung entdeckt und anerkannt. *„Alltag wurde als kulturelle Kategorie der englischen Arbeiterkultur ernstgenommen und interpretiert [...]. Arbeiterkultur wird als ein ‚reiches, volles Leben‘ (‚rich full life‘), als eine gelebte Kultur beschrieben, deren einzelne Elemente in sich stimmig sind und in einem inneren Zusammenhang stehen.“*¹⁴⁰

Mitte der 60er-Jahre führten die vorangegangenen Entwicklungen zur Gründung des Birmingham Center for Contemporary Cultural Studies – kurz CCCS genannt. Ein besonderes Kennzeichen der Einrichtung entsprach dem bereits erwähnten Selbstverständnis der Cultural Studies, nämlich der Vermischung verschiedenster Forschungsmethoden und Forschungsstrategien, die disziplinübergreifend Anwendung fanden. *„Für das Selbstverständnis des CCCS – und der britischen Cultural Studies, für die das CCCS seit seiner Gründung eine zentrale Institution darstellte – blieb die Offenheit gegenüber Theorien und Methoden ein vorherrschendes Charakteristikum.“*¹⁴¹ Dieses Vorgehen bescherte den Forschenden eine gewisse Flexibilität innerhalb ihres Forschungsfeldes, denn diese theoretische Offenheit bewirkte, *„dass das Projekt Cultural Studies am CCCS seine Innovationsfähigkeit bewahrte [und] auf kulturelle Veränderungen*

¹³⁸ **Rolf Lindner:** Die Stunde der Cultural Studies. Wien: WUV, 2000. Seite 30

¹³⁹ **Lutter Christina, Reisenleitner Markus:** Cultural Studies. Eine Einführung. Wien: Löcker 2008⁶. Seite 44

¹⁴⁰ ebd. Seite 25

¹⁴¹ ebd. Seite 36

*eingehen konnte. [...] Darüber hinaus wurde großer Wert auf lived experience (Alltagserfahrungen im Sinne eines erweiterten Kulturbegriffs) gelegt, die bei Wahl und Zugang der Untersuchungsgegenstände bestimmend blieb.“*¹⁴² In gewisser Weise galt es auch wissenschaftliches Denken und dessen Theorien nicht nur innerhalb des akademischen Diskurses aufzuzeigen, sondern wissenschaftliche Praxis als *„Produktion von Wissen über den akademischen Kontext hinaus in konkreten Situationen nutzbar zu machen.“*¹⁴³

4.3. Cultural Studies & Medien

Wie zuvor erläutert, konzentrierte man sich innerhalb der Kulturwissenschaften von Anfang an auf das Erforschen von alltäglichen Gegebenheiten. So gerieten auch, oder besser gesagt speziell, die Medien in den Blick der Forschenden. Es blieb demzufolge nicht ausschließlich bei Literaturanalysen und –interpretationen, sondern Medien im Allgemeinen wurden untersucht. *„Populäre Literatur, Film, Fernsehen, Popmusik, Sport, Werbung etc. wurden zu Feldern eines Versuchs, methodisch und theoretisch fundierte Modelle des Zugangs zur kulturellen Sphäre zu finden und sich dabei von einer Tradition der Mediensoziologie abzusetzen, die auf Prozesse der Entstehung und Produktion von Massenkultur konzentriert war.“*

¹⁴⁴ Dabei kristallisierte sich heraus, dass sich dieser Zugang zur kulturellen Sphäre sehr subjektiv gestalten kann. Sozialisation und Erziehung beeinflussen den Umgang mit und die Handhabung von Medien enorm, sodass von RezipientIn zu RezipientIn unterschiedlichste Interpretationsmöglichkeiten denkbar scheinen.

Dies wird vor allem bei der Analyse von Texten deutlich. Wenn Menschen unterschiedlichster Herkunft, Sozialisation und Prägung ein und denselben Text lesen, ist im Allgemeinen nicht anzunehmen, dass jeder Einzelne den Text gleich versteht. Jeder bringt Vorkenntnisse und eigene Erfahrungen in das Lesen und Verstehen eines Textes mit ein¹⁴⁵, was sich wiederum auf das weitere Verstehen und das weitere Vorgehen auswirkt. Wenn Computerspiele als interaktive Medien betrachtet werden, kann möglicherweise ein enger Zusammenhang zwischen RezipientInnen und Medien gesehen werden. Ähnlich wie bei Texten kann angenommen werden, dass jeder einzelne Spieler bzw. jede einzelne Spielerin

¹⁴² ebd. Seite 36

¹⁴³ ebd. Seite 14f

¹⁴⁴ ebd. Seite 51

¹⁴⁵ vgl. Lexikon für Psychologie und Pädagogik. Aus dem Internet am 20.10.2011: <http://lexikon.stangl.eu/237/hermeneutik/>

eigene Erfahrungen und Erlebnisse ins Spiel mit einbringen kann und sozusagen eine eigene Grundlage für das Spiel definiert. Dies kann Einfluss darauf nehmen, wie ein Spiel erlebt und wahrgenommen wird. Ein solches Bewusstsein ermöglicht eine differenziertere Herangehensweise an Medien als Forschungsgegenstand, denn es *„zeigte sich, wie sehr die soziale Situation und Bildung die Bedeutung des Gelesenen beeinflussten. Es scheint wesentlicher, wie Leute lesen, als was sie lesen. [...] Lesen [stellt] nur eine von vielen möglichen kulturellen Praktiken [dar]. Gerade im Bereich der Popularkultur spielen visuelle und performative Formen und Praktiken eine wesentliche Rolle.“*¹⁴⁶ Die Aufgabe der Cultural Studies in diesem Zusammenhang muss es sein, die unterschiedlichen Lesarten transparent und nachvollziehbar zu machen.¹⁴⁷

Durch die fortwährende Weiterentwicklung und Schnelllebigkeit innerhalb der Medienwelt scheint es besonders wichtig zu sein, diese wissenschaftliche Offenheit und theoretische Flexibilität beizubehalten. Es muss im Fokus bleiben, was die Mitglieder einer kulturellen Erscheinung bewegt und anspricht. Denn, *„Cultural Studies setzen an und können betrieben werden, wo es um Bedürfnisse geht, und nicht um Moden.“*¹⁴⁸ Vor allem bei jüngeren Medien, wie beispielsweise dem Medium Computerspiel, ist es außerordentlich wichtig den Bezug zu den AnhängerInnen dieses kulturellen Bereichs innerhalb unserer Gesellschaft ernst zu nehmen und in die Forschung mit einzubeziehen.

*„‘Kultur‘ kann daher nicht mehr als Ausdruck einer festen, stabilen Identität einer ethnischen oder nationalen Gemeinschaft verstanden werden, sondern bezieht sich auf Prozesse, Kategorien und Wissensformationen, durch die Gemeinschaften als solche – spezifisch und in Differenz zu anderen – definiert werden.“*¹⁴⁹ Daher ist eine Kulturanalyse im Sinne der Cultural Studies in Bezug auf das Medium Computerspiel eine sehr gute Option. Die Offenheit dieser Theorie und das Bewusstsein, dass der Forscher bzw. die Forscherin selbst Teil des Untersuchungsfeldes ist, ermöglichen eine charakteristische Analyse. Die enorme Zahl an verschiedenen Anwendungsfeldern der Cultural Studies könnte auf diese Offenheit zurückzuführen sein. *„Die Cultural Studies haben sicher einen wesentlichen Beitrag geleistet, um die Frage nach der Qualität von kulturellen Formen und Praktiken zu problematisieren, die Aufmerksamkeit und das*

¹⁴⁶ **Lutter Christina, Reisenleitner Markus:** Cultural Studies. Eine Einführung. Wien: Löcker 2008⁶. Seite 55

¹⁴⁷ vgl. ebd. Seite 89

¹⁴⁸ ebd. Seite 15

¹⁴⁹ ebd. Seite 121

Bewusstsein gegenüber sozialen Funktionen solcher Wertungen zu schärfen und traditionelle Mystifikationen und Setzungen (den Widerspruch zwischen Kunst und Kommerz, die Authentizität der Kunst, den Geniegedanken) aufzudecken.“ ¹⁵⁰

Cultural Studies können so gesehen als Chance erkannt werden, Computer- und Konsolenspiele als kulturelle Erscheinung zu erkennen und deren Popularität zu hinterfragen und zu erforschen.

4.4. Cultural Studies & Frauen

Einen weiteren Analysepunkt innerhalb des Forschungsfeldes der Cultural Studies stellt der Aspekt der Geschlechterverhältnisse dar. Natürlich sind auch Frauen bzw. Männer und ihre gesellschaftlichen und sozialen Rollen Bestandteil der kulturtheoretischen Analysen der Cultural Studies. Jedoch wurde dieses Analyseverhalten nicht von Beginn an vollzogen¹⁵¹, denn während andere Kategorien wie beispielsweise Klasse, Geschichte oder Kulturkonsum immer schon zentrale Konzepte der Cultural Studies darstellten, wurde die Kategorie der Geschlechterverhältnisse erst später fixer Bestandteil der kulturellen Forschung, was sie bis heute verstärkt blieb. ¹⁵² Auch zukünftig ist zu erwarten, dass diese Kategorie weiter intensiv untersucht werden wird, denn *„Fragen zu Geschlechterverhältnissen [stellen] mittlerweile nahezu einen integralen Bestandteil kritischer Kulturanalyse dar.“* ¹⁵³ Es stehen dabei Geschlechteridentitäten im Mittelpunkt, die produziert und bestätigt werden und auf diese Weise gesellschaftliche Werte und Rangordnungen erzeugen und aufrecht erhalten. ¹⁵⁴ Kulturkritisch steht dementsprechend die gesellschaftliche Verortung der Geschlechter im Fokus. Wie entstehen geschlechtsspezifische Rollenbilder und wie werden sie innerhalb der Gesellschaft verankert und aufrechterhalten? Warum entstehen gewisse Geschlechtsidentitäten und Genderdifferenzen und wie können diese verändert bzw. beibehalten werden? Diese und ähnliche Fragen werden unter Berücksichtigung von persönlichen Erkenntnissen und erlebter Erfahrung gemäß dem Selbstverständnis der Cultural Studies untersucht und in den Blick genommen. Ein Ziel ist es, bestehende Geschlechterhierarchien innerhalb der gesellschaftlichen Ordnung aufzudecken, die trotz fortwährenden Veränderungen bezüglich dem sozialen Status von

¹⁵⁰ ebd. Seite 86

¹⁵¹ ebd. Seite 105

¹⁵² ebd. Seite 105

¹⁵³ ebd. Seite 100

¹⁵⁴ vgl. ebd.

Frauen erkennbar sind und aufrecht erhalten werden.¹⁵⁵ Es geht um individuelle Identitäten, Werte und Normen, welche innerhalb eines Systems erzeugt, gelebt und immer wieder aufs Neue bestätigt werden.¹⁵⁶

4.5. Cultural Studies & Pädagogik

Der Schwerpunkt der Cultural Studies liegt, wie bereits erläutert, auf alltäglichen Erlebnissen und Vorgehensweisen. Im Zentrum der Analyse stehen die Bedingungen kritischer Handlungsfähigkeit und bilden somit die Basis für kulturelle Politik.¹⁵⁷ Vor allem Kinder und Jugendliche sollten befähigt werden, kritisch mit der sie umgebenden Konsumkultur umzugehen.¹⁵⁸ Bereits in den Ursprüngen der Cultural Studies sollten Studierende dazu angeleitet werden, *„ihr eigenes Leben im Kontext der gesellschaftlichen Verhältnisse zu begreifen“*¹⁵⁹ und es sollte verdeutlicht werden, dass Menschen im Umgang mit kulturellen Gegebenheiten ihre eigenen Kulturen schaffen.¹⁶⁰

Da die Cultural Studies aus einer Bewegung der Erwachsenenbildung heraus entstanden sind, wird deutlich, dass sie von Beginn an mit pädagogischen Überlegungen eng verbunden waren.¹⁶¹ *„Dabei gilt das pädagogische Interesse von Cultural Studies aber primär den Bedeutungen und Vergnügen, die Personen und Gruppen helfen können, ihre Interessen zu artikulieren, Freiräume zu entfalten, Fluchtlinien zu finden und ihre Handlungsmächtigkeit zu erweitern.“*¹⁶² Ziel ist es, eine Form des Wissens zu gestalten, die eine gerechtere Lebensweise erlaubt¹⁶³ und zu erkennen, wie sich bestimmte Handlungsweisen bereits in den alltäglichen Habitus verankert haben.¹⁶⁴ *„Eine kritische Medienpädagogik soll die Zuschauer ermächtigen, die Botschaften, Ideologien und Werte in medialen Texten zu dechiffrieren, um der Manipulation zu entgehen und eine eigene Identität und Widerstandsformen entwickeln zu können.“*¹⁶⁵ Auf lange Sicht steht eine politische Veränderung im Blickfeld der Studien der Cultural Studies, welche

¹⁵⁵ ebd. Seite 101

¹⁵⁶ ebd. Seite 111

¹⁵⁷ vgl. **Rainer Winter:** Cultural Studies und kritische Pädagogik. In: **Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung**. Heft 8. 2004. Seite 10. Aus dem Internet am 15.10.2011: <http://www.medienpaed.com/03-2/winter03-2.pdf>

¹⁵⁸ vgl. ebd.

¹⁵⁹ ebd. Seite 2

¹⁶⁰ vgl. ebd. Seite 3

¹⁶¹ vgl. ebd. Seite 1

¹⁶² ebd. Seite 6

¹⁶³ vgl. ebd. Seite 10

¹⁶⁴ vgl. ebd. Seite 9

¹⁶⁵ ebd. Seite 11

durch Bereitstellung von Instrumenten zur Ergreifung der Eigenverantwortung erreicht werden soll.¹⁶⁶

Dieser Gedanke macht die Theorie der Cultural Studies auch für die Politik interessant. Kulturstudien schaffen durch ihre offene und flexible Vorgehensweise einen Rahmen, in dem *„Machtverhältnisse stabilisiert, aber auch in Frage gestellt werden können.“*¹⁶⁷ Reflexion, Eigenverantwortung und Selbstermächtigung stehen meist in Relation zu bestehenden Machtverhältnissen und bilden daher die Basis für die Auseinandersetzung mit kulturellen Begebenheiten und Erscheinungen.¹⁶⁸

Im Zusammenhang mit dieser Forschungsarbeit bedeutet dies, dass Computerspiele als eine Form von kultureller Praxis verstanden wird. Kulturelle Praktiken und deren Kontexte wiederum konstruieren Weltbilder, Wertesysteme und Geschlechterrollen, welche im Zentrum der Cultural Studies stehen. Somit sollte mit der zu Beginn angeführten Fragestellung eine Blickrichtung aufgezeigt werden, welche geschlechterbezogenen Verhaltensmuster und Darstellungsformen in Computer- und Konsolenspielen vorkommen und ob ein möglicher Zusammenhang zu den in der Gesellschaft wahrgenommenen Rollenbildern denkbar wäre. Wie dies im Detail erfolgen soll, wird im folgenden Kapitel näher dargestellt.

4.6. Cultural Studies als Methode

Wie bei den vorangegangenen Ausführungen dargestellt, betrachten Cultural Studies Untersuchungsgegenstände im Gesamtkontext und beziehen persönliche Erfahrungen und äußere Einflüsse in die Analyse mit ein. Es geht nicht nur darum beispielsweise das Medium Computerspiel empirisch zu untersuchen, sondern auch gesellschaftliche und soziale Einflüsse in die Untersuchung einfließen zu lassen, damit eine wechselseitige Beziehung zwischen Medium und Gesellschaft zu erkennen ist.

¹⁶⁶ vgl. **Oliver Marchart**: Warum Cultural Studies vieles sind, aber nicht alles. Zum Kultur- und Medienbegriff der Cultural Studies. In: **Medienheft. Dossier 19**. 2003. Seite 7 Aus dem Internet: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d19_MarchartOliver.pdf

¹⁶⁷ vgl. **Rainer Winter**: Cultural Studies und kritische Pädagogik. In: **Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung**. Heft 8. 2004. Seite 2. Aus dem Internet am 15.10.2011: <http://www.medienpaed.com/03-2/winter03-2.pdf>

¹⁶⁸ vgl. CS und Medien. Aus dem Internet am 09.11.2011: <http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/cultural/einfuehrung/index.php>

*„Der Prämisse der Cultural Studies folgend, bilden kulturelle Artefakte, wie Computerspiele, ab und bestimmen zugleich, was uns als normal erscheint und was als normal zu gelten hat.“*¹⁶⁹ Fixe gesellschaftliche Gefüge werden kritisch hinterfragt und sollen aufgezeigt werden.¹⁷⁰ Für die Untersuchung von geschlechtsspezifischen Erscheinungen bedeutet dies, sich auf das soziale Geschlecht zu konzentrieren. *„Für die Cultural Studies und Gender Studies ist vorrangig das soziale Geschlecht im Sinne eines kulturellen Dispositivs von Interesse und es wird analysiert, was einer Gesellschaft als normal erscheint, wenn sie Versionen von Maskulinität und Femininität zu bestimmen sucht.“*¹⁷¹ Das Hauptaugenmerk der Kulturanalyse liegt dementsprechend darauf, kulturelle und soziale Konstruktionen in Bezug auf Geschlechtsdifferenzen aufzuspüren und zu problematisieren.¹⁷² *„Analysen und pädagogische Interventionen versuchen daher zu erklären, wie kulturelle Artefakte Bedeutungen und Identifikationsmodelle mobilisieren und damit die soziale Wirklichkeit beeinflussen.“*¹⁷³ Dabei ist zu betonen, dass Cultural Studies nicht auf speziell vorgegebene Methoden zurückgreifen, sondern dass verschiedene Modelle aus den unterschiedlichsten wissenschaftlichen Richtungen herangezogen werden bzw. dass auch individuelle eigenständige Methoden quasi „gebastelt“ werden, falls der Forschungsgegenstand dies erfordert.¹⁷⁴

4.7. Spielen als Methode

Dies entspricht im weitesten Sinne der Vorgehensweise dieser Diplomarbeit. In den nächsten Kapiteln soll mittels einer Inhaltsanalyse herausgefunden werden, welche Frauenbilder und weiblichen Geschlechterrollen sowohl in unserer Gesellschaft wahrgenommen werden, als auch in bestimmten Computer- und Konsolenspielen vorkommen. Wenn möglich sollen Verbindungsbrücken zu den im Alltag beobachteten gesellschaftlichen Frauenbildern gebaut werden, wobei sich die Frage stellt, ob sich die Alltagsfrauentypen in Computer- und Konsolenspielen widerspiegeln, oder ob das Frauenbild, welches in Spielen dargestellt wird,

¹⁶⁹ **Seidl Monika:** Von richtigen Männern und richtigen Frauen. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: **Sohns Jan-Arne, Utikal Rüdiger (Hrsg.):** Popkultur trifft Schule. Bausteine für eine neue Medienerziehung. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag. 2009. Seite 49

¹⁷⁰ vgl. ebd. Seite 50

¹⁷¹ ebd. Seite 50

¹⁷² vgl. ebd. Seite 50

¹⁷³ ebd. Seite 51

¹⁷⁴ vgl. **Kevser Ekin:** Cultural Studies – Entstehungsgeschichte, Forschungsinhalte, Methoden. GRIN Verlag. 2007. Seite 9

Einfluss auf die gesellschaftliche Sichtweise von Frauen nehmen könnte, oder umgekehrt.

Um dies zu tun, kommt in erster Linie das „Spielen als Methode“ zum Einsatz. *„The last but most crucial element in any methodology of game studies involves playing games. Any student who is serious about gaining deeper expertise and understanding in the field of game studies needs to play a wide range of games.“*¹⁷⁵ Um über ein Spiel zu berichten oder es analysieren zu können, ist es notwendig persönlich einen Einblick in den Spielverlauf zu gewinnen.¹⁷⁶ Für jegliche wissenschaftliche Analyse ist es wichtig die Struktur des untersuchten Gegenstandes zu verstehen.¹⁷⁷ Demzufolge sollte die eigene Erfahrung kritisch hinterfragt und das Forschungsfeld in gewisser Weise selbst erlebt werden, da nur durch analytisches Spielen spezifische Aussagen getroffen werden können.¹⁷⁸ Dies entspricht auch der Prämisse der Cultural Studies.

Im Zuge dieser Arbeit werden im Sinne dieser Methode bestimmte Spiele näher in den Blick genommen und zuerst inhaltlich vorgestellt. Es wurden drei Computer- und Konsolenspiele von mir persönlich gespielt und inhaltlich zusammengefasst. Diese drei Computer- und Konsolenspiele wurden ausgewählt, um einerseits möglichst unterschiedliche Facetten von Spielen untersuchen zu können und andererseits auch, um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen. Die darin vorkommenden und von mir beobachteten weiblichen Avatare werden im Anschluss an die Inhaltsangaben näher beschrieben. Des Weiteren ist es notwendig eine Verbindung zum weiblichen Rollenbild im alltäglichen Leben herzustellen, wobei auf die zuvor zitierten Studien Bezug genommen werden soll. Somit kann ein Vergleich zu Alltagsrolle der Frau hergestellt werden und eventuell zu weiteren Untersuchungen angeregt bzw. zukünftige Perspektiven eröffnet werden, wie mit solchen Geschlechterrollen umgegangen werden könnte.

Die Spiele, die zur Untersuchung herangezogen werden, sind, wie bereits erwähnt, sehr unterschiedlich. *Tomb Raider – Underworld* für die Playstation 3 ist ein sehr actionreiches Spiel, das eine weibliche Heldin in der Hauptrolle hat. *Super Mario World* für den Super Nintendo ist im Gegensatz dazu ein einfacher konzipiertes Spiel aus dem Jahre 1996 und daher inhaltlich nicht so umfangreich. Das dritte

¹⁷⁵ **Mäyrä Frans:** An Introduction to Game Studies. Games in Culture. SAGE Publications Ltd: London, 2008. Seite 165

¹⁷⁶ vgl. ebd.

¹⁷⁷ vgl. ebd.

¹⁷⁸ vgl. ebd. Seite 167

und letzte Spiel, das zur Analyse herangezogen wird, ist *Final Fantasy XIII* für die Playstation 3. Hierbei handelt es sich eher um eine Fantasiegeschichte mit verschiedenen (sowohl weiblichen, als auch männlichen) Protagonisten, die in unterschiedlichem Ausmaß zur Lösung des Spiels beitragen.

Die Differenzen der genannten Spiele sollen dazu beitragen, möglichst vielfältige Frauenrollen aufzuzeigen und diese mit dem reichhaltigen Angebot an weiblichen Geschlechterrollen innerhalb unserer Gesellschaft zu vergleichen. Ganz im Sinne der Cultural Studies wird also die Ganzheit der Avatare in den Blick genommen. Gerade die mögliche Wechselwirkung zwischen den Inhalten eines Computer- oder Konsolenspiels und gesellschaftlicher Normen und Werte scheint interessant. Dies soll in einem abschließenden Kommentar jedoch noch näher erläutert werden.

5. Die Spiele:

5.1. Tomb Raider - Underworld

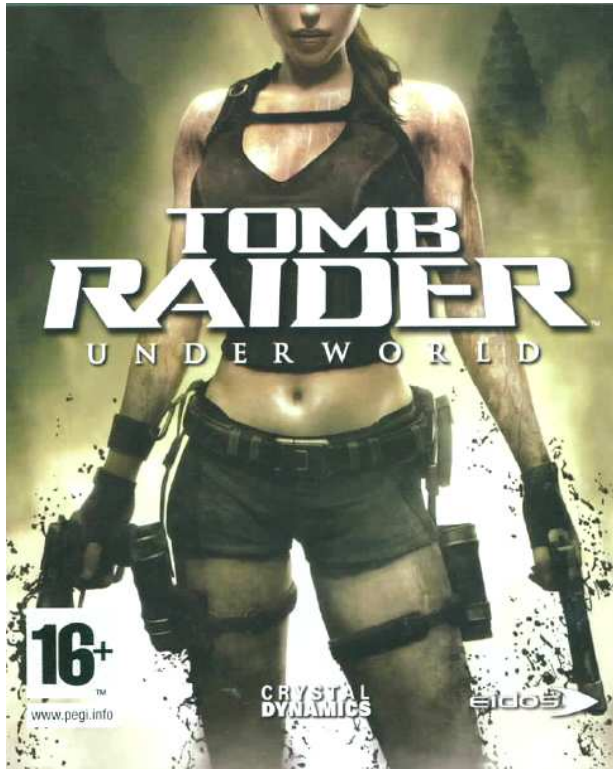


Abb. 4: Cover des PS3-Spieles – Tomb Raider: Underworld¹⁷⁹

„Tomb Raider: Underworld“ ist der neunte Teil einer Reihe von Action-Adventure-Games. Das Spiel, das sowohl am PC als auch auf den Konsolen X-Box360 und Playstation3 gespielt werden kann, wurde von der Firma Crystal Dynamics entwickelt und am 21. November 2008 von der Firma Eidos Interactive Ltd. in Europa veröffentlicht.

Die Hauptfigur ist erneut Lara Croft, die (wie bereits in vorhergehenden Teilen der Tomb Raider-Saga) nach wie vor auf der Suche nach ihrer verschwundenen Mutter ist. Die Handlung des Spieles schließt umgehend an die Geschehnisse des Vorgänger-Spieles „Tomb Raider: Legend“ an. Zum Ende dieses Spieles findet Lara nämlich heraus, dass sich ihre Mutter in einem längst verloren geglaubten Reich namens „Avalon“ befindet. Zu Beginn des neunten Teils der Saga befindet sich Lara im Anwesen der Croft-Familie, das plötzlich explodiert. Lara muss sich einen Weg durch die brennenden Trümmer bahnen, um den Flammen zu

¹⁷⁹ Eidos Interactive Ltd.: Tomb Raider: Underworld, 2008

entfliehen. Dem Tod entkommen, erhält Lara einen Hinweis, wo sie mit der Suche nach Avalon und somit der Wahrheit über das Schicksal ihrer Mutter beginnen soll. Daher reist sie ans Mittelmeer, wo sie unterirdische Ruinen entdeckt und dort einen antiken Handschuh findet. Als sie diesen berührt, zerfällt dieser zu Staub und ein strahlend blaues Artefakt bleibt zurück. Ehe Lara herausfinden kann, was es mit dem leuchtenden Objekt auf ihrem Handrücken auf sich hat, wird sie von Söldnern niedergeschlagen. Es wird deutlich, dass Laras Feindin Amanda Evert dafür verantwortlich ist.



Abb. 5: Lara findet einen strahlenden Handschuh¹⁸⁰

Als Lara wieder zu Bewusstsein kommt, stellt sie fest, dass das Artefakt verschwunden und sie in den Ruinen eingeschlossen ist. Sie muss sich erneut einen Ausweg aus der gefährlichen Situation schaffen. Kaum in Freiheit belauscht Lara ein Gespräch zwischen Amanda und Jacqueline Natla, die auf einem Schiff in der Nähe der Ruinen gefangen gehalten wird. So erfährt sie, dass das Artefakt durch ihre Berührung nun an sie gebunden ist. Als das Schiff explodiert, verlässt Amanda die sinkende Jacht und wirft den Handschuh in die Fluten.



Abb. 6: Unterredung zwischen Lara und Natla¹⁸¹

Lara erfährt von Natla, dass sie ihre Suche in Thailand fortsetzen sollte, doch bevor sie sich auf den Weg macht, taucht sie dem sinkenden Handschuh hinterher und es gelingt ihr ihn zu bergen. In Thailand bahnt sich Lara ihren Weg durch die Ruinen der verlorenen Stadt Bhogavati, wo auch der strahlende Handschuh ersten Einsatz findet. Mit Hilfe des Artefakts kann Lara eine schwere Steintür mühelos

¹⁸⁰ **Piggyback Interactive Limited:** Tom Raider: Underworld. Das offizielle Buch. 2008, Seite 158

¹⁸¹ ebd. Seite 158

öffnen und gelangt so in eine Kammer, in der ein weiterer Hinweis auf Lara wartet. Ihr Vater hat vor seinem Tod eine Botschaft hinterlassen und so macht sich Lara wieder auf den Weg zum Croft-Anwesen und zur Familiengruft, wo sie Thors zweiten Handschuh und einen weiteren Hinweis ihres Vaters findet. Jetzt erfährt Lara, dass 2 weitere Artefakte notwendig sind, um Einlass zu Avalon zu bekommen. Die Botschaft beinhaltet weiters die Information, dass Lara sich auf den Weg nach Mexico machen muss.



Abb. 7: Lara findet Thors Hammer¹⁸²

Plötzlich taucht eine Doppelgängerin von Lara auf und stiftet ordentlich Verwirrung im Croft Manor. Lara gelingt es jedoch ihre Kontrahentin zu entwaffnen und in die Flucht zu schlagen und kann sich somit auf den Weg nach Mexico machen. Dort angekommen, gelingt es Lara, nachdem sie einige weitere Hürden überwunden hat, sowohl Thors Gürtel als auch seinen Hammer in ihren Besitz zu bringen. Lara nimmt unmittelbar die Verfolgung von Amanda und Natla auf. Mit Hilfe der Artefakte kann Lara Amanda ausschalten und Natla aus ihrem Gefängnis befreien. Diese hilft Lara im Gegenzug dabei das Tor nach Avalon aufzustoßen. Lara findet tatsächlich den Aufenthaltsort ihrer Mutter, muss jedoch entsetzt feststellen, dass es das Schicksal mit ihrer Mutter nicht gut gemeint hat. Sie hat sich in der langen Zeit in eine wilde Kreatur verwandelt, wobei nur das starre Gesicht an Laras Mutter erinnert. Als diese auf Lara losgeht, bleibt Lara nichts anderes übrig als das Feuer zu eröffnen.

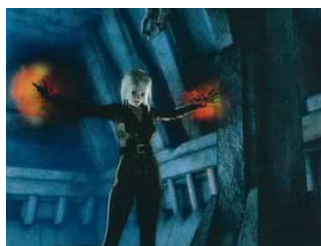


Abb. 8: Natla aktiviert das mechanische Ungetüm¹⁸³

¹⁸² ebd. Seite 160

¹⁸³ ebd. Seite 160

Zu diesem Zeitpunkt des Spieles lüftet Natla das Geheimnis, dass sie alle Geschehnisse manipuliert hat und dass Lara, genau wie ihr Vater, nur eine Marionette in den fiesen Machenschaften von Natla gewesen ist. Natla hatte den Plan, eine apokalyptische Apparatur einzusetzen und so Avalon zu zerstören. Um dies tun zu können, musste sie sich Zutritt zu dem wundersamen Reich verschaffen, wozu sie Lara benötigte.

Als Lara von ihrer Doppelgängerin angegriffen wird, kann Natla flüchten. Im Kampf gegen ihren bösen Zwilling bekommt Lara überraschender Weise Unterstützung von ihrer eigentlichen Feindin Amanda. Gemeinsam können sie die Doppelgängerin beseitigen und auch Natla besiegen und somit die Welt retten. Dann trennen sich ihre Wege und Lara macht sich auf den Heimweg. Traurig, da sie nun Gewissheit bezüglich des Todes ihrer Mutter hat, aber auch erleichtert, weil ihre lange Suche schließlich ein Ende gefunden hat und Lara sich von ihrer Mutter verabschieden kann.

5.2. Super Mario World

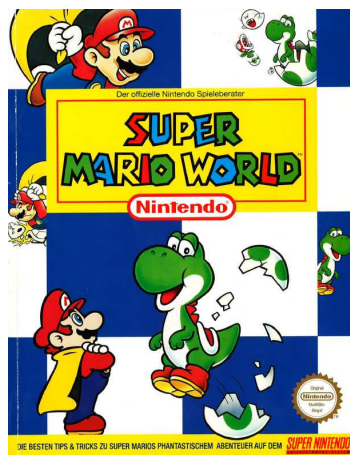


Abb. 9: Cover des Spieleberaters zu Super Mario World¹⁸⁴

Super Mario World ist ein Videospiel für das Super Nintendo Entertainment System, kurz Super-NES oder Super Nintendo genannt. Wie auch in vorangegangenen Spielen der Super-Mario-Reihe besteht die Hauptaufgabe des kleinen Klemptners darin, Prinzessin Peach aus den Klauen seines Erzfeindes Bowser zu befreien. Um dieses Ziel zu erreichen muss sich Mario durch 8 miteinander verbundene Welten und deren insgesamt 96 Levels kämpfen.

¹⁸⁴ **Shigeru Ota:** Der offizielle Nintendo Spieleberater. Super Mario World. Frankfurt: FCB Pulicies, 1993, Titelblatt

Inhaltlich ist das Spiel eher kurz gefasst. Es gibt keine wirkliche Geschichte, die im Laufe des Spieles erzählt wird. Der kleine Held durchläuft unterschiedliche Welten, um am Ende die Prinzessin zu retten, jedoch sind diese Levels nicht zusammenhängend aufgebaut oder inhaltlich verbunden.

Die wichtigsten Personen in diesem Spiel sind in erster Linie Mario und sein Bruder Luigi, der im Doppel-Spieler-Modus in Erscheinung tritt und an der Seite seines Bruders allen Gefahren ins Auge sieht. Außerdem bekommen die Geschwister tatkräftige Unterstützung von Yoshi, einem kleinen Dinosaurier, der das Dinosaurierland, also den Ort des Geschehens, sein zu Hause nennt und Mario und Luigi als Reittier zur Seite steht. Selbstverständlich gibt es nicht nur freundlich gesinnte Wesen, die Mario auf seinem langen Weg durch das Dinosaurierland begegnen, sondern er trifft auch auf unzählige Feinde und Gegner. Die bedeutendsten stellen Bowser und seine Kinder dar. Bowser hat die Prinzessin in Gefangenschaft genommen und wird dabei von seinem Nachwuchs energisch unterstützt. Weiters zu erwähnen ist natürlich Prinzessin Peach, die im Mittelpunkt des Geschehens steht, da sie entführt wurde und somit von Mario befreit werden muss. Neben Peach gibt es in diesem Spiel nur eine weitere weibliche Figur. Wendy O. Koopa regiert die Schokoladeninsel, eine der 8 Welten, die Mario durchschreiten muss, um in die Nähe der Prinzessin zu gelangen. Sie ist die Tochter des Hauptgegners Bowser und steht somit zwischen Mario und seinem Ziel, der Befreiung von Peach.

5.3. Final Fantasy XIII



Abb. 10: Cover des PS3-Spieles – Final Fantasy XIII¹⁸⁵

¹⁸⁵ Square Enix Col, Ltd.: Final Fantasy XIII, 2009/2010

„Final Fantasy XIII“ ist der dreizehnte Teil einer äußerst erfolgreichen Computer-Rollenspiel-Reihe, die 1987 in Japan ihren Anfang fand. Es ist der erste Final-Fantasy-Teil, der von Square Enix für die Playstation 3 und die X-Box 360 entwickelt wurde. Final Fantasy XIII wurde erstmals am 17. Dezember 2009 in Japan veröffentlicht und kam im März 2010 in die europäischen Märkte.

Die Handlung des 13. Teils der Final Fantasy Reihe steht nicht in unmittelbarem Zusammenhang zu seinen Vorgängern. Zu erwähnen ist jedoch, dass es mehrere Handlungsstränge gibt, die ineinander verflochten sind, aber doch für sich alleine stehen können. Daher ist es notwendig in einem ersten Schritt die Orte des Geschehens näher vorzustellen und anschließend einige Begriffe zu klären. Um das Gesamtbild etwas klarer zu gestalten, ist es erforderlich die wichtigsten Charaktere kurz darzustellen und deren Einbindung in die Geschichte aufzuzeigen. Weiters wird die Geschichte des Spieles in einzelnen Etappen erläutert, um ein besseres Verständnis zu gewährleisten.

ORTE DES GESCHEHENS:

- **Pulse**

Pulse ist der ursprüngliche Heimatort aller Wesen in Final Fantasy. Es erstreckt sich weit unter Cocoon (der zweite Spielort der Geschichte) und obwohl kein Mensch jemals auf Pulse war, wird es doch als dämonische Hölle bezeichnet. Den Menschen ist der Kontakt mit der Außenwelt (Pulse) verboten. Die Bevölkerung von Cocoon glaubt, dass es für Menschen unbewohnbar sei, da dort wilde und gefährliche Monster leben würden. Jeder der irgendwie mit Pulse in Kontakt kommt, gilt als Feind und muss zum Wohlergehen der Bürger beseitigt werden.

- **Cocoon**

Cocoon selbst wurde einst geschaffen, um die Menschheit vor den Monstern auf Pulse zu schützen. Cocoon schwebt über der Welt von Pulse und ist die Heimat vieler Menschen, die durch fortschrittliche Technologien vor Eindringlingen aus Pulse geschützt wird. Aufgrund der kursierenden, schrecklichen Gerüchte fürchtet sich das Volk von Cocoon vor dem grünen Planeten (Pulse) und dessen Bewohnern.

BEGRIFFSKLÄRUNG:

- **Fal'Cie**

Fal'Cies sind übernatürliche Wesen, die auf Pulse und in Cocoon leben. Ursprünglich lebten alle auf Pulse, bis es zwischen den verschiedenen Fal'Cie zum Streit kam und sich eine Gruppe den Zufluchtsort Cocoon schuf.

- **L'Cie**

Die L'Cie dienen den gottähnlichen Wesen, den Fal'Cies. Nur besondere Menschen werden zu Dienern gemacht und haben dann eine „Aufgabe“ zu erfüllen, die von den Fal'Cies bestimmt wird. Menschen, die zu L'Cies berufen wurden, haben nur zwei Zukunftsaussichten. Entweder finden sie heraus, was ihre Aufgabe ist, erfüllen diese und werden zum Kristall, oder sie erfüllen ihre Aufgabe nicht und werden zu Cie – Leichen (Monstern).

Jeder L'Cie trägt auf seinem Körper eine Art Tattoo. Dieses Tattoo wird auch „Zeichen der L'Cie“ oder „Stigma“ genannt und gibt Aufschluss darüber, wie viel Zeit dem L'Cie noch zur Vollendung seiner Aufgabe bleibt, bevor er zur Cie – Leiche mutiert.

- **Cie'th**

Gelingt einem L'Cie nicht, seine Bestimmung zu erfüllen, wird er bzw. sie zu einem Cie'th. Dies sind Kreaturen, die zu keinerlei Gefühlen fähig sind. Die Verwandlung ist nicht rückgängig zu machen.

- **Purgation**

Da einige Bewohner von Cocoon unter dem Verdacht stehen „verseucht“ zu sein, da ein gegnerischer Fal'Cie in einem bestimmten Gebiet gesichtet wurde, sollen diese Bürger nach Pulse umgesiedelt werden, um die anderen zu schützen. Diese „Evakuierung“ wird als Purgation bezeichnet.

DIE WICHTIGSTEN CHARAKTERE KURZ VORGESTELLT:

- **Lightning**

Sie ist ein spielbarer Charakter und die Protagonistin von Final Fantasy XIII. Ihr richtiger Name lautet eigentlich Claire Farron, jedoch hat sie diesen seit dem Tod der Mutter nicht mehr verwendet.

- **Sazh**

Sazh Katzroy ist ein weiterer spielbarer Charakter in Final Fantasy XIII. Er ist ein dunkelhäutiger Mann mittleren Alters, der sich seit dem Tod seiner Frau alleine um seinen Sohn **Dajh** kümmert.

- **Snow**

Ein anderer spielbarer Charakter ist Snow Villiers. Er ist der männliche Protagonist im Spiel und einer der größten Charaktere der gesamten Final Fantasy Reihe.

- **Vanille**

Oerba Dia Vanille ist ein sehr mysteriöses junges Mädchen und auch ein spielbarer Charakter in Final Fantasy XIII. Ihr etwas ungewöhnlicher Name steht eigentlich für "Vanille vom Dia - Clan aus dem Dorf Oerba". Zusätzlich zu ihrer aktiven Rolle im Spiel fungiert Vanille auch als Erzählerin der Geschichte.

- **Fang**

Oerba Yun Fang ist wie die anderen spielbaren Charaktere ein L'Cie. Sie arbeitet für die „Heilige Regierung“ und scheint zu Beginn der Geschichte der Gruppe eher als Gegner gegenüberzutreten.

- **Hope**

Hope Estheim ist mit seinen 14 Jahren der jüngste spielbare Charakter der Geschichte. Zu Beginn des Spiels verliert er seine Mutter und schließt sich deshalb dem Widerstand an.

- **Serah**

Serah Farron ist die kleine Schwester von Lightning und ein Nebencharakter in Final Fantasy XIII. Außerdem ist sie die Verlobte von Snow, was ihr Schicksal im doppelten Sinne zu einem der zentralen Themen der Spielhandlung macht.

Die zuvor beschriebenen Charaktere sind alle L'Cies, aber es gibt zu erwähnende Unterschiede: Während Fang und Dajh von den Herrschern von Cocoon auserwählt wurden, sind die anderen Diener von Pulse.

DIE GESCHICHTE:

Das Spiel beginnt mit dem 13. Tag der Geschichte und der scheinbaren Evakuierung der Bewohner von Cocoon. Zwei Tage zuvor wurde ein Pulse-Fal'Cie gesehen und aus Furcht, die Menschen könnten von diesem Fal'Cie infiziert worden sein, wurde die Purgation jedes einzelnen Bewohners befohlen. Diese glauben jedoch, dies geschähe zu ihrer eigenen Sicherheit. Nur einige Wenige trauen der Geschichte nicht. Auch Lightning und Sazh befinden sich in dem Zug, der die Bewohner von Cocoon nach Pulse bringen soll. Lightning hat sich sogar freiwillig zur Purgation gemeldet, da sie auf der Suche nach ihrer Schwester Serah ist. Diese ist nämlich zu einem Pulse-L'Cie verwandelt worden und Lightning möchte sie befreien und retten. Auch Sazh hat persönliche Gründe freiwillig in die Purgation zu gehen. So finden sich Sazh und Lightning im Purgationszug wieder und werden vom Schicksal zusammengeführt.

Parallel zum Schicksal von Lightning und Sazh durchläuft man zu Beginn des Spieles auch die Geschichte von Snow und seiner Kampftruppe (NORA). Diese Rebellen möchten die Bewohner von Cocoon beschützen und kümmern sich um die entflohenen Insassen des Zuges der Purgation. Unter diesen befindet sich auch Vanille, sowie Hope und seine Mutter. Während ein Teil von Snows Gefolge bei den Zivilisten bleibt, mischen sich die anderen wieder ins Kampfgeschehen, weil auch Snow ein persönliches Ziel verfolgt. Er möchte ebenfalls Serah retten, da die beiden sich vor kurzem verlobt haben und er sich große Sorgen macht. Er macht sich also auch auf den Weg zum Fal'Cie, der Serah ihre Bestimmung auferlegt hat, um sie zu befreien. Auf seinem Weg begleiten ihn, wie zuvor erwähnt, einige seiner Mitstreiter. Aber auch Freiwillige aus dem Purgationszug schließen sich Snow an. Auch Hopes Mutter Nora zieht mit Snow in den Kampf, während Hope bei den restlichen NORA-Kämpfern zurückbleibt. Dabei muss er leider mit ansehen, wie seine Mutter einen heldenhaften, aber dramatischen Tod stirbt. Snow kann sie leider nicht retten, verspricht ihr aber Hope gut nach Hause zu bringen. Aufgrund der Geschehnisse ist Hope der Verzweiflung nahe und möchte sich an Snow rächen. Er will unbedingt in den Kampf ziehen und bekommt dabei Unterstützung von Vanille, die ihn mütterlich unter ihre Obhut nimmt und begleitet.

Dies führt dazu, dass Lightning und Sazh, Hope und Vanille und auch Snow zur gleichen Zeit beim Pulse Fal'Cie eintreffen und sich ihre Wege kreuzen. Sie

entdecken Serah, die stark geschwächt am Boden liegt. Sie schafft es gerade noch einige Wörter zu sprechen und Lightning zu bitten Cocoon zu retten. Anschließend wird sie in Kristall verwandelt. Obwohl dies bedeutet, dass Serah ihre Bestimmung erfüllt hat, ist Lightning erzürnt und schwört Rache. Auch Snow ist außer sich und verspricht, einen Weg zu finden, um Serah zu befreien. Plötzlich wird die Gruppe angegriffen und muss sich einem Kampf stellen. Nachdem die Rebellen den Fal'Cie bezwungen haben, finden sie sich in einer Welt wieder, die komplett aus Kristallen besteht. Außerdem finden sie heraus, dass sie alle zu Pulse L'Cies verwandelt wurden. Sie rätseln über ihre Bestimmung und sind sich darüber nicht einig. Einige sind der Meinung, dass sie sich gegen Cocoon wenden müssen, da sie zu Pulse L'Cies verwandelt wurden. Die anderen interpretieren ihre Aufgabe anders. Sie wollen Cocoon beschützen, da auch Serah ihnen diese Aufgabe mitgeteilt hatte. Sie beschließen dennoch zusammen zu bleiben und gemeinsam weiter zu ziehen. Auf ihrem Weg entdecken sie erneut die zu Kristall gewordene Serah. Daraufhin wird die Gruppe geteilt, da sich Snow dazu entschließt, bei Serah zu bleiben. Er will versuchen sie aus dem Kristall zu befreien.

Die restliche Gruppe zieht weiter und stellt sich einigen Kämpfen. Lightning will sich auf den Weg nach Eden machen, wo der Fal'Cie von Cocoon seinen Sitz hat. Dies führt zu Differenzen in der Gruppe und diese spaltet sich in zwei Lager. Zum Einen ziehen Lightning und Hope gemeinsam weiter, weiters bleiben Sazh und Vanille vorerst zurück und machen sich dann auch gemeinsam auf die Suche nach einem Weg, der sie weiterführt. Beide Teams kämpfen sich durch verschiedene Aufgaben und stellen sich unterschiedlichen Gegnern und Herausforderungen.

Während Lightning und Hope durch den Lichterwald von Gapra ziehen, erreichen Sazh und Vanille den Auenwald von Sunleth. Erneut sind einige Kämpfe durchzustehen und die jeweiligen Gefährten kommen sich näher und lernen sich immer besser kennen. Dies führt auch dazu, dass Hope sich Lightning anvertraut und ihr gesteht, dass er den Tod seiner Mutter rächen möchte und Snow dafür verantwortlich macht. Auch Sazh erzählt Vanille die Geschichte über seinen Sohn Dajh, der zu einem L'Cie von Cocoon geworden ist. Er macht sich große Sorgen und würde gerne herausfinden was seine Bestimmung ist. Zu diesem Zeitpunkt im Spiel wird deutlich, dass Vanille irgendetwas zu verbergen hat und sie mit sich ringt. Irgendwie würde sie sich gerne jemandem anvertrauen, doch sie hat noch nicht den Mut dazu.

In der Zwischenzeit versucht Snow immer noch Serah aus dem Kristall zu befreien und wird angegriffen. Er wird schlussendlich gefangen genommen und in einem Raumschiff abtransportiert. Dort befindet sich auch Fang, ebenfalls eine L'Cie von Pulse. Doch zu Snows Überraschung findet er dort Unterstützung im Kampf um Cocoon, denn der Anführer des Raumschiffes bestärkt ihn in seinem Vorhaben und sie machen sich gemeinsam auf den Weg in die Stadt Palumpolum.

Auch Lightning und Hope sind inzwischen in Palumpolum eingetroffen. Lightning hat unterdessen ihre Meinung über Snow geändert und ergreift für ihn Partei. Sie will ihren Racheplan, den Fal'Cie Eden zu zerstören, nicht mehr weiterführen, weiß aber nicht wie es weitergehen soll. Im Zentrum der Stadt angekommen, werden Lightning und Hope entdeckt und angegriffen. Sie wähnen sich bereits auf verlorenen Posten, doch plötzlich erhalten sie Hilfe von oben. Snow und Fang gehen ihnen zur Hand und können die Angreifer außer Gefecht setzen. Doch dadurch werden die Gefährten erneut getrennt. Es ist ihnen möglich kurz Funkkontakt herzustellen und vereinbaren, sich bei Hopes Heimathaus zu treffen. Somit machen sich Lightning und Fang bzw. Snow und Hope gemeinsam auf den Weg. Hope wittert seine Chance auf Rache und schmiedet insgeheim Pläne, um seine Mutter zu rächen.

Auf ihrem Weg kreuzen sie einen großen Platz, auf dem viele Zivilisten von der Armee festgehalten werden. Snow will diese befreien und greift die Soldaten direkt an. Er kann zwar die Soldaten in die Flucht schlagen, muss aber schnell erkennen, dass die Angst vor Pulse so tief in der Bevölkerung verankert ist, dass sie seine Hilfe nicht annehmen kann. Snow und Hope werden von den Zivilisten zum Kampf herausgefordert. Diesen Kampf möchte Snow nicht austragen, daher schnappt er sich Hope und die beiden flüchten. Als sie sich in Sicherheit wiegen entsteht ein Gespräch zwischen Hope und Snow, wobei Snow erkennt, wer Hope ist. Die Situation eskaliert und Hope möchte Snow in die Tiefe stürzen. Dabei wird er selbst mit nach unten gerissen und beide landen bewusstlos am Boden. Als die Gefährten wieder erwachen, erkennt Hope, dass ihm eine Racheaktion nicht weiterhilft und er arrangiert sich mit Snow, nachdem dieser sich bei ihm entschuldigt und die Situation aufklärt. Die beiden werden erneut attackiert und müssen sich einem Kampf stellen.

Zur gleichen Zeit erfährt Lightning Fangs Geschichte. Fang war, ebenso wie Vanille, bereits vor langer Zeit zu Kristall verwandelt worden. Beide sind Pulse

Fal'Cies, die schon einmal ihre Bestimmung erfüllt haben. Sie könne sich nur leider nicht mehr daran erinnern. Jetzt sind beide aufgewacht und hätten eine neue Aufgabe zu erfüllen. Fang ist sich jedoch nicht sicher, wie diese Aufgabe genau aussieht. Während des Gesprächs fällt Lightning auf, dass in ihrer Nähe ein Angriff stattfindet und sie glaubt Snow und Hope brauchen Hilfe. Sie und Fang eilen los, um ihren Gefährten beizustehen.

Währenddessen erkunden Vanille und Sazh Nautilus, eine weitere Stadt auf Cocoon. Vanille ist kurz davor Sazh ihre ganze Geschichte zu erzählen, doch dann werden die beiden plötzlich angegriffen. Die Anführerin der Kampfgruppe heißt Jihl Nabaat und sie schafft es Vanille und Sazh festzuhalten. Dabei wird Vanilles Geheimnis offenbart und Sazh erfährt, dass Vanille dafür verantwortlich ist, dass sein Sohn zu einem L'Cie verwandelt wurde. Vanille kann sich losreißen und läuft davon. Jihl überlässt es Sazh sich um sie zu kümmern und er folgt Vanille. Doch als sie sich gegenüberstehen, ist er nicht in der Lage, ihr etwas anzutun. Dadurch würde er das Schicksal seines Sohnes auch nicht ändern können. Daraufhin attackiert die Kampfgruppe die zwei Gefährten erneut und Sazh versucht Vanille zu beschützen. Nichtsdestotrotz werden er und Vanille in Gefangenschaft genommen und in einem Raumschiff fort transportiert.

Als Lightning, Snow, Hope und Fang davon erfahren, dass Vanille und Sazh in Gefangenschaft genommen wurden, machen sie sich sofort auf den Weg, um sie zu befreien. Während sich die Vier von außen durch das Raumschiff kämpfen, gelingt es den beiden Gefangenen sich aus ihrer Zelle zu befreien. Die Gefährten schaffen es, wieder zueinander zu finden und wollen die Verantwortlichen zu Rede stellen. Daher gehen sie direkt zum Regierungsvorstand von Cocoon und versuchen dort Antworten zu finden.

Dieser Kontakt beschert der Gruppe jedoch einige Überraschungen. Sie finden heraus, dass die ganze Misere, in der sich der Planet befindet, von der Regierung von Cocoon inszeniert wurde, um weiterhin die Kontrolle zu behalten. Es stellt sich heraus, dass auch Serah und Dajh nur benutzt wurden, um die darauffolgenden Aktionen in Gang zu setzen. Alles war beabsichtigt und geplant. Weiters erfahren die L'Cie welche Bestimmung auf sie wartet. Sie müssen den Fal'Cie Eden und somit auch die Basis von Cocoon zerstören, um ihre Aufgabe zu erfüllen und zu Kristall zu werden.

Im Laufe des Gespräches verwandelt sich der Vorstand in einen Fal'Cie, welcher die sechs Freunde zum Kampf herausfordert. Die Schlacht verlagert sich aus dem Raumschiff heraus und obwohl sie ihren Gegner bezwingen können, gelingt es nicht, ihn vollständig zu töten. Der Kampf endet damit, dass sich der Fal'Cie zurückzieht und die Gefährten in die Tiefe stürzten. Sie schaffen es jedoch auf Pulse zu landen. Zuerst rätseln sie gemeinsam über ihr Schicksal und wissen nicht wie sie weiter vorgehen sollen. Ihr Ziel war es eigentlich auf Serah zu hören und Cocoon zu beschützen. Doch wie sollen sie das machen, wenn ihre Bestimmung eine andere ist? Die Gruppe beschließt auf ihr Herz zu hören und Cocoon zu retten. Daher machen sie sich auf die Suche nach dem Pulse Fal'Cie, um ihn zu zerstören. Sie durchqueren die unterschiedlichsten Landschaften auf dem wunderschönen, aber sehr gefährlichen Planeten und schaffen es nach Eden zu gelangen. Dort stellen sie sich dem finalen Kampf mit dem Pulse Fal'Cie, um ihren Heimatplaneten zu retten. Diese Schlacht dauert lange und ist sehr kräftezehrend. Schlussendlich opfern sich Fang und Vanille, um den Fal'Cie zu Fall zu bringen und werden schlagartig zu Kristallen. Die verbliebenen Freunde können es nicht fassen, dass Fang und Vanille ihr Leben geopfert haben, um sie und ihre Heimat zu retten. Aber es gibt auch eine wunderschöne Überraschung für Lightning, Snow und Sazh. Sowohl Serah als auch Dajh wurden aus ihrem Kristallschlaf erweckt und stoßen wieder zu ihren Lieben. Das bedeutet, dass die neu entstandene Familie, bestehend aus Lightning, ihrer Schwester Serah, Snow, Hope, Sazh und Dajh, nun Zukunftspläne schmieden und ein neues Leben auf Cocoon starten können.

Um die Geschichte noch zu vervollständigen und abzurunden, werden im Folgenden unterschiedliche Zwischensequenzen näher erläutert, die sich vor dem 13. Tag der Geschichte ereignet haben und sozusagen der Auslöser für die Geschehnisse waren.

- **Tag 1**

Wie zuvor erwähnt beginnt die eigentliche Handlung des Spieles bereits 13 Tage vor Spielbeginn. Vanille und Fang erwachen im Inneren des Pulse-Residuums aus ihrem Kristallschlaf. Sie wurden erneut als L'Cies auserwählt und müssen ihrer Bestimmung folgen.

- **Tag 2**

Snow lernt endlich Lightning, Serahs Schwester, kennen, doch sie ist keinesfalls wie er erwartet hatte. Lightning hält Snow und die Gruppe NORA für einen Haufen von Kindergartenkindern, die auf Monster Jagd machen und sich dafür feiern lassen. Sie möchte ihrer Schwester die Beziehung zu Snow ausreden.

- **Tag 3**

Fang und Vanille finden Serah regungslos am Boden liegend. Serah wurde mit dem Zeichen einer L'Cie markiert. Fang und Vanille bleiben bei Serah bis diese wieder erwacht.

- **Tag 4**

Vanille versucht herauszufinden, was ihre Bestimmung sein könnte. Fang schöpft Hoffnung ihre verlorene Erinnerung zurückzubekommen und Vanille dadurch beschützen zu können.

- **Tag 5**

Es wird überall bekannt gegeben, dass sich ein Zwischenfall ereignet hat. Schnell machen Gerüchte die Runde, dass es sich um einen Anschlag von Pulse handelt. Die Bevölkerung von Cocoon hat Angst und ist verzweifelt.

Zur gleichen Zeit macht Sazh mit seinem Sohn einen Ausflug, um dem Kleinen einen Fal'Cie zu zeigen. Während Sazh an einem Souvenirstand seinem kleinen Sohn ein Chocoboküken kauft, läuft dieser weg und betritt alleine das Kraftwerk. Der besorgte Vater macht sich sofort auf die Suche nach seinem Sohn – doch er findet ihn zu spät – zusammengekauert und gebrandmarkt mit einem Stigma. Dajh wurde zu einem L'Cie von Cocoon erwählt. Sazh macht sich große Sorgen, da er nicht weiß welche Bestimmung sein Sohn erfüllen soll und wie es dann weitergehen wird.

- **Tag 6**

Bei dem Zwischenfall im Kraftwerk wurden Fang und Vanille getrennt. Daher sucht Fang nach ihrer Gefährtin. Dabei bekommt sie unverhofft Hilfe von Brigadegeneral Cid Raines. Er offenbart ihr seine Zweifel an der Führung von Cocoon und bietet ihr seine Dienste an. Fang vertraut ihm zwar nicht, doch ist

sie auf Hilfe angewiesen. Ihr Ziel ist es, Vanille zu finden, und das um jeden Preis.

- **Tag 7**

Nachdem Serah zu einer L'Cie verwandelt wurde, ist sie sehr verzweifelt. Um Snow zu schützen, möchte sie sich von ihm trennen. Dieser nimmt Serahs Entscheidung nicht leichtfertig hin und möchte die genauen Gründe dafür erfahren. Letztendlich erzählt sie ihm die ganze Wahrheit und Snow schwört, immer an ihrer Seite zu bleiben und sie niemals im Stich zu lassen. Gemeinsam werden sie einen Weg finden, die Sache durchzustehen.

- **Tag 8**

Als Dajh zu einem L'Cie wird, nimmt ihn die Armee in Gewahrsam und führt einige Tests an dem armen Jungen durch. Oberstleutnant Jihl Nabaat, die persönlich die Untersuchungen leitet, teilt Sazh ihre beunruhigenden Ergebnisse mit. Es scheint, als habe Dajh die Fähigkeit erlangt, Pulse-Schwingungen zu spüren. Doch seine Bestimmung bleibt weiterhin für alle ein Rätsel.

- **Tag 9**

Vanille trifft Serah am Strand. Vanille macht sich Vorwürfe, da sie unfähig war, ihre Bestimmung zu erfüllen und nun andere Menschen leiden müssen. Vanille entscheidet sich, ihrer Bestimmung zu entfliehen. Sie will Serahs geliebter Heimat keinen Schaden zufügen, sondern dafür sorgen, dass diese erhalten bleibt.

- **Tag 10**

Lightnings Geburtstag rückt immer näher. Klamheimlich besorgt Snow zwei Ketten für sich und Serah, denn: Er will ihr am morgigen Tag einen Heiratsantrag machen. Serah hingegen sucht einen Glücksbringer für ihre Schwester. So kauft sie ein Messer für Lightning, da diese eine Soldatin ist. Außerdem macht sich Serah Sorgen, wie ihre Schwester die Wahrheit über ihre Verwandlung aufnehmen wird.

- **Tag 11**

Ein Expeditionstrupp erforscht das Innere des Residuums und findet einen Pulse-Fal'Cie. Danach jedoch bricht der Kontakt ab und viele Bewohner befürchten das Schlimmste.

Im bunten Feuerwerksmeer macht Snow Serah einen romantischen Heiratsantrag, den sie auch mit Freuden annimmt. Auch Lightning ist am Abend beim Feuerwerk, da sie als Wachposten eingeteilt ist. Der Zwischenfall im Residuum und die Unruhen in der Bevölkerung lässt Lightning sofort eine Gefahr aus Pulse vermuten. Doch bevor sie noch weiter darüber nachdenken kann, gibt ihr Leutnant Amodar, Lightnings Vorgesetzter, einen Rat, sich nicht in die Angelegenheiten der Armee einzumischen.

Zur gleichen Zeit ist Hope mit seiner Mutter aus Palumpolum nach Bodhum gereist, um das eindrucksvolle und berühmte Feuerwerk zu sehen. Doch zu ihrem Pech wird genau an diesem Tag der Pulse-Fal'Cie entdeckt und alle Bewohner Bodhums werden unter Quarantäne gestellt. Somit wurden auch sie Opfer der Purgation.

- **Tag 12**

An Lightnings Geburtstag erfährt sie von ihrer Schwester Serah, dass diese zu einer Pulse-L'Cie geworden ist. Außerdem verkündet das Paar die Neuigkeiten, dass sie heiraten werden. Lightning möchte den beiden nicht glauben und schickt sie fort. Kurz darauf erfährt Lightning jedoch, dass Serah die Wahrheit gesagt hatte. Dies veranlasst Lightning nach Serah zu suchen.

- **Tag 13**

Vanille geht freiwillig in die Purgation. So erhofft sie sich, in ihre Heimat Pulse zurückkehren zu können und sich so ihrer Bestimmung zu entziehen.

6. Spielanalyse

Im folgenden Kapitel werden die zuvor inhaltlich beschriebenen Computer- bzw. Konsolenspiele in Bezug auf ihre weiblichen Figuren untersucht. Es wird aufgelistet, welche weiblichen Avatare innerhalb der Spiele vorkommen, wie diese sich äußerlich zeigen und welches Verhalten sie im Zuge des Spielverlaufes an den Tag legen.

6.1. Tomb Raider – Underworld

6.1.1. Äußere Erscheinung von Lara Croft

Wie in den vorangegangenen Teilen ist LARA CROFT die Heldin der Geschichte, die sich mit den verschiedensten Gegnern messen muss. Dabei tritt sie in gewohnt weiblicher und auch erotisierender Erscheinung auf. In den unterschiedlichen Levels und Schauplätzen ist Lara mit sechs unterschiedlichen Outfits zu sehen.



Abb.11: Das kurze Outfit¹⁸⁶



Abb.12: Der Badeanzug¹⁸⁷

- **Das kurze Outfit**

Hierbei handelt es sich um ein ärmelloses T-Shirt und eine dazugehörige, sehr kurze Hose, auch Hotpants genannt. Diese zwei Kleidungsstücke

¹⁸⁶ Piggyback Interactive Limited: Tom Raider: Underworld. Das offizielle Buch. 2008, Seite 35

¹⁸⁷ ebd. Seite 155

sind in Tarnfarben gehalten und daher sehr dunkel. Dazu trägt Lara zu Beginn des Spieles kniehoch Militärstiefel, fingerfreie schwarze Handschuhe und mehrere Waffengürtel. Ein relativ tiefer Ausschnitt und der freiliegende Bauchbereich tragen dazu bei, dass Laras weibliche Züge extrem betont werden.

- **Der Badeanzug**

Dieses Kleidungsstück ist ähnlich knapp bemessen, wie das Outfit zuvor. Der ärmellose silberne glänzende Badeanzug ist sehr eng geschnitten und obwohl sich ein Kragen bis zum Haaransatz erhebt, ist das Badeoutfit mit einem halb offenen Reißverschluss bis zum Dekolleté tief ausgeschnitten. Dazu passend und in gewohnter Manier trägt Lara mehrere Waffengürtel und -halterungen dazu. Auch bei diesem Outfit werden ihre weiblichen Rundungen stark betont.

- **Der kurze Neoprenanzug**

Ein weiteres „Muss“ in Lara Crofts Kleiderschrank ist der kurze Neoprenanzug. Hierbei handelt es sich um ein langärmliges Outfit im Stil eines Badeanzuges. Auch dieser Anzug ist bis zum Brustansatz ausgeschnitten und sehr eng anliegend. Farblich grenzt er sich von den bisher erwähnten Kleidungsstücken ab, da die auffälligen gelben Streifen an den Seiten viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Auch hierzu trägt Lara ihre obligatorischen Waffenhalterungen. In Spielsequenzen, in denen Lara sich mit diesem Outfit oder auch dem normalen Badeanzug kleidet, trägt sie keine Schuhe.



Abb.13: Der kurze Neoprenanzug¹⁸⁸



Abb.14: Der lange Neoprenanzug¹⁸⁹

¹⁸⁸ ebd. Seite 45

¹⁸⁹ ebd. Seite 135

- **Der lange Neoprenanzug**

Zusätzlich zum eben beschriebenen kurzen Neoprenanzug, besitzt Lara Croft auch eine lange Version desselben. Auch diese sportliche Garderobe betont ihre weiblichen Reize durch die schlichte und eng anliegende Machart. Dieses Outfit ist dunkel- und hellblau gehalten. Im Gegensatz zur Badebekleidung wird der lange Neoprenanzug zusätzlich zu der gewohnten Waffenausstattung von schwarzen kniehohen Lederstiefeln begleitet.

- **Das lange Outfit**

In manchen Sequenzen trägt Lara eine Kombination mit langer Hose und langem Oberteil. Ähnlich wie beim kurzen Outfit ist hier die Farbgebung sehr dunkel gehalten. Eine Mischung aus braun und schwarz garantiert sozusagen unauffällig zu bleiben. Auch hier ist die Jacke tief ausgeschnitten und bauchfrei. Die enge und taillierte Hose geht nahtlos in die dazu passenden Militärstiefel über.



Abb.15: Das lange Outfit¹⁹⁰



Abb.16: Das Winteroutfit¹⁹¹

- **Das Winteroutfit**

Auch für eisige Kälte und Schneelandschaften ist Lara Croft gerüstet. Ihr winterliches Outfit unterscheidet sich aber dennoch nur minimal vom langen Outfit, das sie in anderen Spielsequenzen trägt. Das Winteroutfit ist ganz in braun gehalten und besteht aus einer langen Hose und einer Strickjacke, wobei jedoch der große Unterschied zum langen Outfit darin

¹⁹⁰ ebd. Seite 142

¹⁹¹ ebd. Seite 77

besteht, dass diese Jacke nicht bauchfrei ist, sondern nahtlos in ihren Waffengürtel übergeht. Dazu, wiederum, die passenden Militärstiefel.

Es wird deutlich, dass die Macher von „Tomb Raider: Underworld“ das Äußere ihrer Heldin konsequent und einheitlich gestaltet haben. Lara Croft ist betont weiblich, aber auch höchst erotisierend gestaltet und der Bekleidungsstil der Spielfigur unterstreicht auffallend die weiblichen Züge und Formen. Zusätzlich zu Laras Körperbau, der extrem kurvig und weiblich erscheint, sind ihre Kleider sehr knapp und figurbetont. Lediglich die große Sammlung an Schusswaffen und anderen Utensilien „stört“ dieses Bild bei genauerer Betrachtung. Es entsteht ein Widerspruch zwischen der knappen Kleidung und der Tatsache, dass Lara Croft ihren Waffengürtel wie ein erotisches Strumpfband um ihre Schenkel trägt. Das Erscheinungsbild der Hauptakteurin wird des Weiteren dadurch unterstrichen, dass Lara den gesamten Spielverlauf hindurch dieselbe Frisur trägt: Ein gutsitzender Pferdeschwanz (mit einzelnen ins Gesicht fallenden Strähnen) unterstreicht nicht nur die Weiblichkeit des Avatars, sondern auch die professionelle Seite der Spielfigur.

6.1.2. Äußere Erscheinung weiterer weiblicher Avatare

Neben der Hauptfigur Lara Croft spielen auch andere weibliche Figuren eine Rolle innerhalb der Handlung.

- **Amanda Evert**

Eine Konkurrentin von Lara Croft ist Amanda Evert. Sie ist bereits in vorangegangenen Teilen der Tomb Raider Saga aufgetaucht. Auch bei dieser Spielfigur wird stark auf Weiblichkeit gesetzt. Das Outfit von Amanda ist aus schwarzem Leder und liegt ihrem äußerst weiblichen Körper sehr eng an. Vor allem das knappe Korsett überzeichnet die körperlichen Vorzüge der Figur stark. Amanda trägt hohe Lederstiefel mit hohem Absatz, hat perfekt manikürte Nägel und eine modische Frisur. Manchmal ist Amanda auch mit einer braunen Lederjacke zu sehen, die besonders tailliert und körperbetont ist.

- **Jacqueline Natla**

Eine weitere wichtige Rolle innerhalb des Spielgeschehens spielt Jacqueline Natla. Sie ist eine unsterbliche, gottgleiche Figur, die ebenfalls bereits in vorangegangenen Spielen der „Tomb Raider – Saga“ mitgewirkt hat.

Auch sie hat ein sehr weibliches Erscheinungsbild. Um ihre „göttliche“ Erscheinung etwas hervorzuheben, ist Natla in weiß gekleidet. Sie trägt eine Art zweiteiligen Overall, der sehr modisch und sportlich geschnitten ist und eng anliegt. Im Gegensatz zu Amanda ist Natla barfuß unterwegs. Beeindruckend sind auch die mächtigen fleder-mausartigen Flügel, die das göttliche Erscheinungsbild abrundet.



Abb.17: Amanda Evert¹⁹²



Abb.18: Jacqueline Natla¹⁹³

- **Laras Doppelgängerin**



Abb.19: Laras Doppelgängerin¹⁹⁴

Die letzte weibliche Spielfigur, die auftaucht, ist ein Ebenbild von Lara selbst. Die tödliche Doppelgängerin unterscheidet sich vom Original im Großen und Ganzen nur durch ihre Haarfarbe und den großen Hang zur Bösartigkeit.

¹⁹² ebd. Seite 156

¹⁹³ ebd. Seite 157

¹⁹⁴ ebd. Seite 159

6.1.3. Verhalten von Lara Croft

Im Laufe der Spielhandlung muss Lara die unterschiedlichsten Aufgaben lösen. Neben den zahlreichen Kampfszenen, in denen Lara unter schwersten Bedingungen ihren „Mann stehen muss“, gibt es auch unzählige Rätsel zu lösen und knifflige Situationen kreativ zu meistern. Lara muss gegen diverse Monster, Tiere und Söldner in den Kampf ziehen, aber auch einige Intrigen durchstehen bzw. umgehen.

Dabei greift sie im Laufe des Spieles auf ein großes Repertoire an Handlungsmöglichkeiten zurück. Dies ist der Bereich, in dem Lara Croft fast vollkommen mit ihren männlichen Heldenkollegen aus anderen Computer- und Konsolenspielen übereinstimmt. Ähnlich wie maskuline Avatare beherrscht die Heldin der Geschichte unterschiedliche Tricks und Techniken, wie zB: Kampfsportarten oder militärische Kniffe. Lara kann sehr gut schwimmen und lange tauchen. Sie klettert, ohne mit der Wimper zu zucken, in massive Höhen oder an den schwierigsten Stellen. Außerdem hat sie ein ausgeprägtes Balancegefühl, einen gut trainierten Gleichgewichts-sinn und viel Kraft. Ein weiteres herausragendes Merkmal von Lara Croft ist ihr problemloser Umgang mit jeglichen Maschinen und Fahrzeugen. Sei es ein Motorboot zu bedienen oder Motorrad zu fahren, die Spielfigur Lara Croft beherrscht solche Dinge ohne Ausnahme. Außerdem ist es kein Problem, die unterschiedlichsten Waffen zu bedienen und situationsbedingt und somit gewinnbringend einzusetzen.

Neben den ausgeprägten körperlichen Merkmalen wird im Spiel auch auf Laras Intelligenz hingewiesen. Sie weiß viele geschichtliche Fakten und muss, um bestimmte Situationen zu meistern, sehr komplexe Aufgaben bearbeiten, Rätsel lösen und Wissen abrufen können. Dies scheint der Spielfigur stets leicht zu fallen und untermalt, dass Lara Croft eine durchtrainierte und starke Kriegerin ist, die auch etwas im Köpfchen hat.

Kein Gegner scheint unbezwingbar oder Angst einflößend für die Spielfigur zu sein und Lara stellt sich jedem Rätsel bzw. jeder Herausforderung mit erhobenem Haupt. Die Spielheldin sieht zusätzlich bei jeder zu tätigenen Aktion perfekt gestylt und erotisierend aus.

6.1.4. Verhalten der anderen Spielfiguren

Auch die weiteren weiblichen Avatare haben eine große Auswahl an Handlungsmöglichkeiten und Vorgehensweisen, wobei sich diese nicht wirklich von jenen der Lara Croft unterscheiden. Maßgebliche Differenzen im Verhalten der weiblichen Hauptfigur und den weiteren Protagonistinnen sind nicht zu erkennen. Der wesentliche Unterschied ist in den Absichten der jeweiligen Figur in Bezug auf die Spielhandlung und auf die Zukunft von Lara Croft zu suchen.

- **Amanda Evert**

Sie hat eine sehr zwiespältige Rolle, weil sie manchmal mit Lara Hand in Hand zu arbeiten scheint, aber dennoch auch ein falsches Spiel mit ihr treibt und eigentlich eine Feindin Laras ist. Daher ist ihr jedes Mittel recht, um Lara teilweise auszunutzen, teilweise in die Irre zu führen und schlussendlich zu bekämpfen.

- **Jacqueline Natla**

Natla besitzt übersinnliche Fähigkeiten, mit denen sie die Menschen in ihrer Umgebung problemlos manipulieren kann. Auch sie setzt alles daran, ihr Umfeld für ihre Zwecke einzusetzen und dabei ist ihr jedes Mittel recht, um ihre Ziele zu erreichen.

- **Laras Doppelgängerin**

Sie trachtet Lara nach dem Leben und die beiden liefern sich harte Kämpfe im Spiel. Dadurch, dass sich die beiden Charaktere sehr ähnlich sind, gestaltet sich dies als besonders schwer und oftmals etwas langwierig. Laras Doppelgängerin ist im Grunde Laras böser Zwilling, der sie töten möchte.

6.2. Super Mario World

Wie bereits erwähnt, erscheinen im Spiel Super Mario World nur 2 weibliche Avatare auf der Bildfläche. Dabei ist zu erwähnen, das Prinzessin Peach neben

Mario und Luigi der einzige Mensch auf der Insel ist. Wendy O. Koopa ist die Tochter von Bowser und gleicht somit eher einer Schildkröte, als einem Menschen.

6.2.1. Äußere Erscheinung

- **Prinzessin Peach**

Peach ist das typische Abbild einer Märchenfigur. Mit ihrem goldenen Haar und ihren stahlblauen Augen verkörpert sie die Idealvorstellung einer Prinzessin. Dies wird durch das rosarote Kleid mit Puffärmeln und Reifrock und den dazu passenden weißen langen Handschuhen noch unterstrichen. Die blonde Haarpracht, bei der jedes Härchen richtig zu sitzen scheint, wird noch zusätzlich durch die kleine dezente Krone hervorgehoben und unterstrichen. Außerdem trägt Prinzessin Peach passenden Schmuck zu ihrem Outfit. Ihre Proportionen werden durch die weibliche Kleidung betont, wie auf der folgenden Abbildung ersichtlich ist.



Abb. 20: Prinzessin Peach¹⁹⁵



Abb. 21: Wendy O. Koopa¹⁹⁶

- **Wendy O. Koopa**

Obwohl Wendy keine menschliche Figur darstellt, bedient sie einige gesellschaftlich verankerte Klischees von Weiblichkeit. Neben der riesigen rosaroten Schleife im Haar trägt sie überdimensionalen

¹⁹⁵ http://nintendosun.net/wiki/Prinzessin_Peach aus dem Internet am: 04.08.2011

¹⁹⁶ **Shigeru Ota:** Der offizielle Nintendo Spieleberater. Super Mario World. Frankfurt: FCB Pulicies, 1993, Seite 81

Schmuck und betont ihre Augen und Lippen durch das Tragen von Make-up. Außerdem besitzt Wendy rosarote High Heels, die ebenfalls ihr feminines Outfit unterstreicht.

6.2.2. Verhalten

- **Prinzessin Peach**

Auf den nachfolgenden Abbildungen wird deutlich, welche Rolle Prinzessin Peach im Spiel Super Mario World zugeschrieben wird. Ähnlich wie in vorangegangenen Veröffentlichungen muss sie aus den Klauen von Bowser gerettet werden, der sie zu Beginn des Spieles entführt. Sie befindet sich in der typischen Opferrolle, aus der sie sich aus eigener Kraft nicht befreien kann. Um ihre Freiheit zurück zu erlangen, braucht sie Unterstützung.



Abb. 22: Mario & Yoshi retten Prinzessin Peach¹⁹⁸



Abb. 23: Prinzessin Peach in Gefangenschaft¹⁹⁷

Während die Helden des Spieles, Mario und/oder Luigi, ihren Mann stehen und sämtliche Hürden überwinden, erscheint Prinzessin Peach nur höchst selten auf der Bildfläche. Immer wenn der Endgegner eines Levels bezwungen wird und das Ziel, die Befreiung der Prinzessin, zum Greifen nahe erscheint, taucht Bowser mit der Prinzessin im Schlepptau auf und sie streckt flehend die Hand nach ihren Rettern aus und schreit um Hilfe. Dabei wirkt sie eingeschüchtert und ängstlich, nicht in der Lage selbst etwas zu ihrer Rettung beizutragen.

Erst zum Schluss, wenn Mario bzw. Luigi gegen Bowser persönlich im Kampf antreten und ihn besiegen, wird die Prinzessin frei gelassen. Sie

¹⁹⁷ ebd. Seite 95

¹⁹⁸ ebd. Seite 21

sinkt dann langsam zu ihrem Retter herab und bedankt sich für ihre Befreiung mit einem Küsschen auf die Wange. Während des gesamten Spieles erlebt man die zu rettende Prinzessin Peach sehr hilflos und verängstigt. Aber auch nach ihrer Befreiung wirkt sie eher passiv und schüchtern.

- **Wendy O. Koopa**

Da Wendy nur einmal im Spiel auftaucht und zu diesem Zeitpunkt als Endgegnerin eines Levels zu bezwingen ist, kann nur sehr wenig über ihr Verhalten gesagt werden. Aber auch sie nimmt eine eher passive Rolle ein. Um Wendy O. Koopa zu besiegen, muss man ihr mehrmals auf den Kopf springen. Dies wird jedoch dadurch erschwert, dass sie sich hinter zwei Doppelgängerinnen versteckt und man die richtige Wendy treffen muss, um weiter zu kommen. Obwohl Wendy auch einige Feuerbälle speit, agiert sie überwiegend defensiv und überlässt den Angreifern den Part der aktiven Rolle.

6.3. Final Fantasy XIII

Im Gegensatz zu den zuvor analysierten Spielen sind in Final Fantasy XIII mehrere verschiedene weibliche Charaktere zu beschreiben. Die wichtigsten werden im Folgenden näher erläutert.

6.3.1. Äußere Erscheinung

- **Lightning**



Abb. 24: Lightning¹⁹⁹

¹⁹⁹ <http://www.thefinalfantasy.de/final-fantasy-xiii/charaktere.html> aus dem Internet am: 04.08.2011

Lightning ist eine der Hauptcharaktere im Adventure-Game Final Fantasy XIII. Sie ist ein aktiv spielbarer Avatar, der im Zentrum der Geschichte steht.

Obwohl Lightning eine Soldatin ist, trägt sie keine typische Uniform, sondern ist sehr feminin gekleidet. Sie trägt einen sehr kurzen Lederrock mit einer großen Gürtelschnalle. Dazu passend ist ihr ärmelloses Oberteil sehr eng geschnitten und figurbetont. Es wird jedoch trotzdem deutlich, dass sie eine Angehörige der Armee ist. Sie trägt zu ihrem Schutz Protektoren an ihren Schultern und ein überdimensionales Messer als Waffe, das sich beim Transport zusammenklappen und umhängen lässt. Außerdem besitzt sie eine kleine rote Ledertasche, welche sie keck um ihre Hüften trägt, um kleinere Gegenstände transportieren zu können. Ihr Outfit wird von einem langen roten Umhang und kniehohen Stiefeln mit diversen großen Schnallen und Verschlüssen abgerundet.

Ihre Statur ist eher zierlich und ihre gesamte Erscheinung wirkt sehr weiblich auf den Betrachter. Sie hat rosarotes, halblanges, glattes Haar, das sie offen trägt. Außerdem hat Lightning ein sehr zartes, makellooses Gesicht und stahlblaue Augen. Ihr hübsches Antlitz wird durch dezentes Make up unterstrichen.

- **Vanille**



Abb. 25: Vanille²⁰⁰

Vanille ist ein weiterer spielbarer Charakter in Final Fantasy XIII. Sie kommt ursprünglich aus Pulse, dem verfeindeten Planeten, der unter Cocoon schwebt.

Sie verkörpert ein noch junges Mädchen, was durch ihr Äußeres besonders hervorgehoben wird. Vanille trägt ein farbenfrohes,

²⁰⁰ ebd.

bauchfreies Trägertop und einen kurzen, pelzbestückten Rock. Dazu passend trägt sie viele verschiedene Ketten und Armringe und andere Schmuckstücke. Ein weiteres Accessoire zu ihrem Outfit ist neben den knöchelhohen Pelztiefelchen, die sie trägt, auch die außergewöhnliche Waffe, welche sie ihr Eigen nennt. Der lange Stab, der möglicherweise aus einem Geweih hergestellt wurde, lässt sich ähnlich wie Lightnings Messer auch zusammenklappen und somit leicht transportieren.

Der quirlige Rotschopf Vanille trägt ihre halblangen Haare zu zwei Zöpfen gebunden, wodurch ihre zarten Gesichtszüge sehr gut zur Geltung kommen. Vanille hat leuchtend grüne Augen und meist ein charmantes Lächeln auf den Lippen.

- **Fang**



Abb. 26: Fang²⁰¹

Fang stammt ebenfalls von Pulse und ist eine L'Cie. Sie und Vanille haben eine gemeinsame Aufgabe zu erfüllen und sind quasi eine Familie.

Fang trägt ein langes blaues Tuch, das sie wie einen Rock um ihre Hüften wickelt und ein Ende über die Schulter wirft. Darunter wird ein kurzes schwarzes ärmelloses Top sichtbar, das ihre weiblichen Züge untermalt. Ihr langes schwarzes Haar trägt sie zum Teil hochgesteckt, wobei dezente Ohrringe und dazu passende Halsketten sichtbar werden. Auch Fang hat immer einen großen Stab dabei, den sie als Waffe einsetzt. Der lange rote Holzstab mit jeweils zwei scharfen Klingen an beiden Enden verleiht dem Avatar eine gewisse Präsenz und Stärke.

Fang hat auffällig blaue Augen, was durch dezentes Make up und den darauf abgestimmten Schmuck unterstrichen wird.

²⁰¹ ebd.

- **Serah**



Abb. 27: Serah²⁰²

Serah ist kein aktiv spielbarer Charakter, sondern eher das Zentrum der Geschichte. Ziel ist es, sie zu befreien und Cocoon zu retten.

Serah ist Lightnings kleine Schwester und das sieht man auch auf den ersten Blick. Beide haben dieselben Gesichtszüge und auch die gleichen Haare, wobei Serah ihre Haare zu einem Zopf zusammengefasst trägt. Außerdem ähnelt sich auch das Outfit der beiden Schwestern. Ähnlich wie Lightning trägt auch Serah einen Rock, hohe Stiefel und ein längeres ärmelloses weißes Oberteil. Serah unterscheidet sich von ihrer Schwester jedoch dadurch, dass sie keine militärischen Accessoires bei sich trägt.

- **Jihl Nabaat**



Abb. 28: Jihl Nabaat²⁰³

Jihl Nabaat ist von Cocoon und kommandiert das Forscherteam, das herausfinden soll, welche Bestimmung Dajh erfüllen muss.

Sie trägt einen Mantel über ihrer Armee-Uniform, der in gewisser Weise wie ein Arztkittel aussieht und den wissenschaftlichen Aspekt ihrer Tätigkeit hervorhebt. Auch sie trägt hohe Stiefel und zum Outfit passende Lederhandschuhe. Auch Jihl ist bewaffnet. Sie führt einen kleinen Speer mit sich, den sie aber zu einem kleinen Stäbchen zusammenklappen und in ihrer Manteltasche verstauen kann.

²⁰² ebd.

²⁰³ ebd.

Jihl trägt ihr blondes glattes Haar offen, wobei ihr einige Strähnen in ihr zartes Gesicht fallen. Ihre schönen braunen Augen werden etwas von ihrer dezenten Brille verdeckt und durch ihr Äußeres wirkt sie sehr weiblich, intelligent und willensstark.

- **Nora Estheim**



Abb. 29: Nora Estheim²⁰⁴

Nora Estheim ist die Mutter von Hope und eine Zivilistin, die nur durch Zufall Opfer der Purgation wird und dadurch in den Krieg zwischen Cocoon und Pulse mit hinein gezogen wird.

Sie trägt eine Art Kleid, welches farblich zu ihren restlichen Accessoires abgestimmt ist. Ihr kurzes graublondes Haar trägt sie offen, was ihre klaren und feinen Gesichtszüge unterstreicht und ihre goldenen Augen betont.

6.3.2. Verhalten

- **Lightning**

Lightning hat sehr viele verschiedene Facetten an sich. Einerseits ist sie die harte und abgebrühte Kriegerin, die beim Militär ihren „Mann steht“ und keinen Kampf scheut. Dabei ist sie eher die einsame Wölfin, die nichts an sich herankommen lässt und der ihre Probleme alleine löst. Auf Hilfe ist sie nicht angewiesen.

Auf der anderen Seite ist sie die liebevolle und besorgte Schwester, die ihre Familie beschützen möchte. Das Schicksal ihrer Schwester beschäftigt Lightning sehr und sie würde alles tun, um Serah zu retten.

²⁰⁴ ebd.

Im Laufe des Spieles wird aber noch eine weitere Rolle sichtbar. Umso näher sich Lightning und Hope kennenlernen, entwickelt Lightning einen gewissen Beschützerinstinkt gegenüber Hope und behandelt ihn fast mütterlich. Sie agiert sehr fürsorglich und bedacht, wenn es um den Jungen geht. Sie passt auf ihn auf, hört ihm zu und steht ihm mit Ratschlägen zur Seite.

- **Vanille**

Obwohl Vanille ebenfalls eine sehr gute Kämpferin ist, verhält sie sich überwiegend sehr kindlich und naiv. Sie ist sehr verspielt und neugierig und sie scheint meist nur das Gute zu sehen, egal wie verwickelt die Situation auch sein mag. Sie ist sehr tierlieb und freut sich über schöne Landschaften, Pflanzen und Gewächse. Sie ist stets bemüht ihre Mitstreiter aufzumuntern und ihnen Mut zu machen. Vor allem Hope ist zu Beginn des Spieles auf ihre optimistische Art und Unterstützung angewiesen.

Vanille wird außerdem von großen Schuldgefühlen geplagt, was sie in einigen Sequenzen traurig und verletzlich erscheinen lässt. Im Laufe des Spieles fällt jedoch sämtliche Naivität und Kindlichkeit von ihr ab und Vanille wirkt erwachsener und reifer.

- **Fang**

Fang hingegen scheint eine gestandene Frau zu sein. Sie erledigt ihr Business ohne mit der Wimper zu zucken und scheut keine Konfrontation. Sie tut, was getan werden muss und wirkt meist sehr sachlich und kühn.

Nur in Bezug auf Vanille entwickelt Fang eine fürsorgliche Seite. Sie möchte Vanille beschützen und vor Bösem bewahren. Dafür würde sie alles tun.

- **Serah**

Serah verkörpert eine sehr pflichtbewusste junge Frau, die ihre Gefühle zulassen und auch zeigen kann. Sie ist sehr harmoniebedürftig und möchte nur das Beste für die Menschen um sie herum. Sie würde alles tun, um ihre Familie zu beschützen, ist jedoch glücklich mit Snow einen

starken Mann an ihrer Seite zu haben, der mit ihr durch Dick und Dünn gehen würde.

Serah ist, wie bereits erwähnt, der Mittelpunkt der Geschichte. Snow und Lightning machen sich auf den Weg um Serah zu retten bzw. später aus ihrem kristallinen Gefängnis zu befreien.

- **Jihl Nabaat**

Jihl erscheint erst im letzten Drittel des Spieles auf der Bildfläche. Sie ist eine knallharte Kommandeurin der Forschungseinheit und verfolgt ihre Ziele sehr konsequent. Sie wirkt sehr kalt und eisern. Die Menschen um sie herum und deren Schicksal scheinen sie nicht zu berühren. Sie erfüllt ihre Aufgabe und Emotionen scheinen dabei nicht von Bedeutung zu sein.

- **Nora Estheim**

Nora Estheim ist eine liebevolle und fürsorgliche Mutter, die ihren Sohn um jeden Preis beschützen möchte. Während der Purgation wird sie, ohne es zu wollen, in die Geschehnisse involviert. Sie kann und will nicht tatenlos zusehen, wie Menschen sterben und entschließt sich kurzerhand mit Snow in den Kampf zu ziehen. Dieser ist zuerst sehr skeptisch und erkundigt sich, ob dies ihr Ernst sei. Sie erwidert nur: „Mütter sind zäh“ und schnappt sich eine Waffe.

Mit einem besorgten Blick lässt Nora ihren Sohn bei den anderen zurück, aber als Vollblut-Mutter kann sie nicht nur abwarten. Sie möchte aktiv etwas beitragen und ihrem Sohn ein Vorbild sein.

7. Interpretation der Ergebnisse

Im Anschluss an die zuvor angeführten Beobachtungen werden nun im folgenden Kapitel die gesammelten Ergebnisse der Spielanalyse mit den Resultaten der unterschiedlichen Studien zum Thema Frauenbild im Alltag verglichen und wenn möglich mit diesen in Verbindung gesetzt.

Wie im 3. Kapitel dieser Arbeit erläutert, können drei unterschiedliche Frauenkategorien festgemacht werden. Nun stellt sich die Frage, ob die Figuren aus den untersuchten Computer- und Konsolenspielen gewisse Eigenschaftsmerkmale aufweisen, die den erarbeiteten alltäglichen Frauentypen, also

- der Frau in der Arbeitswelt,
- der Frau als Privatperson und
- der Frau als Mutter

ebenfalls zugeschrieben werden. Um dies herauszufinden werden im Folgenden die Frauenrollen in den jeweiligen Computer- und Konsolenspielen den alltäglichen weiblichen Rollenbildern gegenübergestellt.

7.1. Tomb Raider - Underworld

Wie im Spiel Tomb Raider – Underworld dargestellt, ist Lara Croft stark, intelligent, selbstständig und unabhängig, kämpferisch und in jeder Situation top gestylt. Sie ist Anthropologin und kann ein enormes Wissen an historischen Einzelheiten und Fakten vorweisen. Dieses Knowhow setzt sie in vielen Situationen während des Spieles ein, um knifflige Situationen zu meistern und Rätsel zu lösen. Dabei macht sie in einigen Dialogen während des Spielverlaufes deutlich, dass sie ihre Aufgaben alleine und nur mit minimaler Unterstützung meistern will. Hilfe von außen nimmt Lara Croft nur in äußersten Ausnahmesituationen in Anspruch.

Laras Kontrahentinnen unterscheiden sich im Großen und Ganzen nur durch ihre Motive von der Protagonistin des Spieles. Während Lara Croft im Grunde das Gute darstellt, sind sowohl Amanda Evert als auch Jaqueline Natla Vertreter der

„bösen Seite“ und überwiegend nur daran interessiert, ihre Ziele durchzusetzen. Auch die Doppelgängerin von Lara Croft, zeigt keine fürsorglichen oder feinfühlig Züge. Sie wirkt eher wie ein emotionsloses Instrument, dass ausschließlich dafür eingesetzt wird, Lara auszuschalten. Sowohl Lara selbst, als auch ihre Gegnerinnen gehen karrierebewusst und zielorientiert vor und stellen dabei ein perfektes Äußeres zur Schau.

Vergleicht man diese Verhaltensweisen mit den Ergebnissen diverser Studien bezüglich der Frauenrolle innerhalb unserer Gesellschaft, könnten durchaus Parallelen gesehen werden, da vor allem Frauen in der Arbeitswelt Eigenschaften wie Selbstbewusstsein, Eigenständigkeit und Durchhaltevermögen zugeschrieben werden. Um beruflich erfolgreich zu sein, müssen Frauen viel leisten, wie im 3. Kapitel dieser Arbeit dargestellt. Da auch Lara Croft innerhalb der Spielgeschichte in Tomb Raider – Underworld selbstständig vorgeht und viel Wissen benötigt, um die unterschiedlichen Rätsel zu lösen und im Spiel voranzukommen, passt sie sehr gut in die Kategorie der Frau in der Arbeitswelt. Ebenso sind ihre Kontrahentinnen darauf bedacht stark und eigenständig zu agieren. Frauen werden im öffentlichen Raum oftmals dazu angehalten, ihre emotionale Seite hinten an zu stellen, um sich in der Berufswelt durchsetzen zu können. Ein gewisses Maß an Härte und Ellenbogentechnik wird vorausgesetzt, um Karriere machen zu können. So auch in diesem Spiel, da die weiblichen Figuren durchaus intensiv zum Einsatz kommen. Vor allem die Titelfigur muss die unterschiedlichsten Situationen meistern, um ans Spielziel zu gelangen und ist dabei überwiegend auf sich allein gestellt – wie es sich allem Anschein nach für eine erfolgreiche Businessfrau gehört.

7.2. Super Mario World

In diesem Konsolenspiel ist die weibliche Hauptfigur mit der Protagonistin aus Tomb Raider – Underworld nicht zu vergleichen. Die entführte Prinzessin kann man hier in der klassischen Opferrolle beobachten. Prinzessin Peach ist im Gegensatz zu den vorher beschriebenen Avataren sehr unselbstständig und hilfebedürftig. Sie ist auf die Unterstützung der männlichen Protagonisten angewiesen und unfähig Dinge auf eigene Verantwortung zu regeln.

Hier fällt es schwer in den unterschiedlichen, zitierten Studien ein Pendant zu finden. Obwohl Frauen oftmals als passiv wahrgenommen werden, kann nicht gesagt werden, dass sie ohne Hilfe nicht durch den Alltag gelangen würden. Es konnte herausgearbeitet werden, dass Frauen oftmals Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen, um die Harmonie aufrecht zu erhalten, aber dies bedeutet nicht, dass sie sich keiner Verantwortung stellen. Prinzessin Peach in unserem Beispiel ist nur ein Spielball der männlichen Figuren in Super Mario World und legt nie Eigeninitiative an den Tag. Daher fällt es schwer eine Brücke zu den im Alltag beobachteten Frauenrollen zu bauen, da diplomatisches Geschick nicht mit Unfähigkeit gleichgestellt werden darf.

Die zweite weibliche Figur in Mario World lässt sich noch weniger in eine der erwähnten Kategorien einordnen. Alleine die Tatsache, dass Wendy O. Koopa eigentlich eine Schildkröte darstellt, macht einen Vergleich mit gesellschaftlichen Werten und Normen sehr schwer. Einzig ihre äußerliche Erscheinung in Bezug auf Outfit und Schmuck lässt darauf schließen, dass Ihre Interessen sehr oberflächlich sind und dass das Erscheinungsbild und somit der Gesamteindruck sehr wichtig ist. Dies wird ebenfalls eher den weiblichen Mitgliedern unserer modernen Gesellschaft zugeschrieben, jedoch ist diese Aussage alleine nicht repräsentativ genug, um einen Vergleich mit Wendy O. Koopa zu rechtfertigen.

Aufgrund dieser enormen Unterschiede ist es leider nicht möglich, die weiblichen Figuren in dem Videospiel „Super Mario World“ mit den erarbeiteten Frauenbildern von Frauen im Alltag zu vergleichen und eine direkte Verbindung herzustellen. Im anschließenden Kapitel sollen nun die weiblichen Hauptfiguren im Spiel Final Fantasy analysiert werden.

7.3. Final Fantasy XIII

In der umfangreichen und sehr komplexen Geschichte von Final Fantasy XIII treten viele verschiedene Charaktere in Erscheinung. Die schillernde Hauptfigur ist Lightning. Sie ist eine selbstbewusste Frau, die genau weiß, was sie zu tun hat, um zu erreichen, was sie möchte. Als Soldatin ist sie knallhart und kämpferisch. Sie ist unabhängig und belastbar. Sie kann gut auf sich und andere aufpassen und ist sich ihrer Verantwortung bewusst. Zusätzlich zu dieser eher aggressiven Rolle

verkörpert Lightning im weiteren Spielverlauf auch eine komplett andere Seite. Sie sorgt sich um ihre Schwester und kümmert sich fürsorglich um Hope, der nach dem Tod seiner Mutter zu Lightnings Begleitern gehört. Diese selbstlosen und familienorientierten Charaktereigenschaften und die Tatsache, dass Lightning um die Sicherheit ihrer Gefährten und Freunde besorgt ist, lässt sie in einem ganz anderen Licht erscheinen, wie ihre kämpferische Seite. So gesehen vereint Lightning das Bild der Frau in der Arbeitswelt und die Rolle der Frau als Mutter miteinander. Sie kann sehr wohl karrierebewusst und zielstrebig handeln und dabei nicht aus den Augen verlieren, was ihr wichtig ist und am Herzen liegt. Sie tut das, was notwendig ist, um ihre Familie zu beschützen und Gefahren von ihren Liebsten fernzuhalten. Genauso handeln Mütter, wenn Gefahr im Verzug zu sein scheint.

Ähnlich zu kategorisieren ist Fang, die Lightning sehr ähnlich erscheint. Es gibt die kämpferische Fang, die tut, was getan werden muss, also auch unbedacht in den Kampf zu ziehen, und die besorgte Fang, welche sich liebevoll um Vanille kümmert. Auch Jihl Nabaats Verhaltensweisen beinhalten gewisse Ähnlichkeiten mit der Hauptfigur des Spieles. Der Charakter von Jihl Nabaat entspricht im Grunde den Erläuterungen über Lightning, mit der Ausnahme, dass sie keine menschliche oder fürsorgliche Seite vorzuweisen hat. Während also Jihl in die Kategorie der Karrierefrau einzuordnen ist, da sie ein gewisses Maß an Härte vorweist und ihre Ziele klar und strukturiert verfolgt, kann Fang ebenso wie Lightning zusätzlich auf Fürsorge zurückgreifen und zwischenmenschliche Beziehungen zulassen und für diese kämpfen.

Der nächste Avatar, auf den Bezug genommen werden muss, ist Vanille. Ihr werden im Gegensatz zu den gerade erwähnten Kriegerinnen keine zielstrebrigen Motive zugeschrieben. Sie kann im Laufe des Spieles als sehr verspielt und auch ein wenig naiv beobachtet werden. Sie hüpfelt leichtfüßig durch die Welt und hat auf alles einen sehr optimistischen Blick. Vanille ist sehr jung und quirlig, was durch ihr kindliches Verhalten und ein kleines Kichern, hin und wieder, unterstrichen wird. Vanille zeigt sich relativ anspruchs- und selbstlos, aber auch nach Sicherheit strebend. Im Gegensatz zu Lightning übernimmt Vanille nur sehr selten die Führungsrolle und ist somit überwiegend nicht vom Spieler zu steuern. Daher eignet sie sich nicht als „Karrierefrau“, da sie vorwiegend eine eher passive Rolle einnimmt. Beispielsweise trägt sie oft zur Genesung ihrer Mitstreiter bei und heilt Verwundete. Somit ist bei dieser Figur ebenfalls die fürsorgliche Seite stark

ausgeprägt, bei der die Beziehungen im Fordergrund stehen. Sie möchte den Menschen um sie herum helfen und auch Dinge wieder gut machen, die sie verursacht hat. Daher kann man sie am ehesten in die Kategorie der Frau als Privatperson einordnen, da Vanille Harmonie äußerst wichtig ist und sie bei Streitsituationen immer diplomatisch eingreift und nur sehr selten aktiv ins Geschehen eingreift, da sie Konfrontationen eher aus dem Weg geht.

Ein weiterer, sehr wichtiger Charakter innerhalb der Geschichte von Final Fantasy XIII ist Serah. Sie ist die Schwester von Lightning, Snows Verlobte und der Auslöser für die Ereignisse. Dadurch, dass Serah gerettet werden soll und die Gefährten sie aus ihrem Kristall-Gefängnis befreien wollen, wird sie zu einer sehr passiven Figur. Dies wird durch den Fakt, dass sie kein aktiv spielbarer Charakter ist, noch untermauert. Durch ihre Rolle als hübsche Frau an Snows Seite, der immer wieder schwört auf sie aufzupassen und zu beschützen, steht sie ähnlich wie Prinzessin Peach in dem Licht, nicht unbedingt alleine klar zu kommen. Sie und ihr perfektes Äußeres vervollständigen den männlichen Helden, ohne dass ihr dabei wirkliche Aktivität zugeschrieben werden kann. Snow achtet auf sie, hört ihr zu, macht ihr Mut und regelt alles für sie. Aus diesen Gründen, kann Serah nicht eindeutig einer der oben genannten Kategorien zugeordnet werden. Am ehesten scheint eine Mischung aus Mutterfigur und Privatperson denkbar, obwohl auch dies nicht definitiv greifbar erscheint.

Die letzte zu beschreibende weibliche Figur in Final Fantasy XIII ist Nora Estheim. Wie bereits im Kapitel der Spielanalyse beschrieben verkörpert Nora die typische Mutter. Ähnlich wie Iris Radisch die Rolle der Mutter in unserer Gesellschaft beschreibt, agiert Nora Estheim in den wenigen Sequenzen, in denen sie im Spiel auftaucht. Sie umsorgt ihren Sohn Hope, während der Vater seinen beruflichen Verpflichtungen nachgeht. Sie kümmert sich um das Wohlbefinden ihrer Familie und aktiviert, wenn notwendig, alle Kräfte, um ihre Familie auch zu beschützen. Mit dem Motto „Mütter sind zäh“ ergreift sie eine Waffe und zieht in den Krieg, um ihrem Sohn eine bessere Zukunft zu ermöglichen und Verantwortung zu übernehmen.

8. Resümee

In diesem Kapitel wird nun ein abschließender Kommentar abgegeben, der zuerst die pädagogische Relevanz der Arbeit in den Blick nimmt und diese Arbeit abschließend zusammenfasst und einen Ausblick auf weitere Forschungsfelder ermöglichen soll.

8.1. Pädagogische Relevanz

Besonders da Computer- und Konsolenspiele immer populärer zu werden und sich zu einer der beliebtesten Freizeitgestaltungsformen unseres Jahrhunderts zu entwickeln scheinen, rücken Videospiele verstärkt in das Blickfeld der Öffentlichkeit und somit auch ins pädagogische Interesse. Es wird immer deutlicher, dass Computer und ihre Programme in unserem alltäglichen Leben nahezu auf jedem Gebiet praktisch nicht mehr wegzudenken sind. Dies gilt auch zunehmend für den privaten Bereich und die Freizeitgestaltung. *„Computerspiele bilden immer öfter den ersten Kontakt von Kindern und Jugendlichen zu Computern und nehmen daher eine besondere Stellung ein, da sie die Meinungsbildung der nachwachsenden Generation gegenüber ihrem späteren ‚Kollegen Computer‘ nachhaltig beeinflussen.“*²⁰⁵ Gerade im Freizeitbereich treten vor allem Kinder und Jugendliche erstmals mit dem Medium Computer in Kontakt. Konsolen wie die Playstation oder auch der handliche Nintendo DS scheinen für viele Heranwachsende zu einem selbstverständlichen Spielzeug geworden zu sein. Dies weckt bei vielen Erwachsenen Sorgen und Ängste. Dittler meint dazu: *„Im kindlichen Spiel mit dem Teddybären sehen wohl die wenigsten Eltern und Pädagogen einen Grund, sich Sorgen zu machen. Wird der Teddy jedoch zugunsten von Computerspielen zur Seite gelegt, so beginnt – wie in den vergangenen Jahren zu beobachten war – eine heftige Diskussion um die vermuteten Wirkungen dieser Spiele auf die kindliche Entwicklung.“*²⁰⁶ In solchen Diskussionen wird immer wieder deutlich, dass vor allem die Wirkung bestimmter Computer- und Konsolenspiele auf die Spielenden als besonders interessant erscheint. Insbesondere bei gewaltvollen Inhalten und Darstellungen in populären

²⁰⁵ **Dittler, Ulrich:** Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. München; Basel: E. Reinhard, 1993. S. 10

²⁰⁶ ebd. S. 107

Computer- und Konsolenspielen werden bei Außenstehenden Ängste geweckt und die seit langem geführten Debatten über die Problematik von violenten Inhalten in den Medien, vor allem in aktuellen Computerspielen, werden immer wieder neu entfacht ²⁰⁷. Überwiegend geht man scheinbar davon aus, *„daß Bildschirmspiele ein Teil eines Mediensystems sind, das vor allem Kindern und Jugendlichen Anhaltspunkte zur Errichtung und/oder Veränderung ihres Weltbildes näherbringt. Die Inhalte der Spiele können somit Einfluß nehmen auf die Vorstellungen, Ziele, Wünsche und Einstellungen der Menschen.“* ²⁰⁸ Ullrich Dittler rät weiters dazu, *„[b]ei der Auswahl der Spiele [...] die Inhalte zu betrachten [...] [und] zu prüfen, welche Werte, Ziele und Weltbilder vermittelt werden und mit welchen Mitteln die Hauptfigur – mit der sich der Spieler identifiziert – die anstehenden Aufgaben löst.“* ²⁰⁹ In diesem Zusammenhang steht die Darstellung der weiblichen Rollenbilder in Computer und Konsolenspielen, welche ebenfalls mit übermittelten Wertesystemen und Weltbildern in Verbindung gebracht werden können, im Zentrum dieser Arbeit.

Eine mögliche Spiegelung der gesellschaftlichen Geschlechterrollen in Computer- und Konsolenspielen steht vor allem deshalb im pädagogischen Interesse, da die bei Kindern und Jugendlichen sehr populären Medien möglicherweise genutzt werden könnten, um immer wiederkehrende Vorurteile und Stereotypen zu thematisieren und um zum Reflektieren anzuregen. Wenn Heranwachsende für solche verankerten Werte und Weltbilder sensibilisiert und empfänglich gemacht werden, könnte sich dies auf ihre allgemeine Medienkompetenz auswirken und einen kritischen und autonomen Umgang mit Medien ermöglichen.

Daher scheint es wichtig, bezüglich Computer- und Konsolenspielen auch diesen Aspekt aufzuzeigen und eine nähere Beschäftigung mit dieser Thematik anzuregen. Dies ist, ähnlich wie bei Analysen im Zuge der Cultural Studies, eine Aufgabe pädagogischer Untersuchungen und Forschungsfelder. Es sollte darum gehen, Medien genauer zu betrachten, sie eventuell auch zu hinterfragen, um im Zuge dieser Reflexion ein eigenes Weltbild bzw. Wertesystem zu erlangen, das auch weiter kritisch reflektiert und gegebenenfalls aktualisiert werden kann. Bereits im 4. Kapitel dieser Arbeit wurde deutlich, dass Heranwachsende ermutigt werden

²⁰⁷ vgl. **Kunczik Michael, Zipfl Astrid:** Projektbericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Aus dem Internet am 09. August 2009: <http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/medien-gewalt-befunde-der-forschung-sachbericht-langfassung.property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf>, S. 225ff

²⁰⁸ **Dittler, Ulrich:** Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. München; Basel: E. Reinhard, 1993. S. 107

²⁰⁹ ebd. S.133

sollten, Eigenverantwortung zu übernehmen. Kinder und Jugendliche sollten in die Lage versetzt werden, Initiative zu ergreifen und kritisch mit den sie umgebenden kulturellen Artefakten und Praktiken selbstkritisch und autonom umzugehen.

8.2. Fazit

Um diese Arbeit abzurunden sind noch einige abschließende Ausführungen notwendig. Ausgangspunkt dieser Untersuchung war die Frage nach der Rolle der Frau in Computer- und Konsolenspielen und ob ein Zusammenhang zu weiblichen Rollenbildern im Alltag hergestellt werden kann. Dazu mussten die Videospiele in einem ersten Schritt darauf untersucht werden, ob es überhaupt weibliche Avatare innerhalb der Spielhandlung gibt. Diese Frage kann bei allen drei ausgewählten Computer- und Konsolenspielen mit ja beantwortet werden. Sowohl bei Tomb Raider – Underworld als auch bei Final Fantasy XIII sind sogar mehrere weibliche Protagonisten zu finden und auch bei Super Mario World gibt es eine weibliche Figur. Anschließend war es notwendig die Gestaltung und das Verhalten der unterschiedlichen Avatare zu untersuchen und die markantesten Unterschiede herauszuarbeiten, was im Kapitel 6 erfolgte. Jetzt wird es notwendig die erarbeiteten Ergebnisse mit den im Theorieteil erlangten Frauenrollen im Alltag gegenüberzustellen und zu vergleichen.

Rückwirkend auf die eingangs gestellten Fragen kann gesagt werden, dass durchaus Rückschlüsse von den in der Gesellschaft wahrgenommenen Frauenrollen auf die dargestellten Figuren in Computer- und Konsolenspielen getätigt werden können. Jedoch gilt es zu erwähnen, dass die Beobachtungen im Rahmen dieser Untersuchung nur einen sehr kleinen Auszug aus der aktuellen Spielwelt darstellen und somit keine Verallgemeinerungen gemacht werden dürfen. Die einleitende Fragestellung nach einem möglichen Zusammenhang zwischen der optischen Aufbereitung weiblicher Avatare und den beobachteten Geschlechterrollen in unserer Gesellschaft konnte im Rahmen dieser Diplomarbeit nur bedingt beantwortet werden. Bis zu einem gewissen Grad konnte ein Bezug zwischen dem gesellschaftlich wahrgenommenen Rollenverhalten von Frauen und der Darstellung von weiblichen Avataren in den drei Exempeln nachgewiesen werden, jedoch um eine signifikante Aussage über gesellschaftliche Werte und

Normen in Computer- und Konsolenspielen treffen zu können, müssten weitere Untersuchungen folgen.

Im Zuge dieser Forschungsarbeit wurde deutlich, dass vorwiegend die Kategorie der Frau in der Arbeitswelt in unterschiedlichen Spielen wiedererkannt werden kann. Die heutige arbeitende Frau muss ähnlich wie weibliche Heldinnen in Computer- und Konsolenspielen mehr oder weniger ihren „Mann stehen“, um voranzukommen. Selbstbewusstsein, Eigenständigkeit und Durchsetzungsvermögen sind nur wenige dafür benötigte Eigenschaften. Dafür müssen zwischenmenschliche Beziehungen wie Freunde und Familie Platz machen und rücken nur in speziellen Situationen in den Vordergrund. Frauen die vermehrt auf Harmonie und Familienleben konzentriert sind, finden oftmals nicht genug Zeit und Raum, um sich beruflich Gehör zu verschaffen. So auch in den von mir gewählten Computer- und Konsolenspielen. Die weiblichen Charaktere, die fürsorglich und liebevoll agieren, müssen oftmals von anderen Spielfiguren begleitet oder gar beschützt werden. Und die kriegerischen Heldinnen, die alles selbst in die Hand nehmen und die unterschiedlichsten Aufgaben meistern, werden nur in extrem wenigen Situationen menschlich und verletzlich dargestellt, da für ein solches Verhalten keine Zeit bleibt. Um die Spielziele zu erreichen, müssen Situationen gemeistert, Aufgaben gelöst und Prüfungen bestanden werden. In den gewählten Spielen ist es nicht erforderlich harmonische Verhältnisse zwischen den Avataren herzustellen, um erforderlich zu sein. Dennoch kommen solche Charaktere in den verschiedenen Spielhandlungen immer wieder vor, um wahrscheinlich die Sinnhaftigkeit des zu erreichenden Zieles zu untermauern. Ohne solche Einspielungen steht doch in Frage, warum eine Schlacht geschlagen oder eine Welt gerettet werden sollte, oder? Immerhin gilt es in den meisten Spielen entweder eine Welt zu retten, oder ein oder mehrere bestimmte Individuen zu retten oder zu beschützen.

Die Tatsache, dass gewisse weibliche soziale Rollen in bestimmten Computer- und Konsolenspielen wiedererkannt und aufgefunden werden, ist wenig überraschend. Es scheint als wären die Computer- und Konsolenspiele in gewisser Weise ein Spiegel der Gesellschaft, da nur wenig Kontrast zu den in der Öffentlichkeit beobachteten Frauenrollen zu erkennen ist. Erstaunlich hingegen ist, dass in den im Theorieteil genannten Studien bezüglich der Rolle der Frau im Alltag kein direkter Bezug zum weiblichen Kleidungsstil hergestellt wird. Bereits in den Abhandlungen von Georg Simmel wird deutlich, dass ein Zusammenhang

zwischen gesellschaftlichen Rollen und der getragenen Kleidung hergestellt werden kann, da sich Menschen durch die gewählte Bekleidung individualisieren und darstellen möchten. Dies wird auch in den Ausführungen von Ulrich Dittler deutlich, da sich die fünf von ihm erarbeiteten Frauentypen sehr ähneln und ziemlich einheitlich gekleidet erscheinen. Ebenso in den von mir untersuchten unterschiedlichen Computer- und Konsolenspielen kann dieses Thema erkannt werden, da sich gerade im Action-Genre die Bildschirmdarstellung der weiblichen Charaktere aufdrängt. Es ist ein deutlicher Widerspruch zwischen der eingenommenen Rolle (vor allem bei den kriegerischen, eigenständigen Heldinnen) und der in den Videospielen vorkommenden Kleiderordnung zu erkennen. Speziell bei Avataren wie Lara Croft bzw. Lightning wird die Stärke der Figur durch die sexualisierte Darstellung in kurzer und knapper Kleidung in gewisser Art und Weise entkräftet. Dessen ungeachtet werden aber diese Charaktere trotz ihres oftmals erotisierenden Auftretens ernst genommen und genau darin liegt das Interessante an diesem Widerspruch. Besonders Frauen in der Arbeitswelt legen sehr viel Wert darauf, sich ihre Lorbeeren nicht durch ihr Äußeres zu verdienen, sondern durch Leistung. Trotzdem gibt es gewisse Berufe bei denen die äußere Erscheinung wesentlich zum Erfolg beiträgt. Gleichwohl liegt es nicht im Interesse der Frau sich als Sexobjekt zu inszenieren, auch wenn das Aussehen innerhalb der weiblichen Individualisierung und Selbstfindung eine wichtige Rolle spielt. Auf diese Art der Sexualisierung wird aber jedoch, wie bereits erwähnt, nicht Bezug genommen. Somit kann man, wie vorangehend deutlich wurde, zwar eine Verbindung zwischen dem Verhalten der Spielheldinnen und der Frau im Arbeitsalltag erkennen, jedoch können keine Rückschlüsse auf die getragene Kleidung gezogen werden, da diese in den zitierten Studien nicht berücksichtigt wird. Im Gegensatz dazu kann man bei den typischen Opferrollen, denen Hilfebedürftigkeit und Abhängigkeit zugeschrieben wird, auch an der Kleidung eine gewisse Beschränktheit erkennen, da wie beispielsweise Prinzessin Peach die weite und unflexible Kleidung die Bewegungsfreiheit der Avatare einschränkt.

Nun stellt sich die Frage, was eine mediale Inszenierung diesbezüglich vermittelt und welche Ziele mit solchen Darstellungen verfolgt werden. Was jedoch noch viel interessanter erscheint ist, ob und wie eine solche vereinfachte Kategorisierung thematisiert und diskutiert werden sollte. Es erscheint logisch, dass die unterschiedlichen Charaktere in den diversen Computer- und Konsolenspielen verschiedene Facetten und Abwechslung bieten und in abwechselnden

Situationen mehrere Handlungsmöglichkeiten ausschöpfen sollen, um Spannung und Spielspaß zu gewährleisten. Um dies zu können, greifen Programmierer und Entwickler von Computer und Konsolenspielen oftmals auf verbreitete Klischees zurück.²¹⁰ Daher erscheint es als wichtig und pädagogisch relevant, solche Kategorisierungen zu thematisieren und eine Reflexion zu ermöglichen. Diese Meinung vertritt ebenfalls Monika Seidl, da sie konstatiert, dass unsere Blicke für solche oder ähnliche Stereotype geschärft werden sollten.

Daher und da diesbezüglich noch einige andere Thematiken, wie beispielsweise auch die Wirkung der Frauenbilder auf Rezipienten und Rezipientinnen, interessant erscheinen, wären weitere Untersuchungen zu diesem Forschungsfeld sehr aufschlussreich. Eine genauere Analyse dieser Themenstellung würde die Rahmenbedingungen dieser Arbeit überschreiten, somit sollte diese Forschungsarbeit dazu dienen, neue Fragestellungen zu eröffnen und eine weitere Beschäftigung mit diesem Thema zu fördern.

²¹⁰ vgl. **ALTENMAYER Sandra**: Frauen an die Konsolen. 2008. Seite 11. Aus dem Internet, am 10.09.2012: http://www.sandra-altmeyer.de/11055612_d_nt1.pdf

9. Quellenangabe

9.1. Literaturverzeichnis

ALLWEIER, Sabine, BURCKHARDT-SEEBASS, Christine (Hrsg):
Geschlechter-Inszenierungen. Erzählen, Vorführen,
Ausstellen. Münster: Waxmann Verlag GmbH: 2003.

ANGERER, Marie-Luise; DORER, Johanna (Hg.): Gender und Medien.
Theoretische Ansätze, empirische Befunde und Praxis der
Massenkommunikation: ein Textbruch zur Einführung. Wien:
Braumüller, 1994.

BRINKMANN, Tanja Marita: Die Zukunft der Mädchenarbeit.
Innovationspotenziale durch neuere Geschlechtertheorien
und Ungleichheitsforschung. Münster: UNRAST-Verlag:
2006.

**CARR, Diane; BUCKINGHAM, David; BURN, Andrew; SCHOTT,
Gareth:** Computer games. Text, narrative and play. Polity
Press. 2006

CARR, Diane: Games and Gender. In: Diane Carr, David Buckingham,
Andrew Burn, Gareth Schott: Computer games. Text,
narrative and play. Polity Press. 2006

CASSELL, Justine and JENKINS, Henry: Chess for Girls? Feminism
and Computer Games. In: Cassel Justine and Jenkins
Henry: From Barbie to Mortal Kombat. Gender and
Computer Games. Massachusetts Institute of Technology:
1998.

CASSEL, Justine and JENKINS, Henry: "From Barbie to Mortal Kombat.
Gender and Computer Games." Massachusetts Institute of
Technology: 1998

- CORNELIßEN, Waltraud:** Die Geschlechtsspezifische Rezeption von Männer- und Frauenbildern im deutschen Fernsehen. In: Marie-Luise Angerer, Johanna Dorer (Hg.): Gender und Medien. Theoretische Ansätze, empirische Befunde und Praxis der Massenkommunikation: ein Textbruch zur Einführung. Wien: Braumüller, 1994.
- DITTLER, Ulrich:** Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. München; Basel: E. Reinhard, 1993.
- ECKES, Thomas:** Geschlechtsstereotype: Frau und Mann in sozialpsychologischer Sicht. Herbolzheim: Centaurus Verlag. 2003
- FROMME, Johannes; MEDER, Norbert; VOLLMER, Nikolaus:** Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske + Budrich. 2000.
- HUGGER, Kai-Uwe (Hrsg.):** Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS-Verlag. 2010.
- KEVSER, Ekin:** Cultural Studies – Entstehungsgeschichte, Forschungsinhalte, Methoden. GRIN-Verlag: 2007.
- KLIMMT, Christoph:** Computer- und Videospiele. In: MANGOLD, Roland; VORDERER, Peter; BENTE, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen: Hogrefe-Verlag. 2004
- LEHNERT Gertrud:** Geschlechtermoden. In: Burckhardt-Seebass Christine, Allweier Sabine (Hrsg.): Geschlechter-Inszenierungen. Erzählen, Vorführen, Ausstellen. Münster: Waxmann Verlag GmbH: 2003.
- LINDNER, Rolf:** Die Stunde der Cultural Studies. Wien: WUV, 2000.

LUTTER, Christina: Reisenleitner Markus: Cultural Studies. Eine Einführung. Wien: Löcker 2008⁶

LUCA, Renate; DECKE-CORNILL, Helene (Hrsg.): Jugend – Film – Gender. Medienpädagogische, bildungstheoretische und didaktische Perspektiven. Stuttgart: ibidem-Verlag. 2010.

MANGOLD, Roland; VORDERER, Peter; BENTE, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen: Hogrefe-Verlag. 2004

MÄYRÄ, Frans: An Introduction to Game Studies. Games in Culture. SAGE Publications Ltd: London, 2008

MISOCH, Sabina: Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: Hugger Kai-Uwe (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS-Verlag. 2010

MOSER, Andrea: Kampfzone Geschlechterwissen. Kritische Analyse populärwissenschaftlicher Konzepte von Männlichkeit und Weiblichkeit. Wiesbaden: VS Verlag: 2010

PETERSEN, Lars-Eric; SIX, Bernd (Hrsg.): Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung. Theorien, Befunde und Interventionen. Weinheim, Basel: Beltz Verlag. 2008

RADISCH, Iris: Die Schule der Frauen. Wie wir die Familie neu erfinden. München: Deutsche Verlags-Anstalt. 2007.

ROSENSTINGL, Herbert: Lara Croft, Zigeuner und die Sing Stars. Über Stereotype in Computerspielen. In: Sir-Peter-Ustinov-Institut (Hrsg.): Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien. Wien: Braumüller. 2007.

SEIDL, Monika: Slash Sit und andere Geschichten zum Sitzen. Geschlechtsstereotypen in Bildmedien und Computerspielen und ihre Untersuchung im Fremdsprachenunterricht. In: Luca Renate, Decke-Cornill Helene (Hrsg.): Jugend – Film – Gender. Medienpädagogische, bildungstheoretische und didaktische Perspektiven. Stuttgart: ibidem-Verlag. 2010.

SEIDL, Monika: Von richtigen Männern und richtigen Frauen. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: Sohns Jan-Arne, Utikal Rüdiger (Hrsg.): Popkultur trifft Schule. Bausteine für eine neue Medienerziehung. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag. 2009.

Sir-Peter-Ustinov-Institut (Hrsg.): Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien. Wien: Braumüller. 2007.

SOHNS, Jan-Arne; UTIKAL, Rüdiger (Hrsg.): Popkultur trifft Schule. Bausteine für eine neue Medienerziehung. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag. 2009.

SIX-MATERNA, Iris: Sexismus. In: Petersen Lars-Eric, Six Bernd (Hrsg.): Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung. Theorien, Befunde und Interventionen. Weinheim, Basel: Beltz Verlag. 2008

SUBRAHMANYAM, Kaveri; GREENFIELD, Patricia M.: "Computer Games for Girls: What Makes Them Play?" In: Cassel Justine and Jenkins Henry: "From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games. Massachusetts Institute of Technology: 1998

VOLLMER, Nikolaus: Nutzungshäufigkeit und Spielvorlieben. In: Fromme Johannes, Meder Norbert, Vollmer Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske + Budrich. 2000.

9.2. Internetquellen

ALTENMAYER Sandra

http://www.sandra-altmeyer.de/11055612_d_nt1.pdf

[Zugriff am 10.09.2012]

ARBEITERKAMMER NIEDERÖSTERREICH

http://www.gendernow.at/downloads/AKNOE_Studie_2003.pdf

[Zugriff, am 06.08.2012]

DITTLER, Ullrich

<http://snp.bpb.de/index2.html>

[Zugriff am 06.08.2010]

FRAUENBAROMETER 2003:

<http://www.wien.gv.at/menschen/frauen/pdf/frauenbarometer03-teil2.pdf>

[Zugriff, am 06.08.2012]

KUNCZIK, Michael; ZIPFL, Astrid

<http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/medien-gewalt-befunde-der-forschung-sachbericht-langfassung,property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf>

[Zugriff am 09. August 2009]

Lexikon für Psychologie und Pädagogik

<http://lexikon.stangl.eu/237/hermeneutik/> und <http://lexikon.stangl.eu/606/rolle/>

[Zugriff am 20.10.2011 bzw. 10.09.2012]

MÜLLER Ursula:

www.zeitschriftarbeit.de/docs/2-1999/mueller.pdf

Internet, am 06.08.2012:

SIMMEL Georg:

http://www.modetheorie.de/fileadmin/Texte/s/Simmel-Die_Frau_Mode_1908.pdf

[Zugriff, am 10.09.2012]

WINTER Rainer:

<http://www.medienpaed.com/03-2/winter03-2.pdf>

[Zugriff am 15.10.2011]

MARCHART Oliver:

http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d19_MarchartOliver.pdf

[Zugriff am 09.11.2011]

CS und Medien:

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/cultural/einfuehrung/index.php>

[Zugriff am 09.11.2011]

9.3. Abbildungsverzeichnis

- **Abbildung 1:** Nutzungshäufigkeit nach Geschlecht

Ersichtlich in:

VOLLMER NIKOLAUS: Nutzungshäufigkeit und Spielvorlieben.
In: Fromme Johannes, Meder Norbert,
Vollmer Nikolaus: Computerspiele in der
Kinderkultur. Opladen: Leske + Budrich.
2000, Seite 29

- **Abbildung 2:** Liste der Frauenprototypen Teil 1

Ersichtlich in:

ECKES Thomas: Geschlechtsstereotype: Frau und Mann in
sozialpsychologischer Sicht. Herbolzheim:
Centaurus Verlag. 2003, Seite 222

- **Abbildung 3:** Liste der Frauenprototypen Teil 2

Ersichtlich in:

ECKES Thomas: Geschlechtsstereotype: Frau und Mann in
sozialpsychologischer Sicht. Herbolzheim:
Centaurus Verlag. 2003, Seite 223

- **Abbildung 4:** Cover des PS3-Spieles – Tomb Raider: Underworld
Ersichtlich in:
EIDOS Interactive Ltd.: Tomb Raider: Underworld, 2008
- **Abbildung 5:** Lara findet einen strahlenden Handschuh
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 158
- **Abbildung 6:** Unterredung zwischen Lara und Natla
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 158
- **Abbildung 7:** Lara findet Thors Hammer
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 160
- **Abbildung 8:** Natla aktiviert das mechanische Ungetüm
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 160
- **Abbildung 9:** Cover des Spieleberaters zu Super Mario World
Ersichtlich in:
SHIGERU OTA: Der offizielle Nintendo Spieleberater. Super Mario
World. Frankfurt: FCB Publicis, 1993

- **Abbildung 10:** Cover des PS3-Spieles – Final Fantasy XIII
Ersichtlich in:
SQUARE ENIX Co., Ltd.: Final Fantasy XIII, 2009/2010
- **Abbildung 11:** Das kurze Outfit
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 35
- **Abbildung 12:** Der Badeanzug
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 155
- **Abbildung 13:** Der kurze Neoprenanzug
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 45
- **Abbildung 14:** Der lange Neoprenanzug
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 135
- **Abbildung 15:** Das lange Outfit
Ersichtlich in:
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 142

- **Abbildung 16:** Das Winteroutfit

Ersichtlich in:

PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 77

- **Abbildung 17:** Amanda Evert

Ersichtlich in:

PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 156

- **Abbildung 18:** Jacqueline Natla

Ersichtlich in:

PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 157

- **Abbildung 19:** Laras Doppelgängerin

Ersichtlich in:

PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED: Tomb Raider: Underworld.
Das offizielle Buch.2008,
Seite 159

- **Abbildung 20:** Prinzessin Peach

Ersichtlich in:

http://nintendosun.net/wiki/Prinzessin_Peach
(Zugriff am 04.08.2011)

- **Abbildung 21:** Wendy O. Koopa

Ersichtlich in:

SHIGERU OTA: Der offizielle Nintendo Spieleberater. Super Mario
World. Frankfurt: FCB Publicis, 1993, Seite 81

- **Abbildung 22:** Mario & Yoshi retten Prinzessin Peach
Ersichtlich in:
SHIGERU OTA: Der offizielle Nintendo Spieleberater. Super Mario World. Frankfurt: FCB Publicis, 1993, Seite 21

- **Abbildung 23:** Prinzessin Peach in Gefangenschaft
Ersichtlich in:
SHIGERU OTA: Der offizielle Nintendo Spieleberater. Super Mario World. Frankfurt: FCB Publicis, 1993, Seite 95

- **Abbildung 24:** Lightning
Ersichtlich in:
<http://www.thefinalfantasy.de/final-fantasy-xiii/charaktere.html>
(Zugriff am 04.08.2011)

- **Abbildung 25:** Vanille
Ersichtlich in:
<http://www.thefinalfantasy.de/final-fantasy-xiii/charaktere.html>
(Zugriff am 04.08.2011)

- **Abbildung 26:** Fang
Ersichtlich in:
<http://www.thefinalfantasy.de/final-fantasy-xiii/charaktere.html>
(Zugriff am 04.08.2011)

- **Abbildung 27:** Serah
Ersichtlich in:
<http://www.thefinalfantasy.de/final-fantasy-xiii/charaktere.html>
(Zugriff am 04.08.2011)

- **Abbildung 28:** Jihl Nabaat
Ersichtlich in:
<http://www.thefinalfantasy.de/final-fantasy-xiii/charaktere.html>
(Zugriff am 04.08.2011)

- **Abbildung 29:** Nora Estheim

Ersichtlich in:

<http://www.thefinalfantasy.de/final-fantasy-xiii/charaktere.html>

(Zugriff am 04.08.2011)

10. Anhang

Abstract

Diese wissenschaftliche Arbeit beschäftigt sich mit unterschiedlichen Frauenbildern. Es handelt sich hierbei um eine medienpädagogische Untersuchung, die sich auf die Thematik „Frauenbild in Computer- und Konsolenspielen“ konzentriert. Einerseits werden in der Öffentlichkeit beobachtete Frauenbilder dargestellt, welche im Zuge einer Studie von Thomas Eckes observiert und aufgezeichnet wurden. Auf der anderen Seite stehen drei verschiedene Computer- und Konsolenspiele im Mittelpunkt dieser Untersuchung. Diese werden analysiert und auf die vorkommenden, beobachtbaren Rollenbilder untersucht. Die jeweiligen Ergebnisse der Beobachtungen werden im Anschluss gegenübergestellt und verglichen, um eine mögliche Verbindung zwischen alltäglich wahrgenommenen Geschlechterrollen und den in Computer- und Konsolenspielen dargestellten Frauenbildern aufzudecken und zu diskutieren. Dieser wissenschaftlichen Analyse liegt die Hypothese zugrunde, dass es einen Zusammenhang zwischen den alltäglich wahrgenommenen Frauenrollen und den charakteristischen Merkmalen von weiblichen Avataren in Computer- und Konsolenspielen gibt. Es wird analysiert, ob die im Spiel erlebten Eigenschaften von femininen Figuren auch in unserer Gesellschaft auftauchen bzw. ob Spiele ein Spiegel für die Frauenrolle im Alltag sein könnten. Außerdem stehen die medienpädagogische Relevanz der Ergebnisse und ein Ausblick auf weitere Beschäftigungsmöglichkeiten mit dieser Thematik im Zentrum dieser Diplomarbeit.

This essay deals with different aspects of female rolls. Daily observed gender rolls are presented and compared to the female rolls looked up while playing three different computer- and videogames. The found results are discussed in order to find out, if there is a connection between daily observed gender rolls and those which could be found in computer- and videogames.

Lebenslauf

Nadine Schrettl

Lebenslauf:

Persönliche Daten:

Name: Nadine Schrettl
Geburtsdatum: 13. April 1983
Geburtsort: Kitzbühel
Staatsbürgerschaft: Österreich
Familienstand: ledig



Ausbildung:

1989-1993 Volksschule II Wörgl
1993-1997 Bundesrealgymnasium Wörgl
1997-2002 Bundeshandelsakademie Wörgl
Okt. 2003-Jun 2004 Studium an der Universität Wien (Übersetzen und Dolmetschen - Englisch/Italienisch)
Okt. 2004- Juli 2012 Studium an der Universität Wien (Bildungswissenschaft + Modul am Institut für Anglistik)

Praktika:

Juli 2006 Praktikum an der Kinderuni Wien
März 2007 – April 2009 wissenschaftliches Praktikum an der Universität Wien („Alterseinstufung bei Computerspielen“)

Berufstätigkeit:

Sommer 1998 – Sommer 2002 Ferialarbeit bei der Schriftenwerkstätte Kinigadner Wörgl
Sep. 2002 – März 2003 Festanstellung bei der Schriftenwerkstätte Kinigadner Wörgl

Mai 2008 – August 2009

geringfügige Beschäftigung bei der Firma BGG Consult
Wien

Sept. 2009 – Juni 2010

Promotorin bei der Firma Sales Crew Wien (geringfügig)

Derzeit

Trainerin & Coaching für Jugendliche und Erwachsene
(Projekte: „Allgemeine Lehrgänge § 30b BAG“, „Lehrabschluss für kaufmännische Berufe“, „Erfolgreich im Verkauf“ und „Handel Basic“) und **interne Qualitätsauditorin** bei der Firma *dieBerater®*

Weiterbildungen:

März 2005

Lehrwarteausbildung (Rhythmische Gymnastik)

Juni 2010

Gender Mainstreaming in meiner beruflichen Praxis
als Trainerin und Coach – Teil 1 und 2

September 2010

Ausbilder-Training mit abschließendem
Fachgespräch

April 2011

Ausbildung zur internen Qualitätsauditorin

Okt. 2010 – Mai 2011

TrainerInnenausbildung

Februar 2012

Gender Mainstreaming Advanced

März 2012

Diversity Management

Sonstiges:

Fremdsprachen

Englisch in Wort und Schrift
Italienisch – Grundkenntnisse

EDV

MS Word, Excel, PowerPoint – sehr gute Kenntnisse

Führerschein

Access, Fotobearbeitung – Grundkenntnisse
Fahrzeugklasse B

Sport

Bis zu meinem 15. Lebensjahr war ich aktive
Leistungssportlerin in Rhythmischer Gymnastik und
habe im Anschluss auf Trainerebene diesen Sport
weiterverfolgt. Im März 2005 konnte ich die
dazugehörige Lehrwarteausbildung mit
Auszeichnung abschließen. In den Jahren 1998 bis
2007 arbeitete ich daher Teilzeit als
Nachwuchstrainer beim VRG-Wörgl.