



MAGISTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Magisterarbeit / Title of the Master's Thesis

Geschlechterstereotype in digitalen Spielen.

Die Wahrnehmung geschlechtstypisch und androgyn
dargestellter Hauptcharaktere im Vergleich.

verfasst von / submitted by

Julia Krutzler, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2018 / Vienna 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Magisterstudium
Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Assoc.-Prof. Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei meiner Familie für ihre Unterstützung während meines Studiums, insbesondere beim Erstellen meiner Magisterarbeit, bedanken. Besonderer Dank gilt meiner Mutter für ihr aufmerksames Lektorat, meinem Vater für seine positiven Worte und meiner Schwester für ihren Rückhalt und ihr Verständnis.

Ebenso gebührt mein aufrichtiger Dank meinem Partner, Daniel, der mich durch sein Hobby auf das Thema meiner Magisterarbeit gebracht hat und dessen Geduld und Unterstützung wesentlich zum Gelingen der Arbeit beigetragen haben.

Außerdem bin ich meinen Freundinnen Nina, Alexandra und Lisa sehr dankbar für ihre Ratschläge und konstruktiven Anmerkungen während des Forschungsprozesses.

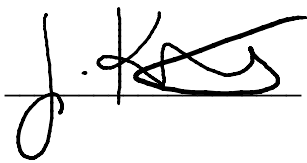
Weiters danke ich allen TeilnehmerInnen der Gruppendiskussionen, die einen wesentlichen Beitrag zur Erstellung meiner Magisterarbeit geleistet haben sowie der im Rahmen des Expertinneninterviews befragten Game-Designerin, Daniela Etzinger, die sich sofort für das Expertinneninterview zur Verfügung gestellt hat und mir wertvolle Einblicke in die Welt des Game-Designs gegeben hat.

Abschließend möchte ich mich sehr herzlich bei der Betreuerin meiner Magisterarbeit, Assoc.-Prof. Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker, für ihre Bereitschaft, die Arbeit zu betreuen und ihre hilfreichen Anregungen bedanken.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Magisterarbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, 31. Juli 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'J' followed by a series of loops and a horizontal stroke, written over a horizontal line.

Julia Krutzler, BA

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	7
1.1 Problemstellung und Fachbezug	7
1.2 Erkenntnisinteresse und Ziele	8
1.3 Aufbau der Arbeit	9
2 Theoretischer Rahmen	11
2.1 Begriffsdefinitionen	11
2.1.1 Biologisches Geschlecht (Sex)	11
2.1.2 Geschlechtskategorie	12
2.1.3 Gender	12
2.1.4 Geschlechterstereotype	13
2.1.5 geschlechtstypisch	13
2.1.6 Androgynie	14
2.1.7 Digitales Spiel	15
2.2 Forschungsstand	16
2.3 Gender Theorien	21
2.3.1 Die Konstruktion von Geschlecht (Doing Gender)	22
2.3.2 Geschlechterstereotype und Geschlechterrollen	24
2.3.2.1 Funktionen von Geschlechterstereotypen	24
2.3.2.2 Geschlechterrollen in ihrer Beziehung zu Geschlechterstereotypen	25
2.3.2.3 Entstehung der Inhalte von Geschlechterstereotypen	28
2.3.2.4 Geschlechterstereotype in Medien	30
2.3.3 Androgynie im System der Zweigeschlechtlichkeit	31
2.3.4 Messung von Geschlechterstereotypen	35
2.4 Digitale Spiele	39
2.4.1 Merkmale (digitaler) Spiele	39
2.4.2 Digitales Spielen und Gesellschaft	41
2.4.3 Medienwissenschaftliche Perspektive auf digitale Spiele	43
2.4.4 Exkurs: Genres digitaler Spiele	45
2.4.4.1 Möglichkeiten zur Genre-Zuordnung digitaler Spiele	46
2.4.4.2 Action-, Adventure- und Action-Adventure-Spiele	49
2.4.5 Spielcharaktere	51
2.4.5.1 Identifikation und Geschlechtsidentität	52
2.4.5.2 Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren	54
2.4.5.3 Rezeption von Spielcharakteren	58
2.4.6 Nutzung digitaler Spiele	60
2.5 Zwischenfazit	66
3 Forschungsfragen	70
4 Methode	72
4.1 Gruppendiskussion	72
4.1.1 Begründung für die Wahl der Methode der Gruppendiskussion	73
4.1.2 Erhebungsinstrument: Gesprächsleitfaden der Gruppendiskussion	73
4.1.3 TeilnehmerInnen	78
4.1.4 Auswertungsmethode	80
4.2 Expertinneninterview	85
4.2.1 Begründung für die Wahl der Methode des Expertinneninterviews	86
4.2.2 Erhebungsinstrument: Gesprächsleitfaden des Expertinneninterviews	87
4.2.3 Die Expertin	88
4.2.4 Auswertungsmethode	88

4.3 Methodische Limitationen	91
5 Ergebnisse	93
5.1 Charakter-Design und Geschlecht	93
5.1.1 Präskriptive Geschlechterstereotype zu männlichen Spielcharakteren	94
5.1.2 Präskriptive Geschlechterstereotype zu weiblichen Spielcharakteren	97
5.2 Zuschreibungen zum geschlechtstypisch männlich dargestellten Charakter	100
5.2.1 Zugeschriebenes Geschlecht	100
5.2.2 Zuschreibungen zum Aussehen	100
5.2.3 Zugeschriebene Rolle und Aufgaben im Spiel	102
5.2.4 Zugeschriebene Eigenschaften und Verhaltensweisen	102
5.3 Zuschreibungen zum geschlechtstypisch weiblich dargestellten Charakter	104
5.3.1 Zugeschriebenes Geschlecht	104
5.3.2 Zuschreibungen zum Aussehen	104
5.3.3 Zugeschriebene Rolle und Aufgaben im Spiel	107
5.3.4 Zugeschriebene Eigenschaften und Verhaltensweisen	108
5.4 Zuschreibungen zum androgyn dargestellten Charakter	110
5.4.1 Zugeschriebenes Geschlecht	110
5.4.2 Zuschreibungen zum Aussehen	111
5.4.3 Zugeschriebene Rolle und Aufgaben im Spiel	113
5.4.4 Zugeschriebene Eigenschaften und Verhaltensweisen	115
5.5 (Geschlechtsspezifische) Identifikation	117
5.6 Sexualisierte und idealisierte Darstellungen von Spielcharakteren	119
5.7 Geschlechtsspezifische vs. androgyn Darstellung	123
5.8 Diskussion der Ergebnisse	125
5.9 Beantwortung der Forschungsfragen	135
5.10 Limitationen der Forschungsergebnisse	140
6 Conclusio und Forschungsausblick	142
Quellenverzeichnis	145
Abbildungsverzeichnis	151
Anhang	153
Anhang I: Gesprächsleitfaden für Gruppendiskussion A	153
Anhang II: Gesprächsleitfaden für Gruppendiskussion B	158
Anhang III: Transkript Gruppendiskussion A	163
Anhang IV: Transkript Gruppendiskussion B	218
Anhang V: Qualitative Inhaltsanalyse der Gruppendiskussionen	266
Anhang VI: Gesprächsleitfaden für Expertinneninterview	342
Anhang VII: Transkript Expertinneninterview	346
Anhang VIII: Qualitative Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews	361
Anhang IX: Transkriptionsregeln	390
Abstract (Deutsch)	391
Abstract (English)	392

1 Einleitung

In der Einleitung der vorliegenden Magisterarbeit wird das Thema und das im Rahmen der Forschung aufgegriffene Problem vorgestellt und in einen Fachkontext gesetzt, um einzuordnen, aus Perspektive welcher Wissenschaftsdisziplinen das Thema beleuchtet wird. Zudem werden das Erkenntnisinteresse und die Ziele der Magisterarbeit präsentiert, bevor – für einen besseren Überblick über die Struktur – der Aufbau der Arbeit erläutert wird.

1.1 Problemstellung und Fachbezug

Die vorliegende Magisterarbeit befasst sich mit Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen. Im Rahmen der empirischen Forschung soll erfasst werden, welche Unterschiede sich in den Zuschreibungen der RezipientInnen zu geschlechtstypisch dargestellten Spielcharakteren und androgyn dargestellten Charakteren in digitalen Spielen ergeben. Das Thema weist eine hohe Relevanz auf, da die Popularität von digitalen Spielen kontinuierlich ansteigt. Die Affinität zum „Spielen“ zieht sich durch sämtliche Altersgruppen und auch das Geschlechterverhältnis der SpielerInnen ist nahezu ausgeglichen (vgl. Hahn 2017: 69).

Wilhelm (2015) bezeichnet digitale Spiele als ein soziales Konstrukt, das durch geschlechtsspezifische Darstellungen Rollenbilder und Geschlechterstereotype forciert (vgl. Wilhelm 2015: 17). Das ist eine wesentliche Problemstellung, die sich in bereits durchgeführten inhaltsanalytischen Erhebungen zur Darstellung weiblicher Spielcharaktere widerspiegelt. Einerseits sind weibliche Charaktere in Action- und Action-Adventure-Games deutlich unterrepräsentiert, und andererseits werden weibliche Charaktere häufig sexistisch dargestellt (vgl. Williams et al. 2009: 815-834 und Downs / Smith 2010: 721-733). Geschlechterstereotype finden sich nicht nur bei der Darstellung weiblicher Spielcharaktere, sondern auch bei männlichen Charakteren. Weibliche Charakter werden eher sexuell stilisiert, was sich beispielsweise durch übergroße Geschlechtsorgane und wenig bzw. unpassende Kleidung äußert. Männer hingegen werden nicht sexualisiert, sondern, beispielsweise durch Muskeln, eher idealisiert (vgl. Hahn 2017: 197). Das wirft die Frage auf, ob und inwiefern eine eher geschlechtsneutrale (androgyn) Darstellung von Charakteren digitaler Spiele zur Auflösung dieser Geschlechterstereotype beitragen kann. Die Problematik wird in der Magisterarbeit behandelt, indem RezipientInnen digitaler Spiele zu ihren Wahrnehmungen und Einstellungen zu typisch männlich, typisch weiblich und eher androgyn dargestellten Spielcharakteren aus digitalen Spielen befragt werden. Dadurch soll erforscht werden, welche Zuschreibungen RezipientInnen machen und wie sich diese je nach Darstellung des Charakters unterscheiden.

Die Fragestellung der geplanten Masterarbeit ist aus Perspektive der Soziologie und der feministischen Kommunikationsforschung relevant.

Die Soziologie beschäftigt sich bereits seit längerem wissenschaftlich mit „Gaming“ und „Gamification“ und geht dabei im Rahmen der Game Studies unter anderem den Fragen nach, wie Spiele und der menschliche Spieltrieb funktionieren und genutzt werden können. Auch die Auswirkungen von Gaming auf die Gesellschaft und die gegenseitige Beeinflussung wurden bereits ansatzweise erforscht. Hier stellt sich – wie auch in der geplanten Masterarbeit – die Frage, wie die Inhalte der Spiele die Struktur der Gesellschaft widerspiegeln oder beeinflussen. Daher ist das Thema der geplanten Masterarbeit in der Sozialwissenschaft zu verorten.

Laut Moser (2010: 207) ist die Beobachtung der Geschlechterdifferenz und der kommunikativen Wirkungsweise von Geschlecht eine „zentrale Aufgabe der Kommunikations- und Medienforschung“ (Moser 2010: 207). Die vorliegende kommunikationswissenschaftliche Masterarbeit hat den Anspruch, einen Beitrag zu dieser zentralen Aufgabe zu leisten. Da sich die geplante Masterarbeit mit Geschlechterstereotypen befasst, werden aus Perspektive der feministischen Kommunikationsforschung die Gender Studies in der theoretischen Rahmung der Masterarbeit berücksichtigt.

Nicht zu vernachlässigen ist außerdem der Stellenwert von digitalen Spielen als Massenmedien (vgl. Zapf 2009: 11-26) beziehungsweise Medien, die massenmediale und interpersonale Kommunikation verknüpfen (vgl. Jöckel 2009: 329). Zapf (2009) hält Forschung zu digitalen Spielen aus einer medientheoretischen Perspektive für relevant, da sie zum Ziel hat „zum Nachdenken über die Lage der gegenwärtigen Gesellschaft“ (Zapf 2009: 12) anzuregen und „durch das Aufstellen von Hypothesen Orientierung ermöglichen“ (Zapf 2009: 12) soll. Dadurch wird die kommunikations- und medienwissenschaftliche Relevanz der vorliegenden Masterarbeit legitimiert.

1.2 Erkenntnisinteresse und Ziele

Zapf (2009) verortet auf der Forschungsagenda für digitale Spiele unter anderem folgende kommunikationswissenschaftlich relevanten Fragestellungen:

„Welche Möglichkeiten eröffnet (...) die virtuelle Realität der unterhaltenden Spielwelt für die Erprobung von sozialen Rollen und Identitäten und welche Rolle spielen im Kommunikationsprozess die simulierten (...) Bilder?“ (Zapf 2009: 16). Diese Fragestellungen werden in der vorliegenden Masterarbeit aufgegriffen, indem das Geschlecht des Spielcharakters als soziale Rolle bzw. Identität, in die die RezipientInnen im Rahmen des Spiels schlüpfen können, betrachtet wird. Die Darstellung des Spielcharakters wird als simuliertes Bild im Kommunikations- und Interaktionsprozess des Spielens angesehen.

So geht es in der Magisterarbeit darum, zu erforschen, welchen Einfluss diese simulierten Bilder auf Geschlechterstereotype haben und, ob die Art der Darstellung etwas an geschlechtsstereotypen Zuschreibungen verändert.

Da das Thema der vorliegenden Magisterarbeit eine Querschnittsmaterie aus den Gender-Studies, Game-Studies und Kommunikationswissenschaft darstellt, wird das Ziel verfolgt, die Perspektiven und Erkenntnisse dieser Wissenschaftsdisziplinen in der theoretischen Rahmung zu vereinen, um so eine möglichst vielfältige Perspektive auf das Thema „Gender und Gaming“ zu erhalten.

Im empirischen Teil verfolgt die Magisterarbeit das Ziel, geschlechtsstereotype Zuschreibungen von RezipientInnen digitaler Spiele zu typisch männlich, typisch weiblich und eher androgyn dargestellten Spielcharakteren zu erheben. Diese Zuschreibungen sollen analysiert, reflektiert und in Bezug zur theoretischen Rahmung der Arbeit gesetzt werden. Außerdem wird mit der Forschung der vorliegenden Magisterarbeit angestrebt, einen Ausblick darauf zu geben, inwiefern geschlechtsneutralere Darstellungen von Charakteren digitaler Spiele zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen beitragen können.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Magisterarbeit einerseits zum Ziel hat, die Forschungsfragen zu beantworten und damit eine Forschungslücke zu schließen, und andererseits durch die Erkenntnisse der empirischen Forschung neue Perspektiven und Möglichkeiten für weitere Forschung eröffnet werden sollen.

Zudem sollen die Ergebnisse der vorliegenden Magisterarbeit Ableitungen für das Game-Design zur geschlechtsspezifischen Darstellung von Spielcharakteren ermöglichen.

1.3 Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Magisterarbeit besteht aus folgenden sechs Kapiteln: Der Einleitung, der theoretischen Rahmung, den Forschungsfragen, der Methode, den Ergebnissen und der Conclusio.

Im ersten Kapitel, der Einleitung, wird die Problemstellung erläutert sowie der Fachbezug hergestellt. Außerdem dient die Einleitung dazu, das Erkenntnisinteresse, die Ziele und den Aufbau der Magisterarbeit darzulegen.

Das zweite Kapitel stellt die theoretische Rahmung der Arbeit dar. Nachdem wesentliche Begriffe definiert werden, wird der Stand der aktuellen Forschung zum Thema der Magisterarbeit beschrieben und kommentiert. Im Fall der vorliegenden Magisterarbeit eignen sich zur theoretischen Rahmung einerseits Gender-Theorien und Theorien

beziehungsweise Erkenntnisse aus den Game-Studies, die zum Abschluss des Theorie-teils in einem Zwischenfazit miteinander verknüpft werden.

Kapitel 3 widmet sich den Forschungsfragen, die aus dem Theorie-Kapitel abgeleitet werden, bevor im vierten Kapitel die Methoden, die zur Beantwortung der Forschungsfragen Einsatz finden, beschrieben werden. Da in der vorliegenden Masterarbeit zwei sozialwissenschaftliche Methoden zur Anwendung kommen, gliedert sich das Kapitel in die Erläuterung der Vorgehensweise der geplanten Gruppendiskussionen und in die Erläuterung der Vorgehensweise beim Expertinneninterview.

Im fünften Kapitel werden die Ergebnisse, die sich aus den Auswertungen der durchgeführten Methoden ergeben, vorgestellt und interpretiert. Das Ergebnis-Kapitel stellt zunächst die Ergebnisse in folgenden sieben Bereichen vor: Charakter-Design und Geschlecht, Zuschreibungen zum geschlechtstypisch männlich dargestellten Charakter, Zuschreibungen zum geschlechtstypisch weiblich dargestellten Charakter, Zuschreibungen zum androgyn dargestellten Charakter, (Geschlechtsspezifische) Identifikation, Sexualisierte und idealisierte Darstellungen und Geschlechtsspezifische vs. androgyne Darstellungen. Danach werden die Ergebnisse diskutiert, interpretiert und reflektiert, bevor die Forschungsfragen beantwortet werden können. Den Abschluss des Ergebniskapitels bildet die kritische Auseinandersetzung mit diesen zur Erläuterung der Limitationen.

Im abschließenden sechsten Kapitel wird die vorliegende Masterarbeit kompakt zusammengefasst und ein Ausblick auf weitere mögliche Forschung zum Thema und den Ergebnissen der Arbeit gegeben.

2 Theoretischer Rahmen

Der theoretische Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit zum Thema Geschlechterstereotype in digitalen Spielen besteht aus vier Teilkapiteln. Zu Beginn werden relevante Begriffe definiert, bevor ein Überblick über den aktuellen Stand der Forschung gegeben wird. Die zentralen Bestandteile des theoretischen Rahmens bilden die Kapitel über Gender Theorien und digitale Spiele. Ein Zwischenfazit bildet den Abschluss des Theorieteils. Darin werden die wesentlichen Aspekte der theoretischen Rahmung im Hinblick auf das Thema und die folgenden Forschungsfragen verknüpft und zusammengefasst.

2.1 Begriffsdefinitionen

Zum einheitlichen Verständnis der in der vorliegenden Magisterarbeit verwendeten Begriffe ist die Definition von Begriffen aus den Gender Studies und aus den Game Studies notwendig. Die definierten Termini werden – je nach Forschungsansatz und Wissenschaftsperspektive – sehr unterschiedlich verwendet und werden im Folgenden möglichst trennscharf voneinander abgegrenzt und für die vorliegende Arbeit definiert.

2.1.1 Biologisches Geschlecht (Sex)

Als Geschlecht (Sex) wird der „biologische Geschlechtskörper“ (Moser 2010: 212) bezeichnet. Ayaß (2008) definiert das biologische Geschlecht als körperlichen Status, der durch das Vorhandensein von primären und sekundären Geschlechtsmerkmalen definiert wird (vgl. Ayaß 2008: 11). West und Zimmermann (1987) bezeichnen Sex als die biologisch bedingte Klassifikation als „männlich“ oder „weiblich“. Die Anwendung der körperlichen Kriterien zur Klassifikation beruhen laut West und Zimmerman auf sozialer Übereinstimmung (vgl. West / Zimmerman 1987: 127). Das System der Zweigeschlechtlichkeit sieht das (biologische) Geschlecht als natürlich gegeben an und ordnet dieses immer binär in die Kategorien „männlich“ und „weiblich“ ein. An dieser Einordnung wird häufig Kritik geübt, da diese binäre Codierung nicht aufgrund biologischer Tatsachen, sondern aufgrund einer sozialen Konstruktion und Alltagstheorien (vgl. Ayaß 2008: 148) sowie wissenschaftlicher und kultureller Diskurse (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 16) erfolgt. So gibt es beim Chromosomengeschlecht nicht nur die Paare XY und XX, sondern seltener auch die Kombinationen XO, XXY, XYY, die gesellschaftlich und medizinisch als anormale Syndrome, die es zu therapieren gilt, bezeichnet werden. Laut Ayaß (2008) gibt es aber aus rein biologischer Perspektive keinen Grund für die dichotome Einteilung in „männlich“ und „weiblich“, da in der Natur auch andere Chromosomenkombinationen vorkommen (vgl. Ayaß 2008: 148).

2.1.2 Geschlechtskategorie

Die Geschlechtskategorie ist die Zuschreibung des Geschlechts (vgl. West / Zimmerman 1987: 127). Die Zuteilung zu einer Geschlechtskategorie erfolgt laut Ayaß (2008) nach der Geburt anhand von biologischen Merkmalen in entweder „weiblich“ oder „männlich“ (vgl. Ayaß 2008: 12). Die nachhaltige Kategorisierung erfolgt aber erst durch die von der Gesellschaft geforderte Identifikation mit einem Geschlecht (vgl. West / Zimmerman 1987: 127). Die dichotome Zuteilung der Geschlechtskategorie in „männlich“ oder „weiblich“ gilt als selbstverständlich und unverrückbar. Diese Zuteilung hat zahlreiche lebenslängliche Folgen für Personen, wie beispielsweise den Namen, die Kleidung und die Bildungschancen (vgl. Ayaß 2008: 12).

Laut West und Zimmerman (1987) kann sich die Geschlechtskategorie von der biologischen Klassifikation (Sex) unterscheiden und in Alltagssituationen stellvertretend für das eigentliche biologische Geschlecht stehen (vgl. West / Zimmerman 1987: 127).

Die Bezeichnungen „Frau“ bzw. „weiblich“ und „Mann“ bzw. „männlich“ gelten als Symbole der sozialen Interaktion. Laut Gildemeister (1992) sind diese Symbole Voraussetzung für die Teilnahme an Kommunikation (vgl. Gildemeister 1992: 228). Gildemeister (1992) beschreibt den Verlauf des Zuordnungsprozesses zu einer Geschlechtskategorie so, dass von männlichen Charakteristika ausgegangen wird, da diese offensichtlicher seien. In weiterer Folge wird im Zuordnungsprozess bei der Abwesenheit von männlichen Charakteristika eine Zuordnung zur Geschlechtskategorie „weiblich“ getroffen, ohne zu hinterfragen, ob Personen bei Abwesenheit von offensichtlicher Männlichkeit automatisch weiblich sind (vgl. Gildemeister 1992: 230).

2.1.3 Gender

Unter dem Begriff „Gender“ wird die Aktivität, das Verhalten an die normativen Anforderungen der entsprechenden Geschlechtskategorie anzupassen, bezeichnet. Gender Aktivitäten entstehen durch das Zugehörigkeitsgefühl zu einer Geschlechtskategorie (vgl. West / Zimmerman 1987: 127). Gender ist demnach die gesellschaftliche Interpretation des Geschlechts (Sex) (vgl. Moser 2010: 212) beziehungsweise das „soziale Geschlecht“ (Ayaß 2008: 12). Dazu zählen Geschlechtseigenschaften, die in der Sozialisation vermittelt und erworben werden und darüber hinaus immer wieder bestätigt werden (vgl. Ayaß 2008: 12). Diese „Geschlechtsidentität“ (Moser 2010: 214) wird durch Zuschreibungen, die zum biologischen Geschlecht gemacht werden, begründet und führt zu kulturell festgelegten, genderspezifischen Aktivitäten und Verhaltensweisen. Diese Zuschreibungen werden aber häufig nicht als kulturell konstruiert angesehen, sondern von der Gesellschaft als biologische Gegebenheiten bezeichnet. Ayaß (2008) hält diese Zuschreibungen für „beliebig“ (Ayaß 2008: 13), da man sie nicht biologisch begründen

kann (vgl. Ayaß 2008: 12-13) und bezeichnet das Geschlecht einer Person als „Resultat von gesellschaftlichen Zuschreibungspraktiken“ (Ayaß 2008: 13). Die Autorin hält fest, dass in der Alltagsvorstellung von Geschlecht die Denkweise vorherrscht, dass es nur genau zwei Geschlechter gibt, die entweder männlich oder weiblich sind und, dass jeder Mensch eindeutig zu einem dieser beiden Geschlechter zuordenbar ist und das Geschlecht einer Person unveränderlich ist. Alle Abweichungen dieser Alltagsvorstellung gelten in unserer Gesellschaft als „krankhaft“ (Ayaß 2008: 157) oder „gespielt“ (Ayaß 2008: 157). Diese Vorstellung wird durch gesellschaftliche Überformung zusätzlich gestützt und verstärkt (vgl. Ayaß 2008: 157). Ayaß bezeichnet diesen Vorgang als institutionelle Reflexivität, durch die ein unterstellter biologischer Geschlechtsunterschied durch gesellschaftliche Konventionen zu einem sozialen Unterschied geformt und die Geschlechtsdifferenz zu etwas Gegensätzlichem überhöht wird (vgl. Ayaß 2008: 158). Auch Gildemeister (1992) kritisiert die alltagsweltliche Vorstellung und das darauf basierende soziale Handeln, bei der das Geschlecht, für „Natur“ gehalten wird, obwohl es „Gesellschaft“ ist (vgl. Gildemeister 1992: 226).

2.1.4 Geschlechterstereotype

Laut Eckes (1997) sind Geschlechterstereotype „kognitive Strukturen, die sozial geteiltes Wissen über die charakteristischen Merkmale von Frauen und Männern enthalten“ (Eckes 1997: 17). Eckes (2010) bezeichnet Geschlechterstereotype als weitgehend resistent gegenüber Veränderung (vgl. Eckes 2010: 178).

Geschlechterstereotype weisen eine „duale Natur“ (Eckes 2010: 178) auf, da sie einerseits aus individuellem Wissen und andererseits aus kulturell geteiltem Verständnis über geschlechtstypische Charakteristika bestehen (vgl. Eckes 2010: 178). Geschlechterstereotype werden bereits in der Kindheit erlernt (vgl. Eckes: 178) und sind nicht per se negativ. Die negative Ausprägung wird als Sexismus bzw. Geschlechtssvorurteil bezeichnet und folgendermaßen definiert: „...geschlechtsbezogene Stereotype, Affekte und Verhaltensweisen, die einen ungleichen sozialen Status von Männern und Frauen zur Folge haben“ (Eckes 2010: 179).

2.1.5 geschlechtstypisch

Unter dem Begriff „geschlechtstypisch“, dem in der vorliegenden Arbeit der Begriff der „Androgynie“ entgegengesetzt wird, werden Merkmale verstanden, die nach Häufigkeit des Auftretens und der Intensität eine Unterscheidung der Geschlechter ermöglichen.

„Geschlechtstypische“ Individuen haben laut Bem (1974) die gesellschaftlichen Geschlechterstereotype eher in ihr Selbstkonzept integriert als eher androgyne Personen (vgl. Bem 1974: 155). Laut der Gender-Schema-Theorie von Sandra Bem (1981) ist für

die Bezeichnung „geschlechtstypisch“ weniger das Ausmaß an Maskulinität oder Femininität, sondern eher das Selbstkonzept und das Verhalten einer Person ausschlaggebend (vgl. Bem 1981: 355).

2.1.6 Androgynie

Bock (2010) erläutert, dass der Begriff der Androgynie, bevor er in den 1970er-Jahren in die Geschlechterdebatte eingeführt wurde, hauptsächlich im Kontext von Philosophie, Religion, Literatur und Kunst gebräuchlich war (vgl. Bock 2010: 103). In der Sozialpsychologie wurde das Konzept der psychischen Androgynie entwickelt, bei dem es darum geht, dass der Mensch nicht genetisch „auf die Herausbildung von entweder femininen oder maskulinen Merkmalen festgelegt ist, sondern sowohl feminine als auch maskuline Merkmale entwickeln kann“ (Bock 2010: 104). Das bedeutet, dass die Grenzen zwischen „männlich“ und „weiblich“ bei jedem Menschen fließend sind (vgl. Bock 2010: 103).

Laut dem Pschyrembel Wörterbuch „Sexualität“ ist Androgynie als sexualwissenschaftlicher Begriff eine „auf beide Geschlechter anwendbare Bezeichnung für eine uneindeutig gemischte Ausprägung von psychischen Merkmalen, die als typisch männlich bzw. weiblich gelten“ (Dressler / Zink 2003: 20). Für die vorliegende Masterarbeit greift die sexualwissenschaftliche Definition zu kurz. Neben psychischen Merkmalen spielen bei der Darstellung von Hauptcharakteren digitaler Spiele die physischen Merkmale eine ebenso wichtige Rolle. Im Pschyrembel Wörterbuch wird weiter ausgeführt, dass der Begriff „Androgynie“ aus kultureller Perspektive „die moderne Tendenz zur Verwischung der Unterschiede der Geschlechtsrollen“ beschreibt (Dressler / Zink 2003: 20).

Sandra Bem (1974) bezeichnet Personen, die sowohl maskuline als auch feminine Eigenschaften aufweisen als androgyn (vgl. Bem 1974: 155).

Für die vorliegende Masterarbeit wird Androgynie in Anlehnung an die vorher genannten Definitionen folgendermaßen definiert: Androgynie ist die Bezeichnung für eine uneindeutig gemischte Ausprägung von physischen und psychischen Merkmalen und Eigenschaften, die als typisch männlich bzw. typisch weiblich gelten und zur Verwischung von Unterschieden der Geschlechtsrollen beitragen.

Wie auch bei den oben angeführten Definitionen ergibt sich auch bei dieser Definition die Problematik, dass die Begriffsdefinition eine gewisse Paradoxie aufweist, weil es per Definition bei Androgynie darum geht, die normativen Unterschiede der Geschlechtsrollen aufzuheben, aber gleichzeitig wieder die Konzepte „männlich“ und „weiblich“ als Referenz fungieren.

2.1.7 Digitales Spiel

In der englischsprachigen Literatur zu Game Studies wird häufig die Unterscheidung zwischen den Begriffen „play“ und „game“ getroffen. Diese Begriffe leiten sich aus Caillois' Definition des Spieltriebs (*paidia*) für „play“ und der Bezeichnung für das regelgeleitete, strukturierte Spiel (*Ludus*) für „game“ ab (vgl. Caillois 2001: 29). Die Unterschiede der Terminologie zwischen „play“ und „game“ werden im Deutschen nicht deutlich, da beide Worte mit „Spiel“ übersetzt werden. Beim Konzept des „play“ handelt es sich um ein eher „informelles“ Spielen, bei dem die Grenzen zwischen dem Spielen und Nicht-Spielen verschwimmen. Im Gegensatz dazu ist das „game“ weitaus formeller und erfordert eine aktive Zuwendung, Regeln, einen Beginn und ein absehbares Ende. Daher ist beim Konzept des „game“ die Abgrenzung zur realen Welt einfacher und die Grenzen zwischen Spielen und Nicht-Spielen eindeutig (vgl. Salen / Zimmerman 2005: 75-76). Die vorliegende Magisterarbeit befasst sich mit dem Konzept des „game“, da dieses bei den meisten digitalen Spielen anwendbar ist.

Allgemein lässt sich ein Spiel laut Huizinga (1956) folgendermaßen definieren: Ein Spiel ist eine „freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und in einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (Huizinga 1956: 37). Huizingas Definition über das Konzept des Spielens bildet die Grundlage für die Definitionen von zahlreichen AutorInnen, die sich mit der Definition des Begriffs „digitale Spiele“ befassen.

Salen und Zimmerman (2004) leiten folgende Definition für analoge und digitale Spiele ab: „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome“ (Salen / Zimmerman 2004: 80). Durch diese Definition zeigt sich, dass digitale Spiele ebenfalls mit einer allgemeinen Definition von Spielen erfasst werden können. Denn, wie analoge Spiele, weisen auch digitale Spiele die Interaktion eines Spielers/einer Spielerin in einem simulierten, durch Regeln bestimmten Konflikt auf und sorgen für einen messbaren Erfolg.

Zapf (2009) fasst auf Basis der oben vorgestellten Definitionen von Huizinga (1956) und Salen und Zimmerman (2004) im Hinblick auf digitale Spiele zusammen, dass digitales Spielen – wie auch das analoge Spielen – von Interaktivität geprägt ist und in einer fiktiven Welt stattfindet (vgl. Zapf 2009: 16).

Müller-Lietzkow (2009) subsumiert Computer- und Videospiele unter dem Begriff „digitale Spiele“ und betont den Fokus der Beziehung zwischen dem Spielen und der Digitalität (vgl. Müller-Lietzkow 2009: 241). Er definiert digitale Spiele als Spiele, „...die im Rahmen einer aktiven Nutzung von Binärcodes ein interaktives und sich dynamisch veränderndes inter-individuelles Unterhaltungserleben ermöglichen.“ (Müller-Lietzkow 2009: 241).

Lackner (2014) betont, dass sich digitale Spiele nicht einer bestimmten Art von Spielen zuordnen lassen, da sie einen „Komplex von unterschiedlichen Spielstrukturen und Spielfunktionen“ (Lackner 2014: 146) darstellen (vgl. Lackner 2014: 146).

Zu diesen unterschiedlichen Spielvarianten, die der Überbegriff „digitale Spiele“ beinhaltet, zählen laut Raessens und Goldstein (2005) Videospiele, die mit einer Konsole gespielt werden, Computerspiele, die online oder offline mit einem PC gespielt werden und Arcade-Spiele, die an öffentlichen Orten wie beispielsweise Spielehallen anzutreffen sind (vgl. Raessens / Goldstein 2005: xii). Auch Jöckel (2009) sieht die Bezeichnung „digitales Spiel“ als sinnvollen Oberbegriff für die unterschiedlichen Ausprägungen der Spiele hinsichtlich der verwendeten Hardware und der Nutzungsart, die sich beispielsweise in den Bereichen online versus offline, Single- versus Multiplayer, mobil versus stationär zeigt (vgl. Jöckel 2009: 24).

In der vorliegenden Magisterarbeit wird auf Basis dessen vom Begriff „digitale Spiele“ Gebrauch gemacht, da eine überschneidungsfreie Unterscheidung in Video-, Computer- und Konsolenspiele nicht möglich und für die vorliegende Arbeit nicht relevant ist.

2.2 Forschungsstand

Raessens und Goldstein (2005) nennen fünf Bereiche, in denen in Bezug auf digitale Spiele geforscht wird. So können digitale Spiele sowohl als ästhetische, kulturelle oder soziale Phänomene als auch das Game-Design und die Rezeption der Spiele Gegenstand der Forschung sein (vgl. Raessens / Goldstein 2005: xii). Generell zeigt die Erhebung des Forschungsstands, dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen in Form der Game Studies aus verschiedenen Perspektiven und Wissenschaftsdisziplinen, wie Philosophie, Pädagogik und Politik, stattfindet. Zapf (2009) beschreibt, dass bei der Forschung zu digitalen Spielen ein explizit medientheoretischer Zugang selten zu finden ist, obwohl Computerspiele den Massenmedien zuzuordnen sind (vgl. Zapf 2009: 11). In der vorliegenden Magisterarbeit werden vor einem kommunikationswissenschaftlichen Hintergrund im Theorieteil kulturelle und soziale Phänomene digitaler Spiele beleuchtet und in der empirischen Forschung der Fokus auf die Rezeption von geschlechtstypisch und androgyn dargestellten Spielcharakteren gelegt.

In der kommunikationswissenschaftlichen Forschungspraxis zu digitalen Spielen zeigen sich folgende Schwerpunkte: die subjektiven Nutzungsmotive der RezipientInnen, die Darstellung sozialer Realität in digitalen Spielen und die Wirkung der Spiele (vgl. Klimmt 2009: 66). Während die Nutzungsmotive auf Basis des Uses and Gratifications Approach meist mit Befragungen erhoben werden, wird die Darstellung von sozialer Realität mit Inhaltsanalysen erforscht und die Wirkung durch Experimente empirisch erhoben (vgl. Klimmt 2009: 66). Diese Methoden kommen in der vorliegenden Masterarbeit nicht zur Anwendung, da es in dieser Arbeit darum geht, wie RezipientInnen digitaler Spiele die Darstellung sozialer Realität in Form der Spielcharaktere wahrnehmen. Zur Erhebung der geschlechtsspezifischen Zuschreibungen zu den dargestellten Spielcharakteren werden – im Gegensatz zu den etablierten Forschungsmethoden in diesem Bereich – Gruppendiskussionen als Methode eingesetzt (siehe Kapitel 4 Methode). Die Masterarbeit lässt sich daher in die bestehenden Forschungsschwerpunkte der Darstellung von sozialer Realität in digitalen Spielen und der Wirkung digitaler Spiele einordnen.

Diese Forschungsschwerpunkte sowie bisherige Forschungsergebnisse zur Nutzung, der Darstellung von sozialer Realität und der Wirkung digitaler Spiele werden im folgenden Forschungsstand überblicksmäßig dargestellt.

Bryce und Rutter (2005) bezeichnen die Nutzung digitaler Spiele als soziale Freizeitaktivität, die zur Bildung sozialer Netzwerke und Interaktion beiträgt. Sie greifen das Thema Gender und Gaming auf und erläutern, dass digitale Spiele als männliche Freizeitbeschäftigung angesehen werden, weshalb es häufig zum „invisible female gamer“-Phänomen, ähnlich der digitalen Kluft, kommt (vgl. Bryce / Rutter 2005: 302).

Die aktuellste Studie zum Thema „Gaming in Austria 2017“ publizierte im Oktober 2017 der Österreichische Verband für Unterhaltungssoftware (ÖVUS). Diese Erhebung wurde von der GfK durchgeführt und ist repräsentativ für 7,3 Millionen Menschen in österreichischen Haushalten mit Internetzugang. Sie zeigt die große Popularität von digitalen Spielen bei ÖsterreicherInnen, die unabhängig von Geschlecht und Alter auftritt. Laut der Erhebung spielen 4,9 Millionen ÖsterreicherInnen regelmäßig Spiele auf Smartphone, PC oder Konsole. 47 % davon sind weiblich und das Durchschnittsalter der regelmäßigen SpielerInnen liegt bei 35 Jahren. Während das Smartphone zwar am häufigsten zum Spielen genutzt wird, ist die Nutzungsdauer mit durchschnittlich 4,7 Stunden wöchentlich eher gering im Vergleich zur Nutzungsdauer von Konsolen und PCs, die beide rund sechs Stunden pro Woche genutzt werden (vgl. Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware 2017). Auch Hahn (2017) kommt zum Ergebnis, dass sich die Affinität zum Spielen durch sämtliche Altersgruppen zieht und auch das Geschlechterverhältnis der SpielerInnen nahezu ausgeglichen ist (vgl. Hahn 2017: 69). Die Autorin stellt fest,

dass sich die Hauptmotive für die Nutzung digitaler Spiele nicht geschlechtsabhängig unterscheiden. Laut der Autorin sind die Haupt-Nutzungsmotive für digitale Spiele nämlich „Ablenkung“ und „Unterhaltung“ (vgl. Hahn 2017: 145). Die Unterschiede, die sich in den einzelnen Spielmotiven erheben, führt sie darauf zurück, dass abhängig vom Geschlecht unterschiedliche Genres präferiert werden, die wiederum unterschiedliche Nutzungsmotive nach sich ziehen. So zeigte sich, dass die Spielmotive von Frauen eher „Freude“, „Spaß“, „Kreativität“ und „Zusammenspielen“ sind, während bei männlichen Spielern der Wettkampf und die kompetitive Ebene im Mittelpunkt stehen (vgl. Hahn 2017: 197). Auch Reinecke et al. (2007) kamen zu dem Ergebnis, dass die Motive „Herausforderung“, „Eskapismus“, „Fantasie“ und „soziale Interaktion“ bei der Nutzung digitaler Spiele für Männer und Frauen gleichermaßen wichtig sind, aber bei Spielerinnen die Motive „Wettbewerb“ und „Siegeswillen“ nicht im Vordergrund stehen. Yee (2008) konnte herausfinden, dass geschlechtsunabhängige Nutzungsmotive „soziale Interaktion“, „Teamarbeit“, „Exploration“, „Rollenspiel“ und „Eskapismus“ sind. Unterschiede ergaben sich bei den Motiven „Herausforderung“ und „Wettbewerb“, die bei Männern vorherrschen und beim Motiv „Beziehungen“, das Frauen eher zum Spielen bewegt.

In Bezug auf die geschlechtsspezifische Charakterauswahl in digitalen Spielen finden sich in den bestehenden Forschungsarbeiten unterschiedliche Ergebnisse. Hahn (2017) stellte fest, dass Spielerinnen die Identifikation mit dem Charakter, den sie zum Spielen auswählen, wichtiger ist, als männlichen Spielern (vgl. Hahn 2017: 196). Dieser Befund wird auch von Wilhelm (2015) gestützt, die erklärt, dass Männer auch weibliche Charaktere auswählen, Frauen sich aber deutlich seltener für männliche Charaktere entscheiden (vgl. Wilhelm 2015: 104-105). Dieses Ergebnis bestätigt sich bei einem Experiment von Trepte et al. (2009) nur teilweise. Denn die AutorInnen fanden heraus, dass sich SpielerInnen bei der Auswahl der Charaktere weniger an ihrem eigenen Geschlecht orientieren, sondern eher auf die Anforderungen des Spielkontexts Rücksicht nehmen. Ist der Spielkontext also eher männlich konnotiert, wird unabhängig vom Geschlecht des Spielers/der Spielerin, ein männlicher Charakter bevorzugt. Da der Spielkontext der meisten digitalen Spiele maskuline Anforderungen stellt, werden männliche Charaktere häufiger ausgewählt (vgl. Trepte et al. 2009: 70).

Während des Spielens selbst konzentrieren sich Frauen laut Cooper und Weaver (2003) eher auf die Lösung von Problemen und Männer eher auf eine explorative, intuitive Problemlösung. Spielerinnen tendieren dazu, sich an Hinweisen zu orientieren und Probleme auf dem korrekten Weg zu lösen. Cooper und Weaver (2003) begründen diese Erkenntnisse mit dem Einfluss von Geschlechterstereotypen (vgl. laut Cooper / Weaver 2003: 98).

Für die Gründe der geschlechtsspezifischen Unterschiede in der Nutzung digitaler Spiele finden sich in der Literatur unterschiedliche Erklärungen. Wilhelm (2015) geht beispielsweise davon aus, dass Computerspielen eine sozial konstruierte Aktivität ist, die stark mit Geschlechterstereotypen zusammenhängt. Daher vermutet sie, dass die Unterschiede in den Nutzungsmotiven und der Zuwendung zu digitalen Spielen nicht so sehr vom biologischen Geschlecht abhängen, sondern eher mit Geschlechterrollen zu tun haben (vgl. Wilhelm 2015: 17). In der Diskussion, warum Frauen ein anderes Spielverhalten aufweisen als Männer, wird laut der Autorin häufig argumentiert, dass es zwischen Männern und Frauen Unterschiede in den motorischen, räumlichen und kognitiven Fähigkeiten gibt. Diese Argumentation konnte aber in zahlreichen Studien widerlegt werden, da die vorhandenen Unterschiede durch Training aufgelöst werden konnten (vgl. Wilhelm 2015: 104). Trepte und Reinecke (2010) stellen in ihrem Sammelbandbeitrag „Gender und Games – Medienpsychologische Gender-Forschung am Beispiel Video- und Computerspiele“ verschiedene theoretische Modelle zum Zusammenhang der sozialen Identität der SpielerInnen und der Medienwahl vor. Sie gehen davon aus, dass die Nutzung und Auswahl von digitalen Spielen mit Einstellungen, Überzeugungen und Verhalten der SpielerInnen zu tun haben und sich diese Personenvariablen und die Spielnutzung gegenseitig verstärken (vgl. Trepte / Reinecke 2010: 230-232).

Laut Klimmt (2009) befasst sich der Großteil der empirischen Forschung zu digitalen Spielen mit der (kurzfristigen) Wirkung der Spiele auf RezipientInnen, da das öffentliche Interesse an den Auswirkungen des Spielens groß ist (vgl. Klimmt 2009: 70). Rautzenberg (2018) betont allerdings die Relevanz einer erweiterten Analyse von digitalen Spielen und argumentiert, dass die Analyse der repräsentierten Inhalte nicht genügt, sondern auch die unterschiedlichen Arten des Weltzugangs der einzelnen Spiele in der Forschung berücksichtigt werden sollten. Der Autor verweist dabei auf die Definition von Huizinga (siehe Kapitel 2.1.7), da sie dazu beiträgt, Spiele auch kulturhistorisch und anthropologisch zu verorten (vgl. Rautzenberg 2018: 268).

Bei der Erforschung der Wirkung von digitalen Spielen stehen häufig Gewaltdarstellungen und – wie in der vorliegenden Magisterarbeit – die Gender-Darstellung im Mittelpunkt. Die Forschung dazu findet zumeist in Form von Inhaltsanalysen der Spiele selbst statt (vgl. Klimmt 2009: 69). Dabei ergibt sich laut Klimmt (2009), „dass stereotypisierte Frauenfiguren in erfolgreichen Computerspielen sehr häufig anzutreffen sind“ (Klimmt 2009: 69). Auch Wilhelm (2015) bezeichnet digitale Spiele als ein soziales Konstrukt, das durch geschlechtsspezifische Darstellungen Rollenbilder und Geschlechterstereotype forciert (vgl. Wilhelm 2015: 17). Hahn (2017) stellt fest, dass sowohl männliche als

auch weibliche Charaktere in digitalen Spielen stereotypisiert dargestellt werden. Bei weiblichen Charakteren ergibt sich dabei eine sexuelle Stilisierung, die sich beispielsweise durch übergroße Geschlechtsorgane und wenig bzw. unpassende Kleidung äußert. Männer hingegen werden nicht sexualisiert, sondern, beispielsweise durch Muskeln, eher idealisiert (vgl. Hahn 2017: 197). In einer von Downs und Smith (2010) durchgeführten Inhaltsanalyse wurden unter anderem unterschiedliche Sexualitätsvariablen in Bezug auf männliche und weibliche Videospielcharaktere geprüft. Diese Variablen waren: Sexuell anzügliche Kleidung, Nacktheit, Körperproportionen, anzügliche Wortwahl, sexuelles Verhalten, Angemessenheit der Kleidung bzw. Ausrüstung, Brustgröße und Taillenumfang. Die wesentlichsten Ergebnisse sind, dass weibliche Charaktere weitaus häufiger (25 %) mit unrealistischen Proportionen dargestellt werden als männliche Charaktere (2 %) und, dass 16 % der analysierten weiblichen Videospielcharaktere für die Aufgabe des Spiels unpassende Kleidung tragen, während es bei den männlichen nur 2 % waren (vgl. Downs / Smith 2010: 727). Zu ähnlichen Ergebnissen kommt auch Birgit Richard (2004), die feststellt, dass „nahezu alle“ (Richard 2004: 91) weiblichen Videospielcharaktere übergroße Brüste, eine extreme Wespentaille und übermäßig lange Beine haben und diese körperlichen Merkmale häufig zusätzlich durch bauchfreie Oberteile oder Gürtel betont werden (vgl. Richard 2004: 91). Auch Grapenthin (2009) hat sich mit den Geschlechterbildern in Computer- und Videospielen befasst. Die Geschlechterstereotype, die sie dabei in Bezug auf männliche und weibliche Charaktere feststellen konnte, werden in Kapitel 2.4.5.2 (Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren) näher beschrieben. Die Autorin stellt fest, dass männliche Videospielcharaktere mehr Identifikationsmöglichkeiten für SpielerInnen bieten, weil sie lebensnah und vorteilhaft dargestellt werden (vgl. Grapenthin 2009: 183). Zaremba (2004) legt den Fokus ihrer Analyse ausschließlich auf weibliche Hauptcharaktere und schreibt ihnen einen Status als Heldinnen zu. Als Beispiel dient der Charakter „Lara Croft“, der zu einem Medienstar und einer Kunstfigur wurde und laut Zaremba „beim Publikum verschiedenen Ideale, Phantasien und Handlungen“ (Zaremba 2004: 73) nach sich zieht. Sie beschreibt die Erfolgsgeschichte von weiblichen Heldinnen, die häufig auch großen Einfluss abseits der virtuellen Welt haben (vgl. Zaremba 2004: 73). Lackner (2014) befragte SpielerInnen des Rollenspiels „World of Warcraft“ zu verschiedenen Themenbereichen, unter anderem zu Geschlechterrollen, und setzte sich mit der Lebenswelt der RezipientInnen digitaler Spiele auseinander. Er kam in Bezug auf Geschlechterrollen zu dem Schluss, dass traditionelle Rollenbilder in digitalen Spielen die Wertvorstellungen der SpielerInnen beeinflussen (vgl. Lackner 2014: 236).

Welche Aspekte Einfluss auf die Darstellung der Charaktere sowie auf das gesamte Game Design nehmen, hat Hahn (2017) mit Hilfe von ExpertenInneninterviews versucht,

zu erheben. Sie kam dabei zum Ergebnis, dass der Kontext des Spiels, der Inhalt, das Genre, das Ziel des Spiels sowie das Alter und das Geschlecht des Designers die geschlechtsspezifische Darstellung der Charaktere beeinflussen. So konnte sie zeigen, dass – entgegen vieler Annahmen – das Geschlecht des Spielentwicklers bzw. der Spielentwicklerin nur zu einem Teil Einfluss auf das Design von Videospielcharakteren hat (vgl. Hahn 2017: 63).

Zusammenfassend lässt sich zum Forschungsstand festhalten, dass es bereits sehr viele Forschungsarbeiten zur geschlechtsspezifischen Nutzung digitaler Spiele gibt. Außerdem gibt es zahlreiche inhaltsanalytische Erhebungen zur Darstellung sozialer Realität in digitalen Spielen. Einige dieser Forschungsarbeiten setzen sich mit dem Thema Gender auseinander, wobei vorrangig die weibliche Perspektive, im Sinne von unterrepräsentierten oder sexualisiert dargestellten weiblichen Charakteren, im Fokus steht. Die vorliegende Magisterarbeit greift diese Forschungslücke auf, indem sie sich auch mit der Darstellung von männlichen und eher androgyn dargestellten Charakteren digitaler Spiele befasst. Dabei geht es nicht um eine inhaltsanalytische Betrachtung der Charaktere, sondern darum, die tatsächlichen Assoziationen der RezipientInnen zu Spielcharakteren – und damit, soweit möglich, auch die Wirkung – zu erheben. Das bedeutet eine bewusste Abkehr von bestehenden Studien, die sich auf einer Meta-Ebene mit der Darstellung von Geschlecht befassen, hin zu einer praxisnahen Erhebung, die die RezipientInnen von digitalen Spielen einbezieht und deren geschlechtsspezifische Zuschreibungen erhebt. Außerdem wird die Tatsache, dass das Konzept der Androgynie in der Forschung und allgemein in der Auseinandersetzung mit Geschlecht nur eine marginale Rolle spielt (vgl. Bock 2010: 104), aufgegriffen und in der vorliegenden Magisterarbeit im Kontext von digitalen Spielen behandelt.

2.3 Gender Theorien

Im folgenden Kapitel werden für den theoretischen Rahmen der Magisterarbeit relevante theoretische Herangehensweisen aus der Gender-(Kommunikations-)forschung vorgestellt und in den Kontext der Forschungsarbeit gesetzt. Dabei wird zunächst auf die Konstruktion von Geschlecht als theoretische Grundlage der gesamten Magisterarbeit eingegangen. Die in der Magisterarbeit als unterschiedlich betrachteten Konzepte von „geschlechtstypisch“ und „androgyn“ werden anhand der Kapitel „Geschlechterstereotype und Geschlechterrollen“ (2.3.2) und „Androgynie im System der Zweigeschlechtlichkeit“ (2.3.3) mit Hilfe theoretischer Herangehensweisen dazu erläutert. Im Hinblick auf die geplante empirische Forschung werden in Kapitel 2.3.4 zwei Methoden zur Messung von Geschlechterstereotypen vorgestellt.

2.3.1 Die Konstruktion von Geschlecht (Doing Gender)

Die Konstruktion von Geschlecht ist eine gendertheoretische These (vgl. Moser 2010: 208). Ihr liegt die sozialkonstruktivistische Annahme zugrunde, dass das Geschlecht in sozialen Interaktionen immer wieder erneut hergestellt wird und nicht einfach gegeben ist. Die Wahrnehmung und die Kommunikation des Geschlechts stellt somit einen „Prozess der wechselseitigen Stabilisierung sozialer Erwartungen“ dar (Moser 2010: 213). Im Zentrum steht dabei nicht die Erforschung der Unterschiede, sondern das Verstehen der Unterscheidungsprozesse (vgl. Gildemeister 2010: 14). Konkret funktioniert das so, dass Personen einander als Frauen und Männer wahrnehmen und durch eine entsprechende kommunikative Kennzeichnung die Geschlechtsidentitäten bestätigen. So wird die Geschlechterdifferenz durch rekursive Handlungsabläufe zur Wirklichkeit (vgl. Moser 2010: 213). Das bedeutet, dass es im Umgang mit anderen Menschen in konkreten Situationen das eigene und das Geschlecht des anderen permanent erzeugt wird (vgl. Ayaß 2008: 15).

Das Geschlecht ist somit eine soziale Konstruktion, die mit einer permanenten „Darstellungsarbeit“ (Villa 2011: 95) verknüpft ist. So sind laut Villa (2011: 95) Gesten, Mimik, Kleidung, Berufswahl und Paarbeziehungen zum Erkennen von Männern und Frauen weitaus wichtiger als biologische Merkmale. Dieses „Erkennen“ ist ein „interaktiver Konstruktionsprozess“ (Villa 2011: 95), bei dem nicht die objektive Geschlechterdifferenz erkannt wird, sondern permanent etwas „gemacht wird“ (vgl. Villa 2011: 95). Die dabei entstehende soziale Interaktion wird deshalb „Doing Gender“ genannt (vgl. Moser 2010: 213).

Deaux und Major (1987) bezeichnen die Identitätsaushandlung rund um das Geschlecht als soziale Interaktion, die einerseits ein gewisses Vorwissen erfordert, und andererseits das situative Handeln beeinflusst. Die soziale Interaktionssituation besteht aus der wahrnehmenden Person (perceiver), die bestimmte Vorstellungen zu Geschlechterrollen und zu den Zielen der Interaktion mitbringt, und der wahrgenommenen Person (target), die beobachtet wird und wiederum ein geschlechtsbezogenes Selbstkonzept aufweist und bestimmte Interaktionsziele verfolgt. Je nach den Zielen können in der Interaktionssituation unterschiedliche Bestätigungsprozesse stattfinden. Einerseits gibt es die kognitive Bestätigung (cognitive confirmation), die die Wahrnehmung der Situation durch die bestehenden Erwartungen und Vorstellungen des Wahrnehmenden beeinflusst. Andererseits kann eine verhaltensorientierte Bestätigung (behavioral confirmation) auftreten, bei der die wahrgenommene, handelnde Person dazu neigt, die signalisierten Erwartungen der anderen Person zu bestätigen. Zusammenfassend bedeutet das, dass die soziale Interaktion bei der Herstellung des Geschlechts sowohl durch soziale Erwünschtheit,

die durch das Wissen um die Erwartungen des anderen entsteht, als auch durch Selbstbestätigung und -präsentation beeinflusst wird (vgl. Deaux / Major 1987: 371-372). Bei der sozialen Interaktion spielen sowohl Geschlechterstereotype (siehe Kapitel 2.3.2) als auch Geschlechterrollen (siehe Kapitel 2.3.2.2) und individuell verankerte Gender-Schema der interagierenden Personen eine Rolle (vgl. Deaux / Major 1987: 373-377).

Auch Eckes (2010) bezeichnet geschlechtstypisches Verhalten als „zielgerichtete Kontrolle von Information über die eigene Person“ (Eckes 2010: 185). Im Gegensatz zu manchen Ansätzen in der Rollentheorie wird dabei nicht von einer festgesetzten Geschlechtsrolle, die ein Mensch erwirbt und kontinuierlich behält, ausgegangen, sondern davon, dass Menschen situative Praktiken nutzen (vgl. Ayaß 2008: 15). Der Herstellungsprozess von Geschlecht zeichnet sich dadurch aus, dass er automatisch und unvermeidbar passiert und gleichzeitig nicht bewusst als solcher wahrnehmbar ist, sondern als natürlich gegeben hingenommen wird. Die Bedingungen und Konsequenzen von Doing Gender können aber – im Gegensatz zum Prozess selbst – durchaus wahrgenommen werden (vgl. Ayaß 2008: 16).

Ayaß (2008) beschreibt den nicht unumstrittenen Ansatz von Garfinkel aus der sozialwissenschaftlichen Genderforschung, der aus seiner 1967 durchgeführten Untersuchung über Geschlecht und Transsexualität schloss, dass sogar das biologische Geschlecht eine soziale Konstruktion sei (vgl. Ayaß 2008: 14).

Maihofer (2004) geht ebenfalls davon aus, dass das Geschlecht das Ergebnis sozialer Konstruktionsprozesse und keine anthropologische Konstante ist. Die Autorin beschreibt „institutionalisierende Genderismen“, die durch bestimmte soziale Situationen nahelegen, wie geschlechtsspezifisches Verhalten zu erfolgen hat und fordert daher, dass erforscht wird, wie und in welchen sozialen und individuellen Prozessen, Geschlecht und Geschlechterdifferenzen hergestellt und reproduziert werden. Sie hält es daher für essentiell, Forschung zu den Themen Geschlecht, Geschlechterdifferenz sowie zu „Männlichkeit“ und „Weiblichkeit“ auf gesellschaftlich-kultureller Ebene ansetzen (vgl. Maihofer, 2004, S. 34-37). Die vorliegende Magisterarbeit knüpft daran an, indem die Wahrnehmung zum gesellschaftlich-kulturellen Phänomen der Darstellungen von Charakteren in digitalen Spielen erforscht wird.

Bei der Konstruktion von Geschlecht spielen Kommunikationsprozesse eine zentrale Rolle, da je nach medienspezifischer Kommunikation unterschiedliche Geschlechterwirklichkeiten entstehen (vgl. Angerer 1999: 26). So kann davon ausgegangen werden, dass auch in digitalen Spielen in ihrer Rolle als Medium (siehe Kapitel 2.4.3) unterschiedliche

Geschlechterwirklichkeiten entstehen. In der Auseinandersetzung mit der Konstruktion von Geschlecht in den Medien werden häufig das medial dargestellte System der Zweigeschlechtlichkeit und die Kategorien „Mann“ oder „Frau“ bzw. „männlich“ oder „weiblich“ in Frage gestellt sowie die Heteronormativität und Zwangsheterosexualität kritisiert (vgl. Thiele 2015: 237).

2.3.2 Geschlechterstereotype und Geschlechterrollen

Geschlechterstereotype werden bereits in der Kindheit erlernt und im Rahmen der Sozialisation gefestigt. Daher erfolgt die Stereotypisierung aufgrund des Geschlechts zunächst implizit und automatisch (vgl. Eckes 2010: 178). Wilhelm (2015) erläutert ebenfalls, dass sich Menschen der Geschlechterstereotype, die sie auf sich und andere anwenden, meist nicht bewusst sind (vgl. Wilhelm 2015: 81).

Geschlechterrollen sind eng mit dem Konzept der Geschlechterstereotype verknüpft und stehen in einer wechselseitigen Beziehung mit diesen, da Geschlechterstereotype aus Geschlechterrollen hervorgehen und diese wiederum auf die Stereotype zurückwirken (vgl. Alfermann 1996: 22). Die Entstehung von Geschlechterrollen wird in Kapitel 2.3.2.2 mit der Theorie der sozialen Rollen erläutert.

2.3.2.1 Funktionen von Geschlechterstereotypen

Wie bei der Begriffsdefinition von Geschlechterstereotypen (Kapitel 2.1.4) erwähnt, sind Geschlechterstereotype an sich nichts Negatives, da sie für Orientierung sorgen und Handlungsanleitungen für die soziale Welt bieten. Eckes (2010) definiert fünf Funktionen von Geschlechterstereotypen: Ökonomie, Inferenz, Kommunikation, Identifikation und Evaluation. Bei der Funktion der Ökonomie geht es darum, mit möglichst wenig kognitivem Aufwand möglichst viel Information zu erfassen. Inferenz bedeutet die Unsicherheitsreduktion in unklaren Situationen, beispielsweise durch Verallgemeinerungen. Für die Kommunikation sind Geschlechterstereotype eine Möglichkeit zur verbalen und non-verbalen Verständigung. Die Funktion der Identifikation meint die Selbstkategorisierung anhand von Geschlechterstereotypen und Evaluation zielt auf die Bewertung der Eigengruppe in Abgrenzung zu anderen Gruppen ab (vgl. Eckes 2010: 181). Wilhelm (2015) weist außerdem auf die Komplexitätsreduktion durch Stereotype hin. Im Prozess der Stereotypisierung werden Subjekte aufgrund von Eigenschaften in Kategorien eingeteilt, ohne individuelle Unterschiede zu beachten (vgl. Wilhelm 2015: 81).

2.3.2.2 Geschlechterrollen in ihrer Beziehung zu Geschlechterstereotypen

Geschlechterrollen bedingen in ihrer Ausprägung als soziale Rollen wechselseitig die gesellschaftlich verankerten Geschlechterstereotype. Bei Geschlechterrollen geht es um Verhaltenserwartungen, die, abhängig vom sozial zugeschriebenen Geschlecht, an Personen gestellt werden (vgl. Eckes 2010: 178). Die Geschlechtsrollenorientierung hat aber nicht nur Einfluss auf das beobachtbare Verhalten, sondern beeinflusst auch das Selbstkonzept von Individuen (vgl. Wilhelm 2015: 87).

Das Zustandekommen von Geschlechterrollen und Geschlechterstereotypen wird mit der Theorie der sozialen Rollen, die 1987 von Alice H. Eagly entwickelt wurde, erklärt. Diese Theorie besagt, dass Frauen und Männer die Merkmale aufweisen, die zu ihren sozialen Rollen passen. Im Fokus stehen dabei die Familien- und Berufsrollen, die die Frau als Hausfrau oder Grundschullehrerin und den Mann als Ernährer der Familie oder Manager betrachten. Die Grundannahme der Theorie ist, dass Männer und Frauen aufgrund der gesellschaftlichen Arbeitsteilung bestimmten normativen Rollenerwartungen ausgesetzt sind. Die Arbeitsteilung wird im Sinne von maximaler Effizienz aufgrund von sich gegenseitig bedingenden körperlichen und sozioökonomischen Voraussetzungen hergestellt und trägt wesentlich zur sozialen Konstruktion von Geschlecht (siehe Kapitel 2.3.1) bei. Das soziale Konstrukt wirkt sich durch Geschlechterrollen auf die soziale und hormonelle (Selbst-)regulation aus und zieht geschlechtstypische Emotionen, Kognitionen und geschlechtstypisches Verhalten nach sich (vgl. Eagly / Wood 2012: 465-467).

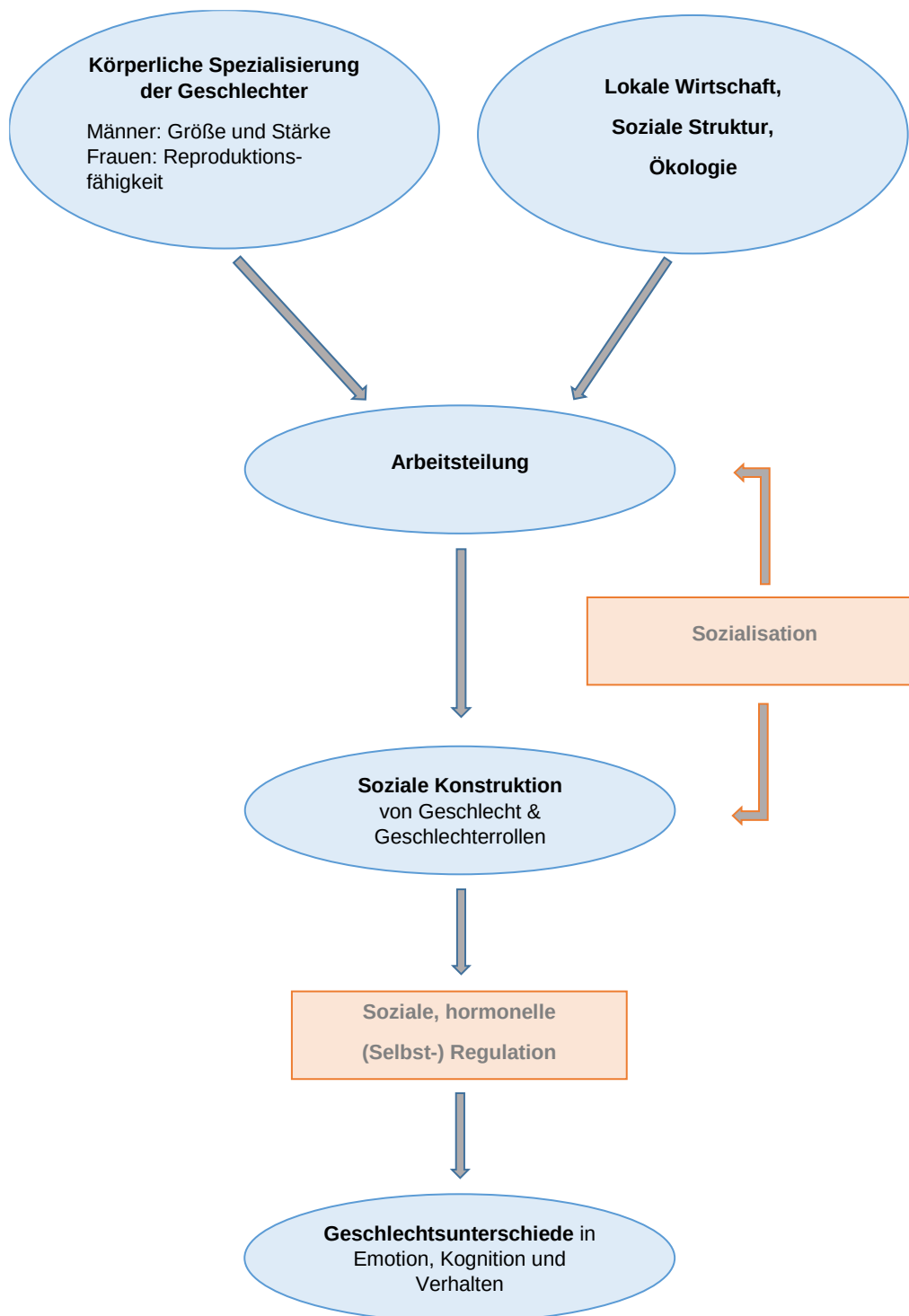


Abbildung 1: Theorie der sozialen Rollen (eigene Darstellung in Anlehnung an Eagly / Wood 2012: 465)

Zusammenfassend geht die Theorie der sozialen Rollen, wie in Abbildung 1 ersichtlich, davon aus, dass Geschlechtsunterschiede im Verhalten und in der Psyche auf die unterschiedlichen sozialen Rollen, die Individuen in verschiedenen Kontexten einnehmen, zurückzuführen sind.

Eckes (2010) fasst die Wirkung von Geschlechterrollen folgendermaßen zusammen: „Menschen schließen vom beobachtbaren Rollenverhalten unmittelbar auf Eigenschaften der Rolleninhaber und vernachlässigen dabei den Einfluss der in der jeweiligen Situation verhaltenswirksamen Rollenanforderung (Eckes 2010: 180)“.

Die geschlechtsspezifischen Verhaltenserwartungen sind laut Eckes (2010) gesellschaftlich verankert (vgl. Eckes 2010: 178). Alfermann (1996) erklärt, dass das Wissen um Geschlechterrollen im Rahmen der Sozialisation erworben und durch differentielle Bekräftigung verstärkt wird. Differentielle Bekräftigung bedeutet, dass Kinder für geschlechtstypisches Benehmen belohnt und für atypisches Verhalten bestraft werden (vgl. Alfermann 1996: 64-66). Bei der empirischen Erforschung der psychischen Geschlechtsdifferenz bei männlichen und weiblichen Kindern zeigte sich, dass die Geschlechtsunterschiede durch unterschiedliche Sozialisationsprozesse entstehen. Die Grundzüge der geschlechtsspezifischen Sozialcharaktere entstehen durch den, im Zuge der Sozialisation entstehenden, sozialen Druck zur Anpassung an die Geschlechterrolle und sind zumeist bereits im Vorschulalter ausgeprägt (vgl. Gildemeister 1992: 221).

Die geschlechtsspezifischen Rollenerwartungen von einzelnen Individuen werden – im Gegensatz zu kollektiven, sozialen Erwartungen – als Gender-Schema bezeichnet. Bei einem Gender-Schema wird die gedankliche Vorstellung zum Thema „Gender“ mit Assoziationen und dem gesamten Wissen einer Person verbunden. So beeinflussen Geschlechtsschemata, was als geschlechtsadäquat angesehen wird und was nicht (vgl. Gervai / Nemeth / Trautner 2003: 278). Die Geschlechterschematheorie wurde 1981 von Sandra Bem vorgestellt. Sie definiert ein Schema als gedankliche Struktur, die die Wahrnehmung von Personen organisiert und leitet. Demnach werden Informationen durch Schemata selektiert und verarbeitet (vgl. Bem 1981: 335). Wilhelm (2015) beschreibt diesen Prozess folgendermaßen: „Durch ein Schema wird die Wahrnehmung von Personen so gelenkt, dass ankommende Stimuli in das jeweilige Schema passen und eingeordnet werden können.“ (Wilhelm 2015: 94). Schemata sind sehr individuell und die Relevanz und Verfügbarkeit bestimmter Schemata variiert von Person zu Person (vgl. Wilhelm 2015: 94). Laut Bem ergeben sich Geschlechtsrollen und Geschlechtstypisierungen dadurch, dass Personen ihr Selbstkonzept an Geschlechterschemata anpassen. Sie erklärt, dass Kinder lernen, welche Attribute mit welchem Geschlecht verknüpft werden und so Genderschemata verinnerlichen (vgl. Bem 1981: 335).

Gildemeister weist bereits 1992 auf Forschungsarbeiten hin, die belegen, dass sich Rollenzuschreibungen und Rollenverpflichtungen im Laufe der Zeit inhaltlich flexibel verän-

dern. Trotz der inhaltlichen Veränderung der Rollenerwartungen bleibt das konstruierte System der Zweigeschlechtlichkeit kontinuierlich aufrecht (vgl. Gildemeister 1992: 233). Ayaß betrachtet die gesellschaftlich manifestierten Geschlechtsrollen als Gegensatz zum Konzept des Doing Gender (siehe Kapitel 2.3.1), das davon ausgeht, dass Geschlecht kontinuierlich und situativ hergestellt wird (vgl. Ayaß 2008: 15).

2.3.2.3 Entstehung der Inhalte von Geschlechterstereotypen

Alfermann (1996: 31) vertritt den Ansatz, dass die Inhalte von Geschlechterstereotypen in deskriptive und präskriptive Elemente unterteilt werden können. Zu den deskriptiven Elementen der Geschlechterstereotype zählen Eigenschaften, die Männer und Frauen typischerweise haben und wie sie sich verhalten (vgl. Alfermann 1996: 31). Eckes (2010: 178) nennt als Beispiel dafür, dass Frauen verständnisvoll und emotional „sind“ und Männer dominant und zielstrebig „sind“ (vgl. Eckes 2010: 178).

Präskriptive Elemente von Geschlechterstereotypen sind Eigenschaften, die Männer und Frauen haben sollten (vgl. Alfermann 1996: 31). Eckes (2010) beschreibt, dass es dabei um traditionelle Annahmen geht, wie Frauen und Männer sich verhalten sollen und nennt als Beispiel, dass Frauen einfühlsam sein „sollen“ und Männer dominieren „sollen“ (vgl. Eckes 2010: 178). Die Einteilung in präskriptive und deskriptive Elemente spielt bei der Wahrnehmung von Spielcharakteren eine zentrale Rolle und wird daher auch in den empirischen Teil der Masterarbeit eingebunden (siehe Kapitel 4.1.2).

Zusätzlich zu den präskriptiven und deskriptiven Elementen von Geschlechterstereotypen wurden theoretische Konzepte zu den Inhalten der Geschlechterstereotype erforscht bzw. entwickelt. Eckes (1997: 17-19) beschreibt das „weibliche“ Konzept und das „männliche“ Konzept. Zu Merkmalen, die zum weiblichen Konzept gehören, zählt er „Wärme“, „Expressivität“, „Femininität“ und „Gemeinschaftsorientierung“, während er dem männlichen Konzept „Kompetenz“, „Instrumentalität“, „Maskulinität“ und „Selbstbehauptung“ zuschreibt. Wilhelm (2015) fügt zum weiblichen Konzept noch „Personenorientierung“ und „Emotionalität“ hinzu und ergänzt zum männlichen Konzept „Rationalität“ und „Selbstbewusstsein“ (vgl. Wilhelm 2015: 82). Die weiblichen und männlichen Konzepte von Geschlechterstereotypen sind laut Eckes (2010) kulturell invariant und zeitlich stabil (vgl. Eckes 2010: 179).

Wie die klassischen Stereotype von der kooperativen Frau mit niedrigem sozialen Status und vom wettbewerbsorientierten Mann mit hohem sozialen Status entstehen, versucht Fiske im Stereotypeninhaltsmodell zu erklären. Sie teilt die Stereotype anhand der zugeschriebenen Wärme und anhand der zugeschriebenen Kompetenz ein. Inhaltlich sind laut der Autorin beide Konzepte über geteilte Zuschreibungen zu Wärme und Kompetenz

wichtig. So hilft die Interpretation von Wärme dabei, Verhalten der anderen voraussagen und das Konzept der Kompetenz dabei, zu beurteilen, ob die andere Person fähig ist, entsprechend zu handeln (vgl. Fiske 2018: 1). Die von Fiske vorgestellten Stereotype beziehen sich – wie in Abbildung 2 ersichtlich – allgemein auf soziale Gruppen und die Emotionen, die diese hervorrufen.

		Status	
		niedrig	hoch
Wärme	hoch	<u>Gruppe</u> ältere Personen, Menschen mit Behinderung, Kinder <u>Emotion</u> Mitgefühl, Sympathie	<u>Gruppe</u> Bürger der Mittelschicht <u>Emotion</u> Stolz, Bewunderung
	niedrig	<u>Gruppe</u> Armutsbetroffene, MigrantInnen, Obdachlose <u>Emotion</u> Ekel, Verachtung	<u>Gruppe</u> Reiche Menschen, ExpertInnen <u>Emotion</u> Neid, Eifersucht

Abbildung 2: Stereotypeninhaltsmodell Wärme / Kompetenz nach Fiske (eigene Darstellung in Anlehnung an Fiske 2018: 2)

Eckes (2010) leitet aus dem im Jahr 1998 erstmals von Fiske vorgestellten Modell eine deutsche Version ab und definiert dabei die Kategorien „paternalistisch“, „bewundernd“, „verachtend“ und „neidvoll“ für Geschlechterstereotype. Daraus entstand die in Abbildung 3 dargestellte Einteilung der Geschlechterstereotype und die daraus abgeleiteten geschlechtsspezifischen Beispiele.

		Status	
		niedrig	hoch
Wärme	hoch	Paternalistische Geschlechterstereotype <u>Beispiel</u> die Hausfrau, der Softie	Bewundernde Geschlechterstereotype <u>Beispiel</u> die Selbstbewusste, der Professor
	niedrig	Verachtende Geschlechterstereotype <u>Beispiel</u> die Spießerin, der Prolet	Neidvolle Geschlechterstereotype <u>Beispiel</u> die Karrierefrau, der Yuppie

Abbildung 3: Inhaltsmodell von Geschlechterstereotypen inkl. Beispiele (eigene Darstellung in Anlehnung an Eckes 2010: 182)

2.3.2.4 Geschlechterstereotype in Medien

Die theoretischen Ansätze zu Geschlechterstereotypen unterscheiden sich, je nachdem, welche theoretischen Annahmen zum Verhältnis von Medien und Wirklichkeit ihnen zugrunde liegen. Dies ist für die vorliegende Magisterarbeit von Bedeutung, da digitale Spiele Medien darstellen, in denen eine gewisse Wirklichkeit und Geschlechterstereotype – je nach theoretischem Ansatz – vermittelt oder konstruiert werden. Im liberalen Feminismus geht man häufig von einer Verzerrung der Wirklichkeit durch die Medien aus, während konstruktivistische Ansätze davon ausgehen, dass die mediale Inszenierung von Geschlechtern eine eigene Wirklichkeit herstellt (vgl. Moser, 2010: 221). In der vorliegenden Arbeit wird hauptsächlich der konstruktivistische Ansatz berücksichtigt (siehe Kapitel 2.3.1). Demnach stehen Geschlechterstereotype in engem Zusammenhang mit

der Annahme, dass Geschlecht sozial und kulturell konstruiert wird. So geht man von einem wechselseitigen Prozess aus, in dem geschlechtsstereotype Erwartungen geschlechtsstereotypes Verhalten hervorrufen und umgekehrt (vgl. Moser 2010: 213).

Moser (2010) erläutert, dass postmoderne Mediengesellschaften eine deutliche Geschlechterdifferenzierung in „männlich“ und „weiblich“ aufweisen und so soziale Erfahrungs- und Handlungsräume auslegen (vgl. Moser 2010: 207). Auch Lünenborg und Maier (2013) betonen die Rolle der medialen Repräsentation von Männern und Frauen bei der Entstehung von Vorstellungen und Konzepten von Geschlecht (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 26). Sie bezeichnen Medien als „Motor und Agent von Geschlechterstrukturen“ (Lünenborg / Maier 2013: 26), die die „symbolische Ordnung der Geschlechter“ (Lünenborg / Maier 2013: 26) konstruieren.

Von Geschlechterstereotypen in Medien – und somit auch in digitalen Spielen – spricht man, wenn Frauen und Männer stereotyp dargestellt werden, sodass ihre Vielfalt und Unterschiedlichkeit (auch innerhalb der Gruppen ihrer eigenen Geschlechter) reduziert und neutralisiert wird (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 100-102).

Thiele (2015) stellt fest, dass es zahlreiche Forschungsarbeiten zur Repräsentation und Darstellung von Frauen in den Medien gibt, die einheitlich bestätigen, dass das System der Zweigeschlechtlichkeit durch Medien permanent erhalten und reproduziert wird. Thiele (2015) erläutert, dass Medien ein unrealistisches Bild zeichnen, da Frauen über sämtliche Mediengattungen hinweg deutlich unterrepräsentiert sind und stereotyp dargestellt werden. Besonders auffällig sei dieses Phänomen in der Werbung zu beobachten (vgl. Thiele 2015: 234-235). Im Laufe der Zeit verändern sich laut Thiele (2015) die in Medien dargestellten Geschlechterstereotype nur geringfügig. Die Veränderungen weisen zumeist nur eine Variation der etablierten Stereotype auf und erschaffen variierte Substereotype, die auf dem Wissen der ursprünglichen Stereotype basieren (vgl. Thiele 2015: 284).

2.3.3 Androgynie im System der Zweigeschlechtlichkeit

Margaret Mead erläuterte bereits 1958, dass es in jeder Gruppe von Menschen möglich ist, „Männer und Frauen auf einer Skala so anzuordnen, daß (sic!) zwischen einer sehr maskulinen und einer sehr femininen Gruppe sich andere einschieben, die in die Mitte zu gehören scheinen“ (Mead 1958: 102).

Das widerspricht der zuvor erläuterten Tatsache, dass in unserer Gesellschaft, sowohl das biologische Geschlecht als auch das soziale Geschlecht einer eindeutigen dichoto-

men Zuteilung in entweder „männlich“ oder „weiblich“ unterliegen. Das System der Zweigeschlechtlichkeit geht von der Naturhaftigkeit, Dualität und Konstanz von zwei Geschlechtern aus und wird kontinuierlich kulturell reproduziert (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 17). Unsere Gesellschaft reagiert intolerant gegenüber Phänomenen, die dieser zweigeschlechtlichen Geschlechtskonstruktion widersprechen.

Laut Gildemeister gibt es Ansätze von BiologInnen, die meinen, dass das äußere Geschlecht, das durch die Sammlung von Körpermerkmalen gebildet wird, nur eine der Möglichkeiten der Geschlechtsbestimmung ist. Sie gehen davon aus, dass es nicht eine Geschlechtsdefinition gibt, die von Geburt an gilt und ab dann unverändert bleibt (vgl. Gildemeister 1992: 225).

Um zu verstehen, warum androgyne Darstellungen als solche wahrgenommen werden, ist es zunächst wichtig zu verstehen, wie geschlechtsspezifische Zuschreibungen und die soziale Zuordnung zu einem Geschlecht entstehen (gender attribution). Im Zuge dessen hat sich der interaktionistische Konstruktivismus entwickelt. Dabei wird analysiert, wie das System der Zweigeschlechtlichkeit in der sozialen Praxis mit symbolischem und sozialem Handeln hergestellt wird (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 21-22). Der interaktionistische Konstruktivismus untersucht somit die Prozesse der Konstruktion von Geschlecht (Doing Gender) und wird häufig in Bezug auf die Medienrezeption und die Darstellung von „Frausein“ bzw. „Mannsein“ angewendet (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 30). Dieser Ansatz eignet sich daher als theoretischer Rahmen zur Erhebung der Zuschreibungen, die von RezipientInnen zu Hauptcharakteren digitaler Spiele gemacht werden.

Gildemeister (1992) geht davon aus, dass die Zuordnung zu einer Geschlechterkategorie so erfolgt, dass das Handeln und Verhalten von Personen bewertet wird und auf Grundlage dieser Bewertung eine Zuordnung erfolgt. Dabei müssen – wie in jedem Herstellungsprozess sozialer Ordnung – Brüche bewältigt und mit Ungereimtheiten umgegangen werden (vgl. Gildemeister 1992: 228). Zu diesen Brüchen in der Geschlechtskategorie können beispielsweise eher androgyn anmutende, geschlechtsneutral dargestellte Charaktere in digitalen Spielen zählen.

Bei Menschen, die nicht auf Anhieb zu einem Geschlecht zugeordnet werden können – die also optisch eher androgyn auftreten – wird ein enormer Interpretationsaufwand betrieben und so lange nach Anzeichen gesucht, bis die Person zu einem Geschlecht zugeordnet werden kann. Zu diesen Merkmalen zählen unter anderem sekundäre Geschlechtsmerkmale (Bartwuchs), Stimme, Schmuck, Namen, Kleidung und Frisuren. Durch diese Artefakte werden die Unterschiede der biologischen Geschlechter verstärkt. Da Menschen es als höchst unangenehm empfinden, aktiv nach

geschlechtsspezifischen Merkmalen zu suchen, wird von anderen Personen erwartet, dass sie möglichst viele interpretierbare Hinweise auf ihr Geschlecht bereitstellen, so dass die Zuordnung erleichtert wird (vgl. Ayaß 2008: 146-147). Villa (2010) spricht von einer sozial konstruierten Geschlechtszugehörigkeit, da zwischen Menschen, die einander ein Geschlecht zuordnen eine soziale Beziehung entsteht (vgl. Villa 2010: 99). Die Autorin lehnt sich damit an Hirschauer an, dessen in Abbildung 4 dargestellte Theorie zur Geschlechtszuständigkeit besagt, dass man für das eigene Geschlecht (durch die Geschlechtsdarstellung) und für das Geschlecht des anderen (durch die Geschlechtsattribution) verantwortlich ist (vgl. Hirschauer 1989: 112). Die Herstellung dieser geschlechtsgebundenen Identitäten und Körper hängt also stark mit der in Kapitel 2.3.1 beschriebenen Konstruktion von Geschlecht zusammen (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 21).

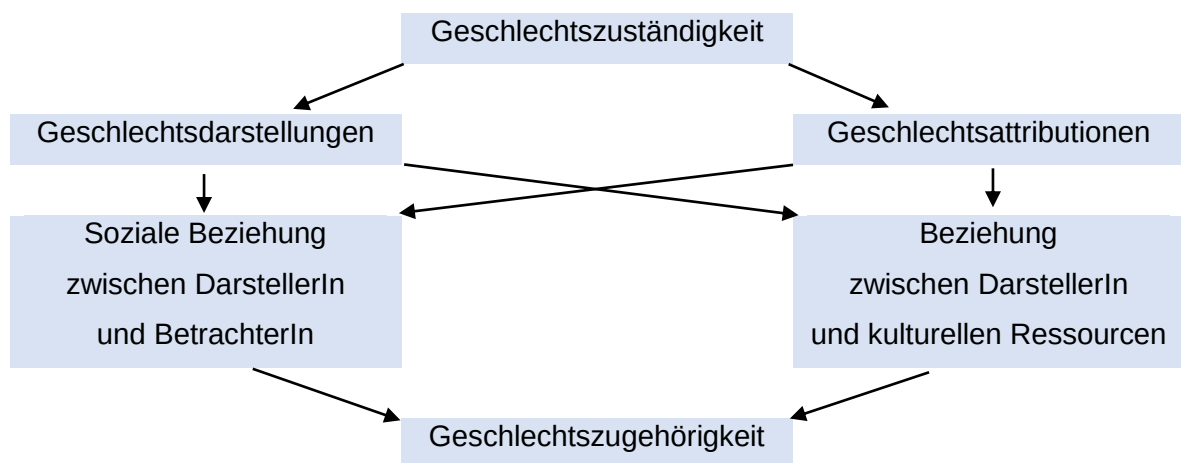


Abbildung 4: Geschlechtszuständigkeit nach Hirschauer (1989: 112) (eigene Darstellung in Anlehnung an Villa 2010: 99)

Wichtig zu berücksichtigen ist, dass – im Gegensatz zu unserer binären Geschlechtszuordnung – in anderen Kulturen andere Formen der Geschlechtskonstruktion sehr wohl akzeptiert werden. So gibt es beispielsweise bei den indigenen Völkern Nordamerikas „berdache“ bzw. „wikte“ (Dakota) und „nádleehí“ (Navaho). Mit diesen Bezeichnungen werden Personen bezeichnet, die Verhalten, Beruf und Kleidung des anderen Geschlechts annehmen, dieses aber nicht vollständig übernehmen. Im Gegensatz zum Konzept von „Transsexuellen“, die sich in unserer Gesellschaft immer einem Geschlecht zugehörig fühlen „müssen“, wird in anderen Kulturen dadurch nicht die Zweigeschlechtlichkeit bestärkt, sondern eine Art drittes Geschlecht geschaffen. Dieses dritte Geschlecht soll die Merkmale von Männlichkeit und Weiblichkeit vereinen und neutralisieren. Personen des dritten Geschlechts sind beispielsweise bei der indigenen

Bevölkerung Nordamerikas gesellschaftlich hoch angesehene Persönlichkeiten. Ayaß (2008) fasst in ihren Ausführungen über die kulturellen Unterschiede zusammen, dass unsere Vorstellung von ausschließlich zwei Geschlechtern ethnozentrisch ist (vgl. Ayaß 2008: 162-166). Bock (2010) stellt aber in Aussicht, dass „wir in den westlichen Industrieländern eine Angleichung der Geschlechter, sowohl äußerlich als auch hinsichtlich der funktionalen Rollen, die Frauen und Männer einnehmen“, (Bock 2010: 106) erleben.

Durch androgyne Darstellungen verschwimmen die Grenzen der in unserer Kultur festgelegten Zweigeschlechtlichkeit durch spielerische Inszenierungsstrategien. So werden die Geschlechterdefinitionen verbogen, verwischt und vermischt (vgl. Ayaß 2008: 143). Auch Bock (2010) beschreibt Androgynie als grenzüberschreitendes Konzept, das mit dem Ziel, die binären Geschlechtergrenzen aufzuheben, zu unterschiedlichen Ausprägungen führt (vgl. Bock 2010: 103). Doch nicht nur die optische Darstellung der physischen Merkmale von Personen spielt bei Androgynie eine Rolle. Psychische Merkmale werden im Konzept der psychischen Androgynie empirisch erforscht. Demnach sind Individuen, die eher als androgyn kategorisiert werden, laut Bock (2010) flexibler, anpassungsfähiger, emotional ausgeglichener und haben ein höheres Selbstwertgefühl als eher geschlechtstypische Personen (vgl. Bock 2010: 104).

Eng mit Androgynie verknüpft – und teilweise als Synonym verwendet – ist das sogenannte „crossdressing“. Das ist besonders im Hinblick auf die RezipientInnen von digitalen Spielen relevant und bezieht sich weniger auf die Darstellung der Hauptcharaktere. Beim „crossdressing“ werden (zeitlich begrenzt) kulturelle Attribute des anderen Geschlechts angenommen, ohne dabei das eigene Geschlecht dauerhaft zu verlieren. Zu diesen kulturellen Attributen zählen beispielsweise Frisuren, Accessoires und Kleidung (vgl. Ayaß 2008: 144). Das „crossdressing“ etabliert sich zunehmend auch in Kommunikationsräumen, wie Spielforen oder digitalen Spielen. Dadurch können laut Ayaß die gesellschaftlich zugeschriebenen Geschlechtseigenschaften spielerisch erweitert und reflektiert werden (vgl. Ayaß 2008: 144). Gleichzeitig betreiben besonders Frauen das virtuelle „crossdressing“ aus einer Art Selbstschutz, da sie durch sexuelle Belästigung im Internet häufig die Erfahrung gemacht haben, dass es vorteilhafter ist, eine männliche Identität zu haben (vgl. Ayaß 2008: 144) (siehe Kapitel 2.4.6 Nutzung digitaler Spiele). Eine weitere Form des Ausbrechens aus dem System der Zweigeschlechtlichkeit ergibt sich durch das sogenannte „Gender-B(l)ending“. Devor beschreibt „gender blending females“ als Personen mit weiblichem biologischem Geschlecht, die eher maskuline Merkmale aufweisen und daher sozial insofern als männlich angesehen werden, als sie den Status und die Privilegien von männlichen Mitgliedern der Gesellschaft haben.

Sie selbst haben eine weibliche Identität und Personen aus ihrem nahen Umfeld betrachten „gender blending females“ eindeutig als Frauen, trotzdem wird das durch die Darstellung ihres Geschlechts häufig nicht eindeutig an andere Personen kommuniziert (vgl. Devor 1987: 12).

2.3.4 Messung von Geschlechterstereotypen

Zur Erfassung von Geschlechterstereotypen haben zahlreiche Eigenschaftslisten eine lange Forschungstradition. Zu den etablierten Möglichkeiten zählen die Adjective Check List von Williams und Bennett (1975), der Sex-Role Stereotype Questionnaire von Rosenkrantz et al. (1968), der Personal Attributes Questionnaire von Spence, Helmreich und Stapp (1974) und die Prozentschätzmethode von Brigham (1971) bzw. Eckes (1997), die im Folgenden näher beschrieben wird.

Thomas Eckes (1997) verwendete die Prozentschätzmethode zur Erfassung der Merkmale, die Frauen- und Männerstereotype beinhalten. Auf Basis seiner zuvor in einer empirischen Erhebung erforschten unterschiedlichen Typen von Männern und Frauen (z.B. der Macho, die Hausfrau) hat er die Merkmale der globalen Männer- und Frauenstereotype mit Hilfe der Prozentschätzmethode erhoben. Dazu ließ er Versuchspersonen einschätzen, wie viel Prozent aller Frauen bzw. Männer ein bestimmtes Merkmal aufweisen. Die abgefragten 97 prototypischen Merkmale für Frauen und 118 prototypischen Merkmale für Männer ergaben sich aus den zuvor durchgeführten Erhebungen zu Geschlechterstereotypen (vgl. Eckes 1997: 120-143).

Mit Hilfe der Prozentschätzmethode konnte Eckes die in Abbildung 5 dargestellten Merkmale des globalen Frauen- und Männerstereotyps definieren. Global bedeutet in diesem Fall, dass hier nicht auf die Substereotype (wie Macho oder Hausfrau) eingegangen wird, sondern, dass es sich um die Stereotype handelt, die alle Frauen- bzw. Männertypen aufweisen. Eckes teilt die Merkmale in Persönlichkeitseigenschaften, Einstellungen und Werte, offenes Verhalten und äußere Erscheinung ein (vgl. Eckes 1997: 139). Diese Einteilung erscheint auch für die empirische Erhebung der vorliegenden Magisterarbeit, bei der die Wahrnehmung von Spielcharakteren erhoben werden soll, sinnvoll.

Merkmal	Charakteristisch für Frauenstereotype	Charakteristisch für Männerstereotype
<i>Persönlichkeits- eigenschaften</i>	- zeigt Gefühle - gesellig - Bedürfnis nach Sicherheit - launenhaft - empfindlich - verständnisvoll - abhängig - besitzt Ausstrahlung	- strebt nach Ansehen - pflichtbewusst - verträgt keine Kritik - gesellig
<i>Einstellungen und Werte</i>	- Wunsch nach einer Familie - achtet auf Sauberkeit - materialistisch - glaubt an das Gute im Men- schen	- Beruf an erster Stelle - materialistisch - sieht Frauen als Lustobjekte
<i>Offenes Verhalten</i>	- Urlaub im Süden - tratscht - ernährt sich gesund	- trinkt gern Bier - kritisiert andere - macht sich bei Vorgesetz- ten beliebt
<i>Äußere Erscheinung</i>	- trägt Schmuck - gepflegtes Äußeres - gestylte Haare	- kurze Haare - unauffälliges Äußeres

Abbildung 5: Charakteristische Merkmale für Frauen- und Männerstereotype nach der Prozentschätzmethode (Eckes 1997: 120-147) (eigene Darstellung in Anlehnung an Eckes 1997: 139-140)

Auffällig ist, dass die Merkmale „gesellig“ und „materialistisch“ sowohl bei den Frauen- als auch bei den Männerstereotypen vorkommen und somit scheinbar geschlechtsunabhängig auftreten. Kritisch anzumerken und bei der Interpretation der Stereotypen zu

berücksichtigen ist die Tatsache, dass Eckes ausschließlich deutsche Versuchspersonen mit der Prozentschätzmethode befragt hat und somit die Ergebnisse sehr kulturell beschränkt Gültigkeit haben. Zusätzlich sind die Ergebnisse insofern kritisch zu hinterfragen als dass Eckes seine Erhebung vor mehr als 20 Jahren durchführte und somit unklar ist, ob die Merkmale der Geschlechterstereotype auch noch heute Gültigkeit besitzen. Unter Berücksichtigung dieser Kritikpunkte kommen die von Eckes definierten Merkmale von Geschlechterstereotypen im empirischen Teil der vorliegenden Masterarbeit zum Einsatz.

Zur konkreten Erfassung von geschlechtsspezifischen (Selbst-)Zuschreibungen und den damit einhergehenden Geschlechterstereotypen eignet sich das „Bem-Sex-Role-Inventory“ (BSRI), das bereits 1974 von Sandra Bem etabliert, mittlerweile ins Deutsche übersetzt und häufig adaptiert wurde.

Das BSRI wurde auf Basis der Gender-Schema-Theorie (siehe Kapitel 2.3.2.2) entwickelt (vgl. Wilhelm 2015: 130) und unterliegt dem Konzept der psychologischen Androgynie, das besagt, dass Maskulinität und Femininität als unabhängige Merkmale zur Beschreibung einer Person genutzt werden können (vgl. Bem 1974: 158). Das BSRI sieht maskuline, feminine und neutrale Items vor, anhand derer die Geschlechtsrollenorientierung gemessen werden kann (vgl. Wilhelm 2015: 129).

Die ursprünglichen von Sandra Bem 1974 definierten englischen Items des Sex Role Inventory werden in Abbildung 6 dargestellt.

Masculine items	feminine items	neutral items
- acts as a leader - aggressive - ambitious - analytical - assertive - athletic - competitive - defends own beliefs - dominant - forceful - has leadership abilities - independent - individualistic - makes decisions easily - masculine - self-reliant - self-sufficient - strong personality - willing to take a stand - willing to take risks	- affectionate - cheerful - childlike - compassionate - does not use harsh language - eager to soothe hurt feelings - feminine - flatterable - gentle - gullible - loves children - loyal - sensitive to the needs of others - shy - soft spoken - sympathetic - tender - understanding - warm - yielding	- adaptable - conceited - conscientious - conventional - friendly - happy - helpful - inefficient - jealous - likeable - moody - reliable - secretive - sincere - solemn - tactful - theatrical - truthful - unpredictable - unsystematic

Abbildung 6: Items des Bem Sex Role Inventory (Bem 1974: 156) (eigene Darstellung in Anlehnung an Bem 1974: 156)

Wählt eine Person besonders viele maskuline Items (masculine items) bei der Selbstbeurteilung aus, gilt sie als „stereotyp männlich“. Bei vielen weiblichen Items (feminine items) ist von einer starken Orientierung an weiblichen Geschlechtsstereotypen auszugehen. Bei der Auswahl von hauptsächlich neutralen Merkmalen und dem unterdurchschnittlichen Auftreten von maskulinen und femininen Items wird von einer undifferenzierten Geschlechtsrollenorientierung ausgegangen, während ein überdurchschnittlich häufiges Vorkommen von maskulinen und femininen Items als „androgyn“ bezeichnet wird (vgl. Bem 1974: 158).

Das verhältnismäßig alte BSRI aus dem Jahr 1974 gilt in der Psychologie nach wie vor als Standardfragebogen zum Geschlechtsselbstkonzept. Dennoch unterliegt es einigen Kritikpunkten, wie mangelnder Konstruktvalidität, die in faktoranalytischen Validierungsstudien nachgewiesen wurden. Weiters wird Kritik an der Konstruktion der Skala geübt, da sie die soziale Erwünschtheit von geschlechtsspezifische Eigenschaften abfragt und diese dann als Messung zur Selbsteinschätzung verwendet, obwohl es sich bei der sozialen Erwünschtheit und der Selbsteinschätzung um unterschiedliche Konstrukte handelt. Ein weiterer Kritikpunkt ist – neben mangelnder Aktualität – dass die Skala inhaltlich begrenzt ist und deshalb keine Rückschlüsse auf das konkrete Rollenverhalten und Einstellungen zur Geschlechterrolle zulässt (vgl. Wilhelm 2015: 131-132).

Ursprünglich wurde das BSRI, wie oben beschrieben, zur Abfrage von Eigenschaften genutzt und so in Form der Selbstbeurteilung die Ähnlichkeit zu sozialen Stereotypen abgefragt. Dieses Tool wird zur Auswertung der Ergebnisse der empirischen Forschung (siehe Kapitel 5) zur „Messung der Geschlechterstereotype“ in der Wahrnehmung von RezipientInnen digitaler Spiele herangezogen. So wird auf Basis eines etablierten Konzepts – gemeinsam mit der Prozentschätzmethode – eine Möglichkeit geschaffen, Geschlechterstereotype zu erheben.

2.4 Digitale Spiele

Da laut Lackner (2014) digitale Spiele sowohl Spiele als auch Medienphänomene sind (vgl. Lackner 2014: 146), werden in diesem Kapitel zunächst die Merkmale und die gesellschaftliche Rolle digitaler Spiele als Spiele analysiert, bevor auf die kommunikations- und medienwissenschaftliche Bedeutung digitaler Spiele eingegangen wird. Es folgt ein Exkurs zu den unterschiedlichen Spielgenres, in dem die Genres der in der vorliegenden Arbeit verwendeten Spiele, näher beschrieben werden. Im Kapitel 2.4.5 Spielcharaktere werden Spielcharaktere im Hinblick auf ihre (geschlechtsspezifischen) Identifikationsmöglichkeiten und Darstellungen beschrieben, sowie deren Rezeption erläutert. Den Abschluss des theoretischen Kapitels über digitale Spiele bildet eine Auseinandersetzung mit der (geschlechtsspezifischen) Nutzung digitaler Spiele, in der verschiedene SpielerInnentypen und Nutzungsmotive vorgestellt werden.

2.4.1 Merkmale (digitaler) Spiele

Caillois definierte 1958 vier Merkmale von Spielen, die auch in digitalen Spielen häufig anzutreffen sind. Die Konzepte des Wettkampfs (Agon), des Glückspiels (Alea), der Verstellung bzw. Verkleidung (Mimicry) und des Rauschs (Ilinx) (vgl. Callois 2001: 11-23)

finden sich je nach Spielgenre (siehe Kapitel 2.4.4) in zahlreichen digitalen Spielen mehr oder weniger stark vertreten wieder. Sie stellen allerdings nur Prototypen für Eigenschaften von Spielen dar, da sich bei der Analyse von komplexeren digitalen Spielen zu viele Überschneidungen ergeben würden (vgl. Lackner 2014: 148).

Lackner (2014) und Egenfeldt-Nielsen et al. (2016) beschäftigen sich mit den Merkmalen von Spielen. Dabei zeigt sich, dass diese Merkmale sowohl für traditionelle, analoge Spiele als auch für digitale Spiele übergeordnet gültig sind. Lackner (2014) sieht in Spielen eine geschlossene, geschützte Sphäre, die im Gegensatz zum Alltag steht und in die freiwillig eingetreten werden kann. Spiele zeichnen sich durch die Durchführung reversibler, beliebig oft wiederholbarer Handlungen und einen Wettkampfcharakter aus (vgl. Lackner 2014: 38-39). Lackner (2014) merkt aber auch an, dass die Spielsphären nicht immer eigene, geschlossene Systeme sein können und direkten Einfluss auf die reale Alltagswelt haben. Als Beispiel dafür nennt der Autor ein Tennisspiel, bei dem es um ein erhebliches Preisgeld geht und das Ergebnis für zahlreiche reale Akteure, wie Wettbüros oder Sponsoren, relevant ist (vgl. Lackner 2014: 38). Auch Egenfeldt-Nielsen et al. (2016) gehen darauf ein, dass Spiele einen Einfluss auf die reale Welt haben und dadurch im Rahmen von digitalen Spielen zum Beispiel zu realen Käufen von Items, die im Spiel benötigt werden, führen können. Die AutorInnen beschreiben als weitere kennzeichnende Merkmale von Spielen, dass die Auseinandersetzung mit Spielen Zeit erfordert und als Ersatz für andere Aktivitäten dient. Als Kommunikationsmedien vermitteln Spiele Ideen und Werte und können die Stimmung der SpielerInnen beeinflussen, so dass sich diese beispielsweise gespannt, wütend oder zufrieden fühlen (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 46).

Auch Lackner (2014) betont die Relevanz der emotionalen Ansprache. Durch Erfolgserlebnisse, Belohnungen und neue Herausforderungen in (digitalen) Spielen werden emotionale Reaktionen ausgelöst, die die SpielerInnen an das Spiel binden (vgl. Lackner 2014: 40).

Repräsentation, Interaktion, Konflikt und Sicherheit sind laut Crawford (1982) gemeinsame Merkmale digitaler und traditioneller Spiele. Mit Repräsentation ist gemeint, dass Spiele zwar reale, externe Situationen erschaffen, aber selbst kein Teil dieser sind und keine exakte Abbildung einer Situation ermöglichen, sondern eine subjektive Realität darstellen. Beim Merkmal der Interaktion geht es darum, dass die SpielerInnen die Möglichkeit haben, Einfluss auf das Spiel zu nehmen und sich in das Spiel eingebunden fühlen. Unter Konflikt versteht Crawford (1982), dass in Spielen ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll, dessen Erreichung durch Hindernisse erschwert wird und dadurch ein direkter oder indirekter, gewaltvoller oder gewaltfreier Konflikt entsteht. Beim Merkmal der

Sicherheit geht es um das Wissen, dass Konflikte in Spielen nicht die gleichen Konsequenzen haben, wie in der realen Welt. Durch diese Sicherheit haben SpielerInnen eine sichere Möglichkeit, reale Situationen zu erleben (vgl. Crawford 1982: 7-14). Diesen Aspekt greift auch Rautzenberg (2018) auf. Er erklärt, dass Ungewissheit, Unsicherheit und Zufall ebenfalls wesentliche Merkmale von traditionellen und digitalen Spielen sind. Die Besonderheit digitaler Spiele sieht der Autor darin, dass sie trotz der bestehenden Unsicherheiten keine existenzielle Kontingenzerfahrung ermöglichen. Das bedeutet, dass die menschliche „Lust am Spektakulären“ (Rautzenberg 2018: 269) in Form von Gewalt und Tod in einem „abgesicherten Modus, bewusst, ohne Gefahr für Leib und Leben“ (Rautzenberg 2018: 269) erfahren werden kann. Auch Lackner (2014) beschreibt das Phänomen, dass in digitalen Spielen gefahr- und risikolos experimentiert werden kann, da sich die RezipientInnen nicht vor realen Folgen fürchten müssen (vgl. Lackner 2014: 41).

Ein wesentliches Merkmal, in dem sich digitale Spiele von traditionellen Spielen unterscheiden ist, dass bei digitalen Spielen die Regeln von einem Computer durchgesetzt werden und es keinen Verhandlungsspielraum über die Regeln gibt. Engenfeldt-Nielsen et al. (2016) nennen als Beispiel, dass man bei traditionellen Brettspielen mit MitspielerInnen durchaus über die Regeln verhandeln kann, während das ein Computer nicht zulässt. Die AutorInnen merken aber an, dass es genau deshalb bei digitalen Spielen häufig die Möglichkeit gibt, die Spielwelt zu erkunden, ohne sich an genaue Regeln zu halten (vgl. Engenfeldt-Nielsen et al. 2016: 50). Auch Rosenstingl und Migutsch (2009) betonen diesen Unterschied analoger und digitaler Spiele, indem sie argumentieren, dass es bei programmierten Algorithmen digitaler Spiele belanglos sei, wer das Spiel nutzt, was davor war und was danach kommen wird. In Bezug auf die Regeln unterscheiden sich analoge von digitalen Spielen auch dadurch, dass bei herkömmlichen Spielen die Regeln und Ausgangsbedingungen vorab klar abgegrenzt sind, während es bei manchen digitalen Spielen – beispielsweise bei Adventurespielen – kaum Regeln und immer neue Aufgaben gibt (vgl. Rosenstingl / Migutsch 2009: 31-32).

2.4.2 Digitales Spielen und Gesellschaft

(Digitales) Spielen als „Grundkonstante menschlicher Verhaltensweisen“ (Lackner 2014: 37) und „Sozialisationsinstanz“ (Grapenthin 2009: 162) hilft Menschen, sich in ihrer Umgebung zu orientieren, darin zu überleben und schafft soziale Identifikation und Gemeinschaften (vgl. Lackner 2014: 37 und Thimm 2010: 7).

Spiel und Gesellschaft beeinflussen sich gegenseitig in Bezug auf Menschenbilder, Werte, Moralvorstellungen, Machtverteilung, die Perspektive auf Fremdes und

gesellschaftliche Strukturen (vgl. Lackner 2014: 37). Durch (digitale) Spiele können in einem geschützten Rahmen sämtliche positive und negative Facetten des realen gesellschaftlichen und kulturellen Lebens erlebt werden (vgl. Lackner 2014: 146).

Ein weiterer Erklärungsansatz für die gesellschaftliche Rolle (digitaler) Spiele ist neben den Theorien von Huizinga (siehe Kapitel 2.1.7) und Caillois (siehe Kapitel 2.4.1) laut Lackner (2014) die Conflict Enculturations Theory von Sutton-Smith. Diese besagt, dass bestehende Konflikte der realen Welt auf die (virtuelle) Spielwelt übertragen und so verarbeitet werden (vgl. Lackner 2014: 153). Für die vorliegende Masterarbeit bedeutet das, dass bestehende reale Problematiken in Bezug auf vorherrschende Geschlechterstereotype auf Spiele übertragen werden und digitale Spiele zu deren Verarbeitung beitragen. Hier gilt es zu klären, ob durch eher androgyne Darstellungen von Hauptcharakteren Geschlechterstereotype aufgegriffen und verarbeitet werden.

Laut Lackner (2014) tragen (digitale) Spiele zur Identitätsbildung ihrer RezipientInnen bei, indem sie Unterscheidungs- und Distinktionsmechanismen aktivieren (vgl. Lackner 2014: 264). Der Einfluss, den Spielen im Rahmen der Sozialisation auf die Identitätsbildung hat, zeigt sich bereits im Kindesalter bei spielenden Kindern. Sie erschaffen Spielwelten aus ihren kulturellen Erfahrungen, um mit Identitäten zu experimentieren und sich auf ihre gesellschaftlichen Rollen vorzubereiten (vgl. Lackner 2014: 38). Bei digitalen Spielen fällt die eigene Kreation der Spielwelt durch programmierte Simulationen und den medialen Charakter des Spiels weg, dennoch tragen auch digitale Spiele wesentlich zur Identitätsbildung bei (vgl. Lackner 2014: 43). Grapenthin (2009) betont den Einfluss des spielbaren Charakters auf die Identitätsbildung, da Spielfiguren durch die in digitalen Spielen vorherrschende Interaktivität ein hohes Identifikationspotential bieten (vgl. Grapenthin 2009: 162) (siehe Kapitel 2.4.5). Das Identifikationspotential, das digitale Spiele ihren NutzerInnen bietet, ist ein entscheidendes Erfolgskriterium dieser (vgl. Lackner 2014: 264).

Lackner (2014) arbeitet in „Computerspiel und Lebenswelt“ den gesellschaftlichen Nutzen sowie die gesellschaftlich positiven und negativen Eigenschaften von digitalen Spielen heraus. So können digitale Spiele einerseits die soziale Interaktion und bestimmte Fähigkeiten, beispielsweise die rasche Hand-Augen-Koordination, fördern. Andererseits können durch digitale Spiele die soziale Interaktion durch ein zu intensives Eintauchen in die virtuelle Welt behindert und bestimmte Fähigkeiten durch das monotone Spielen eingeschränkt werden. In Bezug auf den gesellschaftlichen Aspekt greift der Autor den pädagogischen Diskurs zum Umgang mit Jugendlichen und digitalen Spielen auf. Die in

digitalen Spielen medial vermittelten Normen und Werte könnten von Minderjährigen ohne Reflexion übernommen werden (vgl. Lackner 2014: 125-126). Wesentliche Thesen in Bezug auf die Aneignung des gezeigten Verhaltens in digitalen Spielen sind laut Lackner (2014) die Habitualisierungsthese, die besagt, dass ein Gewöhnungseffekt gegenüber gewaltsamen Inhalten entsteht, und die Stimulationsthese, die besagt, dass frustrierte, erregte Menschen eher dazu neigen, (gewaltsames) Verhalten aus digitalen Spielen zu übernehmen. Lackner (2014) betont aber, dass diese Annahmen nicht unreflektiert getroffen werden sollten und nicht allgemeingültig sind, da sich SpielerInnen erheblich in ihrem Rezeptionsverhalten, sozialen Umgebungsvariablen und individuellen Biografien unterscheiden (vgl. Lackner 2014: 129).

Ein weiterer positiver sozialer Aspekt, den Lackner (2014) nennt, sind die virtuelle Vernetzung durch die eine globale Kommunikationsform und neue Communities entstehen, die für die Bildung von Identität und Gemeinschaft sorgen und deshalb ein hohes Identifikationspotential aufweisen (vgl. Lackner 2014: 132). Auch Thimm (2010) greift den gesellschaftlichen Aspekt digitaler Spiele auf, indem sie die Frage aufwirft, ob (digitale) Spiele „soziale Gemeinsamkeit und Teamgeist“ (Thimm 2010: 7) fördern und durch die Möglichkeiten des digitalen Spielens eine gesellschaftliche Entwicklung, die „das Spielrische als ein zentrales Grundmotiv menschlichen Handelns“ (Thimm 2010: 7-8) beinhaltet, entsteht. Durch die soziale Interaktion in digitalen Spielen schreibt Thimm diesen eine „hohe gesellschaftliche Wirksamkeit“ (Thimm 2010: 8) zu.

2.4.3 Medienwissenschaftliche Perspektive auf digitale Spiele

Laut Klimmt (2009) hat die deutschsprachige kommunikationswissenschaftliche Forschung erst spät begonnen, sich mit digitalen Spielen als neues Medium auseinanderzusetzen. Das liegt unter anderem daran, dass digitale Spiele lange nicht als Massenmedium anerkannt wurden (vgl. Klimmt 2009: 65-66).

Rautzenberg (2018) erklärt das Verhältnis des Mediums Spiel zum Medium des Computers und beschreibt die enge Verbindung dieser beiden Medien so, dass man „kaum recht entscheiden kann, wo die Simulation beginnt und das Computerspiel endet“ (Rautzenberg 2018: 268). Eines der kennzeichnenden Merkmale, warum digitale Spiele ein Medium sind, ist, dass das Erlebnis, in eine fremde Rolle zu schlüpfen durch das Spiel als Medium vermittelt wird. Das bedeutet, dass der reale Körper nicht an einer realen Situation teilnimmt, sondern der Rezipient bzw. die Rezipientin die Rolle nur virtuell einnimmt (vgl. Zapf 2009: 14). Klimmt (2004) sieht in digitalen Spielen „interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden“ (Klimmt 2004: 696). Durch die Interaktivität ist der Inhalt des Mediums „digitales Spiel“ nicht

statisch festgelegt, sondern wird erst durch die kontinuierliche Auseinandersetzung des Rezipienten bzw. der Rezipientin ermöglicht (vgl. Klimmt 2009: 70). In Bezug auf die Klassifikation von digitalen Spielen als Medium merkt Apperley (2006) kritisch an, dass digitale Spiele nicht als ein konsistentes Medium betrachtet werden können, da es durch die Vielzahl der Genres (siehe Kapitel 2.4.4) zu großen Unterschieden zwischen digitalen Spielen kommt. Als einzige gemeinsame Eigenschaft aller digitalen Spiele bezeichnet der Autor die Interaktivität (vgl. Apperley 2006: 6-7).

Egenfeldt-Nielsen et al. (2016) nutzen Batesons Theorie über Meta-Kommunikation als Erklärung für den kommunikativen Aspekt von digitalen Spielen. Dabei geht es darum, dass während einer kommunikativen Handlung über die Kommunikation kommuniziert wird. In direkten Konversationen wird auf Körpersprache oder Tonlage zurückgegriffen, um dem Gegenüber zu zeigen, wie etwas interpretiert werden soll. Aber auch in (digitalen) Spielen wird unbewusst darüber kommuniziert, dass nicht wirklich gekämpft wird, sondern gespielt wird, zu kämpfen. So lernen Menschen durch ihre kognitiven Fähigkeiten im Spiel, dass es in unterschiedlichen Kontexten und Situationen unterschiedliche Möglichkeiten zur Interpretation gibt und entwickeln ein Verständnis dafür, wie Fiktion interpretiert werden kann (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 52).

Weitere wesentliche Charakteristika von digitalen Spielen als Medium sind, dass die Kommunikation audio-visuell abläuft und eine ständige Interaktion mit dem Medium möglich bzw. notwendig ist (vgl. Zapf 2009: 14). Durch die audio-visuelle Komponente schreibt Zapf (2009) digitalen Spielen aus kommunikationswissenschaftlicher Sicht eine Ähnlichkeit zu den Medien Film und Fernsehen zu (vgl. Zapf 2009: 16). Ein bedeutender Unterschied ist aber, dass traditionelle Massenmedien zwar einen Bezug zur Wirklichkeit haben, aber keine Reaktion auf die Inhalte erwarten beziehungsweise zulassen. Im Gegensatz dazu funktionieren digitale Spiele durch Simulationen unabhängig von der Realität, erfordern aber Handlungen und Reaktionen der RezipientInnen (vgl. Zapf 2009: 19). Die soziale Wirklichkeit wird in digitalen Spielen beispielsweise durch die Darstellung der Charaktere und die herrschende Staatsform definiert. Wie die soziale Wirklichkeit repräsentiert wird, beeinflusst laut Klimmt (2009) die (moralischen) Wertvorstellungen und Einstellungen der RezipientInnen ähnlich wie in Massenmedien, unabhängig davon, ob es sich um ein fiktionale Inhalte handelt oder nicht (vgl. Klimmt 2009: 68). In besonderem Ausmaß geschieht das „wenn Vorstellungen von der Welt heuristisch, also ohne intensive Reflexion, aktiviert und angewendet werden“ (Klimmt 2009: 68). Die Bildkommunikation digitaler Spiele weist allerdings durch die Vielzahl der Game-Genres (siehe Kapitel 2.4.4) deutliche Unterschiede auf. Zapf (2009) unterscheidet zwischen abstrakten Spielen, bei denen das Bild ein reines Kommunikationssignal darstellt und digitalen Spielen,

die auf „photorealistische“ Darstellungen setzen. Realitätsnahe Darstellungen fördern das „Eintauchen“ in die virtuelle Welt (Immersion) (vgl. Zapf 2009: 17-18). Allerdings dürfen digitale Spiele laut Rautzenberg (2018) nicht zu realistisch sein, da sie sonst als Spiel nicht mehr funktionieren, denn ein Spiel, das durch hyperrealistische Grafik und Immersion dem alltäglichen Leben der RezipientInnen zu ähnlich ist, ist kein Spiel mehr (vgl. Rautzenberg 2018: 275).

Zapf (2009) weist digitalen Spielen eine Rolle als Unterhaltungsmedium zu, da sie den RezipientInnen „das Erproben und Nachvollziehen von (auch fiktiven) sozialen Rollen und Identitäten und den mit ihnen verbundenen Handlungs- und Erlebensweisen“ (Zapf 2009: 13) ermöglichen. Laut Moser (2010) ermöglichen Medien – und somit auch digitale Spiele – Individuen durch unterschiedlichen Kontext unterschiedliche soziale Identitäten anzunehmen (vgl. Moser 2010: 222).

So entsteht eine Simulation von Zusammenhängen, die auf die reale Welt übertragen werden und laut Zapf (2009) ohne Vorbehalte und unreflektiert angenommen werden (vgl. Zapf 2009: 13). Er verortet in digitalen Spielen einen Kommunikationsmodus, der nur auf Antworten als Reaktion, nicht aber auf Interpretation und Reflexion setzt (vgl. Zapf 2009: 19). Zapf (2009) merkt an, dass die Aufmerksamkeit der RezipientInnen häufig so sehr auf diese dauerhafte Interaktion gerichtet ist, dass die Inhalte nicht reflektiert werden können (vgl. Zapf 2009: 14-15). In Bezug auf die vorliegende Magisterarbeit bedeutet das, dass RezipientInnen digitaler Spiele durch die Auswahl eines Spielcharakters dessen soziale Rolle und Identität – und damit auch das Geschlecht und die Geschlechtsrolle des Charakters – annehmen und so die mit dieser Geschlechtsrolle verbunden Situationen erleben können. Gleichzeitig werden – wenn man an die theoretischen Überlegungen Zapfs anknüpft – die in digitalen Spielen dargestellten Geschlechterstereotype nicht kritisch hinterfragt und einfach hingenommen. Zapf (2009) fasst zusammen, dass digitale Spiele genutzt werden können, um die eigene Identität spielerisch auszuprobieren. Er meint aber, es sei von der persönlichen Medien- und Sozialkompetenz der RezipientInnen abhängig, ob eine Reflexion über das Einnehmen der sozialen Rolle stattfindet (vgl. Zapf 2009: 25).

2.4.4 Exkurs: Genres digitaler Spiele

Genrekategorien sorgen laut Rauscher (2018) durch „systematische Wiederholung und Variation vertrauter Design-Muster, Spielregeln und Levelstrukturen“ (Rauscher 2018: 343) für erfüllte Erwartungen der RezipientInnen in Bezug auf die Steuerungsoptionen und Aufgaben digitaler Spiele. Der Autor bezeichnet die Zuordnung zu Genres als

relevanten Verständigungsbegriff zwischen Game-DesignerInnen und SpielerInnen (vgl. Rauscher 2018: 343). Apperley (2006) merkt an, dass Genres zwar einerseits für Stabilität sorgen, RezipientInnen aber gleichzeitig technische und stilistische Innovationen fordern (vgl. Apperley 2006: 9). Für Genres werden laut Rauscher (2018) wiederkehrende Standardsituationen genutzt, die auf das mediale Vorverständnis der RezipientInnen zurückgreifen. Durch ihr mediales Vorwissen finden sich die SpielerInnen im Setting des Genres zurecht und können je nach Genre entsprechende spielentscheidende Handlungen ableiten. Das Setting von Genres sorgt für die „Erwartungshaltungen auf der Makroebene“ (Rauscher 2018: 351), während die konkrete Orientierung je nach Spiel vom Gameplay und der Ästhetik abhängig sind (vgl. Rauscher 2018: 351).

Wilhelm (2015: 66) und Wolf (2005: 193) stellen fest, dass es schwierig ist, digitale Spiele in genaue Genres einzuteilen, weil sie häufig nicht überschneidungsfrei trennbar sind und es unterschiedliche Merkmale zur Unterscheidung gibt. Egenfeldt-Nielsen et al. (2015) merken an, dass es keine objektive, messbare Möglichkeit zur Einteilung von Genres und daher eine große Anzahl an Systemen zur Genrezuordnung gibt. Die AutorInnen halten die Einteilung aber für wichtig, da sie zu Erwartungen führt und Orientierung schafft (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2015: 67). Die Genreeinteilung von digitalen Spielen unterscheidet sich deutlich von der Einteilung in Film- und Literaturgenres, da Spiele als Medium eine höhere direkte und aktive Interaktion und Partizipation der RezipientInnen aufweisen (vgl. Wolf 2005: 193). Auch Rauscher (2018) merkt an, dass bei der Genrezuordnung digitaler Spiele auf „medienspezifische Besonderheiten und Transferprozesse“ (Rauscher 2018: 347) sowie auf die kontinuierliche Weiterentwicklung der Genres Rücksicht genommen werden muss (vgl. Rauscher 2018: 347). Er sieht als Basis der Genreeinteilung das Gameplay, als spezifische Besonderheit des Mediums der digitalen Spiele. Laut Rauscher (2018) beeinflussen demnach die Interaktion der RezipientInnen mit digitalen Spielen sowie die Spielziele die Zuordnung zu Genres (vgl. Rauscher 2018: 348).

2.4.4.1 Möglichkeiten zur Genre-Zuordnung digitaler Spiele

Eine Möglichkeit zur Genrezuordnung ist laut Rauscher (2018) die Analyse der Mechanik des Spiels, bei der es darum geht, die Interaktivität, die Narrativität, die Beeinflussbarkeit des Spielverlaufs und die Anzahl der erforderlichen Eingaben durch die SpielerInnen zu erheben. Weiters beschreibt Rauscher (2018) die ästhetische Genreeanalyse, die den Fokus auf die Bildgestaltung, das Setting und den dramaturgischen Aufbau des Spiels legt. Dabei dient beispielsweise die Analyse der Elemente „Raum“ und „Perspektive“ zur Einteilung von (Sub-)Genres, wie First-Person-Shootern (vgl. Rauscher 2018: 350).

Zudem können Genres auch anhand ihrer Semantik und Syntax eingeteilt werden. Die semantische Einteilung fokussiert dabei auf die Ikonografie des Spiels und analysiert ästhetische Zeichen, die die Handlungsmöglichkeiten der SpielerInnen andeuten. Die Syntax befasst sich mit konkreten Handlungsmustern und -strukturen. Durch die Syntax finden die RezipientInnen digitaler Spiele heraus, wie sie das Spielgeschehen durch eigene Handlungen beeinflussen können (vgl. Rauscher 2018: 353).

Wolf (2005) argumentiert, dass die Partizipation und das Spielerlebnis der RezipientInnen in einem digitalen Spiel die Basis für die Genreeinteilung bilden. Während bei der Genrezuordnung von Filmen häufig auf die Ikonografie oder das Thema fokussiert wird, ist laut Wolf (2005) die Interaktion der SpielerInnen im Vergleich zur Ikonografie das weitaus relevantere Merkmal zur Genrezuordnung (vgl. Wolf 2005: 193-194). Auf Basis der Interaktion der SpielerInnen und der Ziele des Spiels definiert Wolf (2005) 42 Genres für digitale Spiele, hält aber gleichzeitig fest, dass die Genres sich kontinuierlich weiterentwickeln, wachsen und es dadurch zur Bildung von Subgenres kommt. Er weist auch darauf hin, dass ein Spiel mehreren Genres seiner Liste zugeordnet werden kann und, dass bei manchen Genres argumentiert werden könne, dass es sich nicht um ein digitales Spiel im eigentlichen Sinne handelt. Wolf (2005) nennt in seiner Liste folgende Genres für digitale Spiele: Abstrakte Spiele (Abstract), Adaptionen anderer Spiele (Adaption), Abenteuerspiele (Adventure), Künstliches Leben (Artificial Life), Brettspielähnliche digitale Spiele (Board Games), Eroberungsspiele (Capturing), Kartenspielähnliche digitale Spiele (Card Games), Fangspiele (Catching), Verfolgungsspiele (Chase), Sammelspiele (Collecting), Gefechtsspiele (Combat), Spieldemos (Demo), diagnostische Elemente für Systemtests (Diagnostic), Ausweichspiele (Dodging), Fahrspiele (Driving), Lernspiele (Educational), Fluchtspiele (Escape), Kampfspiele (Fighting), Flugspiele (Flying), Wettspiele (Gambling), interaktive Videospiele (Interaktive Movie), Management Simulationsspiele (Management Simulation), Labyrinthspiele (Maze), Hindernisspiele (Obstacle Course), digitale Stift-und-Papier-Spiele (Pencil-and-Paper Games), digitale Flipperspiele (Pinball), Plattformspele (Platform), Programmierspiele (Programming Games), Rätselspiele (Puzzle), Quizspiele (Quiz), Rennspiele (Racing), Rhythmus- und Tanzspiele (Rhythm and Dance), Rollenspiele (Role Playing), Schießspiele (Shooting), Simulationsspiele (Simulation), Sportspiele (Sports), Strategiespiele (Strategy), digitale Tischspiele (Table-Top Games), Zielspiele (Target), Textbasierte Abenteuerspiele (Text Adventure), Trainingssimulationsspiele (Training Simulation) und Nützlichkeitsspiele (Utility) (vgl. Wolf 2005: 195-203 – Übersetzung durch die Autorin, Original in Klammer).

Wolfs Genre-Liste wird beispielsweise von Engenfeldt-Nielsen et al. (2015) kritisiert, die beanstanden, dass die Genrezuordnungen nur vage auf dem von Wolf gesetzten Kriterium der Interaktivität basieren (vgl. Engenfeldt-Nielsen et al. 2015: 66).

Egenfeldt-Nielsen et al. (2015) definieren lediglich vier Genres und unterscheiden bei der Genreeinteilung nach dem Erfolgskriterium des Spiels. So teilen sie Spiele in „Actionspiele“, „Adventurespiele“, „Strategiespiele“ und „prozessorientierte Spiele“ ein. Als Erfolgskriterium von Actionspielen – und somit als Kennzeichen für dieses Genre – definieren die AutorInnen motorische Fähigkeiten, schnelle Reflexe, sowie Hand-Augen-Koordination (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2015: 69-70). Adventurespiele erfordern eine hohe Denkleistung und viel Geduld. Durch das kennzeichnende Erfolgskriterium des logischen Denkens werden die gestellten Aufgaben in Adventurespielen meist ohne zu kämpfen bewältigt (vgl. Egenfeldt-Nielsen 2015: 70). Strategiespiele können beispielsweise in Kriegsszenarien spielen, wobei der Spieler bzw. die Spielerin nicht direkt in der Schlacht ist, sondern als General aus der Distanz auf einer Landkarte oder einem Spielfeld handelt. Wichtige Erfolgskriterien und somit Kennzeichnungsfaktoren für dieses Genre sind strategisches Denken, die Priorisierung von Aufgaben und das Vorhersehen der nächsten Züge (vgl. Egenfeldt-Nielsen 2015: 70-71). Prozessorientierte Spiele haben weniger das Gewinnen als Ziel, sondern fokussieren eher auf die Unterhaltung durch den Prozess an sich. Deshalb ist ihr Erfolgskriterium nicht eindeutig und standardisiert zuordenbar (vgl. Egenfeldt-Nielsen 2015: 71). Rauscher (2018) kritisiert an der Einteilung von digitalen Spielen in vier Bereiche, dass diese zwar als Annäherung gut geeignet sei, aber für komplexere Genresysteme zu kurz greift, da beispielsweise Rollenspiele, als Mischform zwischen Adventure- und Strategiespiel nicht eingeordnet werden können (vgl. Rauscher 2018: 349).

Rauscher (2018) schlägt als Mittelweg zwischen den 42 Genres, die Wolf (2005) definierte und den vier Genrekategorien von Egenfeldt-Nielsen et al. (2015) vor, die neun Genres von Poole (2000) zu verwenden. Diese umfassen die Kategorien Shooter, Rennspiele, Jump'n'Run/Platform Games, Beat'em Up, Strategiespiele, Sportspiele, Simulationen, Adventures, Rollenspiele und Puzzlespiele (vgl. Poole 2000: 21). Rauscher (2018) schlägt aufgrund aktueller Entwicklungen zusätzlich die Genrekategorien Massive-Multiplayer-Role-Playing-Games (MMORPGs), Casual Games, Serious Games und Independent Games vor (vgl. Rauscher 2018: 349).

Apperley (2006) argumentiert für eine Genreeinteilung, die sich auf die interaktiven Elemente von digitalen Spielen konzentriert, um so in der Forschung zu digitalen Spielen nuancierter, bedeutsamer und kritischer vorgehen zu können, als wenn nur die oberflächlichen visuellen, ästhetischen oder narrativen Aspekte zur Unterscheidung der Genres berücksichtigt werden (vgl. Apperley 2006: 7 und Apperley 2006: 21). Er ordnet digitale Spiele in die Genres „Simulation“, „Strategiespiel“, „Actionspiel“ und „Rollenspiel“ ein (vgl. Apperley 2006: 11-19).

Jöckel und Schumann (2010) befassen sich ausschließlich mit der Einteilung von Online-Spielen und wie diese klassifiziert werden können. Sie unterscheiden dabei nach den Kriterien Spielmodus, Anzahl der SpielerInnen, Persistenz und der Notwendigkeit der Installation. Auf Basis dieser Kriterien lassen sich Online-Spiele in Computerspiele mit Online-Modus, MMO(RP)Gs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) und Browser Games einteilen (vgl. Jöckel / Schumann 2010: 463).

Zusätzlich zu den oben beispielhaft beschriebenen Möglichkeiten zur Einteilung digitaler Spiele gibt es zahlreiche AutorInnen, die die Genreeinteilung je nach ihrem Forschungsvorhaben variieren. Smith (2006) hat sämtliche Quellen und die in ihnen vorkommende Genres analysiert und kam zu dem Schluss, dass es bei den unterschiedlichen Kategorien die meisten Übereinstimmungen bei den Genres Sport, Fahr-/Rennspiele, Simulation, Strategie, Rollenspiel, Shooter und Kampfspiel gibt. Außerdem kommen in den Klassifikationen häufig die Genres Action, Adventure und Action-Adventure in sämtlichen Kombinationen (z.B. first-person action) vor (vgl. Smith 2006: 47-48).

2.4.4.2 Action-, Adventure- und Action-Adventure-Spiele

In der vorliegenden Magisterarbeit stehen Action-, Adventure und Action-Adventurespiele im Mittelpunkt, da das Stimulusmaterial (siehe Kapitel 4.1.2) zur Analyse der Wahrnehmung von geschlechtstypisch und eher androgyn dargestellten Hauptcharakteren aus Spielen stammt, die diesen Genres zuzuordnen sind. Gerade bei den Genres Action, Adventure und Action-Adventure gibt es je nach Klassifikationskriterien unterschiedliche Einteilungen (vgl. Smith 2006: 52). Auch Wilhelm (2015) beschreibt, dass die Zuordnung zu diesen Genres besonders schwierig ist, da es auch von etablierten Fachzeitschriften zu digitalen Spielen keine exakten Abgrenzungen gibt (vgl. Wilhelm 2015: 68). Sie erklärt das auch damit, dass sich immer mehr Subgenres bilden und die Genres verschmelzen (vgl. Wilhelm 2015: 70).

Laird und van Lent (2005) bezeichnen Actionspiele als beliebtestes Genre digitaler Spiele. Laut den Autoren geht es bei Actionspielen darum, dass der Spieler bzw. die Spielerin einen Charakter innerhalb einer virtuellen Welt steuert, um die Welt vor gegnerischen, bösen Kräften zu bewahren. Es gibt Actionspiele, die aus der First-Person- oder Third-Person-Perspektive gespielt werden (vgl. Laird / van Lent 2005: 206). Egenfeldt-Nielsen et al. (2015) sehen für Actionspiele als charakteristisch an, dass sie intensiv sind und Kämpfe oder andere physische Auseinandersetzungen beinhalten (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2015: 69-70). Actionspiele fordern von den SpielerInnen schnelle Reflexe und rasches Denken und vermitteln laut Behrendt et al. (2003) Kompetenzen in Bezug

auf Schnelligkeit, Wettbewerb und Aggressionsbewältigung (vgl. Behrendt et al. 2003: 15). Laut Lackner (2014) erzählen Actionspiele kurze, teilweise abstruse Geschichten rund um eine charismatische Hauptfigur, um die Identifikation und die Bindung der RezipientInnen zu erreichen. Durch die 3D- oder Ego-Perspektive von Actionspielen wird das Spielerlebnis zusätzlich intensiviert und die Identifikation mit dem Hauptcharakter gefördert. Actionspiele starten üblicherweise mit einem Intro als Einstieg in die Geschichte, daraufhin müssen die RezipientInnen den Fortgang der Geschichte „erspielen“. Dazwischen folgen immer wieder kurze Erzählsequenzen, die einen Handlungsbogen bis zur Endsequenz spannen (vgl. Lackner 2014: 79-81). Im Gegensatz zu Rollenspielen haben die SpielerInnen bei Actionspielen meist nicht die Möglichkeit, die Spielfigur selbst nach eigenen Vorlieben zu erstellen und ihr geistige und körperliche Fähigkeiten und Eigenschaften zuzuweisen (vgl. Lackner 2014: 88). Wilhelm (2015) geht davon aus, dass mit der Nutzung von Spielen aus dem Genre „Actionspiele“ die Nutzungsmotive „Wettbewerb“, „Spannung“ und „Herausforderung“ einhergehen (vgl. Wilhelm 2015: 70).

Laut Wolf (2005) findet das Setting von Abenteuerspielen in einer virtuellen Welt aus mehreren verbundenen Räumen statt, in denen in mehreren Schritten ein Ziel verfolgt wird, das komplexer ist, als nur etwas zu fangen, abzuschießen oder zu flüchten, obwohl diese Elemente bei der Zielerreichung durchaus enthalten sein können. Charaktere tragen üblicherweise Waffen, Schlüssel, Werkzeuge und andere Objekte an sich und lösen Aufgaben, um beispielsweise Türen zu öffnen, hinter denen sich Dinge befinden, die an anderen Stellen im Spiel benötigt werden. Adventurespiele spielen häufig in historischen Zeiten oder lehnen sich an Science-Fiction- und Fantasy-Spiele an (vgl. Wolf 2005: 196). Laut Laird und van Lent (2005) geht es in Abenteuerspielen im Vergleich zu Actionspielen eher um die Handlung, das Lösen von Rätseln und die Interaktion mit anderen Charakteren und weniger um Kämpfe (vgl. Laird / van Lent 2005: 206). Egenfeldt-Nielsen et al. (2015) beschreiben, dass die Handlung von Adventurespielen sich inhaltlich häufig mit Detektivgeschichten und Rätseln, die ein einzelner Charakter lösen muss, befasst. (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2015: 70). Auch Lackner (2014) beschreibt, dass es bei Abenteuerspielen eher um Fähigkeiten wie logisches Denken, Kombinieren und die Anwendung von bereits im Spiel erlerntem Wissen geht (vgl. Lackner 2014: 92). Als Nutzungsmotive für Abenteuerspiele nennt Wilhelm (2015) die Motive „Herausforderung“ und „Fantasie“ (vgl. Wilhelm 2015: 70).

Action-Adventure-Spiele stellen eine Mischform aus den oben beschriebenen Genres Action und Abenteuer dar. Laut Smith (2006) ist es für Action-Adventure-Games typisch, dass der Spieler/die Spielerin als ProtagonistIn eine Reihe von Hürden oder

Hindernissen passieren muss, um – im Gegensatz zu Rollenspielen – ein spezifisches, klar definiertes Ziel zu erreichen. Action-Adventure-Spiele enthalten immer ein gegnerisches Element, das aktiv versucht, die Zielerreichung des Hauptcharakters zu verhindern (vgl. Smith 2006: 52).

2.4.5 Spielcharaktere

Die Charaktere digitaler Spiele lassen sich in spielbare Charaktere (player charcters), die von den SpielerInnen gesteuert werden, und nicht-spielbare Charaktere (non-player characters bzw. NPCs), die vom Algorithmus des Spiels gesteuert werden, einteilen. Unterschiede zwischen diesen Arten der Figuren ergeben sich in Bezug darauf, wie komplex sie dargestellt werden und welche Bedeutung und Funktion die Spielcharaktere in der Narration des Spiels haben (vgl. Schröter 2018: 113). Im Gegensatz zum vom Spiel vorgegebenen spielbaren Charakter stehen Avatare, die von den SpielerInnen selbst geschaffen werden und der Repräsentation der SpielerInnen in der virtuellen Welt dienen (vgl. Schröter 2018: 111). Die vorliegende Magisterarbeit legt den Fokus auf die spielbaren Charaktere digitaler Spiele und nicht auf selbst erstellbare Avatare.

Spielfiguren sind laut Schröter (2018) das Kernelement des Großteils der aktuell erfolgreichen digitalen Spiele, obwohl manche Spiele gänzlich ohne Charaktere auskommen oder auf austauschbare Figuren setzen. Die bedeutende Rolle von (menschlichen) Spielfiguren (player characters) ergibt sich laut Schröter (2018) durch ihre Funktion als Schnittstelle der Interaktion zwischen den RezipientInnen und der virtuellen Welt des Spiels. So werden Spielmechaniken zu konkreten körperlichen Tätigkeiten (Laufen, Schießen, Springen etc.) der Spielfigur umgesetzt und die Spielziele werden als persönliche Ziele des Charakters als Person angesehen. Reale Personen und deren physische, psychische und soziale Eigenschaften dienen als intuitives Erklärungsmodell für die Regelzusammenhänge digitaler Spiele (vgl. Schröter 2018: 109-110). Spielfiguren zeichnen sich laut Schröter (2018) wesentlich durch Fiktionalität, Wiedererkennbarkeit und die Fähigkeit zu mentaler Intentionalität aus. Fiktionalität bedeutet, dass die Charaktere Bestandteile fiktiver Spielwelten sind. Das Kriterium der Wiedererkennbarkeit zeigt sich durch „identifizierbare Alleinstellungsmerkmale“ (Schröter 2018: 110) des Charakters. Dazu zählt beispielsweise, dass der Charakter einen Namen oder eine wesentliche dramaturgische Rolle innehat. Mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität wird beschrieben, dass sich Spielcharaktere bewusst auf Objekte beziehen können und dabei etwas glauben, fühlen oder wollen. Zusammengefasst bedeutet das, dass Spielcharaktere weitgehend wiedererkennbar sind und einen fiktionalen Hintergrund mit Wünschen und Gefühlen haben, auf dessen Basis sie intentional handeln (vgl. Schröter 2018: 110). Laut

Lackner (2014) weisen die Spielfiguren digitaler Spiele nur rudimentäre, idealtypische Charakterzüge auf, die die Vielschichtigkeit realer menschlicher Charaktereigenschaften nicht erfassen können (vgl. Lackner 2014: 132).

In der Forschung zu Spielcharakteren digitaler Spielen gibt es laut Schröter (2018) folgende theoretische Ansätze: hermeneutische Theorien, psychoanalytische Theorien, strukturalistische und semiotische Ansätze sowie kognitive Theorien. Die hermeneutischen Theorien sehen die Charaktere als „mediale Repräsentation menschlicher Wesen“ (Schröter 2018: 111) und betonen, dass es wichtig ist, in die Forschung den kulturellen und historischen Entstehungsprozess der Spielcharaktere einzubinden, während in den psychoanalytischen Theorien die Psyche der Charaktere und ihrer EntwicklerInnen im Mittelpunkt steht. Mit strukturalistischen und semiotischen Ansätzen zu Spielcharakteren werden die Unterschiede zwischen den Charakteren und realen Menschen durch die Analyse der Konstruktion und Funktion der Spielcharaktere herausgearbeitet. Bei den kognitiven Theorien geht es eher um kognitive und emotionale Prozesse bei der Rezeption von Spielcharakteren (vgl. Schröter 2018: 111). Schröter (2018) erklärt, dass Spielcharaktere als fiktive Wesen anhand ihrer Körperlichkeit, ihrer Psyche und ihrer Sozialität analysiert werden können. Spielcharaktere zeichnen sich demnach durch stabile oder flüchtige körperliche, psychische und soziale Eigenschaften aus. Stabile Eigenschaften sind beispielsweise die Körpergröße und der soziale Status, während zu flüchtigen Merkmalen zum Beispiel Bewegungen oder die Interaktion mit anderen Spielfiguren zählen (vgl. Schröter 2018: 113). Bei der Analyse der Körperlichkeit werden Zustände, körperliche Fähigkeiten sowie die äußere Situation analysiert, während bei der Psyche konstante Persönlichkeitsmerkmale und das flüchtige Innenleben der Charaktere analysiert wird. Im Rahmen der Analyse der Sozialität stehen Figurenkonstellationen sowie stabile oder flüchtige Relationen und Positionen im Mittelpunkt (vgl. Schröter 2018: 115).

2.4.5.1 Identifikation und Geschlechtsidentität

Richard und Zaremba (2005) erklären, dass die fiktionale Biografie von Spielcharakteren für höheres Identifikationspotential der RezipientInnen mit dem Charakter sorgt (vgl. Richard / Zaremba 2005: 284). Kommunikation und die Bildung einer virtuellen Gemeinschaft führen laut Lackner (2014) ebenfalls zu höherer Identifikation mit den Spielfiguren (vgl. Lackner 2014: 132). Der Grad der Identifikation und das Mitleiden mit der Spielfigur nimmt laut dem Autor im Spielverlauf zu. Je höher die Identifikation mit dem Charakter, desto mehr werden Siege und Niederlagen persönlich genommen, mitgefiebert und geflucht, wenn das Spiel nicht erwartungsgemäß weitergeht. Ohne diese intensive Identifi-

kation mit dem Charakter würde laut Lackner (2014) ein „wesentliches Spannungsmerkmal aller Unterhaltungsmedien verloren gehen“ (Lackner 2014: 267). Bei digitalen Spielen ist durch die Interaktivität und die Möglichkeit, das Spiel aktiv zu beeinflussen, die Identifikation mit dem Hauptcharakter, im Vergleich zu handelnden Personen in anderen Medien, besonders hoch und die SpielerInnen haben das Gefühl, dass sich die Geschichte um sie selbst dreht (vgl. Lackner 2014: 267). Damit die RezipientInnen ihre Identitätsposition im Inhalt der digitalen Spiele wiederfinden und eine virtuelle Identität aufbauen, muss eine Identitätskonstruktion in Bezug auf archetypische Darstellungen bei der Programmierung berücksichtigt werden. Eine dualistische Darstellung von Gutem und Bösen, HeldInnen und Feinden hilft dabei laut Lackner (2014) zusätzlich (vgl. Lackner 2014: 166). Daraus lässt sich in Bezug auf die vorliegende Magisterarbeit schließen, dass geschlechtstypische, dualistische Darstellungen von Geschlecht einen positiven Einfluss auf das Identifikationspotential digitaler Spiele haben und zum Erfolg der Spiele beitragen. Spielcharaktere haben durch ihr Identifikationspotential auch einen Einfluss auf Identitäts- und Geschlechtskonstruktion der RezipientInnen (vgl. Richard / Zaremba 2005: 293).

In digitalen Spielen kann durch die Möglichkeit des schnellen Wechsels unterschiedlicher Rollen auch die Geschlechtsidentität laufend geändert werden (vgl. Moser 2010: 222). Die Charakterwahl in digitalen Spielen ist eine bewusste Entscheidung für das Spielen einer (anderen) virtuellen Rolle und bietet laut Lackner (2014) eine „partielle Entlastung vom gängigen Rollenschema“ (Lackner 2014: 155). Die Tatsache, dass in digitalen Spielen die gängige soziale Kontrolle umgangen werden kann und in virtuellen Welten andere Möglichkeiten vorherrschen als in der realen Umgebung der RezipientInnen, beeinflusst ebenfalls die geschlechtsspezifische Wahl des Spielcharakters (vgl. Lackner 2014: 266).

Bei MUDs (Multi-User-Domains) ist der Spielcharakter nicht vom Spiel vorgegeben, sondern die SpielerInnen erstellen einen virtuellen Charakter, bei dem das Geschlecht sowie physische und psychische Eigenschaften selbst gewählt werden. Dieser Avatar dient der Repräsentation und Selbst-Präsentation vor anderen SpielerInnen. Bruckman (1993) beschreibt, dass es bei MUDs häufig erweiterte Möglichkeiten bei der Geschlechtsauswahl gibt und so nicht nur zwischen zwei eindeutig in „männlich“ und „weiblich“ zuordenbaren Geschlechtern gewählt werden muss (vgl. Bruckman 1993 [online]). Laut Turkle (2005) verschwimmen bei der Charaktererstellung die Grenzen zwischen dem Individuum, dem Spiel, der Rolle und der Simulation. Dadurch fühlen sich manche RezipientInnen zerrissen und unwohl, während andere durch die Erschaffung neuer Charaktere Entlastung und Selbsterfahrung finden (vgl. Turkle 2005: 270-271).

Lünenborg und Maier (2013) beschreiben „Repräsentation“ und „Konstruktion“ als Möglichkeiten, wie mit Geschlechtsidentität in virtuellen Räumen umgegangen werden kann. Als „Repräsentation“ wird bezeichnet, wenn die eindeutige Geschlechtsidentität der realen Welt als äquivalentes Abbild in die virtuelle Welt transferiert wird. „Konstruktion“ ist eine Abweichung von der Identität der Offlinewelt (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 54). Eine Form davon ist das Konzept des Genderswapping. Dabei zeigt sich deutlich, dass in virtuellen Räumen der Identität und dem Geschlecht der NutzerInnen eine besondere Rolle zukommt. Beim Genderswapping stellt sich der Nutzer bzw. die Nutzerin nämlich bewusst in der Rolle des anderen Geschlechts dar (vgl. Moser 2010: 222). Bruckman betont in Bezug auf das Genderswapping das Potential von digitalen Spielen – im konkreten Fall MUDs – zur Änderung von Kultur und Werten (vgl. Bruckman 1993 [online]). Turkle bezeichnet die komplementäre, kontrastive Online-Darstellung im Vergleich zur Realität als Möglichkeit, wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Grenzen zu entkommen (vgl. Turkle, 1999: 425).

2.4.5.2 Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren

Zur unterschiedlichen Darstellung von Geschlechtern in digitalen Spielen gibt es das theoretische Konzept der Hyperritualisierung. Demnach wird Geschlecht in Medien und Werbung, zusätzlich zur alltäglichen Ritualisierung – hyperritualisiert. Das erfolgt beispielsweise durch die überhöhte, zentrierte und vergrößerte Darstellung von Männern und die Darstellung von (Selbst)berührungen bei Frauen (vgl. Ayaß 2008: 128-129). Die hyperritualisierten Unterschiede wirken auf das alltägliche Verständnis von Geschlecht zurück und bestätigen somit die soziale Konstruktion von Geschlecht (vgl. Ayaß 2008: 133). Unterschiedliche Studien beschäftigen sich mit dem Konzept der Hyperritualisierung und kamen zu dem Schluss, dass sich im Laufe der Zeit zwar die Formen und Inhalte der Hyperritualisierung ändern, aber die Tatsache, dass diese stattfindet, gleichbleibt (vgl. Ayaß 2008: 130). Die Hyperritualisierung findet sich, wie zahlreiche Inhaltsanalysen zeigen, auch in digitalen Spielen wieder. Weibliche Spielcharaktere werden laut Klimmt (2009) häufiger als männliche Spielfiguren körperlich attraktiv, schwach, hilfsbedürftig und im Kontext sexueller Handlungen dargestellt und somit gängige Geschlechterstereotype erfüllt (vgl. Klimmt 2009: 69-70). Auch Lackner (2014) stellt fest, dass durch die Darstellung der Spielcharaktere Geschlechterstereotype und klischeehafte Rollenbilder vermittelt werden, die die Werte der RezipientInnen prägen (vgl. Lackner 2014: 236). Als Indikatoren für sexualisierende Darstellung gelten Nacktheit, physische Attraktivität sowie anzügliches Verhalten und Interaktion. Außerdem sind bestimmte Posen, zweideutige Anspielungen, der Kontext oder bestimmte Kameraeffekte ebenfalls ausschlaggebend für sexualisierende Objektivierung. (vgl. Reichert 2002: 244). Klimmt

diagnostiziert der Spielindustrie „erheblichen Nachholbedarf“ (Klimmt 2009: 73) in Bezug auf ihre Selbstreflexion zur Geschlechterdarstellung (vgl. Klimmt 2009: 73).

Beispielhaft für die zahlreichen Forschungsergebnisse zu diesem Thema (siehe 2.2 Forschungsstand) soll an dieser Stelle die empirische Analyse von Hella Grapenthin (2009) vorgestellt werden, die acht Action-Adventure-Spiele hinsichtlich der Verteilung und Darstellung von Männern und Frauen untersucht hat und daraufhin die vorkommenden geschlechtsspezifischen Stereotype geclustert hat. Sie analysierte dabei die Haupt- und Nebencharaktere in Bezug auf die Geschlechterverteilung, die äußeren Merkmale, wie Alter, Aussehen, Figur, Kleidung und Bewaffnung sowie die Handlungsmotive, Fähigkeiten und Tätigkeiten (vgl. Grapenthin 2009: 169).

Bei der Analyse der Geschlechterverteilung ergab sich, dass die analysierten Action-Adventure-Games zu drei Viertel männliche und zu einem Viertel weibliche Charaktere in Haupt- und Nebenrollen beinhalten. Bei den spielbaren Charakteren ergab sich ein Geschlechterverhältnis von zwei Drittel männlichen zu einem Drittel weiblichen Figuren. Zudem fand Grapenthin heraus, dass die Gegner und Endgegner, mit denen die SpielerInnen von Action-Adventure-Games konfrontiert werden, zu knapp 87 % bzw. zu 83 % männlich sind (vgl. Grapenthin 2009: 169-171). Zudem verortet Grapenthin (2009) eine ungleiche Darstellung von Männern und Frauen bei vermeintlichen „Kleinigkeiten“, wie der Häufigkeit männlicher bzw. weiblicher Stimmen von Off-SprecherInnen und den dargestellten Berufsrollen von Charakteren (vgl. Grapenthin 2009: 177).

In Bezug auf die äußeren Merkmale zeigte sich, dass die weiblichen Spielcharaktere jünger und attraktiver dargestellt werden als männliche Figuren. Von den analysierten Hauptcharakteren hat beispielsweise der Großteil der weiblichen Hauptcharaktere (60 %) blondes Haar, während die männlichen Hauptfiguren zu 62,5 % dunkles Haar haben. Bei der Analyse der Nebencharaktere kam Grapenthin (2009) zu ähnlichen Ergebnissen. So haben in Nebenrollen Männer weitaus häufiger als Frauen graue Haare und werden als normal aussehend bzw. unattraktiv eingestuft. Die körperliche Gestalt wurde bei allen analysierten Hauptcharakteren – unabhängig vom Geschlecht – mit der Kategorie „schlank“ bewertet. Bei der Darstellung der weiblichen Spielfiguren beschreibt Grapenthin zwei mögliche Ausgestaltungen der Darstellung. Weibliche Charaktere sind demnach entweder mit großen Brüsten, einer Wespentaille und langen Beinen ausgestattet oder klein, zierlich und mit kleinen Brüsten fast mädchenhaft dargestellt. Laut Grapenthin sind beide Darstellungsmöglichkeiten diskriminierend, da die weiblichen Figuren bei der ersten Möglichkeit auf sexistische Art und Weise auf ihren Körper reduziert werden und bei der zweiten durch die schwächliche Figur einen schwachen, hilflosen Kontrapunkt zum „typischen Heldenbild (groß und kräftig)“ (Grapenthin 2009: 172) darstellen. Ebenfalls ungleichberechtigt ist die Kleidung von männlichen und weiblichen

Spielfiguren. Männliche Charaktere sind zu 60 % vollständig mit langen Hosen, Oberteilen, Jacken, Mänteln oder Handschuhen bekleidet. Im Gegensatz dazu sind weibliche Figuren nur zu rund 22 % komplett angezogen. Statt langer Kleidung tragen die weiblichen Charaktere eher weit ausgeschnittene, ärmellose Oberteile und allgemein figurbetonte Kleidungsstücke.

Bei den analysierten Handlungsmotiven, Fähigkeiten und Tätigkeiten der Spielcharaktere zeigte sich, dass männliche Charaktere eher aus uneigennützigen Motiven handeln als weibliche. Zu diesen uneigennützigen Motiven zählt beispielsweise die Rettung oder Befreiung von unschuldigen Personen und die Bekämpfung des „Bösen“. Gleichzeitig sieht die Handlung der Spiele äußerst selten die Rettung von männlichen Charakteren vor, während Frauen häufig als hilfsbedürftige Opfer, die auf männliche Hilfe angewiesen sind, dargestellt werden. Zudem sind männliche Spielfiguren weitaus häufiger als Frauen mit Nahkampfwaffen ausgestattet, während Frauen eher Fernkampfwaffen haben. Bei der Analyse der besonderen Fähigkeiten ergab sich, dass fast ausschließlich die männlichen Charaktere über spezielle Fähigkeiten, wie übersinnliche Kräfte, verfügen (vgl. Grapenthin 2009: 169-176).

Zusammenfassend stellt sie fest, dass männliche Charaktere mehr Identifikationsmöglichkeiten für die RezipientInnen bieten und insgesamt „lebensnäher“, „vorteilhafter“ und „positiver“ dargestellt werden (vgl. Grapenthin 2009: 183).

Auf Basis dieser Erkenntnisse erarbeitete Grapenthin (2009) geschlechtsspezifische Stereotype von Spielcharakteren. Zu den männlichen Stereotypen zählt sie (geordnet nach Häufigkeit ihres Vorkommens bei den von ihr analysierten männlichen Figuren) „den Helfer“, „den Kämpfer“, „den bösen Anführer“, „die Vaterfigur“, „den Intriganten“, „den Abenteurer“, „den Nachwuchshelden“ und „den cleveren Kerl“.

Der Helfer kommt bei Grapenthins Analyse eher als äußerlich unattraktive Nebenfigur vor. Seine Rolle ist die Unterstützung des Hauptcharakters bei der Erfüllung seiner Mission. Der Kämpfer nimmt eine Hauptrolle ein und ist in seiner äußeren Erscheinung groß, stark und muskulös. Er geht im Kampf mutig, furchtlos und mit dem Einsatz vielfältiger Waffen vor. Der Stereotyp des bösen Anführers kommt eher bei Nebencharakteren vor und zeichnet sich durch viele Untergebene, Macht und Bedrohlichkeit aus. Der männliche Stereotyp der Vaterfigur kommt ebenfalls eher in Nebencharakteren vor und zeigt einen deutlich älteren Mann, der in einem freundschaftlichen, beschützenden Verhältnis zum Hauptcharakter steht. Beim Stereotyp des Intriganten handelt es sich meist um eine Nebenfigur, die nach Macht strebt und den Hauptcharakter hintergeht. Der Abenteurer nimmt eine Hauptrolle ein und muss unterschiedliche Aufgaben bewältigen. Im Gegensatz zum Kämpfer geht er dabei nicht immer gewalttätig vor, sondern versucht auch andere Lösungswege zu finden. Beim Stereotyp des Nachwuchshelden wird ein

kleiner Junge gezeigt, der sich (unfreiwillig) in ein Abenteuer begibt, bei dem er die Welt retten muss. Den cleveren Kerl zeichnen Intelligenz, Selbstbewusstsein und eigenständiges Handeln aus. Er stellt sich Herausforderungen ohne Gewalt und wendet „Verstand und Geschick“ (Grapenthin 2009: 180) zur Problemlösung an (vgl. Grapenthin 2009: 178-180).

Als weibliche Stereotypen, die in digitalen Spielen vorkommen, definiert Grapenthin (2009) (geordnet nach Häufigkeit ihres Vorkommens bei den von ihr analysierten weiblichen Figuren) „die unerotische Mutterfigur“, „die Kämpferin“, „die helfende Fee“, „die Hexe“, „die clevere Frau“ und „die Abenteurerin“.

Der Stereotyp der unerotischen Mutterfigur kommt als älterer, eher unattraktiver Nebencharakter vor und unterstützt den Hauptcharakter mit hilfreichen Informationen oder Gegenständen. Im Gegensatz dazu nimmt die Kämpferin eine Hauptrolle ein und wird als hübsch und schlank dargestellt. In ihren Handlungen wendet sie in den meisten Fällen Gewalt und eine Vielzahl von Waffen an. Die helfende Fee kommt in unterstützenden Nebenrollen vor. Sie wird mit „feenhaften Zügen“ (Grapenthin 2009: 180) (z.B. Flügeln) dargestellt und hilft der Hauptfigur mit nützlichen Gegenständen oder ihren besonderen Kräften. Der Stereotyp der Hexe wird als böse, aber erotisch anziehende nicht-humanoide Nebenfigur dargestellt. Sie plant, den Hauptcharakter auf brutale Art und Weise zu töten. Weibliche Charaktere, die zum Stereotyp der Hexe zählen, werden durch eine große Oberweite und knappe Kleidung äußerst feminin dargestellt. Die clevere Frau nimmt eine Rolle als Hauptcharakter ein und vermeidet – wie der clevere Kerl – in der Problemlösung Gewalt, indem sie auf Verstand und Kommunikation setzt. Die Abenteurerin ist das weibliche Pendant zum männlichen Abenteurer und wird als intelligent, mutig und fähig, sich selbstständig zu wehren, dargestellt. Sie benutzt sowohl Waffen als auch Kommunikation zur Lösung ihrer Aufgaben (vgl. Grapenthin 2009: 180-181). Zu Grapenthins Ergebnissen ist kritisch anzumerken, dass die Autorin lediglich acht Spiele aus dem Genre der Action-Adventure-Games analysiert hat und auf Basis dieser inhaltsanalytischen Erkenntnisse die Geschlechterstereotype gebildet hat. Trotzdem zeigt ihre Erhebung, die großen Unterschiede in der Darstellung männlicher und weiblicher Spielcharaktere auf. Inwieweit die Häufigkeitsreihung der von ihr verorteten Geschlechterstereotype tatsächlich valide ist, ist allerdings fraglich.

Mit der geschlechtsspezifischen Darstellung von Charakteren digitaler Spiele hat sich auch Zaremba (2009) auseinandergesetzt. Sie spricht in Zeiten der steigenden Anzahl der Spielerinnen von einer „Flut von Cyber-Heldinnen“ (Zaremba 2009: 281). Lackner (2014) beschreibt, dass Heldinnen in digitalen Spielen dieselben Idealbilder ihrer männlichen Pendants verkörpern. Er erläutert dies folgendermaßen: „Sie haben kaum

Empfindungen, einen starken Körper, empfinden keinen Schmerz und sind unbesiegbare“ (Lackner 2014: 237). Lackner (2014) argumentiert, dass weibliche Spielcharaktere trotz ihrer häufig an männlichen Idealbildern orientierten Darstellung, einen Identifikationsraum für Frauen bilden können (vgl. Lackner 2014: 237). Zaremba (2009) klassifiziert die in digitalen Spielen dargestellten Frauentypen in „harmlose Phantasiewesen“, die bereits seit den 1980er-Jahren in Spielen vorkommen, „hypersexualisierte Kämpferinnen“, die sich Mitte der 1990er-Jahre entwickelt haben, und „brüchige Individualistinnen“, die es seit Mitte der 2000er-Jahre vermehrt gibt. Zu den harmlosen Phantasiewesen zählt Zaremba (2009) Feen, Elfen, Zauberinnen und Prinzessinnen, die eine „untergeordnete Rolle als gute und opferbereite Wesen“ (Zaremba 2009: 283) innehaben. Die hypersexualisierten Kämpferinnen sind aktive, selbstbewusste Heldinnen, die einerseits Mädchen und Frauen zum Spielen animieren sollen und andererseits durch ihre erotische Darstellung, Männer ansprechen sollen. Das äußere Erscheinungsbild der hypersexualisierten Kämpferinnen ist von langen Beinen, überdimensionierten Brüsten, Wespentailen und knapper Bekleidung geprägt. Gleichzeitig verfügen diese weiblichen Charaktere über viele verschiedene Waffen und werden als kriegerisch und mutig inszeniert. Zaremba (2009) beschreibt die hypersexualisierten Kämpferinnen als „Mischung aus Gefahr und erotischer Verlockung“ (Zaremba 2009: 283), da ihr aggressives Auftreten durch die sexualisierte Darstellung gemindert wird. So sollen diese Charaktere laut der Autorin für Männer „attraktive Traumfrauen, deren Reize ungestraft betrachtet werden können“ (Zaremba 2009: 284) sein und gleichzeitig Frauen als Vorbild dienen (vgl. Zaremba 2009: 284). Sexualisiert dargestellte weibliche Figuren nutzen laut Richard und Zaremba seltener Waffen und setzen häufiger ihren Körper im Kampf ein, damit noch mehr Fokus auf diesem liegt (vgl. Richard / Zaremba 2005: 294).

Der dritte von Zaremba (2009) vorgestellte Typ weiblicher Spielcharaktere sind die brüchigen Individualistinnen als Gegensatz zu den hypersexualisierten Kämpferinnen. Sie werden nicht übermäßig sexualisiert dargestellt und sind in ihrem Aussehen und ihrem Verhalten vielfältiger. Außerdem weisen diese weiblichen Charaktere eine umfassende Persönlichkeit, die einerseits selbstbewusst und kampfbereit und andererseits verletzlich und labil ist, auf. Das macht den Typus der brüchigen Individualistinnen realitätsnah und sorgt für hohe Identifikation bei den RezipientInnen (vgl. Zaremba 2009: 283-284).

2.4.5.3 Rezeption von Spielcharakteren

Die Rezeption der Spielcharaktere ist laut Richard und Zaremba (2005) stark vom Spieler bzw. der Spielerin selbst abhängig (vgl. Richard / Zaremba 2005: 297). Lackner (2014) beschreibt, dass die Wahl eines Spielcharakters bewusst und häufig durch sehr intensive Auseinandersetzung mit der Figur passiert. Trotzdem sei den RezipientInnen

bewusst, dass die gewählte Rolle auf das Spiel beschränkt ist (vgl. Lackner 2014: 154). Inwiefern sich RezipientInnen mit dem Hauptcharakter eines Spiels identifizieren, hängt vom Spielgenre, der Interaktion und dem Grad der Immersion ab (vgl. Richard / Zaremba 2005: 297). In Bezug auf die Unterschiede, die sich in der Rezeption je nach Genre ergeben, merkt Schröter (2018) an, dass in Abenteuerspielen häufig versucht wird, Stereotype zu vermeiden und Spielfiguren mit einem komplexen Charakter zu entwerfen (vgl. Schröter 2018: 120).

Die Rezeption von Spielcharakteren kann auf der Wahrnehmungsebene der Perzeption, der Kognition und der Emotion stattfinden. Die Perzeption ist laut Schröter (2018) die „vorbewusste Wahrnehmung“ (Schröter 2018: 116), durch die die Charaktere anhand von Basiskategorien und mit Hilfe von Gestaltqualitäten erfasst und affektiv bewertet werden. Zu den Gestaltqualitäten, die bei der Perzeption Anwendung finden, zählen Größe, Farbe, Form, Körperhaltung, Mimik und Bewegungsverhalten des Spielcharakters. Bei den kognitiven Wahrnehmungsprozessen geht es um bewusstes Denken und Erinnerungen beim Aufbau, Verknüpfen und Abrufen von Wissen zu Figurenkonstellationen, Konflikten, Spielzielen und dem sozialen Kontext des jeweiligen Spiels. Dabei greifen die RezipientInnen sowohl auf Wissen aus der realen Welt als auch ihr spezifisches Wissen zu Genre-Stereotypen zurück. Die Rezeptionsebene der Emotion umfasst die narrative, die ludische und die soziale Emotion. Bei der narrativen Emotion ruft die Dramaturgie des Spiels eine emotionale Anteilnahme der RezipientInnen mit dem Charakter hervor. Bei der ludischen Emotion handelt es sich um eine Reaktion, die durch die Handlungen des Rezipienten bzw. der Rezipientin beim Spielen des Spiels und durch das Anwenden und Beherrschen der Spielregeln hervorgerufen wird. Schröter (2018) nennt als Beispiele für ludische Emotion Neugier, die beim Erkunden entsteht, Angst vor GegnerInnen oder Frustration. Die soziale Emotion ereignet sich hauptsächlich durch digitale Spiele mit Multiplayer-Modus. Dabei werden die Leistung, der Status und die Ausrüstung der anderen SpielerInnen verglichen und emotional bewertet (vgl. Schröter 2018: 116-118).

Richard und Zaremba (2005) referenzieren auf Umberto Ecos Überlegungen zu künstlichen Figuren und legen diese auf die (weiblichen) Charaktere digitaler Spiele um. Demnach sind diese Figuren doppelt kodiert und können auf unterschiedliche Weise rezipiert werden. Einerseits können sie beispielsweise als Idol angesehen werden, andererseits werden sie für ihre kunstvollen, mehrdeutigen Leistungen bewundert (vgl. Richard / Zaremba 2005: 284). Als Beispiel dafür nennen die Autorinnen die bekannte Protagonistin aus Tomb Raider, Lara Croft, die einerseits körperlich einem Fotomodell ähnelt, aber gleichzeitig ein autonom handelnder Charakter ist, der in diesem Sinn eher den

Stereotypen männlicher Helden entspricht (vgl. Richard / Zaremba 2005: 284-285). Außerdem wird in Bezug auf die Mehrdeutigkeit von Lara Croft angemerkt, dass sie zwar sexualisiert dargestellt wird, ein Teil ihrer Kleidung und Ausrüstung aber eher männlich anmutet (vgl. Richard / Zaremba 2005: 288).

2.4.6 Nutzung digitaler Spiele

Die Auseinandersetzung mit der Nutzung digitaler Spiele erfolgt zunächst auf der Ebene der Spiele, indem die für die Nutzung relevanten Merkmale erläutert werden, bevor auf die SpielerInnen und deren (geschlechtsspezifisch unterschiedliche) Nutzungsmotive eingegangen wird.

Gemeinsame Merkmale sämtlicher digitaler Spiele, die eine deutliche Auswirkung auf die Nutzung haben, sind die Interaktion und die Immersion (siehe Kapitel 2.4.1). So wird Spielen allgemein als Interaktion mit einem Spiel, einem Spielzeug, einer Person oder einer Idee definiert. Zu Interaktion zählt die formale Interaktion mit dem Spiel selbst, die soziale Interaktion der SpielerInnen und die kulturelle Interaktion, die über das eigentliche Spiel hinaus wirkt. Durch Interaktion beeinflusst jede Aktion und Entscheidung, die getroffen wird, das gesamte System des Spiels und die Spielerfahrung (vgl. Salen / Zimmerman 2005: 70).

Laut Zapf (2009) ist die Interaktivität von digitalen Spielen ein charakteristisches, verpflichtendes Prinzip des Mediums. Im Gegensatz zu anderen Medien herrscht bei digitalen Spielen eine unmittelbare Interaktivität vor. Diese kann je nach Game-Genre unterschiedlich ausgeprägt sein. Während in Offline-Spielen lediglich mit einem simulierten Programm interagiert wird, interagieren die RezipientInnen bei Online-Spielen mit anderen SpielerInnen, die die Charaktere, die sonst ein Programm simulieren würde, einnehmen (vgl. Zapf 2009: 21). Salen und Zimmerman (2005) stellen ein Modell zu vier Arten der Interaktion mit Spielen vor. Es berücksichtigt verschiedene Möglichkeiten der Interaktion der SpielerInnen mit einem interaktiven System. Die Interaktion kann kognitiv, funktional, explizit oder kulturell erfolgen. Bei der kognitiven Interaktion geht es um die psychologische, emotionale und intellektuelle Teilnahme am Spiel. Die funktionale Interaktion fokussiert auf die Interaktion mit den materiellen Komponenten des Spiels, beispielsweise der Auflösung auf dem Bildschirm. Die explizite Interaktion ist die Interaktion im eigentlichen Sinn, bei der es um Entscheidungen und Handlungen, die RezipientInnen während des Spielens treffen, geht. Die kulturelle Interaktion geht über die Interaktion mit dem eigentlichen Spiel hinaus und zeigt sich beispielsweise in der Fankultur (vgl. Salen / Zimmerman 2005: 70). Bryce und Rutter (2005) bezeichnen digitale Spiele als eine soziale Freizeitaktivität, die zur Bildung sozialer Netzwerke und Interaktion beiträgt. Sie greifen das Thema Gender und Gaming auf und erläutern, dass digitale Spiele als

männliche Freizeitbeschäftigung angesehen werden, weshalb es häufig zum „invisible female gamer“-Phänomen kommt (vgl. Bryce / Rutter 2005: 302).

Kritische BetrachterInnen von digitalen Spielen sehen den „Computerspieler als Opfer der Massenkultur“ (Zapf 2009: 23), der nicht frei handeln kann, während ihm durch die Interaktivität und Interaktion vorgespielt wird, dass seine Handlungen von Relevanz wären (vgl. Zapf 2009: 23). Auch Raczkowski (2017) betont das problematische Verhältnis des Spiels selbst zur außerspielerischen Realität (vgl. Raczkowski 2017: 134-135). Salen und Zimmerman (2005) definieren auf Basis der Theorien von Huizinga die Rahmung (frame) digitaler Spiele als magic circle, der die Realität des Spiels, also die Beziehung und Grenzen zwischen der realen Welt und der Realität des Spiels, darstellt (vgl. Salen / Zimmerman 2005: 75). Zu den kritischen AutorInnen in Bezug auf die Interaktivität von (digitalen) Spielen zählt auch Gadamer (1990). Er geht davon aus, dass SpielerInnen vom Spiel gespielt und in dessen Bann gezogen werden und nicht selbst eine aktive Tätigkeit ausüben (vgl. Gadamer 1990: 112).

Durch die Immersion digitaler Spiele entsteht laut Rautzenberg (2018) ein „Ein- und Abtauchen in die Möglichkeitswelt des Spiels“ (Rautzenberg 2018: 272), aber gleichzeitig auch Sucht und Wirklichkeitsverlust (vgl. Rautzenberg 2018: 272). Lackner (2014) sieht die Immersion als „inhärentes Charakteristikum“ (Lackner 2014: 47) digitaler Spiele.

Neben der Immersion wird der Eskapismus digitaler Spiele ebenfalls häufig kritisiert, kann aber auch positiv betrachtet werden, da durch das Ausblenden der Realität und das Eintauchen in andere Rollen therapeutische Effekte erzielt werden können. Laut Zapf (2009) empfinden RezipientInnen die Möglichkeit zur unmittelbaren Reaktion auf die Inhalte digitaler Spiele häufig als entlastend (vgl. Zapf 2009: 23). Dies bestätigt auch Gadamer (1990), der davon ausgeht, dass das Ordnungsgefüge des Spiels für eine subjektive Entlastung der RezipientInnen sorgt, da sie sich nicht mit der „Anstrengung des Daseins“ (Gadamer 1990: 110) befassen müssen (vgl. Gadamer 1990: 110).

Schlütz (2002) stellt als weiteres relevantes Motiv für die Hinwendung zu digitalen Spielen das Konzept des „Flow“ vor (vgl. Schlütz 2002: 69). Klimmt (2009) beschreibt diesen Zustand als Aufgehen „im eigenen Tun bei optimaler Beanspruchung und dem Verlust der Wahrnehmung für die räumliche Umgebung und die Zeit“ (Klimmt 2009: 67). Dabei geht es den SpielerInnen darum, sich mit interaktiven Aufgaben zu beschäftigen, die sie nicht über- bzw. unterfordern (vgl. Klimmt 2009: 67).

Dass auf die Nutzung digitaler Spiele und die Spielerfahrung mit diesen sowohl das Spiel selbst, als auch die NutzerInnen Einfluss nehmen, zeigt das Modell von Rosenstingl und Migutsch (2009). Die Autoren gehen davon aus, dass das Gameplay, die dynamische Handlung eines digitalen Spiels, erst durch die RezipientInnen und deren Interaktion

einzigartig wird. Auf das unterschiedliche Erleben des Spiels nehmen laut Rosenstingl und Migutsch (2009), wie in Abbildung 7 ersichtlich, die Faktoren „Regeln“ und „Fiktion“ seitens des Spiels und „Skills“ und „Motivation“ seitens der RezipientInnen Einfluss (vgl. Rosenstingl / Migutsch 2009: 30).

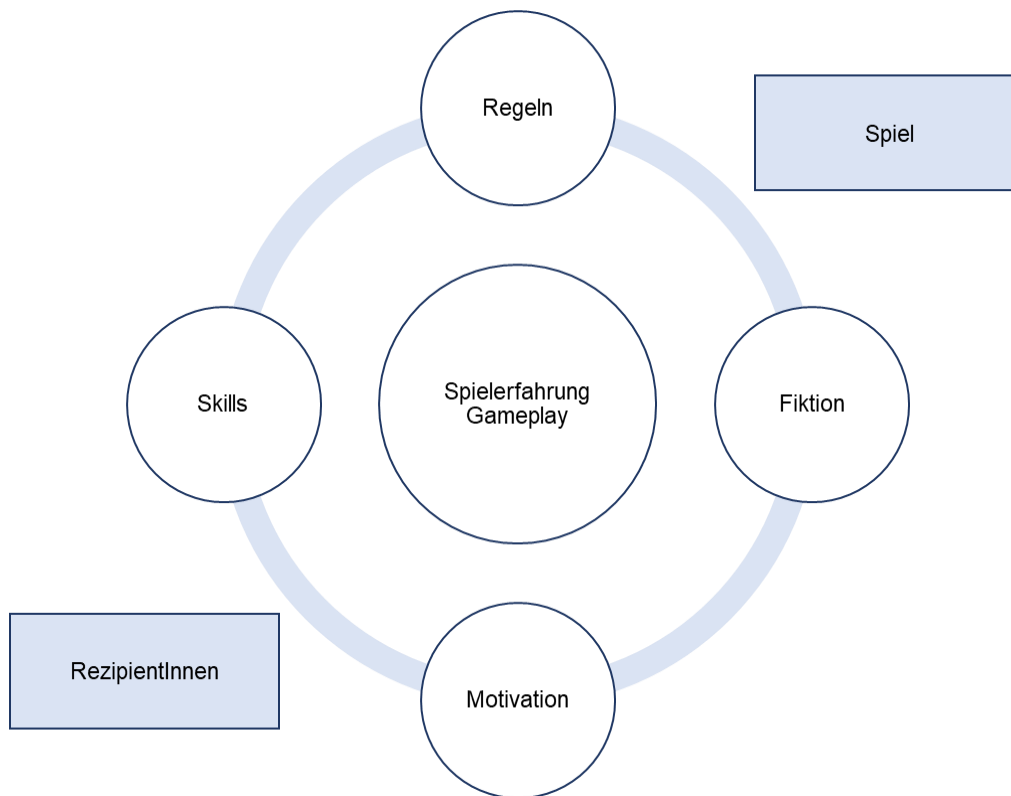


Abbildung 7: Einflussfaktoren auf unterschiedliche Spielerfahrungen (eigene Darstellung in Anlehnung an Rosenstingl / Migutsch 2009: 30)

Bei der Betrachtung der NutzerInnen digitaler Spiele ergibt sich zunächst die Problematik, dass sich Personen, die digitale Spiele nutzen, in zahlreichen Merkmalen unterscheiden und daher keine generalisierenden Aussagen über die RezipientInnen getroffen werden können. Müller-Lietzkow (2009) unterscheidet bei den RezipientInnen digitaler Spiele in Core-, Standard- und Casual-Gamer. Die Einteilung in diese SpielerInnentypen erfolgt nicht allein nach der Nutzungszeit von Spielen, sondern zusätzlich nach Intensität der Nutzung und investierten finanziellen Mitteln in digitale Spiele oder Anschlusskommunikation. Diese Klassifikation wird unabhängig von der Hardware (PC, Konsole, Mobile), auf der digitale Spiele genutzt werden, getroffen. (vgl. Müller-Lietzkow 2009: 244-245). Laut Bartle (2009) ist es wichtig, bei SpielerInnen nicht vom beobachtbaren Verhalten auf ihre Motivation zu schließen, sondern genau zu hinterfragen, warum SpielerInnen tatsächlich spielen. Der Autor beschreibt hier als große Schwierigkeit, dass RezipientInnen zwar die Gründe, warum sie spielen kennen, diese aber nicht artikulieren können

(vgl. Bartle 2009: 128). Er hat im Jahr 1996 die Player-Types-Theorie für virtuelle Spiele entwickelt und vier Typen von SpielerInnen von MUD-Games (Multi-User-Domains) definiert. Der Autor beschreibt, dass die Typen auf die NutzerInnen sämtlicher digitaler Spiele anwendbar sind, die Spiele zur Unterhaltung („for fun“) spielen. Bartle (2009) geht davon aus, dass die SpielerInnen dabei aber nicht dasselbe Verständnis von „fun“ haben. Daraus entstanden die Spieler-Typen Achiever, Explorer, Socialiser und Killer (vgl. Bartle 2009: 122).

Achiever agieren mit der Spielwelt und verfolgen dabei das Ziel, beispielsweise durch das Erreichen des höchsten Levels, möglichst erfolgreich zu sein. Explorer bevorzugen die Interaktion mit der virtuellen Welt. Ihr Handeln in digitalen Spielen fokussiert darauf, etwas über die Spielwelt herauszufinden und diese zu erforschen. Socialiser setzen auf die Interaktion mit anderen SpielerInnen, indem sie mit ihnen kommunizieren und anderen helfen. Killers agieren mit anderen SpielerInnen, ohne jedoch mit diesen zu interagieren, mit dem Ziel, eine besonders schlechte (oder in manchen Fällen auch gute) Reputation zu erhalten (vgl. Bartle 2009: 122-123). Wie in Abbildung 8 ersichtlich, stehen die Spieler-Typen in Beziehung zu einander und in Beziehung zur Spielwelt und können, je nachdem ob sie agieren oder interagieren, eingeteilt werden.

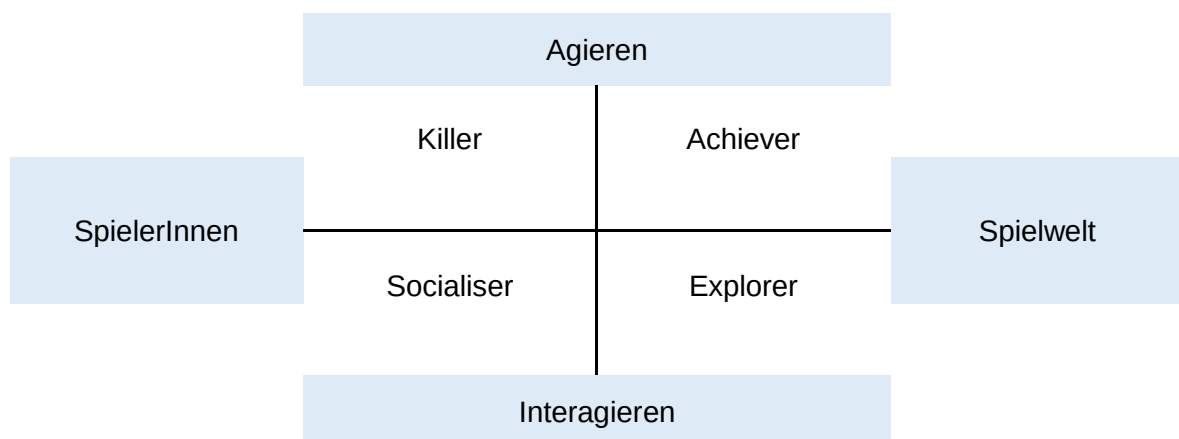


Abbildung 8: Spieler-Typen nach Bartle (eigene Darstellung in Anlehnung an Bartle 2009: 123)

Yee (2006) hat auf Basis der Player-Types-Theorie von Bartle die Nutzungsmotive des Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) „World of Warcraft“ erforscht und für dieses als Zuwendungsmotive die drei Kategorien „achievement“, „immersion“ und „social“ definiert. Zur Kategorie „achievement“ zählt das Lösen von Aufgaben und das Gewinnen von Kämpfen, während bei „immersion“ als Motiv Eskapismus mit dem Eintauchen in eine Fantasiewelt und dem Vergessen von Alltagssorgen im

Vordergrund steht. Bei der Kategorie „social“ geht es um die Interaktion mit FreundInnen bzw. Gleichgesinnten (vgl. Yee 2006: 773).

Klug und Schell (2006) erweitern die SpielerInnentypen von Bartle noch um „den Wettbewerbsorientierten“ („The Competitor“), „den Entdecker“ („The Explorer“), „den Sammler“ („The Collector“), „den Spaßorientierten“ („The Joker“), „den Bestimmer“ („The Director“), „den Geschichtenerzähler“ („The Storyteller“), „den Performer“ („The Performer“) und „den Bastler“ („The Craftsman“) (vgl. Klug / Schell 2006: 91 – Übersetzung durch die Autorin, Original in Klammer) Die Autoren beschreiben, dass meist zwei oder mehr Spieltypen auf einen Nutzer bzw. eine Nutzerin anwendbar sind und, dass diese je nach Spiel variieren können (vgl. Klug / Schell 2006: 92).

Lackner (2014) nutzt Roland Barthes Theorien zum Vergnügen am Medienkonsum als Erklärung für die Faszination am digitalen Spielen. Laut Barthes Theorie gibt es einerseits den vergnüglichen Medienkonsum („Plaisir“), der auf kulturellen Inhalten basiert, ohne mit der Kultur zu brechen. Bei dieser Art des Medienkonsums erkennen die RezipientInnen bekannte kulturelle Muster wieder. Als Gegensatz dazu stellt er eine Art des Medienkonsums („Jouissance“), der durch das Erleben von etwas Neuem das Bewusstsein erschüttert und für Verunsicherung sorgt, vor. Bei diesem Kulturbruch spielt körperliches Vergnügen durch die Lust am Empfinden von Angst, Ekel, Schmerz oder Horror eine Rolle. Lackner (2014) argumentiert, dass digitale Spiele sowohl auf bekannten kulturellen Elementen aufbauen als auch neue, verunsichernde, schockierende Elemente beinhalten (vgl. Lackner 2014: 152).

Durch die enorme Vielfalt an unterschiedlichen Spielgenres (siehe Kapitel 2.4.4) gibt es, abhängig von den Inhalten und Handlungsaufforderungen, vielfältige individuelle Nutzungsmotive für SpielerInnen, die eine Hinwendung zum gleichen Spiel auslösen (vgl. Klimmt 2009: 67). Moser (2010) erklärt, dass Genres Diskurse sind, die – im Sinne der Konstruktion von Geschlecht – keine normative Klassifikation, sondern kommunikative Klassifikationsprozesse darstellen. Eine „Überschreitung von Genreregeln“ (Moser 2010: 222) kann demnach für eine „Überschreitung von Geschlechtsidentitäten“ (Moser 2010: 222) sorgen (vgl. Moser 2010: 222). Wilhelm (2015) definiert bei ihrem Versuch, die Genres bestimmten Nutzungsmotiven zuzuordnen, folgende Motive zur Nutzung von digitalen Spielen: Wettbewerb (Konkurrenz), Spannung, Herausforderung, Fantasie, soziale Interaktion (Kooperation) und Zeitvertreib (vgl. Wilhelm 2015: 70). Laut Hahn (2017) sind die Hauptmotive zur Nutzung digitaler Spiele Ablenkung, Unterhaltung und Zeitvertreib. (vgl. Hahn 2017: 145-146).

Klug und Schell (2006) nennen auf Basis ihrer SpielerInnentypen (siehe oben) Nutzungsmotive für digitale Spiele, die sie in den folgenden Thesen zusammenfassen:

- SpielerInnen nutzen Spiele, um ihre Umwelt zu kontrollieren.
- SpielerInnen nutzen Spiele, um indirekt etwas zu erleben, das sie sonst nur als BeobachterIn kennen.
- SpielerInnen nutzen Spiele, um virtuell an einem anderen Ort und/oder zu einer anderen Zeit zu leben.
- SpielerInnen nutzen Spiele, um durch Regeln strukturierte Wettbewerbe auszugetragen.
- SpielerInnen nutzen Spiele, um Fantasie-Beziehungen ohne Unsicherheit zu entdecken.

(vgl. Klug / Schell 2006: 92-97)

Trepte und Reinecke (2010) bezeichnen digitale Spiele als „eindrückliches Beispiel für geschlechtsspezifisches Mediennutzungsverhalten“ (Trepte / Reinecke 2010: 236). Daher gilt es zu klären, inwiefern sich die Nutzung von männlichen und weiblichen RezipientInnen unterscheidet. Geschlechtsspezifische Unterschiede in der Mediennutzung von Männern und Frauen werden häufig mit psychoanalytischen Modellen erklärt, die besagen, dass unterschiedliche Rezeptionsstile durch „psychische Dynamiken geschlechtlicher Identitätsbildung“ (Moser 2010: 219) entstehen (vgl. Moser 2010: 219). Das bedeutet, dass bei der Nutzung digitaler Spiele die Konstruktion von Geschlecht im Sinne des Doing Gender von Bedeutung ist. In der Forschung zu geschlechtsspezifischen Unterschieden in der Mediennutzung wird allerdings zumeist ausschließlich auf das biologische Geschlecht Rücksicht genommen und die Tatsache, dass Geschlecht ein psychosoziales Konstrukt ist, vernachlässigt (vgl. Wilhelm 2015: 99). Auch in der empirischen Forschung der vorliegenden Magisterarbeit muss aufgrund der schweren Messbarkeit des konstruierten Geschlechts und mangelnder bestehender Forschungsergebnisse dazu auf eine derartige Unterscheidung verzichtet werden. Ayaß (2008) erläutert, dass bei der Abfrage von Mediennutzung die Angaben zu Programmpräferenzen meist mit geschlechtsspezifischer Selbstdarstellung einhergehen. So werde bei Befragungen zum Nutzungsverhalten von Medien weniger die konkrete Nutzungssituation, sondern vielmehr die Geschlechtsstilisierung erhoben (vgl. Ayaß 2008: 141). Ob diese Erkenntnis auch auf das geschlechtsspezifische Nutzungsverhalten von digitalen Spielen anwendbar ist, bleibt offen.

Beim Spielen digitaler Spiele tendieren Frauen dazu, Aufgaben so gut wie möglich erfüllen zu wollen, während Männer eher nach der Belohnung streben (vgl. Alfermann 1996: 100). Laut Wilhelm (2015) verfolgen Männer und Frauen durch den Einfluss von Geschlechterrollenerwartungen auch bei der Nutzung digitaler Spiele unterschiedliche Ziele. Als Gründe für die Unterschiede im Spielverhalten nennt die Autorin biologische und soziale Ursachen, basierend auf der Theorie der sozialen Rollen von Eagly (Kapitel 2.3.2.2) (vgl. Wilhelm 2015: 89).

2.5 Zwischenfazit

Als Abschluss zum Theorieteil der vorliegenden Masterarbeit werden im folgenden Zwischenfazit die wesentlichsten Erkenntnisse des theoretischen Rahmens zusammengefasst und im Hinblick auf die bevorstehende empirische Forschung verknüpft.

Im Rahmen des Forschungsstands konnte gezeigt werden, dass sich die kommunikationswissenschaftliche Forschung zu digitalen Spielen in Arbeiten zu Nutzungsmotiven, zur Darstellung von sozialer Realität und zur Wirkung digitaler Spiele einteilen lässt. In Bezug auf Geschlechterstereotype und die geschlechtsspezifische beziehungsweise androgyne Darstellung von Hauptcharakteren digitaler Spiele besteht aber eine Forschungslücke, die versucht wird, mit der vorliegenden Masterarbeit teilweise zu schließen.

Zunächst muss festgehalten werden, dass Geschlecht nicht, wie alltagstheoretisch oft angenommen, binär in männlich und weiblich codiert werden kann, da diese Einteilung auf sozialen Konstruktionen basiert (vgl. Ayaß 2008: 148). Tatsächlich sind bei jedem Menschen die Grenzen zwischen männlich und weiblich fließend (vgl. Bock 2010: 103). Die sozialen Zuschreibungen zu einem Geschlecht (Gender) werden in der Gesellschaft als biologische Gegebenheit betrachtet. Gender ist aber in Wirklichkeit eine soziale Konstruktion, die mit permanenter „Darstellungsarbeit“ (Villa 2011: 95) zusammenhängt und wird deshalb als „Doing Gender“ bezeichnet. Das gesellschaftlich vorherrschende System der Zweigeschlechtlichkeit wird durch die Darstellung in den Medien erhalten und permanent reproduziert. Diese Erkenntnisse bilden die Basis für die vorliegende Masterarbeit, die Zuschreibungen zu geschlechtsspezifisch (binär codierten) Hauptcharakteren und nicht eindeutig zuordenbaren Hauptcharakteren digitaler Spiele untersucht. Dabei wird auch auf Geschlechterstereotype Rücksicht genommen. Diese bestehen aus kulturell geteiltem Verständnis und individuellem Wissen über geschlechtstypische Charakteristika und sind nicht per se negativ (Eckes 2010: 178-179), sondern erfüllen Funktionen beispielsweise in Bezug auf Unsicherheits- und Komplexitätsreduktion.

Geschlechterstereotype stehen in einer wechselseitigen Beziehung mit Geschlechterrollen, mit denen durch normative Rollenerwartungen geschlechtsspezifische Anforderungen bezugnehmend auf Familie und Beruf gestellt werden (vgl. Eagly / Wood 2012: 465-467). Die Inhalte der Geschlechterstereotype können deskriptiv und präskriptiv sein. Die deskriptiven Elemente beschreiben, wie Männer und Frauen typischerweise sind, während die präskriptiven Elemente darauf Bezug nehmen, wie Männer und Frauen sich typischerweise verhalten sollen (vgl. Alfermann 1996: 31). In Bezug auf ihre Inhalte können Geschlechterstereotype in paternalistische, bewundernde, verachtende und neidvolle Geschlechterstereotype eingeteilt werden (vgl. Eckes 2010:182). Charakteristisch für Frauenstereotype ist, dass Frauen zugeschrieben wird, Gefühle zu zeigen, ein Sicherheitsbedürfnis zu haben, abhängig zu sein und den Wunsch nach einer Familie zu hegen. In Bezug auf die äußere Erscheinung ist charakteristisch für Frauenstereotype das Tragen von Schmuck, ein gepflegtes Äußeres und gestylte Haare. Charakteristisch für Männerstereotype ist im Gegensatz dazu, dass Männern zugeschrieben wird, dass sie nach Ansehen streben und ihren Beruf an erster Stelle sehen, kurze Haare und ein unauffälliges Äußeres haben (vgl. Eckes 1997: 120-147). Mit den im Bem Sex Role Inventory (BSRI) definierten maskulinen, femininen und neutralen Merkmalen können Geschlechterstereotype erfasst und die Geschlechtsrollenorientierung gemessen werden (vgl. Bem 1974: 156). Geschlechtstypische Personen haben Geschlechterstereotype eher in ihr Selbstkonzept übernommen als eher androgyne Personen (Bem 1974: 155). Androgynie bezeichnet die gemischte Ausprägung von typisch männlichen und typisch weiblichen physischen und psychischen Merkmalen. Androgyne Darstellungen tragen laut Dressler und Zink (2003) zur Verwischung von Unterschieden der Geschlechterrollen bei (vgl. Dressler / Zink 2003: 20) und verfolgen das Ziel, die binären Geschlechtergrenzen aufzuheben (vgl. Bock 2010: 103). Bei Personen, die nicht sofort eindeutig einem Geschlecht zugeordnet werden können, wird nach Anzeichen für eine eindeutige Zuordnung gesucht und hoher Interpretationsaufwand in Bezug auf sekundäre Geschlechtsmerkmale (wie beispielsweise Bartwuchs), Schmuck, die Kleidung und die Frisur betrieben. Diese uneindeutige Zuordenbarkeit und die Suche nach Artefakten, die für eines der beiden Geschlechter sprechen, wird als höchst unangenehm empfunden (vgl. Ayaß 2008: 146-147). Die geschlechtsspezifischen Rollenerwartungen an die Charaktere digitaler Spiele können mit der Gender-Schema-Theorie erklärt werden. Ein Gender-Schema ist die gedankliche Vorstellung zum Thema Gender, die mit dem gesamten Wissen einer Person verknüpft ist. Schemata lenken die Wahrnehmung der RezipientInnen so, dass ankommende Stimuli zum bestehenden Schema passen und in dieses eingeordnet werden können (vgl. Wilhelm 2015: 94). Durch den individuellen Charakter der Gender-Schemata weisen die RezipientInnen digitaler Spiele unterschiedliche

Gender-Schemata auf, was bedeutet, dass sie die Charaktere digitaler Spiele individuell unterschiedlich wahrnehmen.

In ihrer Rolle als Medien stellen digitale Spiele eine Sozialisationsinstanz dar (vgl. Grapenthin 2009: 162), vermitteln Werte (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2016: 46) und schaffen soziale Identifikation (vgl. Lackner 2014: 37 und Thimm, 2010: 7). Gemäß der Conflict Enculturations Theory werden bestehende gesellschaftliche Konflikte auf (digitale) Spiele übertragen (vgl. Lackner 2014: 153). Daraus kann abgeleitet werden, dass digitale Spiele die gesellschaftlich vorherrschende Problematik in Bezug auf Geschlechterstereotype aufgreifen. Im Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit wirft das die Frage auf, inwiefern Geschlechterstereotype durch androgyn dargestellte Hauptcharaktere aufgelöst werden können.

Wie bei den in Kapitel 2.3 beschriebenen Gender-Theorien spielt auch bei digitalen Spielen die Konstruktion von Wirklichkeit eine Rolle. Zapf (2009) geht davon aus, dass digitale Spiele in ihrer Rolle als Medien durch bewegte Bilder die Wirklichkeit simulieren, anstatt sie zu repräsentieren (vgl. Zapf 2009: 16). Ein wesentliches Kennzeichen von digitalen Spielen ist, dass in den Spielen kein reales Abbild der Welt gezeigt wird und somit die Wahrheit der Inhalte nicht hinterfragt wird, da die RezipientInnen stets wissen, dass es „um Mögliches, nicht um Wirkliches“ (Zapf 2009: 18) geht. Trotzdem haben digitale Spiele Einfluss auf die reale Welt und unsere Wirklichkeit (vgl. Zapf 2009: 18). Digitale Spiele finden zwar in einer fiktiven Welt statt (vgl. Zapf 2009: 16), können allerdings nicht immer eigene, geschlossene Systeme sein, sondern haben einen direkten Einfluss auf die reale Alltagswelt. Daher ist es wichtig, bei der Analyse von (digitalen) Spielen auch die soziale und kulturelle Makroebene zu berücksichtigen (vgl. Lackner 2014: 42). Konstruktion findet auch bei der Auswahl des Spielcharakters statt. Das Aussehen des Spielcharakters ist demnach eine „visuelle Konstruktion (...) sozialer Identitäten“ (Zapf 2009: 20). Die Charaktere digitaler Spiele weisen stabile oder flüchtige körperliche, psychische und soziale Eigenschaften auf (vgl. Schröter 2018: 111), werden in Bezug auf ihr Geschlecht häufig hyperritualisiert dargestellt (vgl. Ayaß 2008: 128-129) und bedienen sich dabei gängiger Geschlechterstereotype, indem weibliche Charaktere häufiger körperlich attraktiv, schwach, hilfsbedürftig und im Zusammenhang mit sexuellen Handlungen dargestellt werden (vgl. Klimmt 2009: 96-70). Männliche Charaktere werden hingegen häufiger „lebensnah“, „vorteilhaft“ und „positiv“ dargestellt (vgl. Grapenthin 2009: 183). Durch die Interaktivität digitaler Spiele weisen die Spielcharaktere ein hohes Identifikationspotential für die RezipientInnen auf (vgl. Grapenthin 2009: 162). Mit der Entscheidung für einen Spielcharakter nehmen die RezipientInnen die Geschlechtsrolle und -identität des Charakters an und können diese soziale Rolle spielerisch erproben. Wie

die RezipientInnen darüber, auch in Bezug auf Geschlechterstereotype, reflektieren, hängt von deren persönlicher Medien- und Sozialkompetenz ab (vgl. Zapf 2009: 25). Die hohe Identifikation mit Spielcharakteren sorgt dafür, dass diese die Identitäts- und Geschlechtskonstruktion der RezipientInnen beeinflussen (vgl. Richard / Zaremba 2005: 293).

Diese theoretischen Erkenntnisse dienen nun der Ableitung der Forschungsfragen und werden bei der Interpretation der Ergebnisse der vorliegenden Magisterarbeit berücksichtigt.

3 Forschungsfragen

Aus der theoretischen Rahmung der Magisterarbeit und der bestehenden Forschungslücke wurde die folgende übergeordnete Forschungsfrage abgeleitet: „Welche Unterschiede ergeben sich in den Zuschreibungen der RezipientInnen zu geschlechtstypisch dargestellten Charakteren und androgyn dargestellten Charakteren in digitalen Spielen?“

Diese übergeordnete Forschungsfrage wird mit folgenden weiteren Forschungsfragen konkretisiert.

Forschungsfrage 1: Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem typisch männlich dargestellten Charakter gemacht?

Forschungsfrage 2: Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem typisch weiblich dargestellten Charakter gemacht?

Forschungsfrage 3: Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem eher androgyn dargestellten Charakter gemacht?

Forschungsfrage 4: Inwiefern können androgyn dargestellte Hauptcharaktere zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen beitragen?

Bei den ersten drei Forschungsfragen werden die Variablen „Darstellung des Charakters“ (typisch männlich, typisch weiblich, eher androgyn) und die Variable „geschlechtsstereotype Zuschreibungen“ untersucht. Aufgrund von begrenzter Zeit und begrenzten Ressourcen im Rahmen der Magisterarbeit können die Zuschreibungen zwar erhoben werden, aber die Ergebnisse sind nur für die konkret gewählten Beispiele der Spielcharaktere (siehe 4.1.2) repräsentativ und nicht allgemein für typisch männlich, typisch weiblich oder androgyn dargestellte Charaktere gültig. Die Auswahl des Stimulusmaterials erfolgt unter anderem auf Basis einer Studie von Feist (2006), in der erhoben wurde, welche Gesichtsmerkmale die deutliche Unterscheidung der biologischen Geschlechter ermöglichen. Zu diesen Merkmalen zählen unter anderem der Gesamteindruck, die Haare, die Gesichtsform, der Mund und der Gesichtsausdruck (vgl. Feist 2006: 5).

Die Forschungsfragen eins, zwei und drei befassen sich mit den Unterschieden in den Zuschreibungen je nach Darstellung der Hauptcharaktere, während die vierte Forschungsfrage nach einer langfristig orientierten Perspektive der Problematik fragt. Hier wird in Bezug auf die Conflict Enculturations Theory von Sutton-Smith (1986) die Frage

aufgeworfen, inwiefern der bestehende, gesellschaftliche Konflikt von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen aufgegriffen wird und als Resultat daraus Charaktere eher androgyn dargestellt werden. Zur Beantwortung der vierten Forschungsfrage werden die Antworten auf die ersten drei Forschungsfragen sowie zusätzlich die Einschätzung eines Experten bzw. einer Expertin herangezogen.

4 Methode

Zur Beantwortung der in Kapitel 3 vorgestellten Forschungsfragen wird ein multimethodisches Forschungsdesign bestehend aus Gruppendiskussionen und einem Expertinneninterview durchgeführt. Im folgenden Kapitel werden die Methoden im Detail beschrieben, begründet, warum diese Methoden gewählt wurden und methodische Limitationen aufgegriffen.

4.1 Gruppendiskussion

Die Gruppendiskussion ist eine qualitative Forschungsmethode, die im Kontext eines interpretativen Forschungsparadigmas zu verorten ist. Mit Gruppendiskussionen wird angestrebt, subjektive Sinngebungsprozesse sowie das Verständnis einer symbolischen Wirklichkeit so gut als möglich zu rekonstruieren und das Alltagshandeln verständlicher zu machen (vgl. Kühn / Koschel 2011: 63). In der Sozialwissenschaft wird die Gruppendiskussion als ermittelndes Verfahren bezeichnet. Das bedeutet, dass das Erlangen von Informationen über die inhaltlichen Ergebnisse und die Generierung dieser Ergebnisse im Gruppenprozess im Fokus stehen (vgl. Lamnek / Krell 2016: 391).

Eine Gruppendiskussion ist ein Gespräch einer Gruppe von Untersuchungspersonen zu einem bestimmten Thema, das unter Laborbedingungen stattfindet. Die Methode kann flexibel an den jeweiligen Untersuchungsgegenstand, das Thema und die Erkenntnisabsichten angepasst werden. Das Gespräch wird von einem Diskussionsleiter/einer Diskussionsleiterin (ModeratorIn) geführt und zielt darauf ab, Informationen zu einem bestimmten Themenkomplex zu sammeln (vgl. Lamnek / Krell 2016: 384). Bei der Methode der Gruppendiskussion wird die Gruppe der Befragungspersonen als Medium betrachtet. Das heißt, dass in der Gruppendiskussion kollektive Orientierungen dargestellt werden, die über die Grenzen der Gruppensituation hinausgehen (vgl. Schäffer 2017: 347-348). Im Vordergrund steht dabei die Kommunikation zwischen den DiskutantInnen, da die Daten durch die Interaktion der einzelnen Gruppenmitglieder (Befragungspersonen) gewonnen werden (vgl. Mäder 2013: 25). Auf diese Weise können auch künstliche, nicht dem Alltag entsprechende Frage-Antwort-Sequenzen umgangen werden. Es soll viel eher zu alltäglichen, natürlichen Gesprächspassagen kommen, die das Miteinander der TeilnehmerInnen ins Zentrum stellen (vgl. Kühn / Koschel 2011: 36).

Methodisch weist die Gruppendiskussion viele Ähnlichkeiten zur Methode der Befragung auf. Ein wesentlicher Unterschied ist aber, dass im Gegensatz zur klassischen Befragung bei Gruppendiskussionen mehrere Personen gleichzeitig befragt werden (vgl. Lamnek / Krell 2016: 384).

4.1.1 Begründung für die Wahl der Methode der Gruppendiskussion

Die Erhebungsmethode der Gruppendiskussion bringt für die Beantwortung der Forschungsfragen der vorliegenden Masterarbeit zahlreiche Vorteile. Gruppendiskussionen werden häufig eingesetzt, um Wahrnehmungen und Einstellungen zu untersuchen (vgl. Kühn / Koschel 2011: 28). Daher eignet sich die Erhebungsmethode besonders gut, um zu erforschen, wie RezipientInnen von digitalen Spielen, die präsentieren Spielcharaktere wahrnehmen, welche geschlechtsspezifischen Zuschreibungen sie machen und welche Einstellungen zur Darstellung der Charaktere sie haben.

Die Methode der Gruppendiskussion wurde außerdem gewählt, weil die Untersuchungssituation in einer für die TeilnehmerInnen angenehmen Atmosphäre stattfindet. Das erhöht die Bereitschaft, mitzudiskutieren und sorgt für spontane Äußerungen (vgl. Lamnek / Krell 2016: 441). Die Gruppendiskussionen sollen einen Austausch und ein Gespräch von RezipientInnen von digitalen Spielen anregen, um diese zu motivieren, ihre Meinung zu vertreten. Durch das eher offene Format haben die Befragungspersonen die Möglichkeit, eigene Themen, Meinungen und Einstellungen zu äußern, die vorab im Untersuchungsdesign möglicherweise nicht bedacht wurden, aber für die RezipientInnen und die Forschung relevant sind. Ein weiterer Vorteil ist, dass durch die – im Vergleich zu anderen Befragungsmethoden – längere Dauer von Gruppendiskussionen auch latente Meinungen und Einstellungen sowie emotionale Hintergründe erfasst werden können. Das ist für das Thema der geplanten Masterarbeit insbesondere deshalb relevant, weil geschlechtsspezifische Zuschreibungen meist nicht bewusst passieren, sondern eher latent ablaufen und so besser erfasst werden können. Ein weiterer Vorteil ist, dass bei Gruppendiskussionen der Kontext, in dem Äußerungen getätigt werden, interpretiert und so auch die Veränderungen in Meinungen und Einstellungen erfasst werden können (vgl. Lamnek / Krell 2016: 441).

4.1.2 Erhebungsinstrument: Gesprächsleitfaden der Gruppendiskussion

Der Gesprächsleitfaden der Gruppendiskussionen wurde auf Basis der theoretischen Rahmung (siehe Kapitel 2) entwickelt und nach einem Pretest mit einem Nutzer digitaler Spiele adaptiert und gekürzt.

Für beide Gruppendiskussionen wird ein inhaltlich nahezu gleicher Leitfaden verwendet. Die Leitfäden unterscheiden sich im ersten Themenblock und in der Reihenfolge der Präsentation des Stimulusmaterials, um Ausstrahlungseffekte zu vermeiden. Im Folgenden wird die finale in den Gruppendiskussionen verwendete Version des Gesprächsleitfadens vorgestellt.

Der Gesprächsleitfaden (siehe Anhang I und II) besteht aus sechs inhaltstragenden Teilen und drei formalen Teilbereichen. Je Teilbereich wurde definiert, wie viel Zeit während

der Gruppendiskussion dafür in Anspruch genommen werden darf. Außerdem beinhaltet der Leitfaden einige Fragen, die nur gestellt werden, wenn es die Zeit zulässt oder die Fragen nicht ohnehin bereits beantwortet wurden. Die formalen Teile sind die Begrüßung, bei der den TeilnehmerInnen gedankt wird und diese über den Umgang mit ihren Daten informiert werden, der Abschluss und erneuter Dank sowie der Hinweis auf den soziodemografischen Fragebogen, bei dem die TeilnehmerInnen schriftlich nach Alter, Geschlecht, Spielhäufigkeit, Beruf und höchster abgeschlossener Ausbildung gefragt werden.

Der erste inhaltstragende Teil ist der Einstieg ins Thema, bei dem die TeilnehmerInnen sich an die Situation gewöhnen und bei einer gemeinsamen Aufgabe miteinander diskutieren sollen. Bei Gruppendiskussion A sieht der Leitfaden vor, dass die TeilnehmerInnen aufgefordert werden, gemeinsam einen männlichen Hauptcharakter für ein digitales Spiel aus dem Genre Action- oder Action-Adventure zu entwerfen. Dabei sollen sie sich genaue Merkmale zu Alter, Aussehen, Eigenschaften, Verhalten und Fähigkeiten überlegen. Die TeilnehmerInnen aus Gruppendiskussion B bekommen genau die gleiche Aufgabe, nur dass sie einen weiblichen Charakter entwickeln sollen. Mit Hilfe dieser ersten Frage sollen die präskriptiven Elemente von Geschlechterstereotypen zu Charakteren digitaler Spiele erhoben werden. Laut Alfermann (1996) und Eckes (2010) sind präskriptive Elemente von Geschlechterstereotypen traditionelle Annahmen darüber, welche Eigenschaften Männer und Frauen haben sollen und wie sie sich verhalten sollen. (vgl. Alfermann 1996: 31 und Eckes 2010: 178). Auf Basis der im Zuge dieser Aufgabe entworfenen Charaktere können Rückschlüsse darauf gezogen werden, wie ein männlicher bzw. weiblicher Spielcharakter aus Sicht der RezipientInnen sein sollte. In der Auswertung dieses Teils wird auch geprüft, ob von Eckes (1997) oder Bem (1974) definierte geschlechtsspezifische Persönlichkeitseigenschaften bzw. Geschlechterstereotype (siehe Kapitel 2.3.4) vorkommen.

In den folgenden inhaltstragenden Teilbereichen werden die Hauptcharaktere aus drei verschiedenen digitalen Spielen als Stimulusmaterial präsentiert. Das Stimulusmaterial ist ein wesentlicher Bestandteil des Leitfadens, da mit Hilfe der präsentierten Materialien Zuschreibungen abgefragt werden. Das gezeigte Material lehnt sich an die Forschungsfragen an und repräsentiert einen typisch männlichen, einen typisch weiblichen und einen eher androgyn dargestellten Hauptcharakter. Ob diese Geschlechtszuschreibungen tatsächlich von den RezipientInnen auch so erkannt werden, wird ebenfalls im Leitfaden erhoben. In den beiden Gruppendiskussionen wurde die Reihenfolge der Präsentation des Materials variiert, um Ausstrahlungseffekte zu vermeiden. So wurde in der ersten Gruppe zuerst der typisch männliche Charakter (N1 und N2), dann der typisch weibliche

Charakter (L1, L2 und L3) und zuletzt der eher androgyn dargestellte Charakter (E1 und E2) präsentiert und in der zweiten Gruppendiskussion erst der typisch weibliche (L1, L2 und L3), gefolgt vom eher androgyn dargestellten Charakter (E1 und E2) und zum Schluss das Stimulusmaterial vom typisch männlich dargestellten Charakter (N1 und N2) vorgelegt.

Zur ersten Forschungsfrage („Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem typisch männlich dargestellten Charakter gemacht?“) wird als Stimulusmaterial der männliche Charakter „Nathan Drake“ aus dem Action-Adventure-Spiel „Uncharted 4: A Thief’s End“ präsentiert. Er dient als Beispiel für einen typisch männlich dargestellten Charakter. Die Auswahl dieses Charakters als Stimulusmaterial für einen „typisch männlichen“ Charakter erfolgt aufgrund seines äußeren Erscheinungsbilds, das deutlich auf das biologische Geschlecht schließen lässt.



Abbildung 9: Stimulusmaterial Nathan (N1) (Sony Interactive Entertainment 2016, eigener Screenshot)



Abbildung 10: Stimulusmaterial Nathan (N2) (Sony Interactive Entertainment 2016, eigener Screenshot)

Feist (2006) führte eine Studie zur physischen Attraktivität androgyner Gesichter durch und erhob zunächst, welche Gesichtsmerkmale die deutliche Unterscheidung der biologischen Geschlechter ermöglichen. Zu diesen Merkmalen zählen unter anderem der Gesamteindruck, die Haare, die Gesichtsform, der Mund und der Gesichtsausdruck (vgl. Feist 2006: 5). So wurde die Auswahl von „Nathan Drake“ als Stimulusmaterial unter anderem auf Basis dieser äußerlichen Merkmale getroffen.

Für die zweite Forschungsfrage, die nach Zuschreibungen zu einem typisch weiblich dargestellten Charakter fragt, wird als Stimulusmaterial der weibliche Charakter „Lilith“ aus dem Action-Spiel „Borderlands 1“ präsentiert. Sie dient als Beispiel für einen typisch weiblich dargestellten Charakter. Diese Auswahl wurde ebenfalls anhand der äußerlich sichtbaren Merkmale des Spielcharakters in Bezug auf das biologische Geschlecht getroffen.



Abbildung 11: Stimulusmaterial Lilith (L1)
(2K Games 2009, eigener Screenshot)



Abbildung 12: Stimulusmaterial Lilith (L2)
(2K Games 2009, eigener Screenshot)



Abbildung 13: Stimulusmaterial Lilith (L3)
(2K Games 2009, eigener Screenshot)

Für die dritte Forschungsfrage („Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem eher androgyn dargestellten Charakter gemacht?“) wurde der eher androgyn dargestellte weibliche Charakter „Emily Kaldwin“ aus dem Action-Adventure-Spiel „Dishonored 2“ als Stimulusmaterial gewählt. Auch hier erfolgte die Auswahl nach optischen Merkmalen, von denen manche als männlich und manche als weiblich betrachtet werden können. Die Darstellung dieses Charakters erinnert an das Konzept der gender-blending-females von Devor. Zu gender-blending-females zählen

Personen mit weiblichem biologischem Geschlecht, die eher maskuline Merkmale aufweisen und daher sozial insofern als männlich angesehen werden, als sie den Status und die Privilegien von männlichen Mitgliedern der Gesellschaft haben (vgl. Devor 1987: 12).



Abbildung 14: Stimulusmaterial Emily (E1)
(Bethesda Softworks 2015 [online])

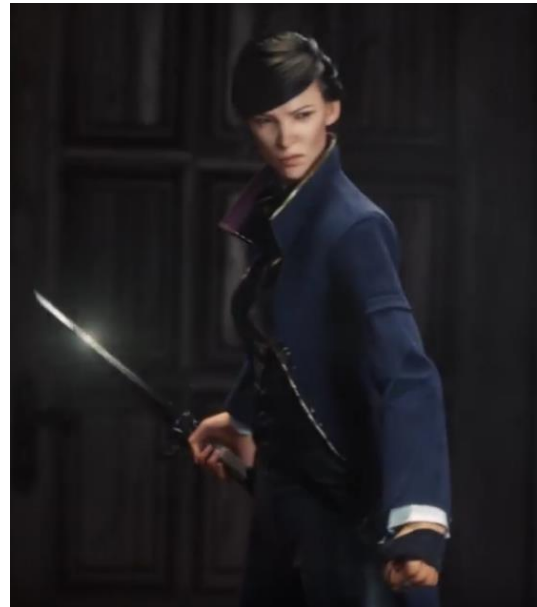


Abbildung 15: Stimulusmaterial Emily (E2)
(Bethesda Softworks 2015 [online])

Zu jedem dieser präsentierten Stimulusmaterialien sieht der Leitfaden zwei Fragenblöcke vor. Zunächst wird nach der Zuschreibung zum Grad der Männlichkeit bzw. Weiblichkeit des präsentierten Charakters gefragt. Die TeilnehmerInnen sollen anhand einer zehnstufigen Skala beurteilen, wie männlich bzw. weiblich der vorgestellte Spielcharakter auf sie wirkt. Nachdem alle TeilnehmerInnen ihre Bewertung aufgeschrieben haben, werden sie nach den Gründen für ihre Entscheidung gefragt, um zu erheben, welche äußerlichen Merkmale zur Beurteilung der Männlichkeit bzw. Weiblichkeit führen. Außerdem soll mit dieser Frage die Auswahl der Autorin von N1 und N2 für einen geschlechtstypisch männlichen, L1, L2 und L3 für einen geschlechtstypisch weiblichen und E1 und E2 für einen eher androgyn dargestellten Charakter bestätigt werden. Die Skala orientiert sich daran, dass – wie im Theorieteil festgestellt wurde – die binäre Einteilung von Geschlecht in männlich und weiblich auf einer sozialen Konstruktion basiert (vgl. Ayaß 2008: 148) und tatsächlich die Grenzen zwischen den Geschlechtern fließend sind (vgl. Bock 2010: 103). Im zweiten Fragenblock geht es um den Sozialcharakter, der den Spielcharakteren zugeschrieben wird. Unter dem Begriff Sozialcharakter sind die Handlungs- und Verhaltensformen sowie die Fähigkeiten und Eigenschaften von Personen zu verstehen (vgl. Gildemeister 1992: 221). Konkret werden die TeilnehmerInnen nach den

vermuteten Aufgaben des Charakters im Spiel und den Persönlichkeitseigenschaften befragt. Die Eigenschaften sollen die GruppendiskussionsteilnehmerInnen zunächst aufschreiben, damit insgesamt mehrere unterschiedliche Eigenschaften genannt werden und eine Diskussion darüber entsteht. Die genannten Zuschreibungen stehen für deskriptive Elemente von Geschlechterstereotypen, mit denen beschrieben wird, wie eine Person ist und werden anschließend mit den von Eckes (1997) und Bem (1974) definierten geschlechtsspezifischen Persönlichkeitseigenschaften bzw. Geschlechterstereotypen (siehe Kapitel 2.3.4) verglichen.

Im folgenden Teil des Gesprächsleitfadens sollen mit der Frage, welchen der vorgestellten Charaktere die TeilnehmerInnen am liebsten spielen würden, weitere Zuschreibungen zu den Spielcharakteren erhoben werden. Außerdem geht es hier in Anlehnung an Kapitel 2.4.5.1 (Identifikation und Geschlechtsidentität) darum, festzustellen, welchen Stellenwert die (Geschlechts-)Identifikation mit dem Charakter für die TeilnehmerInnen hat.

Der abschließende inhaltstragende Teil beschäftigt sich mit der Meinung der TeilnehmerInnen zur Darstellung der präsentierten Spielcharaktere und allgemein unrealistischen, idealisierten bzw. sexualisierten Darstellungen von Charakteren digitaler Spiele. Dabei soll im Hinblick auf die vierte Forschungsfrage auch hinterfragt werden, wie die SpielerInnen zu einer eher androgynen Darstellung von Charakteren stehen und ob sie meinen, dass diese zur Auflösung problematischer Darstellungen beitragen können.

4.1.3 TeilnehmerInnen

Die Auswahl der TeilnehmerInnen für Gruppendiskussionen kann je nach Ziel der Erhebung unterschiedlich erfolgen. Es können entweder homogene, künstliche Gruppen oder heterogene, natürliche Gruppen gebildet werden (vgl. Lamnek / Krell 2016: 407). In der vorliegenden Magisterarbeit werden die beiden Herangehensweisen kombiniert. Es handelt sich bei den Befragungspersonen insofern um eine homogene Gruppe, als sie ein bestimmtes Merkmal aufweisen, das essentiell für das Forschungsinteresse ist. Dieses Merkmal ist in diesem Fall, dass die Personen regelmäßig digitale Spiele aus den Genres Action, Adventure oder Action-Adventure spielen, aber die Spiele, aus denen das Stimulusmaterial stammt, nicht selbst spielen bzw. gespielt haben. Gleichzeitig wird aber auch darauf geachtet, dass die Befragungspersonen innerhalb dieser Gruppe möglichst heterogen sind, um SpielerInnen digitaler Spiele möglichst repräsentativ abzubilden und einzubeziehen. So wurde beispielsweise auf eine gleichmäßige Aufteilung der Befragungspersonen nach Geschlecht, Altersgruppen und Bildungsstand geachtet.

Zunächst wurde versucht, die GruppendiskussionsteilnehmerInnen über Vereine, Lokale, Medien und Organisationen, die österreichische SpielerInnen digitaler Spiele als Zielgruppe haben, zu rekrutieren. Dazu wurden Journalisten aus dem Games-Ressort der Tageszeitung „Der Standard“, die OrganisatorInnen der Spielemesse „Game City“, der Vorstand des eSport Verbands Österreich sowie die BetreiberInnen der eSports Bar „respawn“ per E-Mail kontaktiert und gebeten, den Aufruf zur Teilnahme an der Gruppendiskussion in ihrer Zielgruppe zu verbreiten. Nachdem die Autorin auf keine dieser E-Mails eine Rückmeldung erhielt, werden die GruppendiskussionsteilnehmerInnen aus dem erweiterten Bekanntenkreis der Autorin akquiriert. Dabei wird darauf geachtet, dass die TeilnehmerInnen einander nicht kennen und in keinem (engen) Verhältnis zur Autorin stehen. So konnten schlussendlich insgesamt 14 Personen (acht Männer und sechs Frauen) im Alter von 18 bis 33 Jahren im Rahmen von zwei Gruppendiskussionen befragt werden. Detaillierte Informationen zur Erhebungssituation und der Soziodemografie der einzelnen TeilnehmerInnen finden sich bei der Beschreibung der Auswertungsmethode (siehe Kapitel 4.1.4).

4.1.4 Auswertungsmethode

Die Gruppendiskussionen werden mit Bild- und Tonaufnahmen aufgezeichnet und anschließend mit Hilfe des Programms MAXQDA 2018 anhand von vorab definierten Regeln (siehe Anhang IX) transkribiert. Die Transkripte (siehe Anhang III und IV) werden mit der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring ausgewertet. Dabei wird das von Mayring definierten Ablaufmodell der Inhaltsanalyse (vgl. Mayring 2015: 54-64) angewandt und im Folgenden für die vorliegende Magisterarbeit erläutert.

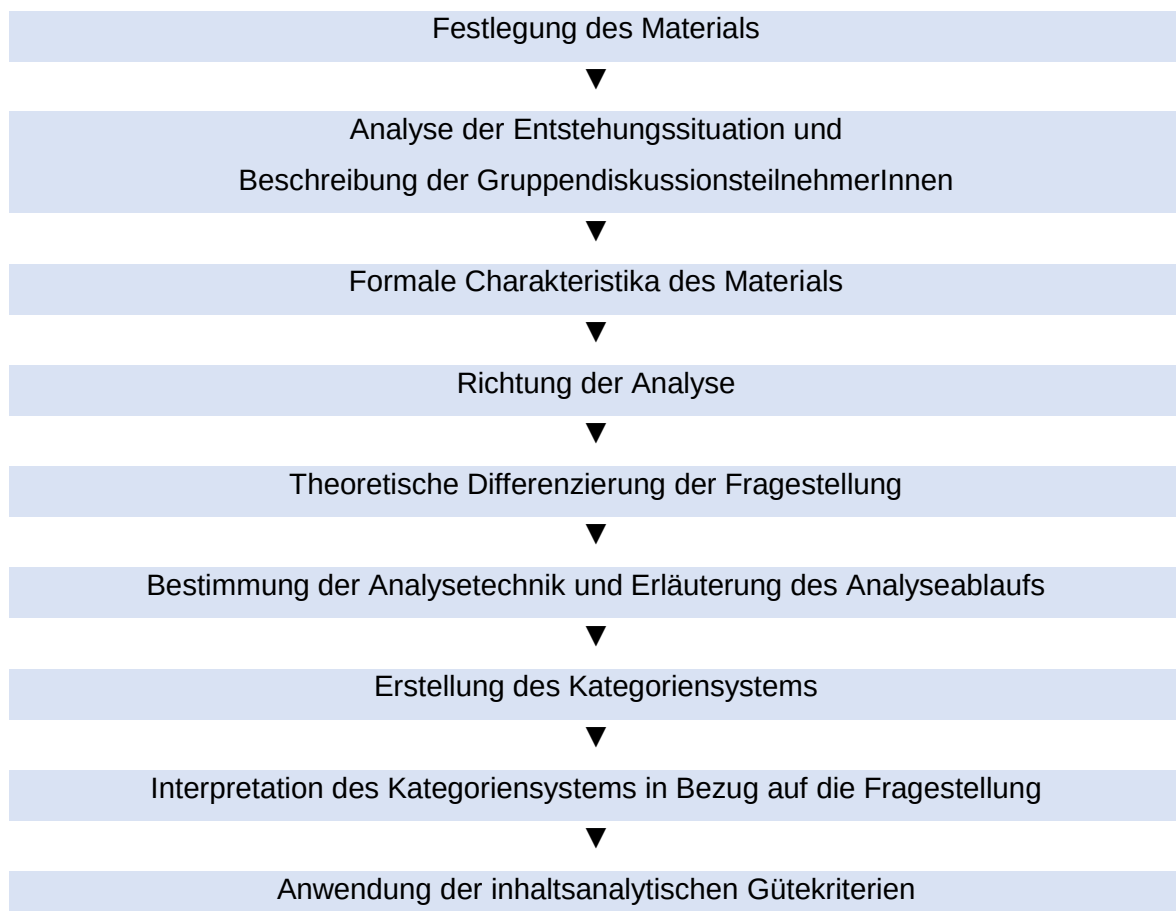


Abbildung 16: Inhaltsanalytisches Ablaufmodell (eigene Darstellung in Anlehnung an Mayring 2015: 62)

Der erste Schritt der qualitativen Inhaltsanalyse ist die Festlegung des Materials. Im Fall der vorliegenden Magisterarbeit stellen die Transkripte der beiden Gruppendiskussionen, das „sprachliche Material“ (Mayring 2015: 54), das der Analyse unterzogen wird, dar. Die Transkripte werden vollständig analysiert, aber nur die für die Forschungsfragen tatsächlich relevanten Passagen werden weiterverwendet und in Folge mit einer zusammenfassenden Inhaltsanalyse kodiert. Für die Beurteilungen von Männlichkeit bzw. Weiblichkeit

der präsentierten Spielcharaktere sollten die TeilnehmerInnen Zahlen auf Notizzettel schreiben. Die auf den Zetteln notierten Zahlen fließen ebenfalls in die Auswertung ein. Im nächsten Schritt gilt es, die Entstehungssituation des Materials zu analysieren. Im Fall der vorliegenden Magisterarbeit entstanden die Transkripte durch die Durchführung von zwei Gruppendiskussionen. Die Gruppendiskussionen fanden am 12. Mai 2018 in einem ruhigen, ungestörten Raum statt. Die erste Gruppendiskussion (A) dauerte eine Stunde und 25 Minuten und die zweite Diskussion (B) dauerte eine Stunde und 26 Minuten. Zusätzlich zu den TeilnehmerInnen und der Moderatorin war noch eine Beobachterin anwesend, die darauf achtete, dass die vorgesehene Zeit pro Themenbereich eingehalten wurde und Notizen über ihren Eindruck der Diskussion und relevante Aussagen machte. Die Rolle der Beobachterin wurde den TeilnehmerInnen erklärt. Diese hielt sich im Hintergrund auf, sodass die TeilnehmerInnen nicht durch ihre Anwesenheit gestört wurden. An beiden Diskussionen nahmen jeweils sieben Personen, die regelmäßig digitale Spiele spielen, teil. Dabei wurde darauf geachtet, dass die TeilnehmerInnen in Bezug auf ihre soziodemografischen Merkmale möglichst durchgemischt sind und die Spiele, aus denen das Stimulusmaterial stammt, nicht kennen. In beiden Gruppendiskussionen fanden sehr lebhafte, angeregte Diskussionen zwischen den TeilnehmerInnen statt, die meist aus Zeitgründen durch die Moderatorin eingegrenzt werden mussten, sodass jeder Themenbereich des Leitfadens behandelt werden konnte. In Gruppendiskussion A wurde aus Zeitmangel zwei von drei Mal auf das im Leitfaden vorgesehene Aufschreiben von Eigenschaften verzichtet, da die TeilnehmerInnen von sich aus ausreichend zugeschriebene Eigenschaften nannten.

Im Folgenden werden nun die TeilnehmerInnen der beiden Diskussionen anhand ihrer soziodemografischen Merkmale und ihrer Nutzungshäufigkeit digitaler Spiele beschrieben.

Person A1 ist weiblich und 31 Jahre alt. Sie ist Vollzeit-Angestellte und ihre höchste abgeschlossene Ausbildung ist die Matura. Sie nutzt fünf bis sechs Mal wöchentlich digitale Spiele.

Person A2 ist männlich und mit 33 Jahren der älteste Teilnehmer von Gruppendiskussion A. Er ist Vollzeit-Angestellter und hat als höchste abgeschlossene Ausbildung die Matura. Er spielt zwei bis vier Mal wöchentlich digitale Spiele.

Person A3 ist ebenfalls männlich und 25 Jahre alt. Er hat als höchste abgeschlossene Ausbildung die Matura und absolviert neben einer Vollzeit-Anstellung ein berufsbegleitendes Studium. Trotzdem ist seine Spielnutzungszeit mit mehr als drei Stunden täglich sehr hoch.

Person A4 ist weiblich und 21 Jahre alt. Ihre höchste abgeschlossene Ausbildung ist die Matura und sie befindet sich noch in einer Ausbildung. Die Spielnutzungszeit von A4 ist

mit mehr als drei Stunden pro Tag ebenfalls sehr hoch. Bei der Gruppendiskussion hat sie sich sehr ruhig verhalten und selbst wenig gesagt. Deshalb versuchte die Moderatorin häufig, die Teilnehmerin durch konkrete, offene Fragen in das Gespräch einzubringen.

Teilnehmerin A5 ist weiblich und 23 Jahre alt. Sie hat einen Hochschulabschluss und befindet sich weiterhin in Ausbildung. Sie nutzt zwei bis vier Mal wöchentlich digitale Spiele.

Person A6 ist männlich und 31 Jahre alt. Der Teilnehmer ist Vollzeit-Angestellter und hat als höchste abgeschlossene Ausbildung die Matura. Seine Häufigkeit in der Nutzung digitaler Spiele beläuft sich auf mehr als drei Stunden pro Tag.

Person A7 ist ebenfalls männlich und 23 Jahre alt. Er ist Vollzeit angestellt und seine höchste abgeschlossene Ausbildung ist eine Lehre. Er spielt täglich digitale Spiele, die Nutzungsdauer beträgt allerdings weniger als drei Stunden pro Tag.

Teilnehmer B1 ist männlich, 32 Jahre alt und arbeitet als Vollzeit-Angestellter. Seine höchste abgeschlossene Ausbildung ist eine Berufsbildende Mittlere Schule (BMS). Teilnehmer B1 spielt täglich mehr als drei Stunden digitale Spiele.

Person B2 ist weiblich und 24 Jahre alt. Sie ist Vollzeit-Angestellte und studiert berufsbegleitend. Ihre höchste abgeschlossene Ausbildung ist ein Hochschulstudium. Sie nutzt ein Mal pro Woche digitale Spiele.

Teilnehmer B3 ist männlich, 29 Jahre alt und arbeitet Vollzeit als Angestellter. Sein höchster Abschluss ist die Matura und er spielt täglich, aber weniger als drei Stunden pro Tag, digitale Spiele.

Person B4 ist männlich und 23 Jahre alt. Er ist derzeit Arbeit suchend und hat ein Kolleg abgeschlossen. Seine Spielnutzungshäufigkeit liegt bei zwei bis vier Mal wöchentlich.

Teilnehmerin B5 ist weiblich und 19 Jahre alt. Sie befindet sich noch in einer Ausbildung und ihr aktuell höchster Abschluss ist von einer Berufsbildenden Mittleren Schule (BMS). Sie nutzt zwei bis vier Mal pro Woche digitale Spiele.

Teilnehmerin B6 ist weiblich und 18 Jahre alt. Sie hat die Pflichtschule abgeschlossen und befindet sich in Ausbildung. Person B6 spielt ein Mal pro Woche digitale Spiele.

Person B7 ist männlich und zählt mit 33 Jahren zu den ältesten Teilnehmern der Gruppendiskussionen. Er hat einen Hochschulabschluss und ist selbstständig erwerbstätig. Teilnehmer B7 nutzt seltener als ein Mal wöchentlich digitale Spiele. Wie alle TeilnehmerInnen wurde auch dieser Teilnehmer vor der Gruppendiskussion gefragt, ob er die Spiele Uncharted 4: A Thief's End, Borderlands 1 und Dishonored 2 (Spiele, aus denen das Stimulusmaterial stammt) spielt oder gespielt hat. Er verneinte das im Vorabgespräch und wurde deshalb zur Gruppendiskussion eingeladen. Im Laufe der Gruppendiskussion stellte sich heraus, dass B7 | m | 33 Dishonored 2 doch gespielt hat (B 453). Daraufhin

wurde er von der Autorin gebeten, sich nicht an der Diskussion über das Stimulusmaterial aus diesem Spiel zu beteiligen.

Einen Überblick über alle TeilnehmerInnen der Gruppendiskussionen bietet Abbildung 17.

TeilnehmerInnen Gruppendiskussionen A und B						
TN-Nr	Geschlecht	Alter	Häufigkeit	Beruf	Ausbildung	Codierung Transkript/Auswertung
A1	w	31	5-6 Mal pro Woche	Angestellte (VZ)	Matura	A1 w 31
A2	m	33	2-4 Mal pro Woche	Angestellter (VZ)	Matura	A2 m 33
A3	m	25	tägl. mehr als 3 Std.	Angestellter (VZ) + Student	Matura	A3 m 25
A4	w	21	tägl. mehr als 3 Std.	Ausbildung	Matura	A4 w 21
A5	w	23	2-4 Mal pro Woche	Ausbildung	Hochschule	A5 w 23
A6	m	31	tägl. mehr als 3 Std.	Angestellter (VZ)	Matura	A6 m 31
A7	m	23	tägl. Weniger als 3 Std.	Angestellter (VZ)	Lehre	A7 m 23
B1	m	32	tägl. mehr als 3 Std.	Angestellter (VZ)	BMS	B1 m 32
B2	w	24	1 Mal pro Woche	Angestellte (VZ) + Studentin	Hochschule	B2 w 24
B3	m	29	tägl. Weniger als 3 Std.	Angestellter (VZ)	Matura	B3 m 29
B4	m	23	2-4 Mal pro Woche	ohne Beschäftigung / Arbeit suchend	Kolleg	B4 m 23
B5	w	19	2-4 Mal pro Woche	Ausbildung	BMS	B5 w 19
B6	w	18	1 Mal pro Woche	Ausbildung	Pflichtschule	B6 w 18
B7	m	33	seltener als 1 Mal pro Woche	selbstständig	Hochschule	B7 m 33

Abbildung 17: Überblick TeilnehmerInnen Gruppendiskussion A und B

Zu den formalen Charakteristika des Materials ist festzuhalten, dass es sich um von der Autorin angefertigte Transkripte der Gruppendiskussionen handelt. Diese beinhalten das Gesagte der TeilnehmerInnen sowie zusätzlich Anmerkungen, wenn Sprechpausen gemacht oder gelacht wurde.

In Bezug auf die Richtung der Analyse ist vorgesehen, aus den bei den Gruppendiskussionen entstandenen Transkripten Rückschlüsse auf die Einstellungen und Meinungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen zu ziehen.

Dies geht mit der theoretischen Differenzierung der Fragestellung einher. Mayring betont, dass die qualitative Inhaltsanalyse auf den konkreten Forschungsgegenstand ausgerichtet und für die Forschungsfrage angemessen sein muss (vgl. Mayring 2015: 131). Die Forschungsfragen, die es mit Hilfe der empirischen Methode zu beantworten gilt, wurden aus der theoretischen Rahmung der vorliegenden Magisterarbeit abgeleitet. Konkret wird im Rahmen der qualitativen Inhaltsanalyse der Gruppendiskussionstranskripte untersucht, welche Zuschreibungen SpielerInnen digitaler Spiele zu geschlechtstypisch dargestellten und eher geschlechtsneutral dargestellten Charakteren digitaler Spiele machen (siehe Kapitel 3 Forschungsfragen). Auch in der Interpretation der Ergebnisse wird ein Bezug zur Theorie hergestellt.

Für die vorliegende Magisterarbeit ist die zusammenfassende Analysetechnik geeignet, da sich im Material viele Informationen und Aussagen befinden, die nicht in konkretem

Zusammenhang mit den Forschungsfragen stehen. Bei der zusammenfassenden Inhaltsanalyse geht es um die Reduktion des Materials, um wesentliche Inhalte zu erkennen. Der Ablauf der zusammenfassenden Vorgehensweise wurde in Anlehnung an das Ablaufmodell für zusammenfassende Inhaltsanalysen von Mayring (2015) für die vorliegende Masterarbeit folgendermaßen definiert (vgl. Mayring 2015: 70):

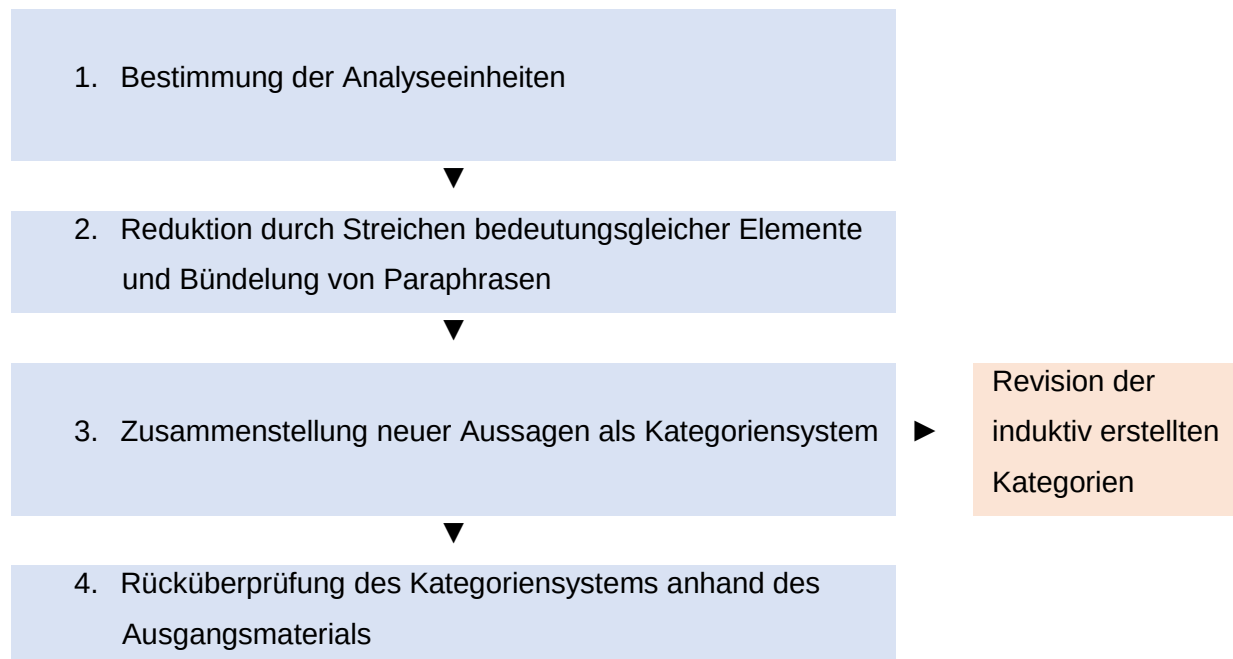


Abbildung 18: Ablauf der zusammenfassenden Analyseschritte zur Auswertung der Gruppendiskussionen

Der erste Schritt, die Bestimmung der Analyseeinheiten, erfolgt unter Berücksichtigung der übergeordneten sowie der untergeordneten Forschungsfragen (siehe Kapitel 3). Die kleinste Einheit kann hier ein Wort darstellen, die größtmögliche Analyseeinheit ist eine vollständige, zusammenhängende Aussage eines Gruppendiskussionsteilnehmers bzw. einer Gruppendiskussionsteilnehmerin. Die erste Paraphrasierung wird bereits durch die Bestimmung der Analyseeinheiten vorgenommen, da Passagen aus dem Transkript nur dann als Analyseeinheit übernommen werden, wenn sie inhaltstragend sind. Laut Mayring ist diese Vorgehensweise bei großen Textmengen, bei denen das Paraphrasieren zu zeitaufwändig wäre, zulässig (vgl. Mayring 2015: 71).

Im zweiten Schritt werden die Analyseeinheiten zusammengefasst und reduziert, indem bedeutungsgleiche Elemente gestrichen und ähnliche Paraphrasen gebündelt werden. Der dritte Schritt im Ablaufmodell für die zusammenfassende Inhaltsanalyse sieht die Erstellung eines Kategoriensystems durch die Zusammenstellung neuer Aussagen vor. Dabei wird eine induktive Kategorienbildung vorgenommen. Dabei werden die

Kategorien direkt aus dem Material abgeleitet, ohne Bezug auf vorab formulierte Theoriekonzepte zu nehmen (vgl. Mayring 2015: 85).

Nachdem ein Teil des Materials mit dem Ablaufmodell der zusammenfassenden Inhaltsanalyse bearbeitet wurde und nur noch wenige neue Kategorien gebildet werden müssen, wird das aufgestellte Kategoriensystem überprüft. Bei dieser Revision wird berücksichtigt, ob die Kategorien zum Ziel der Analyse passen und die Auswahl sowie das gewählte Abstraktionsniveau passend sind (vgl. Mayring 2015: 87). Im Fall der vorliegenden Magisterarbeit wurde die Revision nach circa 50 % des Materials durchgeführt. Das Ergebnis war, dass die bis zu diesem Zeitpunkt gebildeten Kategorien passend waren und die Auswahl der Analyseeinheiten für die Beantwortung der Forschungsfragen geeignet war.

Der finale Schritt der Rücküberprüfung des Kategoriensystems anhand des Ausgangsmaterials ist insbesondere in Bezug auf die Repräsentativität der Analyse sowie auf die Gütekriterien wichtig und wurde ebenfalls gewissenhaft durchgeführt.

Die Anwendung des oben beschriebenen Ablaufmodells für die qualitative Inhaltsanalyse der vorliegenden Magisterarbeit ist in Anhang V ersichtlich. So kann die Entstehung des Kategoriensystems transparent verfolgt werden.

Nach der zusammenfassenden Inhaltsanalyse und der Erstellung des Kategoriensystems wird das Kategoriensystem im Sinne der Forschungsfrage in Kapitel 5 (Ergebnisse) interpretiert (vgl. Mayring 2015: 87).

Der abschließende Schritt des allgemeinen Ablaufmodells von Inhaltsanalysen nach Mayring ist die Anwendung der Gütekriterien. Die Interkoderreliabilität stellt bei der vorliegenden Magisterarbeit eine methodische Limitation dar, da sie aufgrund der Tatsache, dass die Forscherin alleine gearbeitet hat, nicht überprüft werden kann. Es wurde aber versucht, eine Intrakoderreliabilität herzustellen, indem die Autorin das Material nach der Erstellung des Kategoriensystems bei der Rücküberprüfung erneut einer kritischen Analyse unterzog, um sicherzustellen, dass alle Analyseeinheiten richtig kodiert wurden und das aufgestellte Kategoriensystem dem Ziel der empirischen Forschung entspricht.

4.2 Expertinneninterview

Das Expertinneninterview wird im Zuge der vorliegenden Magisterarbeit als ergänzende Methode der qualitativen Sozialforschung gewählt.

Dabei werden ExpertInnen als „Lieferanten von Informationen“ (Kaiser 2014: 2) befragt. ExpertInnen sind demnach laut Bogner et al. (2014) Personen, „die sich – ausgehend von einem spezifischen Praxis- oder Erfahrungswissen (...) – die Möglichkeit geschaffen haben, mit ihren Deutungen das konkrete Handlungsfeld sinnhaft und handlungsleitend

für Andere zu strukturieren“ (Bogner et al. 2014: 13). Das bedeutet, dass sich ExpertInnen durch Reflexivität, Kohärenz und praxisnahes Wissen auszeichnen (vgl. Bogner et al. 2014: 14). Mit dem systematisierenden ExpertInneninterview, das sich für die vorliegende Magisterarbeit als ergänzende Methode eignet, soll das Sachwissen einer Expertin zum Forschungsthema umfassend erhoben werden. Sachwissen ist für die Befragungsperson jederzeit reflexiv abrufbar und kann deshalb direkt mit einem Leitfaden abgefragt werden (vgl. Bogner et al. 2014: 24-25). Die Aufgabe der interviewenden Person besteht darin, das Gespräch so zu steuern, dass die erwarteten Informationen tatsächlich generiert werden können (vgl. Kaiser 2014: 2). Durch das systematisierende Interview mit Hilfe eines Leitfadens können bestehende Forschungslücken geschlossen werden (vgl. Bogner et al. 2014: 24-25).

Für qualitative ExpertInneninterviews können nicht dieselben Gütekriterien wie für quantitative Forschungsprozesse gelten, da die Inhalte noch interpretativ erschlossen werden müssen und beispielsweise durch spezifische Rollenerwartungen in der Interviewsituation bei unterschiedlichen InterviewerInnen desselben Experten bzw. derselben Expertin unterschiedliche Ergebnisse zu erwarten sind (vgl. Bogner et al. 2014: 92-93). Bogner et al. (2014) betonen daher die Relevanz, als ForscherIn transparent offenzulegen, wie man zu Interpretationen und Ergebnissen aus ExpertInneninterviews kommt. Das bedeutet, dass der Erhebungs- und Auswertungsprozess nachvollziehbar dargestellt werden muss (vgl. Bogner et al. 2014: 93).

4.2.1 Begründung für die Wahl der Methode des Expertinneninterviews

Ein leitfadengestütztes, qualitatives Expertinneninterview wird als zusätzliche Methode zur Gruppendiskussion gewählt, um die Ergebnisse zu validieren und die Meinung einer Expertin zum Thema „Geschlechterstereotype und Androgynität in digitalen Spielen“ einzuholen. Insbesondere die vierte Forschungsfrage kann nicht ohne die Perspektive von einer fachlich kompetenten Person beantwortet werden. Der größte Vorteil hierbei ist, dass ExpertInnen Praxis- und Handlungswissen haben und ihr Wissen damit nicht allein aus systematisiertem, zugänglichen Fachwissen haben (vgl. Lamnek / Krell 2016: 687).

Im Fall der vorliegenden Magisterarbeit stellt die Expertin eine zur „Zielgruppe komplementäre Handlungseinheit“ (Lamnek / Krell 2016: 688) dar. Das bedeutet, dass die Expertin aus der Games-Industrie kommt und ihre Perspektive der Perspektive der RezipientInnen, die in den Gruppendiskussionen erhoben wird, gegenüber steht. So werden beide Perspektiven einbezogen und die Validität der Magisterarbeit erhöht. Besonders die Form des systematisierenden ExpertInneninterviews bietet sich hier an, da durch die Befragung der Expertin die im Rahmen der Gruppendiskussion offen gebliebenen oder

entstandenen Fragen durch das spezifische Wissen der Expertin beantwortet werden können (vgl. Bogner et al. 2014: 24).

4.2.2 Erhebungsinstrument: Gesprächsleitfaden des Expertinneninterviews

Um das Wissen der Expertin systematisiert abzufragen, wurde auf Basis der Ergebnisse der Gruppendiskussionen und der vierten Forschungsfrage ein Gesprächsleitfaden erstellt. Dieser gliedert sich in folgende vier inhaltstragende Teile: Zunächst wird die Einschätzung der Expertin zu den bisherigen Forschungsergebnissen abgefragt, danach wird das Thema Geschlechterstereotype im Design von Spielcharakteren erhoben, bevor die geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren thematisiert und die Perspektive der Expertin zum Thema Geschlecht im Game-Design der Zukunft erhoben wird.

Zu Beginn sieht der Gesprächsleitfaden eine Begrüßung der Expertin sowie eine allgemeine Einführung zum Thema der Masterarbeit und einen Überblick der bis zum Zeitpunkt des Expertinneninterviews durchgeführten Forschung vor.

Im Themenblock zur Einschätzung der bisherigen Forschungsergebnisse wird zunächst gefragt, welche (äußeren) Merkmale im Game-Design gesetzt werden, um Spielcharaktere geschlechtstypisch männlich beziehungsweise geschlechtstypisch weiblich darzustellen. Im Zuge dessen werden, nach den zunächst offen gestellten Fragen, die Ergebnisse der Gruppendiskussionen für besonders männliche und besonders weibliche Merkmale von Spielcharakteren vorgestellt und gefragt, ob diese Merkmale im Game-Design bewusst berücksichtigt werden. Die Antworten auf diese Fragen sollen der Erhebung von präskriptiven Geschlechterstereotypen aus Sicht der Game-Designerin dienen. Daraufhin wird die Expertin mit dem Stimulusmaterial der Gruppendiskussionen (siehe 4.1.2) und einigen Eigenschaften und Verhaltensweisen, die den jeweiligen Spielcharakteren zugeschrieben wurden, konfrontiert. Die folgende Frage befasst sich damit, welche Gründe die Expertin für die eher negativen Zuschreibungen der SpielerInnen zu den weiblichen Charakteren vermutet. Mit Hilfe dieser Frage wird nicht nur nach einer Erklärung für die eher negativen Eigenschaftszuschreibungen der RezipientInnen gesucht, sondern auch gleichzeitig erhoben, wie die Expertin die geschlechtstypisch dargestellten Spielcharaktere und den eher androgyn dargestellten Charakter wahrnimmt.

Der zweite Themenbereich dient dazu, zu erfragen, inwiefern die Themen „Geschlecht“ und „Geschlechterstereotype“ beim Game-Design selbst sowie allgemein in der Gaming-Branche thematisiert werden. Auf Basis der Ergebnisse der Gruppendiskussionen wird hinterfragt, welchen Einfluss die Zielgruppe auf die Darstellung von Geschlecht in digitalen Spielen hat. Dabei soll unter anderem der Frage nachgegangen werden, ob sich das

Design weiblicher Charaktere aufgrund höherer Erwartungen der RezipientInnen als schwieriger gestaltet.

Der folgende Themenbereich befasst sich mit der Meinung der Expertin zu geschlechtsneutralen Darstellung von Charakteren digitaler Spiele zur Auflösung von Geschlechterstereotypen. Dabei wird hinterfragt, welche Auswirkungen, Vor- und Nachteile eine eher androgyne Darstellung von Spielcharakteren mit sich bringen könnte und wie die eher abwehrende Haltung der befragten SpielerInnen eingeordnet wird.

Der abschließende Themenbereich des Leitfadens behandelt die Zukunftsperspektive zum Umgang mit Geschlechterstereotypen im Game-Design. Dabei soll einerseits erfasst werden, wie sich das Charakter-Design und Spiele im Allgemeinen in Bezug auf geschlechtsspezifische Darstellungen entwickeln werden und andererseits geht es darum zu erheben, welchen Einfluss technische Entwicklungen auf die Darstellung von Geschlecht in digitalen Spielen haben könnten.

4.2.3 Die Expertin

Als Expertin wurde die Game-Designerin Daniela Etzinger befragt. Sie arbeitet als Spiel-Designerin beim Entwicklungsstudio „Purple Lamp Studios“ in Wien und begann ihre Karriere als Programmiererin. Die Purple Lamp Studios sind ein Anfang 2018 in Wien gegründetes Game-Studio mit 30 MitarbeiterInnen, das sich auf die Entwicklung von PC- und Konsolenspielen in den Genres Strategie, Management und Simulation fokussiert.

Daniela Etzinger wurde bewusst als Expertin ausgewählt, da sie ihre Expertise zur Thematik Gaming und Gender bereits in öffentlichen Podiumsdiskussionen, beispielsweise in der vom Verein HeforShe Vienna organisierten Diskussion: „Gaming Girls - Sexismus in der Gamingszene“ im Juni 2018, einbrachte.

Daniela Etzinger spielt auch in ihrer Freizeit häufig digitale Spiele und kann so neben ihrem beruflichen Wissen als Game-Designerin auch ihre Erfahrungen als Nutzerin digitaler Spiele in das Expertinneninterview einbringen.

4.2.4 Auswertungsmethode

Das Expertinneninterview wird mit einer Tonaufnahme aufgezeichnet und anschließend mit Hilfe des Programms MAXQDA 2018 anhand von vorab definierten Regeln (siehe Anhang IX) transkribiert. Das Transkript (siehe Anhang VII) wird mit der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring ausgewertet. Bogner et al. (2014) stellen fest, dass sich für systematisierende ExpertInneninterviews eine Auswertung mit einer qualitativen Inhaltsanalyse anbietet, da der Fokus der Auswertung auf der Gewinnung von Information steht (vgl. Bogner et al. 2014: 72). Bei der Auswertung des Expertinneninterviews wird das von Mayring definierte Ablaufmodell der Inhaltsanalyse

(vgl. Mayring 2015: 54-64) angewandt und im Folgenden für die vorliegende Magisterarbeit erläutert.



Abbildung 19: Inhaltsanalytisches Ablaufmodell (eigene Darstellung in Anlehnung an Mayring 2015: 62)

Der erste Schritt der qualitativen Inhaltsanalyse ist die Festlegung des Materials. Bei der Auswertung des Expertinneninterviews liegt das Transkript des Gesprächs als sprachliches Material vor. Das Transkript wurde vollständig analysiert, aber nur die inhaltstragenden, tatsächlich relevanten Passagen werden im Rahmen der zusammenfassenden Inhaltsanalyse weiter kodiert.

Der nächste Schritt des Ablaufmodells sieht vor, die Entstehungssituation des Materials zu analysieren. Im Fall der vorliegenden Magisterarbeit entstand das Transkript aus einem am 2. Juli 2018 durchgeführten Expertinneninterview. Das Interview fand in einem Besprechungsraum der Purple Lamp Studios in Wien statt und dauerte knapp 43 Minuten. Im Raum waren ausschließlich die interviewte Game-Designerin, Daniela Etzinger, und die Interviewerin, sodass das Gespräch ungestört stattfinden konnte und die Expertin nicht ablenkt war.

Zu den formalen Charakteristika des analysierten Materials ist festzuhalten, dass es sich um ein von der Autorin der Magisterarbeit angefertigtes Transkript des

Expertinneninterviews handelt. Das Transkript behandelt alles im Interview Gesagte und zusätzlich Anmerkungen, wenn Sprechpausen gemacht oder gelacht wurde.

In Bezug auf die Richtung der Analyse ist vorgesehen, aus dem Transkript des Expertinneninterviews die Meinung und Einstellung der Game-Designerin in Bezug auf die Ergebnisse der Gruppendiskussionen und ihre Perspektive zu androgyn dargestellten Spielcharakteren zu erheben. Dies geht mit der theoretischen Differenzierung der Fragestellung einher. Mayring (2015) betont, dass die qualitative Inhaltsanalyse auf den konkreten Forschungsgegenstand ausgerichtet und für die Forschungsfrage angemessen sein muss (vgl. Mayring 2015: 131). Die Forschungsfragen, die es mit Hilfe der empirischen Methode zu beantworten gilt, wurden aus der theoretischen Rahmung der vorliegenden Masterarbeit abgeleitet. Mit der qualitativen Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews soll die Beantwortung der in Kapitel 3 vorgestellten Forschungsfragen 1 bis 3 unterstützt werden. Der Fokus der qualitativen Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews liegt aber auf der Beantwortung der vierten Forschungsfrage, die sich damit befasst, inwiefern geschlechtsneutralere Darstellungen von Hauptcharakteren zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen beitragen können.

Für das Transkript des Expertinneninterviews ist die zusammenfassende Analysetechnik geeignet, da sich im Material auch Passagen befinden, die sich nicht auf die Forschungsfragen beziehen. Der Ablauf der zusammenfassenden Vorgehensweise bei der Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews wurde in Anlehnung an das Ablaufmodell für zusammenfassende Inhaltanalysen von Mayring (2015) für die vorliegende Masterarbeit folgendermaßen definiert (vgl. Mayring 2015: 70):

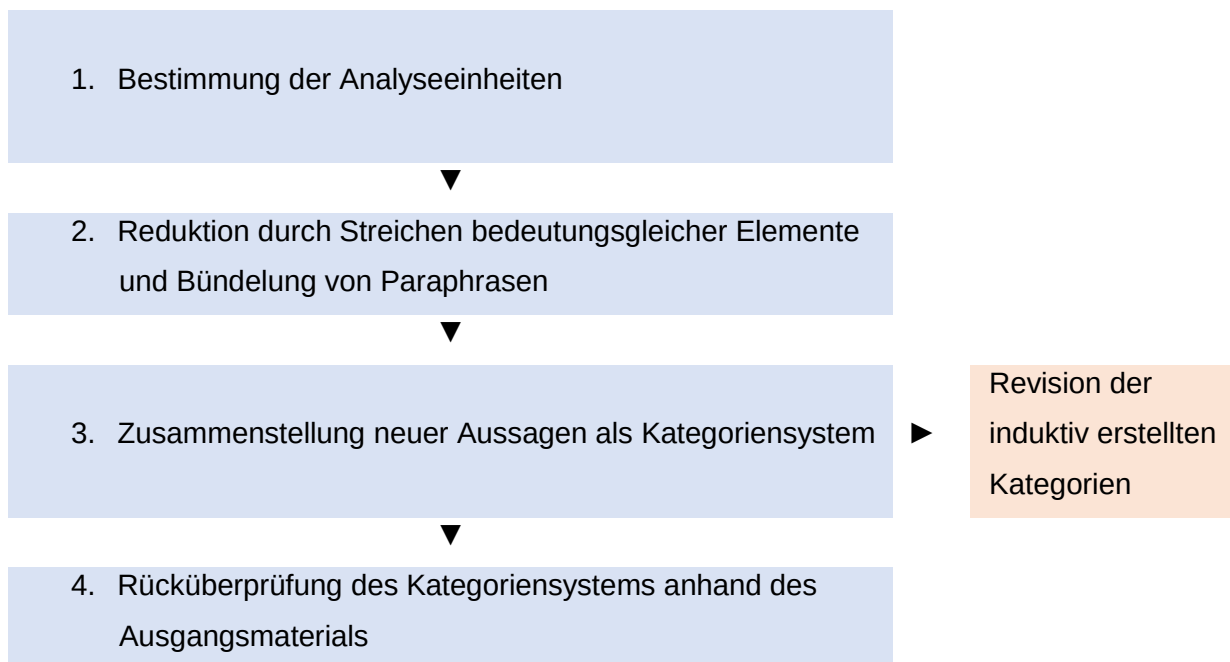


Abbildung 20: Ablauf der zusammenfassenden Analyseschritte zur Auswertung des Expertinneninterviews

Bei der qualitativen Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews werden zunächst die Analyseeinheiten aus dem zur Verfügung stehenden Material unter Berücksichtigung der Forschungsfragen bestimmt. Im nächsten Schritt werden bedeutungsgleiche Phrasen gestrichen und so eine reduzierende Bündelung von Paraphrasen vorgenommen. Im dritten Schritt werden aus dem analysierten Material heraus neue Aussagen als Kategoriensystem zusammengestellt.

Nach der Analyse von ungefähr 70 % des Materials wurden die induktiv erstellten Kategorien überprüft. Dabei wurden kleine Änderungen vorgenommen, anhand derer das komplette Material einer erneuten Analyse unterzogen wurde.

Der letzte Analyseschritt ist die Rücküberprüfung des erstellten Kategoriensystems mit Hilfe des Ausgangsmaterials. In diesem Schritt wurden keine Änderungen mehr an den induktiv erstellten Kategorien vorgenommen.

Nach der zusammenfassenden Inhaltsanalyse und der Erstellung des Kategoriensystems wird das Kategoriensystem in Kapitel 5 (Ergebnisse) der vorliegenden Magisterarbeit interpretiert (vgl. Mayring 2015: 87).

Der abschließende Schritt des allgemeinen Ablaufmodells von Inhaltsanalysen nach Mayring ist die Anwendung von Gütekriterien. Die Interkoderreliabilität stellt bei der vorliegenden Magisterarbeit eine methodische Limitation dar, da sie aufgrund der Tatsache, dass die Forscherin alleine gearbeitet hat, nicht überprüft werden konnte. Jedoch wurde darauf geachtet, eine Intracoderreliabilität herzustellen, indem die Autorin das Material nach der Erstellung des Kategoriensystems bei der Rücküberprüfung des Kategoriensystems einer erneuten kritischen Analyse unterzog, um sicherzustellen, dass alle Analyseeinheiten passend kodiert wurden und das aufgestellte Kategoriensystem dem Ziel der empirischen Forschung entspricht.

Zur Nachvollziehbarkeit ist die durchgeführte qualitative Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews im Anhang VIII der vorliegenden Magisterarbeit integriert.

4.3 Methodische Limitationen

Limitationen beziehungsweise Herausforderungen, die sich bei der Methode der Gruppendiskussion ergeben, können einerseits bei der Entwicklung des Leitfadens und bei der Auswahl des Stimulusmaterials entstehen und andererseits bei der Diskussion selbst auftreten (vgl. Lamnek / Krell 2016: 417). Im Fall der vorliegenden Magisterarbeit wurde diesen Limitationen entgegengewirkt, indem der Gesprächsleitfaden aus der theoretischen Rahmung abgeleitet und an die Forschungsfragen angepasst wurde und das Stimulusmaterial anhand bestimmter geschlechtsspezifischer Merkmale ausgewählt wurde. Die Wahl des Stimulusmaterials, die nicht losgelöst von den persönlichen Eindrücken und der Wahrnehmung der Autorin passieren kann, wurde im Rahmen der Gruppendis-

kussion mit der Abfrage der Wahrnehmung der TeilnehmerInnen überprüft. Bei der Gruppendiskussion selbst kann sich die Problematik von sogenannten Schweigern und Vielrednern ergeben. Um dies zu umgehen, machte sich die Autorin vorab mit den Techniken zum Umgang mit derartigen TeilnehmerInnen vertraut und setzte diese bewusst ein. Ein Beispiel dafür ist der Umgang mit Befragungsperson A4 | w | 21, die von sich aus sehr wenig sagte und durch folgendes aktives Nachfragen der Moderatorin in die Diskussion einbezogen wurde: „Moderatorin: (zu A4 | w | 21) Fangen wir mit dir vielleicht mal an, du hast noch so wenig gesagt, was hast du für Eigenschaften aufgeschrieben und warum kommt dir das so vor?“ (A 371)

In Bezug auf leitfadenbasierte Expertinneninterviews ergibt sich als methodische Limitation, dass diese aus Sicht der qualitativen Sozialforschung häufig als zu standardisiert angesehen werden, da sie sich durch den Leitfaden zu sehr auf ein Thema fokussieren und somit dem qualitativen Anspruch der Offenheit nicht gerecht werden können (vgl. Bogner et al. 2014: 3). Da in der vorliegenden Magisterarbeit das Expertinneninterview eine ergänzende Methode zur Gruppendiskussion ist, muss mit Hilfe des Leitfadens vorrangig auf die Themen der Gruppendiskussion eingegangen werden. Die Autorin berücksichtigt durch offen gehaltene Fragen im Leitfaden den Anspruch der Offenheit und stellt dadurch sicher, dass die Expertin nicht in großem Ausmaß beeinflusst wird. Eine weitere Limitation von ExpertInneninterviews ist, dass die ExpertInnen nur aufgrund von Zuschreibungen der ForscherInnen im Rahmen ihres Forschungsinteresses als ExpertInnen bezeichnet werden und objektiv betrachtet, keine ExpertInnen sind (vgl. Bogner et al. 2014: 11). Diese methodische Einschränkung wurde durch eine präzise Auswahl der Expertin auf Basis des Forschungsinteresses einerseits und der sozialen Repräsentativität der Expertin andererseits aufgegriffen.

In Bezug auf die sowohl bei den Gruppendiskussionen als auch im Expertinneninterview verwendete Auswertungsmethode ergibt sich als Limitation, dass am Forschungsprozess die Autorin der vorliegenden Arbeit als einzige Forscherin beteiligt war und so keine Inter-coder-reliabilitätsprüfung durchgeführt werden kann. Dadurch kann es insbesondere bei der Methode der zusammenfassenden qualitativen Inhaltsanalyse zu methodischen Limitationen kommen. Dies wurde durch eine Intra-coder-reliabilitätsprüfung, bei der die Autorin die Inhaltsanalysen nach deren Durchführung erneut kritisch überprüft hat, aufgegriffen. Dabei wurde mit Hilfe des Ausgangsmaterials einerseits überprüft, ob keine der inhaltstragenden Passagen vergessen wurden, ob die induktiv aufgestellten Kategorien geeignet sind und ob das Analysematerial bei erneuter Analyse wieder so zusammengefasst und kodiert werden würde.

5 Ergebnisse

Die im folgenden Kapitel vorgestellten Ergebnisse basieren auf der Auswertung der Gruppendiskussionen A und B und der Auswertung des Expertinneninterviews mit Daniela Etzinger. Sowohl die Gruppendiskussionen als auch das ExpertInneninterview wurden mit Hilfe der qualitativen Inhaltsanalyse (siehe Anhang V und Anhang VIII) ausgewertet.

Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse aus den Bereichen Charakter-Design und Geschlecht, Zuschreibungen zu den geschlechtstypisch männlich, geschlechtstypisch weiblichen und androgyn dargestellten Charakteren, (geschlechtsspezifische) Identifikation mit Spielcharakteren, sexualisierte und idealisierte Darstellungen und geschlechtsspezifische vs. androgyne Darstellungen vorgestellt.

Die Ergebnisbereiche beinhalten jeweils sowohl die Wahrnehmung der SpielerInnen aus den Gruppendiskussionen, die Expertinnen-Meinung von der befragten Game-Designerin und eine analytische Interpretation in Bezug auf den Theorieteil der vorliegenden Masterarbeit.

Zum Ende des Kapitels werden die wesentlichen Ergebnisse zusammengefasst und diskutiert, bevor die Forschungsfragen beantwortet werden können.

Den Abschluss dieses Kapitels bildet die kritische Auseinandersetzung mit den Ergebnissen, um deren Limitationen aufzuzeigen.

5.1 Charakter-Design und Geschlecht

Laut der interviewten Expertin wird das Thema „Geschlecht“ im Game-Design sowohl bei der Erstellung von Spielen als auch bei der Entwicklung von Spielcharakteren thematisiert.

Bei der Erstellung digitaler Spiele beeinflusst das Geschlecht der Zielgruppe des geplanten Spiels, den Stil des Spiels und die Farbwahl. Sind beispielsweise Männer die Zielgruppe, werden die vorkommenden weiblichen Charaktere sehr weiblich, kurvig und leicht bekleidet dargestellt. Spiele mit weiblicher Zielgruppe setzen auf einen anderen Stil und setzen beispielsweise Pastellfarben, rosarot und Glitzer in der Gestaltung des Spiels ein (vgl. D.E., E 44).

Bei der Entwicklung der Spielcharaktere digitaler Spiele spielt das Geschlecht des Charakters und die damit verbundene Darstellung eine entscheidende Rolle. Grundsätzlich steht im Game-Design die Story rund um einen starken Hauptcharakter im Mittelpunkt. Das Aussehen, die Eigenschaften sowie das Geschlecht des Spielcharakters werden an das Setting beziehungsweise die Story des Spiels angepasst. Das Design von Spielcharakteren folgt folgendem Ablauf: Zunächst entwickeln die Game-DesignerInnen die Story

sowie die Eigenschaften des Hauptcharakters. Dabei haben sie „immer schon ein Bild im Kopf“ (D.E., E 70), das an den Artist, der sich um die grafische Umsetzung kümmert, kommuniziert wird. Trotzdem wird versucht, den Artists möglichst viel Freiheit in der Gestaltung zu lassen. Aus den Vorschlägen des Artists wird schließlich nach zahlreichen Anpassungen das Aussehen des Charakters erstellt (vgl. D.E., E 70).

Je nach Spiel können die NutzerInnen nicht entscheiden, ob sie einen männlichen oder weiblichen Hauptcharakter spielen möchten, zwischen einem männlichen oder weiblichen Charakter wählen oder das Aussehen des Charakters vollständig individualisieren. Die Expertin merkt an, dass ihr auffällt, dass bei AAA-Titeln verstärkt darauf gesetzt wird, dass die SpielerInnen zwischen gleichwertigen männlichen und weiblichen Spielcharakteren wählen können (vgl. D.E., E 12). AAA-Titel sind digitale Blockbuster-Spiele, in deren Entwicklung und Vermarktung mehrere Millionen Dollar gesteckt werden (vgl. Freyermuth, 2015: 97).

In der vorliegenden Magisterarbeit wurde das Stimulusmaterial aus Spielen gewählt, die weder eine Auswahl zwischen gleichwertigen männlichen und weiblichen Hauptcharakteren zulassen, noch eine Individualisierung der Charaktere ermöglichen. Beim Design von Charakteren derartiger Spiele ist es laut der Expertin besonders wichtig, dass der Charakter positive Eigenschaften, die sich Frauen wünschen und positive Eigenschaften, die sich Männer wünschen, vereint (vgl. D.E., E 92). Diese Wünsche spiegeln sich in den präskriptiven Geschlechterstereotypen, die zum Aussehen und den Eigenschaften männlicher und weiblicher Spielcharaktere gemacht werden wider.

5.1.1 Präskriptive Geschlechterstereotype zu männlichen Spielcharakteren

Die Ergebnisse zu präskriptiven Geschlechterstereotypen, die zu männlichen Spielcharakteren vorherrschen, entstehen hauptsächlich auf Basis der Äußerungen der TeilnehmerInnen aus Gruppendiskussion A und der Game-Designerin Daniela Etzinger. Die TeilnehmerInnen der Gruppendiskussion A hatten die Aufgabe, einen männlichen Charakter für ein Action- bzw. Action-Adventure-Spiel zu erstellen. Auf Basis des dabei entworfenen Charakters können Rückschlüsse darauf gezogen werden, wie ein männlicher Spielcharakter aus Sicht der RezipientInnen sein sollte.

Männliche Charaktere aus Spielen dieses Genres werden aus Sicht der SpielerInnen häufig in Bezug auf ihr Äußeres sehr einheitlich gestaltet und weisen kaum Vielfalt beziehungsweise Unterschiede auf. Es gäbe „einen festen Kern, wo die meisten Charaktere angesiedelt sind“ (A3 | m | 25, A 1064). Männliche Spielcharaktere sollen für einen männlichen Actionspiel-Charakter typische Kleidung in Form eines figurbetonten Shirts

mit oben geöffneten Knöpfen, bei dem die Muskeln sichtbar sind, tragen. Der Körperbau des männlichen Charakters soll nicht übertrieben muskulös, aber athletisch sein.

In Bezug auf die Haarfarbe werden männliche Spielcharaktere mit schwarzen, (dunkel)braunen oder roten Haaren erwartet. Dies deckt sich mit den in Kapitel 2.4.5.2 (Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren) vorgestellten Ergebnissen von Grapenthin (2009), die festgestellt hat, dass 62,5 % der männlichen Hauptcharaktere dunkle Haare haben (vgl. Grapenthin 2009: 169-176). Blonde Haare werden von den SpielerInnen abgelehnt, da diese Haarfarbe bei Männern eher mit Surfen als mit Action verbunden wird. Damit einher geht, dass auch bei der Hautfarbe helle Haut nur von einem Teilnehmer vorgeschlagen wird und von den anderen SpielerInnen lateinamerikanisches oder dunkelhäutiges Aussehen bevorzugt wird, da diese „viel mehr Badass“ (A1 | w | 31, A 127) seien.

Die TeilnehmerInnen erwarten beim von ihnen erstellten Charakter keine Gesichtshaarung in Form eines Bartes. Lediglich eine Teilnehmerin schlägt einen im Laufe des Spiels wachsenden Dreitagebart vor.

Ein typisch männlicher Hauptcharakter eines Action- oder Action-Adventure-Spiels soll also aus Sicht der SpielerInnen in Bezug auf sein Äußeres athletisch, dunkelhaarig und eher dunkelhäutig sein und keinen Bart haben.

Die Game-Designerin, Daniela Etzinger, setzt in der Entwicklung männlicher Charaktere auf Muskeln und Narben, um den Charakter männlicher und mordlustiger wirken zu lassen und eine Geschichte hinter dem Charakter zu erzählen. Auch härtere Gesichtszüge werden als Merkmal für männliche Spielcharaktere eingesetzt. Dieser präskriptive Geschlechterstereotyp zeigt sich auch in den Zuschreibungen, die die GruppendiskussionsteilnehmerInnen zum Geschlecht des präsentierten Spielcharakters E1 und E2 machen, da für die SpielerInnen die harten Gesichtszüge des Charakters männlich wirken.

Im Rahmen der Aufgabe, einen männlichen Charakter zu erstellen, entwickeln die TeilnehmerInnen auch eine Geschichte rund um den Charakter. Dieser sei auf einer Studentenreise und muss seine KollegInnen retten. Dabei entwickelt er sich im Laufe des Spiels vom Außenseiter der Gruppe zum Helden. Die SpielerInnen schreiben dem männlichen Charakter zu, dass er humorvoll ist und dadurch versucht, seine Unsicherheit zu überspielen. Der männliche Charakter soll entweder von Beginn des Spiels an sympathisch sein oder sich im Laufe des Spiels zu einer sympathischen Persönlichkeit entwickeln. Außerdem wird er als intelligent und erfahren eingeschätzt, aber diese Eigenschaften werden ihm häufig aufgrund seiner humorvollen und bescheidenen Art nicht zugetraut.

Zu den präskriptiven Geschlechterstereotypen zu den Eigenschaften von männlichen Spielcharakteren lässt sich festhalten, dass die SpielerInnen einen humorvollen, intelligenten und (im Laufe des Spiels) sympathischen Charakter erwarten.

Die Inhalte präskriptiver Geschlechterstereotype für männliche Spielcharaktere zeigen sich auch in den Zuschreibungen, die zur Männlichkeit des präsentierten männlichen Charakters (N1 und N2) gemacht wurden. Als deutliches Merkmal für die Männlichkeit von N1 und N2 werden sein durchtrainierter Körper und die Waffe wahrgenommen. Punkteabzüge bei der zugeschriebenen Männlichkeit von N1 und N2 haben die TeilnehmerInnen gegeben, weil ihnen der Charakter zu schön und zu wenig „aufgepumpt“ (A7 | m | 23, A 269) muskulös vorkommt. N1 und N2 würde als noch männlicher beurteilt werden, wenn er härtere Gesichtszüge, einen unfreundlichen, bösen Gesichtsausdruck, Schrammen, Narben, dunkle Haare und einen Bart hätte. Die Game-Designerin Daniela Etzinger sieht das ähnlich, indem sie beschreibt, dass im Game-Design von männlichen Charakteren bewusst auf Muskeln, Narben und einen harten Gesichtsausdruck gesetzt wird. Waffen verwendet sie hingegen nicht als Merkmal, um einen Charakter männlicher wirken zu lassen, obwohl Waffen gesellschaftlich eher männlich konnotiert sind, werden besonders bei AAA-Titeln die gleichen Waffen für männliche und weibliche Charaktere eingesetzt (vgl. D.E., E 12).

In Bezug auf die von Eckes (1997) definierten Geschlechterstereotype zu Persönlichkeitseigenschaften, Werten, offenem Verhalten und der äußeren Erscheinung von Männern und Frauen findet sich der von den GruppendiskussionsteilnehmerInnen entworfene männliche Charakter nicht in den männlichen Stereotypen wieder. Am ehesten lassen sich dem Charakter die weiblichen Stereotype „gepflegtes Äußeres“ und „besitzt Ausstrahlung“ zuordnen. Aus der Liste der geschlechtsspezifischen Persönlichkeitseigenschaften von Bem (1974) lassen sich dem entworfenen Charakter die männlichen Items athletisch (athletic) und risikobereit (willing to take risks) und die neutralen Items hilfsbereit (helpful) und sympathisch (likeable) zuordnen.

Das zeigt, dass sich die präskriptiven Geschlechterstereotype zu männlichen Spielcharakteren in den Geschlechterstereotypen aus der Prozentschätzmethode von Eckes (1977) nicht in der männlichen Kategorie wiederfinden, aber in Bems Auflistung (1974) zu den maskulinen und neutralen Items zuordnenbar sind.

5.1.2 Präskriptive Geschlechterstereotype zu weiblichen Spielcharakteren

Die folgenden Ergebnisse zu präskriptiven Geschlechterstereotypen zu weiblichen Spielcharakteren entstehen hauptsächlich auf Basis der Äußerungen der TeilnehmerInnen aus Gruppendiskussion B und den Anmerkungen der befragten Game-Designerin zu diesen Äußerungen. Die GruppendiskussionsteilnehmerInnen der Gruppendiskussion B hatten die Aufgabe, einen weiblichen Hauptcharakter für ein Action- bzw. Action-Adventure-Spiel zu entwickeln. Auf Basis des im Zuge dessen entworfenen Charakters können Rückschlüsse darauf gezogen werden, wie ein weiblicher Spielcharakter aus Sicht der RezipientInnen sein sollte.

Weiblichen Spielcharakteren wird eine vielfältigere Darstellung zugeschrieben als ihren männlichen Pendanten. Dadurch entsteht bei weiblichen Charakteren häufig eine Auswahl aus Charakteren mit unterschiedlichen Eigenschaften, dabei sei aber der Grat zwischen einem interessanten und nervigen Charakter sehr schmal. Eine Teilnehmerin (A1 w | 31, A 1072) merkt an, dass die Ansprüche und Erwartungen an weibliche Charaktere höher sind als an männliche. Die Darstellung weiblicher Charaktere sei laut einem Teilnehmer (B1 | m | 33, B 92) stark von der Zielgruppe des Spiels abhängig. So führe beispielsweise eine jüngere, männliche Zielgruppe zu einer sexualisierten Darstellung weiblicher Charaktere.

Diese Einschätzung wird von der Game-Designerin, Daniela Etzinger, mehrfach bestätigt. Sie schreibt der Zielgruppe von Spielen allgemein zu, einen starken Einfluss auf das Charakterdesign zu haben: „Wenn es zum Beispiel ein Spiel ist, das jetzt nur für Männer ist, dann kann man sich gut vorstellen, dass die Frauen halt eher sehr weiblich sind, viele Kurven, eher weniger an.“ (D.E., E 44). Ebenfalls bei Spielen mit (junger) männlicher Zielgruppe wird darauf geachtet, dass „die Frauen möglichst schöne Silhouetten haben, damit es ansprechender ist, ja fürs männliche Geschlecht“ (D.E., E 20). Zudem lässt sich beobachten, dass diese Spiele auch ein klischeehaftes Rollenbild vermitteln (vgl. D.E., E 58).

Die TeilnehmerInnen der Gruppendiskussion B schlagen als Setting für einen weiblichen Charakter vor, dass der weibliche Hauptcharakter über einen längeren Zeitraum begleitet werden soll. Ob und inwiefern der Charakter dabei altern soll, sorgt für Uneinigkeit der TeilnehmerInnen. Ein Teilnehmer (B3 | m | 29, B 62) definiert 40 Jahre als Höchstalter, da danach die Fitness abnimmt. In Bezug auf die körperlichen Merkmale einigen sich die GruppendiskussionsteilnehmerInnen darauf, dass der weibliche Hauptcharakter sportlich, fit, kräftig und schlank ist und der Charakter gut laufen, klettern, turnen und

kämpfen kann. Bei den präskriptiven Geschlechterstereotypen zu weiblichen Spielcharakteren zeigt sich, dass der Charakter hellhäutig sein soll. Nur eine Teilnehmerin (B6 | w | 18, B 145) schlägt lateinamerikanisches Aussehen für den weiblichen Charakter vor. Die Haare des vorgeschlagenen weiblichen Charakters sollen sich im Laufe des Spiels im Hinblick auf Frisur und Farbe verändern und im Zuge des Alterungsprozesses auch grau werden und ausfallen.

Ein typisch weiblicher Hauptcharakter eines Action- oder Action-Adventure-Spiels soll also laut den SpielerInnen in Bezug auf sein Äußeres schlank, athletisch und eher hellhäutig sein. Die Game-Designerin Daniela Etzinger achtet bei der Darstellung weiblicher Charaktere darauf, dass deren Aussehen und Kleidung weiblich ist, aber mit geschlechtsspezifischen körperlichen Merkmalen, wie Brüsten, nicht übertrieben wird. Sie betont, dass es wichtig ist, dass das Aussehen des Charakters zum Setting des Spiels passt.

Zu den Eigenschaften, die der weibliche Spielcharakter haben sollte nennen die TeilnehmerInnen der Gruppendiskussion Furchtlosigkeit und Intelligenz. Eine Teilnehmerin (B2 | w | 24, B 157) merkt an, dass der Charakter auch Schwächen haben sollte, um ihn menschlich wirken zu lassen. Ob sie dies bei der Erstellung eines männlichen Charakters auch als wichtig erachtet hätte, bleibt offen. Als Spezialfähigkeiten werden dem weiblichen Charakter Magie, erweiterte Sinneswahrnehmungen oder Telekinese zugeordnet. Diese übersinnlichen Fähigkeiten lassen darauf schließen, dass die SpielerInnen davon ausgehen, dass ein weiblicher Charakter in einem Action- oder Action-Adventure-Spiel nicht durch Stärke gewinnen kann, sondern auf übersinnliche Kräfte zurückgreifen muss. Ein Teilnehmer (B1 | m | 32, B 116) meint bei einem weiblichen Charakter müsste durch eine besondere Fähigkeit gerechtfertigt werden, warum diese Person der Hauptcharakter ist und nicht beispielsweise ihr Bruder. Daraus kann abgeleitet werden, dass der Einsatz von weiblichen Charakteren (noch) nicht zur Gewohnheit für den Spieler geworden ist und für ihn erklärt werden muss, was der weibliche Charakter Besonderes kann, dass er überhaupt – statt wie gewohnt einem männlichen Spielcharakter – als Hauptcharakter für das Spiel gewählt wurde.

In der Geschichte, die die TeilnehmerInnen für den weiblichen Spielcharakter vorschlagen, kommt der von Eckes (1997) definierte Frauenstereotyp der Familienbezogenheit und des Sicherheitsbedürfnisses vor. Ein Teilnehmer (B4 | m | 23, B 160) schlägt vor, dass im Spiel die Familie des weiblichen Hauptcharakters stirbt und sie Rache nimmt. Ein anderer Teilnehmer (B1 | m | 32) bringt ebenfalls den Aspekt der Familie in die

Gruppendiskussion ein, indem er sich für ein Setting ausspricht, in dem die Familie als sicherer Rückzugsort gilt, während der Hauptcharakter versucht, die Welt zu retten.

Die Inhalte präskriptiver Geschlechterstereotype für weibliche Spielcharaktere zeigen sich auch in den Zuschreibungen, die zur Weiblichkeit eines weiblichen Charakters des Stimulusmaterials (L1, L2 und L3) gemacht wurden. Abzüge bei der Bewertung der Weiblichkeit des Charakters L1, L2 und L3 ergaben sich durch die kurzen Haare, die Waffe, die Muskeln, die Tätowierungen sowie eine maskuline Ausstrahlung. Wie bereits bei den präskriptiven Geschlechterstereotypen zu männlichen Charakteren erkannt wurde, zeigt sich auch hier, dass Waffen und Muskeln als maskuline Merkmale angesehen werden. Die Expertin meint diesbezüglich, dass Waffen zwar gesellschaftlich nicht als typisch weibliches Merkmal gelten, aber im Game-Design trotzdem bei weiblichen und männlichen Charakteren eingesetzt werden. Daher gelten Waffen für sie nicht als geschlechtsspezifisches Merkmal (vgl. D.E., E 12).

L1, L2 und L3 würde von den SpielerInnen noch weiblicher wahrgenommen werden, hätte sie lange, blonde Haare und würde ein Kleid tragen. Diese Merkmale sind neben den Beurteilungen eines Charakters als „schön“ (B7 | m | 33, B 646) und „sexy“ (B7 | m | 33, B 646) weitere eindeutige Erkennungsmerkmale für Weiblichkeit.

Auch aus den Zuschreibungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen zum Stimulusmaterial E1 und E2 können präskriptive Geschlechterstereotype für weibliche Spielcharaktere abgeleitet werden. So zeigt sich, dass weibliche Charaktere weibliche oder zumindest Kleidung, die „verweiblicht“ (B1 | m | 32, B 415) wurde, tragen sollten, um weiblicher zu wirken.

In der Diskussion darüber, wie ein weiblicher Hauptcharakter sein sollte, kommen zwei von Eckes (1997) definierte charakteristische Merkmale für weibliche Geschlechterstereotype vor. Die Frauenstereotype „Wunsch nach einer Familie“ und „Bedürfnis nach Sicherheit“ zeigen sich im beschriebenen Setting für einen weiblichen Charakter. Aus der Liste der männlichen, weiblichen und androgynen Persönlichkeitseigenschaften von Bem (1974) werden in Bezug auf die präskriptiven Geschlechterstereotype zu weiblichen Spielcharakteren mit der Bezeichnung als sportlich („athletic“) und furchtlos („willing to take risks“) zwei Items aus der Kategorie der männlichen Eigenschaften genannt.

5.2 Zuschreibungen zum geschlechtstypisch männlich dargestellten

Charakter

Im folgenden Kapitel werden die Zuschreibungen, die zum geschlechtstypisch männlich dargestellten Charakter (N1 und N2) im Rahmen der Gruppendiskussionen von NutzerInnen digitaler Spiele gemacht wurden, vorgestellt sowie mit der Einschätzung der befragten Expertin und den Erkenntnissen aus dem theoretischen Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit verknüpft. Die Ergebnisse zu diesem Bereich werden in Zuschreibungen zum Geschlecht, zum Aussehen, zu Rolle und Aufgaben im Spiel sowie zu Eigenschaften und Verhaltensweisen unterteilt.

5.2.1 Zugeschriebenes Geschlecht

Bei der Frage nach der wahrgenommenen Männlichkeit des Charakters N1 und N2 fiel den TeilnehmerInnen die Entscheidung und Zuordnung grundsätzlich leicht. Ein Teilnehmer (A3 | m | 25, A 238 und A 240) wirft die Frage auf, wie Männlichkeit definiert wird und meint: „Ich dachte immer, das wär so eine Null-Eins-Geschichte.“ (A3 | m | 25, A 240). Mit dieser Aussage wird die im Kapitel 2.3 (Gender Theorien) ausführlich beschriebene gesellschaftlich vorherrschende binäre Codierung von Geschlecht deutlich sichtbar.

Die Bewertungen zur Männlichkeit von N1 und N2 liegen zwischen sechs Punkten und zehn Punkten. Somit wird der Charakter von den SpielerInnen als überdurchschnittlich männlich wahrgenommen, was die Auswahl des Stimulusmaterials von N1 und N2 als geschlechtstypisch männlich dargestellten Charakter legitimiert.

5.2.2 Zuschreibungen zum Aussehen

Zum Aussehen des geschlechtstypisch männlichen Charakters werden unterschiedliche allgemeine Zuschreibungen getätigt. So wird ihm beispielsweise von mehreren TeilnehmerInnen beider Gruppendiskussionen aufgrund seines gepflegt wirkenden, attraktiven Äußeren zugeschrieben, wohlhabend beziehungsweise ein Model zu sein. Diese Zuschreibung zum Äußeren von N1 und N2 teilt auch die Game-Designerin Daniela Etzinger, die meint, dass er aussieht „wie so ein typischer Schauspieler aus einem Actionfilm, so ein Schönling“. Laut der Expertin wirkt der Charakter, als wäre er aufgrund seiner Attraktivität bei Frauen beliebt (vgl. D.E., E 32). Obwohl die Zielgruppe des Spiels laut Daniela Etzinger Männer sind, kann sie sich vorstellen, dass durch die Attraktivität des Hauptcharakters versucht wird, weibliche Spielerinnen anzusprechen (vgl. D.E., E 44). Eine Teilnehmerin (B5 | w | 19, B 697) bezeichnet das Aussehen von N1 und N2 als „Naturbursche vom Land“, der gut mit den Händen arbeiten kann, da er durchtrainiert ist.

Das Gesicht von N1 und N2 wird als weniger männlich wahrgenommen, weil es weich, schön, glatt, rund und lieb wirkt. Auch die mangelnden Verletzungen und Narben sowie ein zu freundlicher Gesichtsausdruck lassen den Charakter für die TeilnehmerInnen weniger männlich wirken. Ein Teilnehmer (B7 | m | 33, B 639) meint, es gibt keinen Zusammenhang zwischen Männlichkeit und Verletzungen, indem er sagt: „Ich find auch unverletzte Männer männlich“ (B7 | m | 33, B 639). Die Game-Designerin Daniela Etzinger meint, dass Narben bei Charakteren eingesetzt werden, um sie mordlustiger wirken zu lassen und um eine Geschichte hinter dem Charakter zu erzählen (vgl. D.E., E 10).

Zum Aussehen des männlichen Charakters fällt den TeilnehmerInnen außerdem eine mangelnde Gesichtsbehaarung auf. N1 und N2 wirke „zu glatt rasiert“ (A3 | m | 25, A 298). Zur Körperbehaarung fallen den SpielerInnen außerdem die unrasierten Brusthaare sowie die gezupften Augenbrauen auf.

Bei den geschlechtsspezifische Zuschreibungen zum Aussehen des männlichen Charakters zeigt sich außerdem – wie bei den präskriptiven Geschlechterstereotypen für männliche Spielcharaktere (siehe 5.1.1) – dass blonde Haare nicht als männlich angesehen werden. Der kurze „Militärhaarschnitt“ (A3 | m | 25, A 265) wird als passend bezeichnet.

Die Kleidung von N1 und N2 wird als eindeutiges geschlechtsspezifisches Merkmal angesehen und von den SpielerInnen als sehr männlich bezeichnet. In Bezug auf die Kleidung ist folgende geschlechterstereotype Aussage zu männlichen Hauptcharakteren digitaler Spiele hervorzuheben: „jeder männliche Super- also so Action-Held, die haben immer so ein langärmeliges, eng anliegendes Leiberl, wo die oberen Knöpfe offen sind, immer.“ (A1 | w | 31, A 311).

Zum Körperbau des männlichen Charakters haben die TeilnehmerInnen unterschiedliche Wahrnehmungen. Während ein Teilnehmer (A7 | m | 23, A 304) ihn für etwas dicker hält, schätzt ihn der Großteil der anderen TeilnehmerInnen als durchtrainiert und muskulös ein. Seine Körpergröße wird in Referenz zur Waffe auf 1,70 bis 1,75 Meter geschätzt.

Die SpielerInnen sehen die Darstellung von N1 und N2 als klischeehaft für männliche Spielcharaktere an. Durch die figurbetonte Kleidung und den Einsatz männlicher Reize, wie beispielsweise Muskeln, halten die TeilnehmerInnen N1 und N2 für sexualisiert dargestellt. Der Charakter wird für außergewöhnlich attraktiv, aber weitgehend realistisch dargestellt gehalten.

5.2.3 Zugeschriebene Rolle und Aufgaben im Spiel

Der geschlechtstypisch männlich dargestellte Charakter wird einem Actionspiel zugeordnet. Als seine Hauptbeschäftigung sehen die SpielerInnen Schleichen und Schießen. Zur Story des Spiels, in dem N1 und N2 der Hauptcharakter ist, haben die TeilnehmerInnen unterschiedliche Vorstellungen. Es wird vorgeschlagen, dass N1 und N2 gegen eine feindliche menschliche Armee oder unmenschliche Gegner, wie Untote, Zombies oder Tiere kämpfen muss. Auf zwei Teilnehmer wirkt N1 und N2, als würde er seine FreundInnen suchen. Diese Einschätzung passt zu den Ergebnissen von Grapenthins (2009) Analyse von Tätigkeiten männlicher und weiblicher Spielcharaktere, die zeigte, dass männliche Charaktere eher aus uneigennützigen Motiven handeln als weibliche. Zu diesen uneigennützigen Motiven zählt beispielsweise die Rettung oder Befreiung von unschuldigen Personen und die Bekämpfung des „Bösen“ (vgl. Grapenthin 2009: 169-176). Große Einigkeit herrscht insofern, als die TeilnehmerInnen wegen der mangelnden Ausrüstung davon ausgehen, dass der Charakter zufällig und unvorbereitet in die Situation gekommen ist und nun als einziger Überlebender alleine kämpfen muss. Drei TeilnehmerInnen gehen davon aus, dass N1 und N2 seine Aufgaben ohne Führung erfüllt. Diese Zuschreibungen passen zu den männlichen Items „unabhängig“ („independent“) und „individualistisch“ („individualistic“) aus dem Bem Sex Role Inventory (vgl. Bem 1974). Eine Teilnehmerin (B5 | w | 19, B 697 und B 727) schreibt dem Charakter zu, dass er nicht selbst über seine Aufgaben und nächsten Schritte nachdenkt, sondern über ein Headset Befehle bekommt, die er ausführt.

Die RezipientInnen gehen davon aus, dass der Spielcharakter ein konkretes Ziel verfolgt und die Mehrheit ist der Meinung, dass sich N1 und N2 zunächst einen Überblick über die Situation verschaffen möchte, um dieser möglichst unbeschadet und konfliktfrei zu entkommen.

5.2.4 Zugeschriebene Eigenschaften und Verhaltensweisen

In diesem Teil der Gruppendiskussion wurden die SpielerInnen zu Persönlichkeitseigenschaften, die sie dem präsentierten Charakter aufgrund seiner äußeren Erscheinung zuordnen, befragt. Einigen TeilnehmerInnen fiel es schwer, nur Charaktereigenschaften zu nennen und sie nannten auch körperliche Eigenschaften. Dem geschlechtstypisch männlich dargestellten Charakter werden als körperliche Attribute Schnelligkeit, Agilität und Flinkheit zugeschrieben. Diese Eigenschaften lassen sich dem männlichen Item „athletisch“ („athletic“) aus dem Bem Sex Role Inventory (vgl. Bem 1974) zuordnen.

Die Zuschreibungen zur Persönlichkeit des männlichen Charakters beinhalten viele positive Eigenschaften. Er wird als freundlicher, hilfsbereiter „Good-Guy“ bezeichnet. Zudem werden ihm die Eigenschaften aufmerksam, locker, offen und charismatisch zugeschrie-

ben. Daraus lässt sich ableiten, dass N1 und N2 als soziale Persönlichkeit, die gut mit Menschen umgehen kann, wahrgenommen wird. Dies zeigt sich auch in den Aussagen der SpielerInnen, die dem Charakter einen großen Freundeskreis zuordnen und ihn mit einem Kumpel, freundlichen Nachbarn und perfekten Schwiegersohn vergleichen. Außerdem wird N1 und N2 als lustig, witzig und humorvoll bezeichnet. Eine Teilnehmerin (A5 | w | 23, A 421) sieht N1 und N2 folgendermaßen: „Ich glaube halt so, er lässt vielleicht dieses Macho-Ding raushängen, aber im tiefsten Inneren ist er ein guter Kerl.“ (A5 | w | 23, A 421). Aufgrund der äußeren Erscheinung des männlich dargestellten Charakters geht sie davon aus, dass N1 und N2 sich eher als Macho präsentiert, aber in Wahrheit positive Eigenschaften hat.

Diese Eigenschaften passen einerseits zum Frauenstereotyp „besitzt Ausstrahlung“ nach Eckes (1997) und andererseits zum Frauen- und Männerstereotyp „gesellig“. In der Liste der Persönlichkeitseigenschaften von Bem (1974) lassen sich diese Eigenschaften zu den neutralen Items „freundlich“ („friendly“), „hilfsbereit“ („helpful“) und sympathisch („likeable“) einordnen.

Dem männlichen Spielcharakter werden außerdem die Eigenschaften selbstbewusst, zielstrebig, zielsicher, selbstständig und entschieden zugeschrieben. Diese Eigenschaften lassen sich mit den männlichen Items zielstrebig („ambitious“) und selbstständig bzw. selbstbewusst („self-reliant“) aus dem Bem Sex Role Inventory (vgl. Bem 1974) zusammenfassen.

Über die Intelligenz und den Bildungsstand des männlich dargestellten Charakters herrscht Uneinigkeit zwischen den GruppendiskussionsteilnehmerInnen. Während dem männlichen Spielcharakter einerseits die Eigenschaften schlau, trickreich, intelligent und klug zugeschrieben werden, gibt es andererseits Zuschreibungen anderer TeilnehmerInnen von „durchschnittlich halt, nicht dumm, nicht gescheit“ (B4 | m | 23, B 753) bis hin zu „dämlich“ (B6 | w | 18, B 724). Zwei TeilnehmerInnen halten N1 und N2 für einen „Klugscheißer“ (A5 | w | 23, A 418), der mit seiner Intelligenz angibt. Generell wird N1 und N2 zugeschrieben, dass er sein Wissen nicht aus Büchern bezieht, sondern eher „gassenklug“ (A6 | m | 31, A 399) bzw. „bauernschlau“ (B4 | m | 23) und menschlich erfahren ist. Drei TeilnehmerInnen gehen davon aus, dass N1 und N2 eher ohne Strategie und Taktik handelt, was zum neutralen BSRI-Item „unsystematisch“ („unsystematic“) (vgl. Bem 1974) passt.

Die befragte Expertin hält den Charakter N1 und N2 einerseits für tollpatschig und andererseits für einen Abenteurer (vgl. D.E., E 32). Die SpielerInnen machen in Bezug auf die Risikobereitschaft und den Mut des männlichen Spielcharakters unterschiedliche Zuschreibungen. Während ein Teil N1 und N2 als furchtlosen, mutigen Entdecker und Abenteurer sieht, schätzen ihn andere TeilnehmerInnen als bedacht, überlegt und

rational ein. Ebenso uneinig sind die GruppendiskussionsteilnehmerInnen darüber, ob N1 und N2 aggressiv ist. Mehrere TeilnehmerInnen halten den Charakter für grob, brutal, hart und aggressiv. Auf dem Stimulusmaterial N1 wirkt der Charakter für eine Teilnehmerin (A5 | w | 23, A 430) „wesentlich härter, wesentlich aggressiver“ (A5 | w | 23, A 430). Diese Zuschreibung deckt sich mit dem männlichen Item „aggressiv“ („aggressive“) aus dem BSRI (vgl. Bem 1974) Ein Teilnehmer (B1 | m | 32, B 732 und B 734) hält den männlichen Spielcharakter trotz der Waffe nicht für brutal.

Der geschlechtstypisch dargestellte männliche Charakter wird nicht gemäß dem männlichen Stereotyp einer führenden Persönlichkeit („acts as a leader“) aus dem BSRI (vgl. Bem 1974) wahrgenommen, da er zu freundlich wirkt und zu wenige Narben hat.

5.3 Zuschreibungen zum geschlechtstypisch weiblich dargestellten

Charakter

Die folgenden Ergebnisse der empirischen Forschung beinhalten die Zuschreibungen der RezipientInnen zum geschlechtstypisch weiblich dargestellten Spielcharakter (L1, L2 und L3) sowie die Analyse dieser durch die Game-Designerin Daniela Etzinger. Die Ergebnisse aus diesem Bereich werden im folgenden Kapitel auch in den Kontext der theoretischen Rahmung der vorliegenden Magisterarbeit gesetzt und in Zuschreibungen zum Geschlecht, zum Aussehen, zu Rolle und Aufgaben im Spiel sowie zu Eigenschaften und Verhaltensweisen eingeteilt.

5.3.1 Zugeschriebenes Geschlecht

Bei der Frage nach der wahrgenommenen Weiblichkeit des Charakters L1, L2 und L3 zeigte sich, dass die TeilnehmerInnen die Darstellung des Spielcharakters als überdurchschnittlich weiblich wahrnehmen. Die SpielerInnen sehen den Charakter als unverwechselbar und eindeutig weiblich an und führen dies auf ihre Frisur, ihr (geschminktes) Gesicht, ihre Silhouette, Körperhaltung und Kleidung zurück. Die Bewertungen zur Weiblichkeit von L1, L2 und L3 liegen zwischen sechs Punkten und zehn Punkten. Somit wird durch die überdurchschnittlich weibliche Beurteilung des Charakters durch die SpielerInnen die Auswahl des Stimulusmaterials von L1, L2 und L3 als geschlechtstypisch weiblich dargestellten Charakter legitimiert.

5.3.2 Zuschreibungen zum Aussehen

Aufgrund des Aussehens wird dem weiblichen Spielcharakter L1, L2 und L3 zugeschrieben, nicht „das typische Mädchen“ (B5 | w | 19, B 218), sondern eher burschikos zu sein. Auch die Spielerin B6 | w | 18 meint, der Charakter wäre kein „0815-Mädchen“ (B6 | w |

18, B 232), aber trotzdem sehr weiblich dargestellt. Diese Ansichten unterstützt auch die interviewte Game-Designerin. Ihrer Einschätzung nach entspricht L1, L2 und L3 nicht dem typischen Frauenbild, sondern wirkt, unter anderem aufgrund der gefärbten Haare eher wie ein Punk. Trotzdem seien ihre weiblichen Züge präsent (vgl. D.E., E 40).

Am Aussehen von L1, L2 und L3 werden von den SpielerInnen insbesondere die Haltung, die Silhouette und die allgemein figurbetonte Darstellung als sehr weiblich wahrgenommen.

Aufgrund der dünnen, trainierten Beine wird L1, L2 und L3 für eine Läuferin gehalten.

In Zusammenhang mit den Zuschreibungen zum Gesicht von L1, L2 und L3 herrscht Uneinigkeit bei den GruppendiskussionsteilnehmerInnen. Einerseits werden das Gesicht und das Make-Up als weiblich bezeichnet, andererseits werden die harten Gesichtszüge und die Wunde als weniger feminin wahrgenommen. Im Zusammenhang mit dem Gesicht von L1, L2 und L3 wurden die dünne Nase, die Wangenknochen, die dünnen Lippen, die großen Augen und die helle Haut des Charakters hervorgehoben. Vom Großteil der TeilnehmerInnen wird das Gesicht als sehr weiblich dargestellt, wahrgenommen. Ein Teilnehmer (A2 | m | 33) sagt dazu: „Das Gesicht ist das weiblichste von allen eigentlich.“ (A2 | m | 33, A 542). In Bezug auf das Gesicht des weiblich dargestellten Charakters fallen der Game-Designerin die stark betonten Lippen auf (vgl. D.E., E 32).

Dass die Haare des weiblichen Spielcharakters gefärbt und gestylt sind, ist laut den SpielerInnen ein Merkmal für Weiblichkeit. Dies deckt sich mit den Inhalten von Frauenstereotypen, die Eckes (1997) definiert hat, da der Autor „gestylte Haare“ als Frauenstereotyp einordnet. Lediglich die leuchtend rote Haarfarbe sorgt für Diskussionen. Eine Teilnehmerin (A5 | w | 23, A 487) hält es für nicht typisch weiblich, dass die Haare stark gefärbt sind und zwei männliche Teilnehmer verbinden die roten Haare mit Verrücktheit und Rebellion, wobei ein Teilnehmer meint, diese Assoziation hätte eher mit dem Haarschnitt als mit der -farbe zu tun. Die Expertin sieht in der Haarfarbe auch als eher atypisch weiblich an und assoziiert L1, L2 und L3 aufgrund dessen mit einem Punk (D.E., E 40).

Zur Kleidung von L1, L2 und L3 machen die SpielerInnen unterschiedliche Zuschreibungen. Als weniger weiblich wird die Hose und die Tatsache, dass die Kleidung militärisch, wüst und zerfleddert ist, wahrgenommen. Der Ausschnitt, die Betonung des Dekolletees und das Hemd werden wiederum als sehr weiblich angesehen. Die befragte Game-Designerin meint dazu, dass sie die Kleidung nicht als extrem freizügig erachtet, obwohl ihr Auftreten trotzdem so wirkt, als würde sie jemanden bezirzen wollen (vgl. D.E., E 32).

Zu den auf Stimulusmaterial L3 ersichtlichen Tätowierungen werden unterschiedliche Zuschreibungen gemacht. Während ein Teil der SpielerInnen die Tattoos als „maskulin“

(A6 | m | 31, A 514) und „grob-schläch-tig“ (A5 | w | 23, A 521) bezeichnet, sieht ein anderer Teilnehmer die Tätowierung als „komplett geschlechtsneutral“ (A7 | m | 23, A 596). Zwei Teilnehmer meinen unabhängig von einander, dass die Tätowierungen nicht nur als Körperschmuck dienen, sondern eine Funktion für den Spielcharakter haben. So wirkt das Tattoo auf einen Teilnehmer (A6 | m | 31, A 522) wie eine Kampftätowierung und ein Teilnehmer (B3 | m | 29, B 346) meint, die Tätowierung deutet auf eine Spezialfähigkeit hin.

Die auf Stimulusmaterial L1 abgebildete Waffe lässt den Charakter weniger weiblich wirken. Die Game-Designerin Daniela Etzinger meint dazu, dass Waffen zwar gesellschaftlich nicht als weiblich betrachtet werden, aber im Game-Design versucht wird, darauf zu achten, männliche und weibliche Charaktere mit gleichwertigen Waffen auszustatten und Waffen nicht als geschlechtsspezifisches Merkmal einzusetzen (vgl. D.E., E 12).

Durch die freizügige Kleidung, die Hervorhebung der Brüste, das Make-Up und den flirtenden Gesichtsausdruck wird L1, L2 und L3 für sexualisiert dargestellt gehalten. Ein Teilnehmer (B1 | m | 32) sieht den Gesichtsausdruck nicht als „Schlafzimmerblick“ (B1 | m | 32, B 336) an, sondern deutet ihn eher als Ausdruck von Mut und Stärke. Einige SpielerInnen finden, dass L1, L2 und L3 unrealistisch dargestellt wurde, da die Proportionen von Hüfte, Brüsten, Taille und Armen unpassend sind. Außerdem werden in einem Spielsetting, in dem sich der Charakter tarnen oder im Nahkampf kämpfen muss, die roten Haare, die helle Haut sowie die freizügige Kleidung als unpassend und ungeeignet angesehen.

Diese Zuschreibungen der SpielerInnen passen zum von Zaremba (2009) definierten und in Kapitel 2.4.5.2 beschriebenen Frauenbild der „hypersexualisierten Kämpferin“ in digitalen Spielen. Diesem Frauenbild wird zugeschrieben, den Charakter einer selbstbewussten, kriegerischen Heldin zu haben, deren äußeres Erscheinungsbild durch lange Beine, überdimensionierte Brüste, Wespentailen und knappe Bekleidung geprägt ist. Hypersexualisierte Kämpferinnen sollen laut Zaremba (2009) durch ihre erotische Darstellung Männer ansprechen, aber durch ihre Inszenierung als mutige Heldin auch Frauen zum Spielen motivieren (vgl. Zaremba 2009: 283).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass über das Aussehen des weiblich dargestellten Charakters viele Zuschreibungen gemacht werden. So wirkt L1, L2 und L3 aufgrund ihrer Beine wie eine Läuferin, aufgrund ihrer Haare rebellisch und verrückt und aufgrund ihrer Tätowierungen und der Waffe maskulin.

Die Zuschreibungen zum Aussehen von L1, L2 und L3 decken sich weitgehend mit der von Grapenthin (2009) beschriebenen Darstellung weiblicher Spielfiguren mit großen Brüsten, einer Wespentaille und langen Beinen (vgl. Grapenthin 2009: 169-176).

5.3.3 Zugeschriebene Rolle und Aufgaben im Spiel

Dem präsentierten weiblichen Charakter (L1, L2 und L3) wird eine Rolle als passiver, unterstützender Nebencharakter zugeschrieben. Ein Teilnehmer (B4 | m | 23, B 262) schätzt sie nicht als Nahkampfcharakter ein, sondern ordnet ihr eher die Nutzung von Schusswaffen zu. Diese Einschätzung deckt sich mit dem Ergebnis von Grapenthins (2009) Analyse, nach dem männliche Spielfiguren weitaus häufiger mit Nahkampfwaffen ausgestattet sind, während weibliche Charaktere eher Fernkampfwaffen haben (vgl. Grapenthin 2009: 169-176) (siehe Kapitel 2.4.5.2 Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren).

Die Tatsache, dass der geschlechtstypisch weiblich dargestellte Charakter nicht als Hauptcharakter, sondern als „Side-Kick“ (B5 | w | 19, B 238) bzw. „Support-Charakter“ (A2 | m | 33, A 599) bezeichnet wird, zeigt, dass es noch immer ungewöhnlich ist, dass die Hauptcharaktere digitaler Spiele weiblich sind. In diesem Punkt können die von Grapenthin (2009) erhobenen Ergebnisse verifiziert werden (siehe Kapitel 2.4.5.2 Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren).

Andere TeilnehmerInnen gehen im Gegensatz dazu davon aus, dass L1, L2 und L3 aggressive Nahkämpfe übernimmt und ihre GegnerInnen töten kann.

L1, L2 und L3 wird von den SpielerInnen eine gute Ausbildung zugeschrieben. Ein Teilnehmer (B7 | m | 33, B 324) geht von einer militärischen Bildung aus, während ihr ein anderer Teilnehmer (B4 | m | 23, B 319) aufgrund von körperlichen Merkmalen, wie der auffälligen Haarfarbe und der Tätowierung zuschreibt, dass sie keinen militärischen Drill hatte und sich ihre Fähigkeiten selbst beigebracht hat. Die Expertin meint, L1, L2 und L3 würde überhaupt nicht in die Rolle eines strategischen Charakters passen (vgl. D.E., E 44). Diese Persönlichkeitseigenschaft kann dem neutralen Item „unsystematisch“ („un-systematic“) aus dem BSRI von Bem (1974) zugeordnet werden.

Die GruppendiskussionsteilnehmerInnen sind sich in Bezug auf den Kampfstil, der sich aus körperlichen Merkmalen von L1, L2 und L3 ableitet, uneinig. Einerseits wird dem Charakter ein schneller, agiler, athletischer Kampfstil zugeschrieben, andererseits wirkt der Körper des weiblichen Spielcharakters zierlich und schwach, was zwei TeilnehmerInnen (B1 | m | 32, B 249 und A5 | w | 23, A 572) schlussfolgern lässt, dass L1, L2 und L3 nicht durch Stärke oder Ausdauer, sondern durch Geschick, Fertigkeit und Intelligenz gewinnt.

Dem geschlechtstypisch weiblich dargestellten Charakter wird von drei männlichen Spielern eine hinterhältige, eher abwartende Rolle zugeschrieben. Zwei TeilnehmerInnen führen dies näher aus, indem sie erklären, dass sie davon ausgehen, dass L1, L2 und L3 sich als „armes, hilfloses Mädchen“ (B4 | m | 23, B 376) ausgibt, um sich hinterhältig einzuschleusen und ihre „weiblichen Gegebenheiten“ (B5 | w | 19, B 292) einsetzt, um Gegner zu verwirren und „Vorteile zu haben“ (B4 | m | 23, B 293). Hier zeigt sich ein eher negatives Bild vom geschlechtstypisch weiblichen Charakter, da die SpielerInnen davon ausgehen, dass L1, L2 und L3 sich wegen ihres Geschlechts hinterhältig verhält und Vorteile erhält, weil sie ihre Geschlechtsmerkmale einsetzt. Auch die befragte Expertin meint, L1, L2 und L3 wirkt, als würde sie jemanden bezirzen wollen (vgl. D.E., E 32).

Aufgrund der hellen Haut und der roten Haare werden dem geschlechtstypisch weiblichen Charakter übersinnliche Fähigkeiten als Hexe, Magierin oder Illusionistin, die sich unsichtbar machen und teleportieren kann, zugeschrieben. Diese Zuschreibungen zeigen, dass L1, L2 und L3 dem von Grapenthin (2009) definierten weiblichen Stereotyp der Hexe zuzuordnen ist. Das sind laut der Autorin weibliche Charaktere, die durch eine große Oberweite und knappe Kleidung äußerst feminin dargestellt werden (vgl. Grapenthin 2009: 180-181).

Die SpielerInnen erachten L1, L2 und L3 weder als böse, noch als gut eingestellt, sondern auf Basis ihres eigenen Ziels und ihrer eigenen moralischen Überzeugungen zu handeln. Ihre Rolle wird als „femme-fatale“ (A2 | m | 33, A 568), „Anti-Held“ (A6 | m | 31, A 614), „Mercenary“ (A2 | m | 32, A 628), „Auftragskiller“ (A1 | w | 31, A 636) und „Baddass“ (A3 | m | 25, A 616) bezeichnet.

Bei der Analyse der Gruppendiskussionsergebnisse zeigt sich, dass die SpielerInnen sehr viele Zuschreibungen zur Rolle und den Aufgaben im Spiel anhand des äußeren Erscheinungsbilds von L1, L2 und L3 machen. So wird beispielsweise aus einem zierlichen Körperbau abgeleitet, dass der Charakter schwach ist und deshalb nicht durch Stärke und Ausdauer gewinnen kann. Wegen der roten Haaren und der hellen Haut des Charakters schreiben ihm die TeilnehmerInnen übersinnliche Fähigkeiten zu.

5.3.4 Zugeschriebene Eigenschaften und Verhaltensweisen

In diesem Teil der Gruppendiskussion wurden die SpielerInnen zu Persönlichkeitseigenschaften, die sie dem weiblich dargestellten Charakter aufgrund seiner äußeren Erscheinung zuordnen, befragt. Wie bei N1 und N2 fiel es auch bei diesem Spielcharakter einigen TeilnehmerInnen schwer, nur Charaktereigenschaften zu nennen, daher wurden im

Zuge dessen auch körperliche Eigenschaften genannt. Dem geschlechtstypisch weiblich dargestellten Charakter werden als körperliche Attribute Schnelligkeit und Flinkheit zugeschrieben. In Bezug auf ihre Persönlichkeitseigenschaften werden aufgrund der Kleidung und der Haltung von L1, L2 und L3 die Charakteristika mutig, charismatisch, stark, überzeugt und selbstbewusst genannt. Ein Teil dieser Eigenschaften findet sich in den von Bem definierten Persönlichkeitseigenschaften des BSRI (1974) unter den männlichen Items athletisch („athletic“), selbstbewusst („self-reliant“) und starke Persönlichkeit („strong personality“).

Ein Teilnehmer (B7 | m | 33, B 236) hält den Charakter zwar für vorlaut und nicht immer regelkonform handelnd, dennoch sind seine Handlungen für den Sieg entscheidend.

Außerdem wird der geschlechtstypisch weiblich dargestellte Spielcharakter aufgrund des Make-Ups, der freizügigen Kleidung und des Blicks von drei Teilnehmerinnen als verführerisch und charmant bezeichnet. Diese Eigenschaften passen zum von Eckes (1997) definierten Inhalt von Frauenstereotyp „besitzt Ausstrahlung“.

Bei der Einschätzung der Persönlichkeit von L1, L2 und L3 werden zahlreiche negative Eigenschaften genannt, bei denen sich die GruppendiskussionsteilnehmerInnen nicht widersprechen. Der Spielcharakter wird unter anderem als arrogant, unnahbar, distanziert, kühl, eiskalt, hart und unfreundlich bezeichnet. Zu diesen Eigenschaften lässt sich lediglich das Charakteristikum arrogant („conceited“) als neutrales Item des BSRI zuordnen, da sich die anderen genannten Eigenschaften nicht im von Bem (1974) definierten Sex Role Inventory wiederfinden.

Dem weiblich dargestellten Spielcharakter L1, L2 und L3 wird von den GruppendiskussionsteilnehmerInnen zugeschrieben, klug und intelligent zu sein. Wobei eine Teilnehmerin (A1 | w | 31, A 712) meint, dass der Charakter intelligent sei, aber keine hohe formale Bildung in Form eines College-Abschlusses oder Ähnlichem hat.

Der weibliche Charakter L1, L2 und L3 wird nicht für emotional und gefühlsbezogen gehalten. Drei weibliche TeilnehmerInnen meinen, dass L1, L2 und L3 ihre wahren Gefühle versteckt und sich nach Außen skrupellos, eiskalt und hart präsentiert. Dies widerspricht den von Eckes (1997) definierten Inhalten weiblicher Geschlechterstereotype, die besagen, dass Frauen Gefühle zeigen (vgl. Eckes 1997: 139-140). Zwei TeilnehmerInnen meinen allerdings, dass die Gefühle des Charakters im Laufe des Spiels thematisiert werden und in der Story vorkommen. So meint beispielsweise eine Teilnehmerin (A5 | w | 23, A 647): „Ich glaub, das ist so einer dieser Charaktere, wo du im Laufe des Spiels

irgendwann draufkommst, dass sie irgendeine tragische Vergangenheit haben“ (A5 | w | 23, A 647).

L1, L2 und L3 wird von einer Teilnehmerin (B6 | w | 18, B 355) eine Grundaggression zugeschrieben. Andere SpielerInnen halten den Charakter für eher „kalkuliert aggressiv“ (A6 | m | 31, A 694), wenn er provoziert wird, bezeichnen Aggression aber nicht als Grundstimmung des präsentierten Charakters.

Dem Charakter werden trotz der weiblichen Darstellung nur wenige weibliche Geschlechterstereotype aus den Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen von Eckes (1997) und Bem (1974) zugeordnet. Trotzdem treffen die Ergebnisse von Grapenthins (2009) Erhebung zur geschlechtsspezifischen Darstellung von Spielcharakteren in sehr vielen Punkten auf die Zuschreibungen, die zu L1, L2 und L3 gemacht werden, zu.

5.4 Zuschreibungen zum androgyn dargestellten Charakter

Im folgenden Kapitel werden die Zuschreibungen zu Geschlecht, zum Aussehen, zu Rolle und Aufgaben im Spiel sowie zu Eigenschaften und Verhaltensweisen des eher androgyn dargestellten Charakters (E1 und E2) präsentiert. Diese Ergebnisse basieren auf den Äußerungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen und der befragten Expertin und werden unter Berücksichtigung der in Kapitel 2 vorgestellten Theorien interpretiert.

5.4.1 Zugeschriebenes Geschlecht

Die Antworten der SpielerInnen auf die Frage, wie weiblich der präsentierte Charakter E1 und E2 wahrgenommen wird, zeigen, dass der Charakter als durchschnittlich weiblich wahrgenommen wird. Bei der Beurteilung der Weiblichkeit auf der zehnstufigen Skala wurden Punktwerte zwischen drei und neun vergeben.

Den TeilnehmerInnen der Gruppendiskussion fällt eine eindeutige Zuordnung des präsentierten Charakters zu einem Geschlecht schwer. Sie verbalisieren dies unter anderem folgendermaßen: „Ist das ein Mann? Eine Frau?“ (A1 | w | 31, A 720) und „ich hab nicht gewusst, ob das jetzt Männchen oder Weibchen ist“ (B4 | m | 23, B 402). Der Charakter wird von einem Teilnehmer (B4 | m | 23, B 437) mit einem zierlichen, feminin wirkenden männlichen Jugendlichen assoziiert.

Besonders das Stimulusmaterial E2 wirft Fragen zum Geschlecht des Spielcharakters auf beziehungsweise bringt manche TeilnehmerInnen dazu, den Charakter für männlich zu halten. Durch das Stimulusmaterial E1 wird deutlicher, dass der Spielcharakter weiblich ist. Trotzdem sei der Charakter „nicht übertrieben weiblich dargestellt“ (B4 | m | 23,

B 402), sondern „neutraler gehalten“ (B4 | m | 23, B 402), da wenig mit weiblichen Reizen gespielt wird. Lediglich eine Teilnehmerin (B5 | w | 19, B 404), meint, das E1 und E2 eindeutig weiblich ist, aber eben nicht so aufreizend dargestellt wird.

Im Vergleich zu den Zuschreibungen zum Geschlecht der anderen beiden präsentierten Spielcharaktere (N1 und N2 sowie L1, L2 und L3) fällt bei den Zuschreibungen zum Geschlecht von E1 und E2 auf, dass die GruppendiskussionsteilnehmerInnen weitaus intensiver und länger über die geschlechtsspezifischen Merkmale sprechen. Dieses Erkenntnis deckt sich mit der in Kapitel 2.3.3 (Androgynität im System der Zweigeschlechtlichkeit) beschriebenen Theorie von Ayaß (2008), die besagt, dass bei Personen, die eher androgyn auftreten, mit der Suche nach geschlechtsspezifischen Merkmalen erheblicher Interpretationsaufwand betrieben wird (vgl. Ayaß 2008: 146-147). Zu den Merkmalen, die für SpielerInnen für die Zuordnung von E1 und E2 zum weiblichen Geschlecht sprechen, zählen die Haare, das dünne Gesicht, die Gesichtszüge, die Augen und der weibliche Schnitt der Kleidung. Andererseits werden sowohl die Gesichtszüge und die Haare als auch die Kleidung von anderen TeilnehmerInnen als Merkmale für eine männliche Zuordnung gesehen.

Die Zuschreibungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen und deren lange Suche nach eindeutigen Merkmalen zum Geschlecht des Charakters E1 und E2 legitimieren die Auswahl von E1 und E2 als Stimulusmaterial für einen eher androgyn dargestellten Charakter.

5.4.2 Zuschreibungen zum Aussehen

Das Aussehen des präsentierten Charakters E1 und E2 wird von den GruppendiskussionsteilnehmerInnen als ästhetisch, burschikos und elfenhaft bezeichnet. Die Wahrnehmung der SpielerInnen zum Gesicht des Spielcharakters unterscheiden sich deutlich. So wird beispielsweise angemerkt, dass der Charakter keine sichtbaren Verletzungen hat.

Das Gesicht von E1 und E2 wirkt für manche TeilnehmerInnen schmal, zierlich und elfenhaft und andererseits für einige TeilnehmerInnen kantig, mit einem hervorstechenden Kinn. Ein Teilnehmer (A6 | m | 31) deutet den Gesichtsausdruck des Charakters als „angepisst“ (A6 | m | 31, A 813) und hält ihre Gesichtszüge für „für eine Frau ein bisschen zu hart“ (A6 | m | 31, A 811). Im Gegensatz dazu bezeichnen andere SpielerInnen das Gesicht von E1 und E2 wegen der Gesichtszüge, der dünnen Gesichtsform, der Augen und deren Form und wegen des Mundes als weiblich.

Die GruppendiskussionsteilnehmerInnen können den Haarschnitt und die Frisur des Charakters nicht eindeutig einordnen. Für die SpielerInnen ist nicht eindeutig erkennbar, ob die Haare lang oder kurz sind. Nach einer längeren Diskussion darüber in beiden Gruppendiskussionen geht der Großteil der TeilnehmerInnen davon aus, dass E1 und

E2 lange Haare hat, die zu einer Frisur gemacht wurden, die wie ein Kurzhaarschnitt wirkt. Lediglich ein Teilnehmer (A7 | m | 23) spricht sich eindeutig für einen Kurzhaarschnitt aus. Die Frisur ruft bei den TeilnehmerInnen sehr unterschiedliche Assoziationen hervor. Einige TeilnehmerInnen bezeichnen sie als geschlechtsneutral, nicht zuordenbar und seltsam, während der Haarschnitt von anderen SpielerInnen als burschikos und wieder von anderen als weiblich bezeichnet wird.

Zur Kleidung von E1 und E2 werden ebenfalls sehr unterschiedliche Zuschreibungen von den befragten SpielerInnen gemacht. Ein Teil der GruppendiskussionsteilnehmerInnen sieht in der Kleidung des Charakters eine Uniform, die einer hohen militärischen Person zugeordnet wird. Uniformen werden allgemein als männliche Kleidungsstücke angesehen. Ein Teil der befragten SpielerInnen sieht die Uniform von E1 und E2 aber aufgrund des Schnitts und des Schals als weiblich an. Für andere TeilnehmerInnen wirkt der Schnitt der Uniform und die mangelnde Freizügigkeit eher männlich. Eine Teilnehmerin (A1 | w | 31, A 823) vermutet, dass E1 und E2 die Uniform eines Mannes trägt, um Vorteile zu haben.

Vier TeilnehmerInnen der Gruppendiskussionen sehen die Kleidung von E1 und E2 nicht als Uniform, sondern schreiben ihr aufgrund ihrer Kleidung andere Attribute zu. So meinen zwei TeilnehmerInnen aufgrund des Einstecktuchs, des Glanzes und der goldenen Farbe, dass die Kleidung edle, zeremonielle Adelsbekleidung ist. Eine Teilnehmerin (B2 | w | 24, B 441) vermutet, dass der Charakter durch die an eine Robe erinnernde Kleidung zaubern kann, und ein weiterer Teilnehmer (A7 | m | 23, A 876) sieht die Kleidung als geeignet an, um gut springen, fliegen und fallen zu können. Die Game-Designerin Daniela Etzinger schließt wegen der Kleidung von E1 und E2, dass das Spiel in der Vergangenheit spielt und Frauen eigentlich nicht in Kämpfen oder höheren Positionen sind (vgl. D.E., E 30).

Das Schwert, das der Charakter auf Stimulusmaterial E2 als Waffe trägt, wirkt für die GruppendiskussionsteilnehmerInnen nicht männlich und lässt den Charakter adelig wirken. Ein Teilnehmer (A7 | m | 23, A 876) hält das Schwert für praktisch, da es kurz ist und mit beiden Händen verwendet werden kann. Die befragte Expertin aus dem Game-Design erachtet das Schwert als Stilmittel, um dem Charakter eine Rolle als Kriegerin, die versucht, sich in einer männlichen Herrschaft zu behaupten, zuzuschreiben (vgl. D.E., E 30).

Die GruppendiskussionsteilnehmerInnen sehen den eher androgynen Spielcharakter nicht als sexualisiert dargestellt. Ein Spieler (A6 | m | 31, A 1125) meint dazu: „Ganz im Gegenteil, eher untersexualisiert“ (A6 | m | 31, A 1125).

Aufgrund der Zuschreibungen, die die SpielerInnen und die Expertin zu E1 und E2 machen, lässt sich ein Vergleich zu brüchigen Individualistinnen, einem Frauentyp, der in digitalen Spielen vorkommt und von Zaremba (2009) vorgestellt wurde, ziehen. Dieser Frauentyp wird im Gegensatz zu den hypersexualisierten KämpferInnen nicht übertrieben sexualisiert dargestellt und weist mehr Vielfalt in Aussehen, Verhalten und Persönlichkeit auf. Diese Darstellungen sorgen laut Zaremba (2009) für hohe Identifikation (vgl. Zaremba 2009: 283-284).

5.4.3 Zugeschriebene Rolle und Aufgaben im Spiel

Der präsentierte eher androgyn Charakter wird von einem Teilnehmer (B1 | m | 31, B 777 und B 779) nicht als Hauptcharakter eingeschätzt. Der Teilnehmer zeigt sich darüber äußerst verwundert: „Wirklich? Ah okay, ich hätte den voll nicht als Hauptcharakter eingeschätzt irgendwie.“ (B1 | m | 31, B 779). Diese Aussage zeigt, dass SpielerInnen es nach wie vor als ungewöhnlich erachten, dass digitale Spiele weibliche Hauptcharaktere haben. In diesem Punkt können die von Grapenthin (2009) erhobenen Ergebnisse, dass die meisten Hauptcharaktere männlich sind, bestätigt werden (siehe Kapitel 2.4.5.2 Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren).

E1 und E2 wird von der befragten Expertin als starker strategischer Hauptcharakter angesehen und die eher androgyn Darstellung eines weiblichen Charakters wird für dieses Setting als sehr passend erachtet. Mit einem männlichen Hauptcharakter wäre die Geschichte des Spiels aus Sicht der Game-Designerin langweilig (vgl. D.E., E 48). Die Expertin bewertet das Charakterdesign von E1 und E2 als sehr positiv, da aufgrund der Darstellung des Charakters eine gute Vorstellung davon, was im Spiel passiert, ermöglicht wird. Bei der Auswertung der Gruppendiskussion zeigte sich das Gegenteil, da zur Rolle und den Aufgaben von E1 und E2 besonders viel Uneinigkeit und Diskussion unter den SpielerInnen herrschte.

Die TeilnehmerInnen schreiben E1 und E2 zu, im Laufe des Spiels mit verschiedenen Aufgaben konfrontiert zu sein. Eine Teilnehmerin (B2 | w | 24, B 557) meint dazu: „Das kann ich mir vorstellen, dass das die Aufgabe ist, dass irgendwas schief gegangen ist und deshalb nimmt sie das jetzt mal selber in die Hand, weil die Delegierten das vielleicht nicht geschafft haben oder so“ (B2 | w | 24, B 557).

Sowohl die GruppendiskussionsteilnehmerInnen als auch die Game-Designerin schreiben E1 und E2 aufgrund ihres Aussehens eine männliche Rolle zu. Daniela Etzinger meint, der Charakter wolle sich als Frau in der männlichen Welt einreihen und muss sich in der männlichen Rolle einfinden (vgl. D.E., E 48 und E 28).

Einer der befragten Spieler (A7 | m | 23, A 828) geht davon aus, dass E1 und E2 „vielleicht von irgendeinem männlichen Familienmitglied, der lieber einen Sohn gehabt hätte und sagt, du bist zwar jetzt meine Tochter, aber erziehe dich jetzt als mein Sohn.“ (A7 | m | 23, A 828) in eine männliche Rolle gezwungen wird. Eine andere Teilnehmerin (A5 | w | 23, A 864 und A 940) sieht E1 und E2 als Charakter, der sich freiwillig eine Rolle in einem männlich dominierten Bereich erarbeitet hat und sich in dieser behaupten muss.

Diese Zuschreibungen bestätigen, dass auch die RezipientInnen das in Kapitel 2.3.3 (Androgynie im System der Zweigeschlechtlichkeit) vorgestellte Konzept der gender-blending-females von Devor (1987) bei E1 und E2 wahrnehmen. Zu gender-blending-females zählen Personen mit weiblichem biologischem Geschlecht, die insofern als männlich angesehen werden, als sie den Status und die Privilegien von männlichen Mitgliedern der Gesellschaft haben (vgl. Devor 1987: 12).

Die SpielerInnen ordnen E1 und E2 eine wichtige führende Rolle zu. Auch die Game-Designerin, Daniela Etzinger betrachtet den Charakter als Anführerin, die ihren Ruf und ihre Stellung verteidigen muss (vgl. D.E., E 28). Einige TeilnehmerInnen gehen davon aus, dass E1 und E2 in ihren wohlhabenden Status hineingeboren wurde, während ein Teilnehmer (A2 | m | 33, A 861) meint, E1 und E2 hätte ihren Status nicht aus familiären Gründen.

In Bezug auf den Kampfstil von E1 und E2 unterscheiden sich die Zuschreibungen der TeilnehmerInnen deutlich. Während ein Teil der SpielerInnen den Spielcharakter für einen aggressiven, erfahrenen, direkten Nahkampfcharakter hält, meinen zwei TeilnehmerInnen, dass E1 und E2 nicht selbst kämpft, sondern ausschließlich Befehle gibt und beschützt wird. Auch der Einsatz und die Bedeutung der Waffe sind umstritten. Eine Teilnehmerin meint: „sie hat ein Schwert, also muss sie irgendwo gegen kämpfen oder es halt einsetzen.“ (B2 | w | 24, B 461). Im Gegensatz dazu schreibt ein anderer Spieler (B1 | m | 32, B 462, B 473 und B 475) dem Schwert eher eine zeremonielle beziehungsweise repräsentative Bedeutung zu.

Auch darüber, ob E1 und E2 ein moralisch „guter“ oder „böser“ Charakter ist, herrscht Uneinigkeit bei den SpielerInnen. Eine Teilnehmerin (A1 | w | 31, A 878, A 902 und A 914) sieht den Charakter auf der guten Seite, da sie sich moralisch verwerflichen

Befehlen widersetzen würde. Im Gegensatz dazu schreiben drei Teilnehmer dem Charakter zu, militärische Befehle „auf den Strich und Punkt genau“ (A3 | m | 33, A 912) zu verfolgen, ohne diese moralisch zu bewerten, da ihr ihre hohe erarbeitete Position zu wichtig sei.

Zusammenfassend können diese Zuschreibungen zur männlichen Rolle von E1 und E2 aus Perspektive der in Kapitel 2.3.2 beschriebenen Geschlechterrollen betrachtet werden. Der Grund, warum dem eher androgyn dargestellten Charakter eine männliche Rolle zugeschrieben wird, könnten gesellschaftlich verankerte Geschlechterstereotype sein, da die in Geschlechterrollen verankerten geschlechtsspezifischen Verhaltenserwartungen wesentlich zur sozialen Konstruktion von Geschlecht (siehe Kapitel 2.3.1) beitragen (vgl. Eagly / Wood 2012: 465-467).

5.4.4 Zugeschriebene Eigenschaften und Verhaltensweisen

Bei der Frage danach, welche Eigenschaften die SpielerInnen dem eher androgyn dargestellten Charakter zuordnen, wurden neben Persönlichkeitseigenschaften auch die körperlichen Eigenschaften schnell und akrobatisch genannt.

Im Gegensatz zu den Zuschreibungen zur Rolle und den Aufgaben, die E1 und E2 im Spiel zu bewältigen hat, sind sich die befragten SpielerInnen bei den Persönlichkeitseigenschaften, die sie dem Spielcharakter zuordnen, weitgehend einig.

Der eher androgyn dargestellte Charakter wird als bedacht, ruhig und überlegt eingeschätzt. Zudem wird E1 und E2 zugeschrieben, diszipliniert, kontrolliert, ehrgeizig, entschlossen und zielstrebig zu sein. Ein Teilnehmer (B3 | m | 29, B 514) beschreibt den Charakter von E1 und E2 folgendermaßen: „wirklich sehr bestimmend und sie hat ein klares Ziel, sie weiß, was sie tut, ähm sie weiß, was sie will und sie weiß auch wahrscheinlich ziemlich sicher, was sie dafür tun muss, auch wenn es über zehn Ecken ist.“ (B3 | m | 29, B 514).

Außerdem wird E1 und E2 von einer Teilnehmerin (B5 | w | 19, B 834 und B 836) als ordentlich, streng, ernst und konservativ bezeichnet. Ein weiterer Spieler (A6 | m | 31, A 903) meint, E1 und E2 wirke politisch ambitioniert.

Ein Teilnehmer (A2 | m | 33, A 912) schreibt dem eher androgyn dargestellten Charakter zu, Befehle genau zu befolgen, da sie ihren erarbeiteten Status nicht verlieren möchte. Im Gegensatz dazu schätzt der Großteil der TeilnehmerInnen E1 und E2 als bestimmend, eigenständig, strategisch und taktisch ein. Ihre Taktik ist laut einer Teilnehmerin (B5 | w | 19, B 498) nicht verführerisch, sondern E1 und E2 wirkt eher elegant. Außerdem wird E1 und E2 als wichtige und erhabene Person bezeichnet.

Ein Teilnehmer (B4 | m | 23, B 512) meint, E1 und E2 wirke „so als würd sie den Namen vom Haus weitertragen und mit Ehre behandeln“ (B4 | m | 23, B 512). Die SpielerInnen betrachten E1 und E2 als wichtige Entscheidungsträgerin in einer Führungsposition, die Befehle an Armeen erteilt und Aufgaben delegiert. Eine Teilnehmerin (B6 | w | 18, B 507) meint dazu, dass E1 und E2 mächtig ist und ihre Macht gerne bei sich behält. Auch ein anderer Teilnehmer (B1 | m | 32, B 552) meint, dass sie ihre Macht nicht teilen kann und glaubt deshalb, dass E1 und E2 nicht teamfähig ist. Ein Teilnehmer (B4 | m | 23, B 553) meint, dass der Charakter nicht gut mit Niederlagen umgehen kann.

Diese Zuschreibungen teilt auch die im Expertinneninterview befragte Game-Designerin Daniela Etzinger. Sie bezeichnet E1 und E2 als strategische Anführerin, die ihren Ruf beziehungsweise ihre Stellung verteidigen muss (vgl. D.E., E 28 und E 44).

Die SpielerInnen bezeichnen E1 und E2 als kühl und distanziert und meinen, dass sie nur sehr wenige enge FreundInnen hat und sich nicht mit allen versteht. Im Zuge dessen wird dem Charakter auch mehrmals Arroganz als Persönlichkeitseigenschaft zugeschrieben. So meint beispielsweise ein Teilnehmer (B1 | m | 32, B 496): „arrogant halt vom Blick her.“ (B1 | m | 32, B 496).

Die Expertin meint diese Zuschreibungen der SpielerInnen liegen an der Rolle, in der man sich den Charakter vorstellt. Dadurch, dass sie wie eine strategische Führungsperson, die ihren Ruf verteidigen muss, wirkt, wirkt sie männlich, arrogant und eiskalt, was aber für die Game-Designerin sehr gut ins Setting passt (vgl. D.E., E 28).

Die Meinungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen zur Intelligenz und Bildung von E1 und E2 unterscheiden sich. Während ein Spieler (A7 | m | 23, A 953) den androgyn dargestellten Spielcharakter für nicht intelligent hält, schreibt der Großteil E1 und E2 in Bezug auf ihre Intelligenz positive Eigenschaften zu. So wird sie als unter anderem sehr intelligent, hochbegabt, clever, eloquent, belesen und auch im Kampf gut ausgebildet bezeichnet.

Dem Spielcharakter E1 und E2 wird außerdem zugeschrieben, aufgrund des männlichen Umfelds keine Gefühle zu zeigen. Dies wird als hart und wenig feminin bezeichnet. Dass die Eigenschaft, keine Gefühle zu zeigen, als eher männlich wahrgenommen wird, spiegelt sich auch in den Inhalten der Geschlechterstereotype nach Eckes (1997) wieder. Demnach ist das Zeigen von Gefühlen ein weiblicher Stereotyp (vgl. Eckes 1997: 139-140).

Die Einschätzungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen darüber, ob E1 und E2 aggressiv ist, unterscheiden sich. Ein Teilnehmer (A2 | m | 33, A 871) schätzt sie als

sehr aggressiv ein und meint: „Sie ist so eher der harte Charakter, wo man sagt, wenn du dem jetzt zu nah kommst, dann haut sie dir eine ins Gesicht.“ (A2 | m | 33, A 871), während andere SpielerInnen ihr zuschreiben, leicht gereizt, aber nicht grundlos aggressiv zu sein und, dass Fluchen eher als „Ausrutscher“ (B1 | m | 32, B 527) vorkommt. Drei TeilnehmerInnen schreiben E1 und E2 zu, erhaben und ruhig zu sein, da sie auch ohne aufbrausend zu sein, davon ausgeht, dass ihre Befehle befolgt werden.

Zusammenfassend zu den E1 und E2 zugeschriebenen Eigenschaften lässt sich festhalten, dass der Charakter Items aus allen geschlechtsspezifischen Persönlichkeitseigenschaften aus dem BSRI aufweist. Der Großteil, wie dass E1 und E2 eine Führungsperson ist („acts as a leader“ bzw. „has leadership abilities“), ehrgeizig („ambitious“), dominant („dominant“) und eigenständig („self-sufficient“) findet sich jedoch in den männlichen Items wieder. Die zugeschriebenen Eigenschaften arrogant („conceited“) und ernst („sincere“) zählen zu den neutralen Items des BSRI, und lediglich die Zuschreibung, dass E1 und E2 eher nicht flucht, kommt aus der Liste der weiblichen Items vor.

5.5 (Geschlechtsspezifische) Identifikation

Den SpielerInnen ist wichtig, dass sie sich mit den Charakteren digitaler Spiele grundsätzlich identifizieren können. Dafür ist ein ansprechendes, attraktives Aussehen der Charaktere wichtig. Ein männlicher Teilnehmer (A6 | m | 31, A 1188) meint dazu: „Wenn es Eye-Candy ist, macht es natürlich auch mehr Spaß“ und sagt damit aus, dass ihm Spiele mit attraktiven Charakteren mehr Spaß machen.

Auch die Game-Designerin, Daniela Etzinger, die im Rahmen des Expertinneninterviews befragt wurde, sieht Identifikation als wesentliches Erfolgskriterium digitaler Spiele an. Durch den Versuch Identifikation mit Spielcharakteren herzustellen, zielen Spiele-EntwicklerInnen auf eine höhere Immersion ab (vgl. D.E., E 118).

Dies deckt sich auch mit den im Theorieteil der vorliegenden Magisterarbeit präsentierten Erkenntnissen der Game-Studies. So geht beispielsweise Lackner (2014) davon aus, dass intensive Identifikation ein Spannungsmerkmal ist (vgl. Lackner 2014: 267) und Zaremba und Richard (2005) beschreiben, dass der Grad der Identifikation mit einem Spielcharakter mit der Immersion zusammenhängt (vgl. Richard / Zaremba 2005: 297).

In Kapitel 2.4.5.1 (Identifikation und Geschlechtsidentität) wurden die Möglichkeiten zum Umgang mit Geschlechtsidentität in digitalen Spielen beschrieben. Nach Lünenborg und Maier (2013) kann diesbezüglich entweder Konstruktion eines Abbilds, das nicht der Realität entspricht oder Repräsentation der Realität stattfinden (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 54).

Bei der geschlechtsspezifischen Identifikation gehen die Ansichten der GruppendiskussionsteilnehmerInnen auseinander.

Zwei Teilnehmer und eine Teilnehmerin spielen – zumindest manchmal – lieber mit Charakteren, deren Geschlecht nicht ihrem eigenen entspricht. Sie nutzen dabei das von Lünenborg und Maier (2014) beschriebene Konzept der Konstruktion zum Umgang mit ihrer Geschlechtsidentität im digitalen Spiel. Als Gründe dafür werden von den SpielerInnen Neugierde, geschlechtsabhängig unterschiedliche Kampfstile und die Ästhetik genannt. So begründet einer der männlicher Teilnehmer (B1 | m | 32, B 799), seine Vorliebe für weibliche Charaktere folgendermaßen: „Weil ich lieber was Schönes vor mir sehen ganzen Tag“ (B1 | m | 32, B 799). Ein anderer Teilnehmer (A6 | m | 31, A 1038) erklärt: „es macht ein bisschen mehr Spaß, weil als Mann kenn ich, was ein Mann kann“ (A6 | m | 31, A 1038).

In Bezug auf die in Kapitel 2.4.5.1 (Identifikation und Geschlechtsidentität) beschriebenen Erkenntnisse von Lackner (2014), dass die virtuelle Rolle eine Entlastung vom üblichen Rollenschema bringt (vgl. Lackner 2014: 155), zeigt sich insbesondere in der Aussage von A6 | m | 31, mit der der Spieler – wie von Lackner (2014: 266) beschrieben – andeutet, dass er durch die Wahl eines weiblichen Spielcharakters in der virtuellen Welt andere Möglichkeiten als in der realen Welt hat. Auch Turkle (1999) und Bruckman (1993 [online]) beschreiben das sogenannte Genderswapping als Möglichkeit, wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Grenzen zu entkommen (vgl. Turkle, 1999: 425).

Der Großteil der befragten SpielerInnen entscheidet sich aber aufgrund der stärkeren Identifikation mit dem eigenen Geschlecht und der Ähnlichkeit lieber für Charaktere, die dem eigenen Geschlecht entsprechen. Somit wenden diese SpielerInnen das von Lünenborg und Maier (2014) beschriebene Konzept der Repräsentation zum Umgang mit ihrer Geschlechtsidentität in digitalen Spielen an. Einschränkungen bei der Identifikation mit Charakteren des eigenen Geschlechts ergeben sich durch äußere Gegebenheiten der Charaktere. So meint ein männlicher Teilnehmer (A3 | m | 25, A 1226): „da würd ich mich schon wieder nicht damit identifizieren können, wenn das so eine Kanten ist oder so ein ja, wie gesagt, Model“ (A3 | m | 25, A 1226). Dadurch beschreibt er, dass er sich nicht mit zu attraktiven und muskulösen männlichen Charakteren identifizieren kann. Ebenso merken drei weibliche TeilnehmerInnen an, dass sie sich nicht mit sexualisierten weiblichen Charakteren identifizieren können.

Laut der Game-Designerin Daniela Etzinger wirkt sich die Möglichkeit, Charaktere in Bezug auf Geschlecht, Hautfarbe, Frisur, Kleidung, Augen und Körpergröße zu individualisieren, positiv auf die Identifikation der RezipientInnen mit den Spielcharakteren aus (vgl. D.E., E 52 und E 92).

Drei männliche Teilnehmer geben an, dass ihnen das Geschlecht des Spielcharakters eher egal ist, weil für sie die Fähigkeiten des Charakters zählen und sie es für wichtiger halten, dass der Hauptcharakter zum Setting des Spiels passt. Dies entspricht auch den Aussagen der Game-Designerin, die meint, dass der Spielcharakter und dessen Geschlecht unbedingt zum Setting und der Story des Spiels passen muss (vgl. D.E., E 112).

Die Ergebnisse der empirischen Forschung der vorliegenden Masterarbeit zur geschlechtsspezifischen Identifikation der RezipientInnen mit Spielcharakteren decken sich mit den im Forschungsstand (siehe Kapitel 2.2) beschriebenen Ergebnissen von Wilhelm (2015) und Trepte et al. (2009). Laut Wilhelm (2015) wählen Männer auch weibliche Charaktere zum Spielen, aber Frauen entscheiden sich deutlich seltener für männliche Charaktere (vgl. Wilhelm 2015: 104-105). Trepte et al. (2009) bestätigen mit den Ergebnissen ihres Experiments die Ansicht der drei Teilnehmer, die sich bei der Auswahl der Charaktere weniger an ihrem eigenen Geschlecht orientieren, sondern eher auf die Anforderungen des Spielkontexts Rücksicht nehmen (vgl. Trepte et al. 2009: 70).

5.6 Sexualisierte und idealisierte Darstellungen von Spielcharakteren

Die GruppendiskussionsteilnehmerInnen haben unterschiedliche Ansichten und Einschätzungen in Bezug darauf, ob eher männliche oder weibliche Charaktere digitaler Spiele sexualisiert werden. Drei TeilnehmerInnen meinen, dass weibliche Charaktere häufiger sexualisiert dargestellt werden, während ein Spieler (A6 | m | 31, A 1139 und A 1143) meint, dass sexualisierte Darstellungen vom Spiel und vom Genre abhängig sind, da in Kampfspielen männliche Charaktere „sehr stark sexualisiert“ (A6 | m | 31, A 1149) werden. Die Game-Designerin Daniela Etzinger meint dazu, dass sexualisierte Darstellungen von Spielcharakteren eher in Online-Spielen und MMORPGs vorkommen (vgl. D.E., E 22).

Ein Gruppendiskussionsteilnehmer (A7 | m | 23, A 1185) meint: „Ich glaub es ist bei beiden Geschlechtern gleich viel, nur dass es bei Frauen wesentlich mehr wahrgenommen wird.“ (A7 | m | 23, A 1185). Mehrere SpielerInnen sind sich einig, dass die Darstellung weiblicher Spielcharaktere aufmerksamer und kritischer beobachtet wird und dass SpielerInnen höhere Erwartungen an weibliche Spielcharaktere stellen. Ein Teilnehmer (A3 | m | 25, A 1078) hält den Einsatz weiblicher Spielcharaktere für schwieriger, weil da sich die Meinungen der RezipientInnen zu weiblichen Charakteren deutlicher unterscheiden und deshalb von den EntwicklerInnen differenziertere Überlegungen angestellt werden müssen als bei männlichen Spielcharakteren.

Die Game-Designerin stimmt dieser Aussage teilweise zu. Sie findet das Design weiblicher Charaktere schwierig, weil man sehr darauf achten muss, keine Klischees zu

bedienen, da Charaktere sonst zu stumpf werden, keine Tiefe haben und keine Entwicklung durchmachen können. So meint sie, dass beispielsweise hübschen, niedlichen, naiven, nicht aufreizenden weiblichen Charakteren häufig zugeschrieben wird, dass sie sich nicht verteidigen oder kämpfen können und schnell entführt werden. Gleichzeitig werden zu kämpferische weibliche Charaktere häufig als „Mannsweib“ gesehen (vgl. D.E., E 64). Gleichzeitig meint sie aber, dass auch beim Design männlicher Charaktere viele Stereotype vorkommen, sodass diesen oft zugeschrieben wird, zwar viele Muskeln zu haben und zuschlagen zu können, aber nicht intelligent zu sein (vgl. D.E., E 64).

Dass weibliche Charaktere aufmerksamer und kritischer betrachtet werden, zeigte sich auch in der Erhebung des Forschungsstands der vorliegenden Masterarbeit (siehe Kapitel 2.2).

Die ungerechtfertigte Sexualisierung von Nebencharakteren wird von einem Teilnehmer (A6 | m | 31, A 1248 und A 1253) als besonders störend empfunden. Die befragte Expertin, Daniela Etzinger, hält besonders die leichten, freizügigen Rüstungen und bauchfreien Oberteile von weiblichen Spielcharakteren für ungerecht beziehungsweise übertrieben (vgl. D.E., E 22, E 76 und E 50).

Zwei männliche Teilnehmer bezeichnen die vorwiegend männliche Zielgruppe digitaler Spiele als Grund für sexualisierte Darstellungen von Spielcharakteren. Diese Einschätzung wird von der Game-Designerin bestätigt. Sie meint ebenfalls, dass sich sexualisierte Darstellungen von weiblichen Charakteren besonders häufig in (Online-)Spielen, die an Männer oder männliche Jugendliche gerichtet sind, finden, und in Spielen mit männlicher Zielgruppe häufig mit Kurven, freizügiger Kleidung und weiblichen Silhouetten gearbeitet wird (vgl. D.E., E 44, E 20 und E 58). Als weiteren Grund für sexualisierte Darstellungen in digitalen Spielen sieht die Expertin, dass die gesellschaftlichen Erwartungen, die an Frauen gestellt werden, auch in digitalen Spielen repräsentiert werden (vgl. D.E. 104).

Außerdem ist die Sexualisierung und geschlechtsstereotype Darstellung von Spielcharakteren laut der Game-Designerin abhängig von der Einstellung und dem Ziel des Entwicklerstudios und deren Umgang mit der „sex sells“-Strategie. Außerdem sieht sie als Grund, dass männlichen Artists die Sexualisierung weiblicher Charaktere nicht auffällt (vgl. D.E., E 58 und E 50).

Zwei männliche Gruppendiskussionsteilnehmer empfinden es als störend, wenn Spielcharaktere unrealistisch dargestellt werden. Dies ist insbesondere dann störend, wenn die Darstellung nicht durch die Funktion und Aufgaben des Charakters im Spiels

gerechtfertigt ist. Ein Spieler (B1 | m | 32, B 908) spricht sich für die idealisierte Darstellung von Spielcharakteren aus und hält diese nicht für problematisch, da er digitale Spiele als Kunst sieht und lieber mit schönen Charakteren spielt. Für ihn und einen anderen Spieler (B4 | m | 23, B 881) ist es selbstverständlich, dass Spielcharaktere idealisiert und attraktiv dargestellt werden. B4 | m | 23 meint dazu: „man nimmt die schönsten Sachen von allen“ (B4 | m | 23, B 881). Die Game-Designerin hält es für oberflächlich, wenn SpielerInnen nur mit attraktiven Charakteren spielen wollen. Sie meint, dass Spielcharaktere nicht perfekt und attraktiv aussehen müssen, sondern dass es viel wichtiger ist, dass sie zur Story des Spiels passen. Zu hübsche Models in einem Kriegsszenario würde sie beispielsweise für unpassend halten (vgl. D.E., E 98, E 110).

Ein Teil der befragten SpielerInnen gibt an, nicht über sexualisierte oder idealisierte Darstellungen in digitalen Spielen zu reflektieren und, dass man Spiele nicht mit der Realität vergleichen sollte. Ein Teilnehmer (B4 | m | 23, B 932) meint dazu: „ich mach mir keine Gedanken darüber, wenn jetzt ein Charakter so (N1 und N2) ausschaut oder so (L1, L2 und L3) ausschaut, dass das jetzt oh mein Gott, das ist jetzt übersexualisiert oder so.“ (B4 | m | 23, B 932). Eine weibliche Teilnehmerin (B2 | w | 24, B 935) reflektiert die sexualisierten und idealisierten Darstellungen in Spielen und sieht diese als problematisch an. Mehrere SpielerInnen nehmen sexualisierte Darstellungen und Geschlechterstereotype auch in anderen Medien wahr, bezeichnen diese aber als unveränderlichen Teil der Gesellschaft.

Die befragte Expertin kommentiert dieses Ergebnis so, dass sie meint, dass das gesellschaftliche Ideal-Bild von Frauen als Sex-Models auch in Spielen repräsentiert wird, obwohl sich dieses Bild vom realen Aussehen von Frauen unterscheidet (vgl. D.E., E 54).

Laut Daniela Etzinger finden in der Game-Branche immer wieder Diskussionen über das Frauenbild in Spielen statt, jedoch wird das Thema laut der Expertin nicht ernst genug genommen und sie hält geschlechtsstereotype Darstellungen für problematisch (vgl. D.E., E 54).

Zwei Teilnehmerinnen meinen, die sexualisierten und idealisierten Darstellungen von Charakteren digitaler Spiele könnte gelöst werden, indem die Charaktere zwar aufgrund von Geschlechtsmerkmalen eindeutig zu einem Geschlecht zuordenbar, aber nicht übertrieben sexualisiert dargestellt werden. Dieser Ansicht schließt sich auch Daniela Etzinger an, die meint: „ich denke nicht, dass etwas sexualisierend sein muss, nur damit man es schön anzuschauen findet.“ (D.E., E 100).

Die GruppendiskussionsteilnehmerInnen sind sich einig, dass eine sexualisierte oder idealisierte Darstellung von Spielcharakteren gerechtfertigt ist, wenn das Setting, das Genre oder die Story des Spiels es erfordern. So meint beispielsweise B1 | m | 32: „Aber wenn

das halt wirklich auf eine Story bezogen ist, dann hat dieser Charakter eine bestimmte Rolle und dann muss er danach auch aussehen.“ (B1 | m | 32, B 17) und A7 | m | 32 äußert seine Meinung dazu folgendermaßen: „Würde ich jetzt einen übersexualisiert dargestellten männlichen Charakter sehen und er passt in das Spiel, in die Story, wär mir das wieder wurscht“ (A7 | m | 23, A 1242). Diesen Aussagen stimmt auch die Game-Designerin zu, indem sie klarstellt: „also für mich ist Story sehr wichtig und, wenn es ein starker Charakter ist und der super in die Story reinpasst, find ich kann er ausschauen so wie er ausschauen muss, damit es passt.“ (D.E., E 110)

Zwei der befragten SpielerInnen können eine Abkehr von übertrieben sexualisiert dargestellten Spielcharakteren beobachten und erkennen eine Entwicklung, dass im Game-Design mehr auf die Geschichten rund um die Charaktere Wert gelegt wird. A5 | w | 23 meint beispielsweise: „Ich glaub es war früher stärker und wir bewegen uns ein bisschen weg davon“ (A5 | w | 23, A 1144) und B1 | m | 32 sagt dazu: „Es ist halt sehr viel mehr story-driven heutzutage“ (B1 | m | 32, B 17). Diese Einschätzungen der SpielerInnen bestätigt sich auch in aktueller Literatur zur Rezeption von Spielcharakteren (siehe Kapitel 2.4.5.3). Schröter (2018) beschreibt, dass in Abenteuerspielen versucht wird, Stereotype zu vermeiden und deshalb Charaktere mit komplexeren Persönlichkeiten entworfen werden (vgl. Schröter 2018: 120). Diese Entwicklung erkennt auch die Game-Designerin. Sie meint, dass zwar bei Online-Spielen die Charaktere nach wie vor sexualisiert werden, aber AAA-Titles bereits auf geschlechtsneutralere Darstellungen setzen und Charaktere weniger sexualisieren (vgl. D.E., E 108). Diese Entwicklung bewertet die Expertin als positiv, solange die Darstellung der Charaktere zum Setting des Spiels passt (vgl. D.E., E 22). Durch die weniger sexualisierten Darstellungen von Charakteren könnten laut der Game-Designerin mehr Frauen für Spiele begeistert werden, ohne dass die Beliebtheit dieser Spiele bei der männlichen Zielgruppe leidet (vgl. D.E., E 94).

Die Expertin sieht die Gaming-Branche gefordert, die bestehenden gesellschaftlichen Idealbilder von Frauen in Bezug auf Aussehen und Verhalten zukünftig zu verändern (vgl. D.E., E 104) und erkennt das Potential dafür durch die „starke Position“ (D.E., E 106) digitaler Spiele.

Die Beurteilung technischer Entwicklungen, wie Virtual Reality, in Bezug auf ihre Auswirkungen auf Geschlechterstereotype, fällt der Game-Designerin schwer (vgl. D.E., E 108). Sie meint, durch die First-Person-Perspektive würden Geschlechterstereotype eher abgeschwächt werden und geschlechtsneutralere Charaktere erstellt werden (vgl. D.E., E 126). Andererseits könnte es bei VR-Spielen mit männlicher Zielgruppe wiederum zu stärkerer Sexualisierung kommen (vgl. D.E., E 132).

5.7 Geschlechtsspezifische vs. androgyne Darstellung

Die SpielerInnen sprechen sich eher gegen geschlechtsneutrale Darstellungen von Spielcharakteren aus, da sie meinen, dass derartige Darstellungen schlechter bei den RezipientInnen ankommen würden und sie diese als störend empfinden würden. Ein Teilnehmer (B1 | m | 32, B 964) bezieht sich dabei auf die gesellschaftlich vorherrschenden Geschlechterrollen: „Wir leben in einer Gesellschaft mit Geschlechterrollen, ja, es ändert sich langsam, ja? Aufgrund von Gleichberechtigung, das ist klar, ja. Aber wenn du jetzt Spiele zum Beispiel zwingen oder von mir aus auch freiwillig eher auf geschlechterneutral machen würdest, dann würde das einfach auch schlechter ankommen, glaub ich.“ (B1 | m | 32, B 964). Er betont aber, dass er einen Unterschied zwischen dargestellten Geschlechterrollen in Spielen und Sexualisierung von Charakteren sieht. Ein anderer Teilnehmer (A3 | m | 25, A 1228) meint, er fände eher geschlechtsneutral dargestellte weibliche Charaktere langweilig. Die befragte Game-Designerin meint, dass auch androgyne Charaktere ansprechend und attraktiv gestaltet werden können und hält eher die typische Darstellung weiblicher Charaktere in Spielen mit ähnlicher Kleidung und großer Oberweite für langweilig (vgl. D.E., E 104, E 102 und E 132). Sie meint auch nicht, dass Spiele mit eher androgyn dargestellten Charakteren nicht gekauft werden würden, da sie selbst sich auch nicht wegen eines androgynen Charakters gegen ein Spiel entscheiden würde (vgl. D.E., E 102).

Zwei weibliche Spielerinnen halten eine eher geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren nicht für notwendig, da sie meinen, dass eine eindeutig geschlechtsspezifische Darstellung auch ohne Sexualisierung auskommt und man deshalb Charaktere nicht neutraler gestalten muss. Wie die SpielerInnen spricht sich auch die Expertin gegen eine völlig geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren aus, ist aber auch gegen übertrieben sexualisierte Darstellungen und meint, dass sie bei besonders stark sexualisierten Charakteren schon für eine geschlechtsneutralere Darstellung dieser sei (vgl. D.E., E 72). Zudem fände sie es wichtig, dass SpielerInnen die Möglichkeit haben, auch weibliche Charaktere auszuwählen, die nicht dem „typischen Frauenbild entsprechen, trotzdem weiblich sind und zur Story passen“ (D.E. E 58).

Als einzigen möglichen Nachteil geschlechtsneutraler Darstellungen von Spielcharakteren sieht Daniela Etzinger, dass zwanghaft androgyn dargestellte Charaktere nicht zum Spiel-Setting passen könnten (vgl. D.E., E 88).

Eine Spielerin (A5 | w | 23, A 1213) bezieht sich auf die in Kapitel 2.1.1 beschriebene binäre alltagstheoretische Codierung von Geschlecht und meint: „Ich glaub halt auch, dass die Videospielindustrie sehr viel davon lebt, dass du dich mit den Charakteren

identifizieren kannst und der Großteil der Gesellschaft identifiziert sich halt als entweder männlich oder weiblich.“ (A5 | w | 23, A 1213). Diese Aussage lässt sich mit der von Lackner (2014) getroffenen Annahme, dass SpielerInnen ihre eigene Identität in digitalen Spielen wiederfinden müssen und deshalb archetypische, dualistische Darstellungen benötigen, verknüpfen (vgl. Lackner 2014: 166). Ein anderer Teilnehmer (B4 | m | 23, B 891) schlägt statt einer geschlechtsneutralen Darstellung von vorgegebenen Spielcharakteren vor, dass SpielerInnen zwischen einem männlichen oder weiblichen Charakter wählen können oder die Möglichkeit bekommen, den Charakter überhaupt selbst zu gestalten und zu individualisieren.

Lediglich ein Teilnehmer (A7 | m | 23, A 1212) spricht sich für androgyne Charaktere aus, wenn sie in das Setting des Spiels passen. Diese Ansicht teilt auch die Game-Designerin Daniela Etzinger. Sie meint, dass es unabhängig davon, ob der Spielcharakter geschlechtsspezifisch oder androgyn dargestellt wird, wichtig ist, dass dieser zum Setting des Spiels passt. So findet sie beispielsweise, dass eine eher androgyne Darstellung zu kriegesischen Charakteren passt, aber starke weibliche Hauptcharaktere auch durch eine weibliche Gestaltung der Haare oder größere Brüste und Kurven zum Setting des Spiels passen können (vgl. D.E., E 6 und E 72). Sie würde weder einen geschlechtstypischen noch einen androgynen Charakter „einfach irgendwo reinzwängen, wo es jetzt nicht reinpasst.“ (D.E., E 8)

Die Game-Designerin Daniela Etzinger erkennt in der geschlechtsneutraleren Gestaltung von Spielcharakteren zahlreiche Vorteile. Einerseits sieht sie es als positiv, wenn das Geschlecht von Spielcharakteren zum Beispiel beim Tragen von Rüstungen nicht sofort erkannt wird und hält geschlechtsneutral dargestellte Charaktere für interessanter und meint, dass diese Darstellung Charakteren mehr Identität gäbe (vgl. D.E., E 80). Außerdem sieht sie in eher geschlechtsneutralen Darstellungen eine Möglichkeit zur Erschließung neuer Zielgruppen für digitale Spiele. Sie meint, dass diese Darstellungen sowohl mehr Frauen, als auch ältere Menschen für digitale Spiele begeistern könnten, da diese Zielgruppen von übertrieben sexualisierten Darstellungen abgeschreckt werden könnten, obwohl sie sich für die Story des Spiels interessieren (vgl. D.E., E 84 und E 86). Außerdem wären Spiele mit geschlechtsneutraler dargestellten Hauptcharakteren auch eher für Kinder und jüngere SpielerInnen geeignet (vgl. D.E., E 84).

Ein wesentlicher Vorteil von eher geschlechtsneutralen Charakteren digitaler Spiele ist, dass dadurch die Aufmerksamkeit auf vorherrschende Geschlechterstereotype gelenkt werden kann und digitale Spiele so durch ihre starke Position zur Abkehr von Geschlechterstereotypen beitragen können (vgl. D.E., E 80 und E 106).

5.8 Diskussion der Ergebnisse

Bei der Analyse der präskriptiven Geschlechterstereotype für männliche und weibliche Spielcharaktere zeigte sich, dass von männlichen Spielcharakteren erwartet wird, athletisch und (nicht übertrieben) muskulös, dunkelhaarig und eher dunkelhäutig zu sein. Außerdem sollten männliche Charaktere Narben und harte Gesichtszüge haben, aber gleichzeitig humorvoll, sympathisch und intelligent sein. Von weiblichen Charakteren digitaler Spiele wird erwartet, schlank, athletisch und hellhäutig zu sein sowie lange Haare zu haben und weibliche Kleidung zu tragen. Zu den Eigenschaften weiblicher Spielcharaktere sollen Furchtlosigkeit und Intelligenz zählen. Bei den in den Gruppendiskussionen erhobenen präskriptiven Geschlechterstereotypen zu weiblichen Spielcharakteren kommt der von Eckes definierte Inhalt von weiblichen Geschlechterstereotypen der Familienbezogenheit vor. Dadurch zeigt sich, dass sich die SpielerInnen an den in Kapitel 2.3.2 (Geschlechterstereotype und Geschlechterrollen) beschriebenen gängigen geschlechtsspezifischen Rollenerwartungen orientieren.

Diese präskriptiven Geschlechterstereotype zeigen, wie sich die SpielerInnen wünschen, dass männliche beziehungsweise weibliche Spielcharaktere gestaltet sind. Die Game-Designerin Daniela Etzinger stellt fest, dass es bei digitalen Spielen mit vorgegebenem Hauptcharakter besonders wichtig sei, dass der Spielcharakter positive Eigenschaften, die sich männliche und weibliche RezipientInnen wünschen, vereint. Die Nutzung dieser präskriptiven Geschlechterstereotype im Game-Design kann somit positiv zur Identifikation mit den Charakteren und somit zur Immersion und zum Erfolg des Spiels beitragen. Dieses Ergebnis bestätigt, dass Geschlechterstereotype – wie in Kapitel 2.3.2.1 (Funktion von Geschlechterstereotypen) dargelegt – nicht per se etwas Negatives sind. Bei der Nutzung von präskriptiven Geschlechterstereotypen im Game-Design kann so die von Eckes (2010) beschriebene Identifikationsfunktion von Geschlechterstereotypen (vgl. Eckes 2010: 181) genutzt werden.

Dem geschlechtstypisch männlichen Charakter N1 und N2 wird in Bezug auf sein Aussehen zugeschrieben, gepflegt, attraktiv, wohlhabend und bei Frauen beliebt zu sein. Der Charakter wirkt aufgrund seines glatten, schönen, freundlichen Gesichts wie ein Model oder Schauspieler, was ihm, wie die mangelnde Gesichtsbehaarung und das Nicht-Vorhandensein von Narben, Abzüge in der Beurteilung seiner Männlichkeit einbringt. Sein Körper wird von einem Spieler als etwas dicker, von den anderen TeilnehmerInnen aber als durchtrainiert und muskulös bezeichnet.

N1 und N2 wird in einem Setting gesehen, in dem er selbstständig aus uneigennützigen Motiven handelt und in einer Situation, in die er durch Zufall gekommen ist, jemanden retten muss. Dem Charakter wird zugeschrieben, ohne Strategie und Taktik ein

konkretes Ziel zu verfolgen und, dass er durch Schießen und Schleichen unbeschadet und konfliktfrei entkommen möchte. Dabei ist N1 und N2 schnell, agil und flink.

Der geschlechtstypisch männlich dargestellte Charakter wird als freundliche, offene, hilfsbereite, aufmerksame Person, die einen großen Freundeskreis hat, wahrgenommen. Im Zuge dessen werden positive Zuschreibungen wie „Kumpel“, „freundlicher Nachbar“ und „perfekter Schwiegersohn“ gemacht. Unterschiedliche Zuschreibungen werden zur Intelligenz, zur Risikobereitschaft und zum Aggressionspotential des männlich dargestellten Charakters gemacht.

Allgemein ist zu den Zuschreibungen, die die SpielerInnen digitaler Spiele zu N1 und N2 machen, anzumerken, dass der geschlechtstypisch männlich dargestellte Charakter weitgehend als positiv wahrgenommen wird.

Die Zuschreibungen zu N1 und N2 finden sich teilweise in den in Kapitel 2.3.4 beschriebenen Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen von Eckes (1997) und Bem (1974) wieder.

Die Abbildungen 21 und 22 zeigen, dass zu diesem Charakter hauptsächlich männliche und geschlechtsneutrale Zuschreibungen gemacht werden. Lediglich bei den Geschlechterstereotypen nach Eckes (1997) finden sich bei den Zuschreibungen auch weibliche Stereotype.

männlich	weiblich	neutral
unabhängig (independent)		freundlich (friendly)
individualistisch (individualistic)		hilfsbereit (helpful)
athletisch (athletic)		sympathisch (likeable)
zielstrebig (ambitious)		unsystematisch (unsystematic)
selbstständig/selbstbewusst (self-reliant)		
aggressiv (aggressive)		

Abbildung 21: Zuschreibungen zu N1 und N2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können

Männliche Stereotype	Weibliche Stereotype
gesellig	gesellig
	besitzt Ausstrahlung

Abbildung 22: Zuschreibungen zu N1 und N2, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können

Der geschlechtstypisch weiblich dargestellte Charakter wird von einigen SpielerInnen und von der Game-Designerin aufgrund der Frisur nicht als typisches Mädchen wahrgenommen, trotzdem sei sie aufgrund ihrer Haltung, Silhouette und figurbetonten Darstellung eindeutig weiblich. Durch das Gesicht sowie die gefärbten und gestylten Haare wird L1, L2 und L3 vom Großteil der SpielerInnen als sehr weiblich wahrgenommen. Die rote Haarfarbe wird mit Verrücktheit, Rebellion, einer Hexe und von der Game-Designerin mit einem Punk assoziiert. Die Assoziation der SpielerInnen, die L1, L2 und L3 aufgrund ihres Aussehens als Hexe oder Magierin einstufen, bestätigen den von Grapenthin (2009) beschriebenen Frauenstereotyp der „Hexe“, der in digitalen Spielen durch große Brüste und freizügige Kleidung weiblich dargestellt wird (vgl. Grapenthin 2009: 180-181). Insgesamt zeigt sich, dass aufgrund des Aussehens des Charakters sehr viele Zuschreibungen gemacht werden und – wie beispielsweise mit den Aussagen zur Haarfarbe – Stereotype bedient werden.

Dem geschlechtstypisch weiblich dargestellten Charakter wird einerseits ein agiler, schneller, athletischer Kampfstil zugeschrieben, andererseits meint ein Teil der befragten SpielerInnen, dass L1, L2 und L3 zierlich und schwach ist und deshalb Kämpfe nicht durch Ausdauer oder Stärke gewinnen kann. Diese Zuschreibung entsteht durch den weiblichen Körperbau, durch den dem Charakter weniger körperliche Kompetenzen bei Kämpfen zugeschrieben werden. Damit einher geht auch die hinterhältige und abwartende Rolle, die L1, L2 und L3 eindeutig aufgrund der geschlechtsspezifischen Darstellung zugeschrieben wird. So meinen die TeilnehmerInnen beispielsweise, dass der Charakter weibliche Geschlechtsmerkmale nutzt, um Gegner zu verwirren oder sich hinterhältig als hilfloses Mädchen ausgibt, um sich einzuschleusen. Ihr gesamtes Auftreten wirkt auf die SpielerInnen, als würde sie jemanden verführen wollen. Diese Einschätzung teilt auch die Game-Designerin. Daraus lässt sich schließen, dass der Charakter bewusst verführerisch dargestellt wurde.

Als Persönlichkeitseigenschaften von L1, L2 und L3 erkennen die SpielerInnen Selbstbewusstsein, Mut, Charisma sowie eine starke Persönlichkeit und schreiben dem Charakter eine gute Ausbildung sowie Klugheit und Intelligenz zu. Die Game-Designerin hält L1, L2 und L3 für nicht so strategisch wie den eher androgyn dargestellten Charakter E1 und E2. L1, L2 und L3 wird als nicht emotional, sondern als skrupellos, unnahbar,

distanziert, eiskalt, unfreundlich und arrogant bezeichnet. Die mangelnde Gefühlsbezogenheit widerspricht dem weiblichen Geschlechterstereotyp, dass Frauen Gefühle zeigen. Der Charakter wird im Gegensatz zu N1 und N2 deutlich negativer wahrgenommen. Auf Basis der Zuschreibungen der RezipientInnen zum geschlechtstypisch weiblichen Charakter wird geschlossen, dass L1, L2 und L3 für die SpielerInnen dem von Zaremba (2009) definierten Frauenbild der „hypersexualisierten Kämpferin“ entspricht. Dieses Frauenbild in digitalen Spielen sollte laut Zaremba (2009) eigentlich von männlichen und weiblichen SpielerInnen positiv aufgenommen werden (vgl. Zaremba 2009: 283). Die empirische Forschung der vorliegenden Magisterarbeit kommt dabei zu einem anderen Ergebnis, da dem präsentierten Spielcharakter sowohl von Spielern, als auch von Spielerinnen negative Eigenschaften zugeschrieben wurden.

Wie in Abbildung 23 und Abbildung 24 ersichtlich, finden sich die geschlechtsspezifischen Zuschreibungen nur teilweise in den Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen von Bem (1974) und Eckes (1997) wieder. Unter den Zuschreibungen zu L1, L2 und L3 befindet sich kein weibliches Items des BSRI, obwohl die SpielerInnen sie eindeutig als weiblichen Charakter ansehen und entsprechende Zuschreibungen in Bezug auf das weibliche Geschlecht machen.

männlich	weiblich	neutral
athletisch (athletic)		unsystematisch (unsystematic)
selbstbewusst (self-reliant)		arrogant (conceited)
starke Persönlichkeit (strong personality)		

Abbildung 23: Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können

Männliche Stereotype	Weibliche Stereotype
	gestylte Haare
	besitzt Ausstrahlung

Abbildung 24: Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können

Beim eher geschlechtsneutral dargestellten Charakter E1 und E2 diskutieren die TeilnehmerInnen sehr intensiv über das Aussehen des Charakters, da sie aktiv nach geschlechtsspezifischen Merkmalen suchen, wie es bei nicht eindeutig zu einem

Geschlecht zuordenbaren Personen in unserer Gesellschaft der binären Codierung von Geschlecht laut Ayaß (2008) üblich ist (vgl. Ayaß 2008: 146-148). Gerade bei geschlechtsspezifischen Zuschreibungen zum Aussehen des eher geschlechtsneutral dargestellten Charakters sind sich die TeilnehmerInnen häufig uneinig. Besonders der Haarschnitt des Charakters sorgt für Diskussionen darüber, ob E1 und E2 eine Kurzhaarfrisur oder hochgesteckte Haare hat. Diese Diskussionen zeigen, dass eher geschlechtsneutrale Darstellungen von Hauptcharakteren digitaler Spiele für deren NutzerInnen ungewohnt sind und schwer eingeordnet werden können.

Dem Charakter E1 und E2 wird aufgrund ihres Aussehens eine männliche, strategische und führende Rolle zugeschrieben. Darüber sind sich sowohl die SpielerInnen als auch die Game-Designerin einig. Dass die Rolle des Spielcharakters als männliche Rolle angesehen wird, hängt mit den gesellschaftlich vorherrschenden Geschlechterrollen und Verhaltenserwartungen (siehe Kapitel 2.3.1) zusammen. Wie das Aussehen des Spielcharakters wird auch der Kampfstil kontrovers diskutiert. Die Zuschreibungen reichen hier von der Einschätzung, dass E1 und E2 ein aggressiver, direkter Nahkampfcharakter ist, bis zur Annahme, dass E1 und E2 nie selbst kämpfen muss. Ebenso deutlich unterscheiden sich die Zuschreibungen zur Aggressivität des Charakters.

Etwas mehr Einigkeit herrscht bei den zugeschriebenen Persönlichkeitseigenschaften. So wird E1 und E2 als bedacht, ruhig, ehrgeizig, entschlossen, ordentlich, ernst und konservativ eingeschätzt. E1 und E2 wird als erhabene, elegante Person bezeichnet. Im Gegensatz zu L1, L2 und L3 ist sie nicht verführerisch beziehungsweise sexualisiert dargestellt und strahlt deshalb Eleganz aus. Gleichzeitig wird dem eher geschlechtsneutral dargestellten Charakter Distanziertheit und Arroganz zugeschrieben sowie dass E1 und E2 aufgrund ihres männlichen Umfelds keine Gefühle zeigt, was – wie bei L1, L2 und L3 – dem Frauenstereotyp „zeigt Gefühle“ nach Eckes (1997) widerspricht.

Die unterschiedlichen Zuschreibungen und die kontroversen Diskussionen der SpielerInnen über E1 und E2 zeigen, dass eher geschlechtsneutrale Darstellungen ungewohnt sind und schwer beurteilt werden können, gleichzeitig aber eine Vielfalt an individuellen Interpretationsmöglichkeiten für die SpielerInnen bieten

Abbildung 25 zeigt die Zuschreibungen zu E1 und E2, die sich in der Liste der Persönlichkeitseigenschaften des BSRI (Bem 1974) wiederfinden. In den Zuschreibungen zu E1 und E2 zeigen sich viele männliche Items, einige neutrale Items und ein weibliches Item. Die Zuschreibungen zum Charakter finden sich nicht in den Inhalten von Männer- und Frauenstereotypen nach Eckes (1997) wieder, was dafürspricht, dass der Charakter

eher androgyn wahrgenommen wird und deshalb nicht mit klassischen Geschlechterstereotypen behaftet ist.

männlich	weiblich	neutral
Führungsperson (acts as a leader / has leadership abilities)	flucht nicht (does not use harsh language)	arrogant (conceited)
ehrgeizig (ambitious)		ernst (sincere)
dominant (dominant)		
eigenständig (self-sufficient)		

Abbildung 25: Zuschreibungen zu E1 und L2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können

Bei der qualitativen Inhaltsanalyse der Gruppendiskussionen konnte festgestellt werden, dass den beiden weiblichen Charakteren eher negative Eigenschaften zugeschrieben wurden. Dies trifft sowohl auf den feminin (L1, L2 und L3) als auch auf den eher androgyn dargestellten Charakter (E1 und E2) zu. Die GruppendiskussionsteilnehmerInnen bestätigen das, indem sie meinen, dass die Ansprüche und Erwartungen an weibliche Charaktere höher sind und diese von den SpielerInnen kritischer betrachtet werden (vgl. z.B. A1 | w | 31, A 1072). Dieses Ergebnis lässt auf das medial vermittelte gesellschaftliche Idealbild von Frauen schließen, das dafür verantwortlich ist, dass Frauen allgemein kritischer betrachtet werden als Männer. Im Expertinneninterview wurde die Game-Designerin Daniela Etzinger befragt, warum aus ihrer Sicht diese negativen Zuschreibungen entstehen. Auch sie kritisiert das „Klischee-Aussehen und -Verhalten einer Frau von der Gesellschaft“ (D.E., E 104) und meint, dass sich die negativen Zuschreibungen zu L1, L2 und L3 aufgrund ihres Aussehens und ihres Auftretens ergeben. Weibliche Spielerinnen könnten sich durch das verführerische Auftreten von L1, L2 und L3 angegriffen fühlen. Das bedeutet, dass die Game-Designerin davon ausgeht, dass Spielerinnen die freizügige Darstellung des Charakters negativ beurteilen, weil der Charakter dadurch auf seinen weiblichen Körper reduziert wird und deshalb männlichen Charakteren nicht gleichgestellt ist. Warum auch männliche Nutzer dem Charakter eher negative Zuschreibungen machen, kann die Expertin nicht beurteilen. Sie meint aber, dass der Stil des Spiels zu negativen Zuschreibungen beitragen könnte. In einer schöner

programmierten Umgebung würde der Charakter möglicherweise positiver aufgenommen werden.

Die negativen Zuschreibungen zu den weiblichen Charakteren können auch mit den in Kapitel 2.4.5.2 (Geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren) beschriebenen Erkenntnissen von Grapenthin (2009) begründet werden. Die Autorin hat bei ihrer Analyse von Spielcharakteren festgestellt, dass männliche Spielcharaktere – im Gegensatz zu weiblichen – eher aus uneigennützigen Motiven handeln, andere retten müssen und allgemein positiver dargestellt werden (vgl. Grapenthin 2009: 183). Bei der Analyse der Ergebnisse der Gruppendiskussionen zu präskriptiven Geschlechterstereotypen für männliche Spielcharaktere und der Analyse der Zuschreibungen zu N1 und N2 zeigte sich, dass männliche Charaktere von den SpielerInnen, in einem Setting gesehen werden, in dem sie selbstständig und uneigennützig handeln. Dies könnte ebenfalls zur eher positiven Bewertung des männlichen Charakters beitragen.

Die Tatsache, dass der Spielcharakter E1 und E2 nicht verführerisch dargestellt wird und ihm die TeilnehmerInnen eine männliche Rolle zuschreiben, könnte darauf schließen lassen, dass er positiver beurteilt wird als L1, L2 und L3. Die Gründe für die trotzdem negativen Zuschreibungen liegen laut der Expertin aber weniger am Aussehen des Charakters, sondern an der zugeschriebenen Rolle. Da die SpielerInnen und die Expertin den eher geschlechtsneutral dargestellten Charakter in einem Setting als strategische Anführerin, die ihren Ruf verteidigen muss, sehen, wirkt der Charakter männlich, arrogant und eiskalt und wird deshalb eher negativ bewertet. Die Expertin sieht diese Zuschreibungen als sehr passend für den Charakter und das Setting an und betrachtet das Charakterdesign von E1 und E2 als sehr gelungen. Daraus lässt sich schließen, dass die negativen Zuschreibungen der RezipientInnen zu E1 und E2 von den EntwicklerInnen dieses Spiels bewusst für dieses Setting so provoziert wurden.

Bei der Analyse der Zuschreibungen der SpielerInnen zu den präsentierten Charakteren fällt zudem auf, dass bei beiden weiblichen Charakteren – unabhängig davon, ob sie geschlechtstypisch oder eher geschlechtsneutral dargestellt wurden – ihre Rolle als Hauptcharakter hinterfragt wird. L1, L2 und L3 wird beispielsweise eine Rolle als passiver unterstützender Nebencharakter zugeschrieben. Auch bei den präskriptiven Zuschreibungen zu weiblichen Charakteren digitaler Spiele zeigt sich, dass die SpielerInnen meinen, dass weibliche Charaktere Spezialfähigkeiten, wie Magie, aufweisen sollten, um damit zu rechtfertigen, warum sie der Hauptcharakter des Spiels sind. Das lässt sich auch in den Zuschreibungen, die zu den Tätowierungen des geschlechtstypisch weiblichen Charakters gemacht werden, erkennen. Diese deuten für zwei Spieler darauf hin, dass der Charakter eine Spezialfähigkeit hat.

Diese Äußerungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen zeigen, dass es für SpielerInnen nach wie vor ungewohnt ist, dass weibliche Charaktere die spielbaren Hauptcharaktere sind und, dass sie weiblichen Charakteren – unabhängig von ihrer geschlechtstypischen oder androgynen Darstellung – nicht zutrauen, die Aufgaben eines Hauptcharakters zu bewältigen.

Außerdem geht aus der Analyse der präskriptiven Geschlechterstereotypen für männliche und weibliche Spielcharaktere und den Zuschreibungen zu den präsentierten männlich, weiblich und androgyn dargestellten Charakteren hervor, dass die SpielerInnen Waffen als Merkmal für Männlichkeit erachten. Die befragte Expertin meint, dass das Ergebnis, dass die Waffen für weibliche Charaktere als unpassend angesehen werden, bei den männlichen aber zur wahrgenommenen Männlichkeit beitragen, dadurch begründet werden kann, dass Waffen gesellschaftlich als männlich konnotiert sind. Lediglich das Schwert als Waffe des eher androgyn Dargestellten Charakters wird von manchen SpielerInnen als nicht männlich eingestuft, da diese NutzerInnen davon ausgehen, dass das Schwert nicht im Kampf verwendet wird, sondern nur der Repräsentation dient. Die Game-Designerin geht hier davon aus, dass das Schwert als Stilmittel im Game-Design eingesetzt wurde, um zu zeigen, dass E1 und E2 sich in einer männlichen Herrschaft behaupten muss.

Ähnlich verhält es sich mit den Zuschreibungen zu Uniformen. Diese sind laut den GruppendiskussionsteilnehmerInnen zwar männliche Kleidungsstücke, die aber bei Bedarf verweiblicht werden können.

Lediglich drei SpielerInnen setzen bei der Wahl von Spielcharakteren auf das von Lünenborg und Maier (2014) vorgestellte Konzept der Konstruktion zum Umgang mit ihrem Geschlecht bei der Wahl von Spielcharakteren. Das bedeutet, dass sie bewusst Charaktere auswählen, die nicht ihrem eigenen Geschlecht entsprechen. Dieses Phänomen des Genderswapping wurde von Bruckman (1993 [online]) und Turkle (1999) als Möglichkeit zur Änderung von Kultur und Werten und dem Entkommen gesellschaftlicher Grenzen angesehen (vgl. Bruckman 1993 [online] und Turkle, 1999: 425). Die von den befragten SpielerInnen verbalisierten Gründe für ihr Verhalten zeigen aber eher, dass die männlichen Teilnehmer deshalb weibliche Charaktere wählen, weil sie sie für attraktiver und schöner anzusehen halten. Lediglich ein Teilnehmer (A6 | m | 31, A 1038) gibt Neugierde darüber, wie es ist, mit weiblichen Charakteren zu spielen und den Wunsch deren Fähigkeiten kennenzulernen, als einen der Gründe, warum er weibliche Spielcharaktere bevorzugt, an.

Die anderen TeilnehmerInnen wählen eher das von Lünenborg und Maier (2014) präsentierte Konzept der Repräsentation ihres eigenen Geschlechts. Eine Spielerin (A5 | w | 23, A 1213) bezieht sich auf die in Kapitel 2.3.3 (Androgynie im System der Zweigeschlechtlichkeit) beschriebene binäre alltagstheoretische Codierung von Geschlecht und meint: „Ich glaub halt auch, dass die Videospielindustrie sehr viel davon lebt, dass du dich mit den Charakteren identifizieren kannst und der Großteil der Gesellschaft identifiziert sich halt als entweder männlich oder weiblich.“ (A5 | w | 23, A 1213). Diese Aussage lässt sich mit der von Lackner (2014) getroffenen Annahme, dass SpielerInnen ihre eigene Identität in digitalen Spielen wiederfinden müssen und deshalb archetypische, dualistische Darstellungen benötigen, verknüpfen (vgl. Lackner 2014: 166). Die alltagstheoretische binäre Codierung von Geschlecht zeigt sich auch in der Aussage des Spielers A3 | m | 25, der auf die Frage nach der zugeschriebenen Männlichkeit von N1 und N2 antwortet: „Wie definiert man Männlichkeit?“ (A3 | m | 25, A 238) „Ich dachte immer, das wär so eine Null-Eins-Geschichte.“ (A3 | m | 25, A 240).

Zusammenfassend lässt sich hier also ableiten, dass SpielerInnen Charaktere, die ihrem eigenen Geschlecht entsprechen, bevorzugen.

Einige SpielerInnen erklären aber, dass das Geschlecht des Spielcharakters für sie nicht so wichtig sei, wie, dass der Charakter ins Setting passt. Dass die Spielcharaktere zum Spielsetting passen, ist auch für die Expertin Daniela Etzinger das wichtigste bei der Gestaltung von digitalen Spielen und deren Charakteren.

Bei der Analyse der Gruppendiskussionsergebnisse zur geschlechtsspezifischen Identifikation der SpielerInnen mit den Charakteren zeigt sich, dass die Forderungen der SpielerInnen widersprüchlich sind. Einerseits wünschen sich die SpielerInnen, dass die Charaktere attraktiv sind, und andererseits wollen sie sich mit den Charakteren identifizieren. Die Ergebnisse zeigen aber, dass unrealistisch attraktive und sexualisierte Darstellungen von Spielcharakteren negative Auswirkungen auf die Identifikation mit diesen haben. Dadurch wird bestätigt, dass eine passende, für die Zielgruppe ansprechende Gestaltung von Spielcharakteren, mit denen sich die NutzerInnen identifizieren können, enorm schwierig ist, da neben dem Setting die Ansprüche der Zielgruppe berücksichtigt werden müssen. Zudem muss laut der Game-Designerin darauf geachtet werden, keine Geschlechterstereotype zu bedienen, um den Charakter die nötige Tiefe zu verleihen (vgl. D.E., E 64).

Als einer der Gründe für die von den SpielerInnen und der Game-Designerin häufig wahrgenommen sexualisierten und idealisierten Darstellungen von Spielcharakteren wird das medial konstruierte gesellschaftliche Idealbild von Frauen, das in digitalen Spielen repräsentiert wird, wahrgenommen. Diese Darstellungen werden weitgehend als negativ

und problematisch eingeschätzt. Trotzdem sind sich die GruppendiskussionsteilnehmerInnen einig, dass eine sexualisierte oder idealisierte Darstellung von Spielcharakteren gerechtfertigt ist, wenn das Setting, das Genre oder die Story des Spiels es erfordern. So meint beispielsweise B1 | m | 32: „Aber wenn das halt wirklich auf eine Story bezogen ist, dann hat dieser Charakter eine bestimmte Rolle und dann muss er danach auch aussehen.“ (B1 | m | 32, B 17). Auch die Game-Designerin betont, dass das Setting des Spiels die Darstellung des Charakters bestimmt (vgl. D.E., E 110). Aus diesen Ergebnissen ergibt sich eine neue Erkenntnis, die in der bisherigen Forschung zum Thema Gender und Gaming (siehe Kapitel 2.2 Forschungsstand) nicht berücksichtigt wurde. So wurde in der vorliegenden Masterarbeit die Wahrnehmung der Darstellung von Spielcharakteren untersucht, wodurch sich zeigte, dass Spielcharaktere in bestimmten Settings durchaus auch sexualisiert dargestellt werden „dürfen“. Allgemein zeigen die Ergebnisse die Relevanz des Settings in Bezug auf geschlechtstypische Darstellungen von Spielcharakteren. Dadurch zeigt sich, dass die Wahl der Methode – nämlich die Befragung von SpielerInnen und einer Game-Designerin – die richtige war, um neue Erkenntnisse abseits von inhaltsanalytischen Erhebungen zu Spielcharakteren zu generieren.

In der Betrachtung der Ergebnisse zu geschlechtstypisch beziehungsweise eher geschlechtsneutral dargestellten Charakteren zeigt sich eine deutliche Diskrepanz zwischen den Meinungen der SpielerInnen und der Meinung der Expertin. Während sich die NutzerInnen digitaler Spiele aus unterschiedlichen Gründen gegen geschlechtsneutrale Darstellungen von Spielcharakteren aussprechen, erkennt die befragte Expertin darin zahlreiche Vorteile. Daniela Etzinger ist zwar gegen eine völlig geschlechtsneutrale Darstellungen von Charakteren, hält aber gerade bei besonders sexualisierten Spielcharakteren eine neutralere Darstellung für sinnvoll. Unter anderem sieht sie die Erschließung neuer Zielgruppen und die Abkehr digitaler Spiele von Geschlechterstereotypen als Vorteile von geschlechtsneutraleren Darstellungen an.

Ob die Vorteile, die die Game-Designerin in eher androgyn dargestellten Spielcharakteren erkennt, auch bei der Zielgruppe der bestehenden SpielerInnen ankommen und derartige Darstellungen von der Zielgruppe tatsächlich nicht akzeptiert werden würden, bleibt offen.

Beim einzigen Nachteil, den die Game-Designerin in der geschlechtsneutraleren Darstellung von Spielcharakteren sieht, spielt das Setting des Spiels eine entscheidende Rolle. Die Expertin würde sich gegen einen eher androgyn dargestellten Charakter aussprechen, wenn dieser für das Setting oder die Geschichte des Spiels unpassend wäre. Hier zeigt sich wieder, dass das Setting digitaler Spiele immer über der Darstellung der Spielcharaktere steht und diese beeinflussen sollte.

5.9 Beantwortung der Forschungsfragen

Mit den Ergebnissen der empirischen Erhebung der vorliegenden Magisterarbeit, können nun die in Kapitel 3 auf Basis der theoretischen Rahmung gestellten Forschungsfragen beantwortet werden. Dafür werden zunächst die ersten drei Forschungsfragen beantwortet und durch die Beantwortung der übergeordneten Forschungsfrage in Beziehung zu einander gesetzt. Die vierte Forschungsfrage wird abschließend versucht, zu beantworten.

Die erste Forschungsfrage „Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem typisch männlich dargestellten Charakter gemacht?“ wird zunächst auf Basis der in Kapitel 2.3.4 beschriebenen Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen nach Eckes (1997) und Bem (1974) versucht, zu beantworten. Dabei zeigt sich, wie in Abbildung 26 ersichtlich, dass dem präsentierten geschlechtstypisch männlich dargestellten Charakter als männliche Persönlichkeitseigenschaften zugeschrieben wird, unabhängig, individualistisch, athletisch, zielstrebig, selbstständig und selbstbewusst sowie aggressiv zu sein. Zudem werden dem Charakter die geschlechtsneutralen Eigenschaften freundlich, hilfsbereit, sympathisch und unsystematisch zugeschrieben. Laut dem Bem Sex Role Inventory weibliche Persönlichkeitseigenschaften kommen in den Zuschreibungen zum männlich dargestellten Charakter nicht vor.

männlich	weiblich	neutral
unabhängig (independent)		freundlich (friendly)
individualistisch (individualistic)		hilfsbereit (helpful)
athletisch (athletic)		sympathisch (likeable)
zielstrebig (ambitious)		unsystematisch (unsystematic)
selbstständig/selbstbewusst (self-reliant)		
aggressiv (aggressive)		

Abbildung 26: Zuschreibungen zu N1 und N2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können

Bei den Zuschreibungen zum typisch männlich dargestellten Charakter finden sich, wie in Abbildung 27 ersichtlich, weibliche und männliche Geschlechterstereotype nach Eckes (1997), da die Eigenschaft, der Geselligkeit sowohl zu männlichen als auch zu weiblichen Stereotypen zugeordnet wird. Die Zuschreibung der RezipientInnen, dass der männliche Charakter Ausstrahlung besitzt, entspricht laut Eckes (1997) einem weiblichen Stereotyp.

Männliche Stereotype	Weibliche Stereotype
gesellig	gesellig
	besitzt Ausstrahlung

Abbildung 27: Zuschreibungen N1 und N2, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können

Die Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen nach Eckes (1997) und Bem (1974) sind aber nicht ausreichend, um die geschlechtsstereotypen Zuschreibungen zum typisch männlich dargestellten Charakter umfassend abzubilden. Dem Charakter wurden von den RezipientInnen aufgrund seines Geschlechts deutlich mehr Eigenschaften zugeschrieben, die als Geschlechterstereotype angesehen werden können.

So wird dem männlichen Charakter – abgesehen von den oben genannten Zuschreibungen – zugeschrieben, wohlhabend, bei Frauen beliebt, offen, locker und aufmerksam zu sein.

Die zweite Forschungsfrage „Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem typisch weiblich dargestellten Charakter gemacht?“ wird zunächst ebenfalls mit Hilfe der Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen beantwortet.

Dabei zeigt sich, dass dem weiblich dargestellten Charakter keine weiblichen Eigenschaften aus dem BSRI zugeschrieben werden, obwohl die SpielerInnen ihn als eindeutig weiblich wahrnehmen. Stattdessen werden dem Spielcharakter die männlichen Eigenschaften athletisch und selbstbewusst zugeordnet. Außerdem wird der Charakter als starke Persönlichkeit bezeichnet, was laut Bem (1974) ebenfalls zu männlichen Eigenschaften zählt. Zudem finden sich in den Zuschreibungen der RezipientInnen zum weiblich dargestellten Charakter die geschlechtsneutralen Eigenschaften unsystematisch und arrogant wieder.

männlich	weiblich	neutral
athletisch (athletic)		unsystematisch (unsystematic)
selbstbewusst (self-reliant)		arrogant (conceited)
starke Persönlichkeit (strong personality)		

Abbildung 28: Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können

Den Zuschreibungen zum weiblichen Charakter können, wie in Abbildung 29 ersichtlich, zwei weibliche Stereotype nach Eckes (1997) zugeordnet werden. Zur äußeren Erscheinung wird dem Charakter der weibliche Stereotyp „gestylte Haare“ zugeordnet, ebenfalls den Inhalten weiblicher Stereotype entspricht die Zuschreibung, dass der Charakter Ausstrahlung besitzt.

Männliche Stereotype	Weibliche Stereotype
	gestylte Haare
	besitzt Ausstrahlung

Abbildung 29: Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können

Auch bei der Beantwortung der zweiten Forschungsfrage zeigt sich, dass nicht alle geschlechtsspezifischen Zuschreibungen, die die RezipientInnen zum typisch weiblich dargestellten Charakter machen, in die in Kapitel 2.3.4 vorgestellten Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen eingeordnet werden können. Dem Charakter wird, zusätzlich zu den oben angeführten Zuschreibungen, Verrücktheit, Rebellion, Mut und Klugheit zugeschrieben. Weitere Geschlechterstereotype zum weiblich dargestellten Charakter kommen in den Zuschreibungen, dass sie eine hinterhältige, verführerische Hexe sei und, dass der Spielcharakter skrupellos, unnahbar, distanziert und unfreundlich sei, vor. Außerdem wird dem weiblichen Charakter zugeschrieben, in Kämpfen nicht durch Ausdauer und Kraft zu gewinnen, da ihr weiblicher Körperbau schwach und zierlich sei.

Bei der dritten Forschungsfrage „Welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen werden von RezipientInnen zu einem eher androgyn dargestellten Charakter gemacht?“ werden die geschlechtsstereotypen Zuschreibungen ebenfalls zunächst im Kontext der Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen dargestellt.

Hier zeigt sich, dass die Zuschreibungen der RezipientInnen nur in die geschlechtsspezifischen Persönlichkeitseigenschaften des Bem Sex Role Inventory eingeteilt werden können und sich nicht in den typischen Inhalten von Geschlechterstereotypen für Frauen und Männer nach Eckes (1997) wiederfinden. Diese Erkenntnis zeigt, dass der Charakter als eher geschlechtsneutral wahrgenommen wird und deshalb nicht mit klassischen Geschlechterstereotypen behaftet ist. Die Zuschreibungen zum eher androgyn dargestellten Charakter, die sich in den männlichen Eigenschaften des BSRI wiederfinden sind, dass der Charakter als ehrgeizig, dominant, eigenständig und als Führungsperson wahrgenommen wird. Zu den weiblichen Eigenschaften des BSRI passt die Zuschreibung, dass der Charakter nicht flucht, und zu den neutralen Eigenschaften können die Zuschreibungen, dass der Spielcharakter arrogant und ernst ist zugeteilt werden.

männlich	weiblich	neutral
Führungsperson (acts as a leader / has leadership abilities)	flucht nicht (does not use harsh language)	arrogant (conceited)
ehrgeizig (ambitious)		ernst (sincere)
dominant (dominant)		
eigenständig (self-sufficient)		

Abbildung 30: Zuschreibungen zu E1 und E2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können

Zusätzlich zu den geschlechtsstereotypen Zuschreibungen, die sich im BSRI wiederfinden, werden zum eher geschlechtsneutral dargestellten Charakter noch weitere Zuschreibungen anhand des Geschlechts gemacht. So wird dem Charakter von den RezipientInnen zugeschrieben, als Frau in einer männlichen Rolle zu handeln, strategisch, kontrolliert, überlegt, ordentlich und konservativ zu sein.

Die übergeordnete Forschungsfrage „Welche Unterschiede ergeben sich in den Zuschreibungen der RezipientInnen zu geschlechtstypisch dargestellten Charakteren und androgyn dargestellten Charakteren in digitalen Spielen?“ kann folgendermaßen beantwortet werden: Die Zuschreibungen zu den präsentierten männlich, weiblich und eher androgyn dargestellten Charakteren unterscheiden sich deutlich voneinander. Daraus

kann geschlossen werden, dass die unterschiedlichen Zuschreibungen aufgrund der unterschiedlichen Darstellungen des Geschlechts der Spielcharaktere gemacht wurden. Übereinstimmungen bei den Zuschreibungen zeigen sich bei den männlichen Eigenschaften athletisch, selbstbewusst und unsystematisch, die sowohl zum geschlechtstypisch männlich dargestellten, als auch zum weiblich dargestellten Charakter gemacht werden. Ebenfalls bei beiden geschlechtstypisch dargestellten Spielcharakteren findet sich der weibliche Geschlechterstereotyp „besitzt Ausstrahlung“. Weitere Gemeinsamkeiten ergeben sich bei den beim typisch weiblich und beim eher androgyn dargestellten Charakter, da beide als arrogant bezeichnet werden und beim typisch männlich und eher androgyn dargestellten Charakter, die beide als ehrgeizig beziehungsweise zielstrebig wahrgenommen werden. In allen anderen Zuschreibungen unterscheiden sich die Charaktere stark voneinander. Während dem männlich dargestellten Charakter positive Eigenschaften wie Freundlichkeit, Aufmerksamkeit und Hilfsbereitschaft zugeschrieben werden, wird der weiblich dargestellte Charakter als hinterhältig, skrupellos, distanziert und unfreundlich bezeichnet. Beinahe ebenso negative Eigenschaften finden sich bei den Zuschreibungen, die zum androgyn dargestellten Charakter gemacht werden. Dieser wird beispielsweise als konservativ, arrogant und dominant wahrgenommen.

Die Beantwortung der vierten Forschungsfrage „Inwiefern können androgyn dargestellte Hauptcharaktere zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen beitragen?“ kann nur anhand der Expertise der im Expertinneninterview befragten Game-Designerin Daniela Etzinger beantwortet werden, da die Ergebnisse der Gruppendiskussionen darüber keine Auskunft geben. Die befragte Expertin geht davon aus, dass digitale Spiele durch ihre starke Position einen Beitrag zur Auflösung von gesellschaftlich verankerten Geschlechterstereotypen leisten können. Eine Möglichkeit zur Abkehr von den in digitalen Spielen vorherrschenden Geschlechterstereotypen und sexualisiert dargestellten Charakteren wäre die eher geschlechtsneutralere Darstellung von Spielcharakteren, wobei sich sowohl die Expertin als auch die SpielerInnen gegen vollständig geschlechtsneutral dargestellte Charaktere aussprechen. Die Expertin schlägt als Möglichkeiten zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen vor, weibliche Charaktere, die nicht dem typischen Frauenbild entsprechen, aber trotzdem weiblich sind, in digitalen Spielen einzusetzen. Dass Spielcharaktere bereits geschlechtsneutraler und weniger sexualisiert dargestellt werden, lässt sich bei AAA-Titles beobachten. Die Game-Designerin betont, dass bei Überlegungen zum Einsatz eher androgyner Charaktere zur Abkehr von Geschlechterstereotypen nicht auf das Setting des digitalen Spiels vergessen werden darf und je nach Story des Spiels manchmal geschlechtstypisch dargestellte und manchmal eher geschlechtsneutral dargestellte Charaktere geeignet sind.

5.10 Limitationen der Forschungsergebnisse

Durch die theoretische Rahmung der vorliegenden Masterarbeit mit Theorien zur Konstruktion von Geschlecht wird bereits die erste Limitation geschaffen, da konstruktivistische Ansätze immer das Ziel verfolgen, den Konstruktivismus zu kritisieren und zur Deonstruktion von Geschlechterstereotypen beizutragen. Dafür muss trotzdem zunächst eine Unterscheidung in „männlich“ und „weiblich“ getroffen werden und genau die Praxis, die kritisch betrachtet werden soll, wird angewandt. Eine damit einhergehende generelle Kritik an der Geschlechterforschung ist, dass durch die Forschung an sich, die Geschlechterdifferenzen überbetont werden und nach Unterschieden gesucht wird (vgl. Lünenborg / Maier 2013: 106). Diese Problematik zeigt sich auch durch die Forschung der vorliegenden Masterarbeit. Um jedoch den Fokus nicht nur auf binäre Einteilungen gemäß des biologischen Geschlechts von „männlich“ und „weiblich“ zu legen und die Unterschiede übermäßig zu betonen, setzt sich die vorliegende Masterarbeit intensiv mit dem Konzept der Androgynie und geschlechtsneutralen Darstellungen von Spielcharakteren auseinander.

Bei der Auswertung der Ergebnisse zeigte sich als Limitation, dass die in Kapitel 2.3.4 vorgestellten Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen nur mäßig geeignet sind, um die Zuschreibungen, die die RezipientInnen zu den Spielcharakteren gemacht haben, einzuordnen. Als Grund dafür wird vermutet, dass die beiden vorgestellten Möglichkeiten von Bem (1974) und Eckes (1997) veraltet sind und nicht auf die Messung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen ausgelegt sind. Diese Limitation wurde versucht zu umgehen, indem auch die anderen Zuschreibungen, die in Bezug auf das Geschlecht beziehungsweise die geschlechtsspezifische Darstellung der Charaktere gemacht wurden, in der Auswertung der Ergebnisse berücksichtigt wurden. In der Beantwortung der Forschungsfragen (Kapitel 5.9) wurde deshalb transparent dargestellt, welche Zuschreibungen zu welchen Möglichkeiten der Messung von Geschlechterstereotypen passen und, welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen abseits des BSRI und der Inhalte von Geschlechterstereotypen nach Eckes (1997) getätigt wurden.

Zudem müssen die Ergebnisse unter Berücksichtigung der in Kapitel 4.3 erläuterten methodischen Limitationen betrachtet werden.

Hierbei ist wesentlich zu erwähnen, dass die geschlechtsstereotypen Zuschreibungen zu den Spielcharakteren aufgrund der qualitativen Methode nur für das in den Gruppendiskussionen verwendete Stimulusmaterial gültig sind und lediglich die Meinung von 14 NutzerInnen digitaler Spiele zwischen 18 und 33 Jahren repräsentieren. Die Ergebnisse der vorliegenden Masterarbeit besitzen also nur eingeschränkte Gültigkeit und können

keine Auskunft darüber geben, wie RezipientInnen mit anderem soziodemografischen Hintergrund die Spielcharaktere beurteilen würden oder wie andere Spielcharaktere beurteilt werden würden. Abgesehen von dieser Limitation zeigen die Ergebnisse aber eine Richtung der Zuschreibungen auf und stellen somit eine Basis zur Bildung von Hypothesen und weiterer Forschung zum Thema dar.

Ebenso sollte das Ergebnis, dass den weiblichen Charakteren negativere Eigenschaften zugeschrieben werden, kritisch betrachtet werden. Dass diese Eigenschaften als negativ bezeichnet werden, ergibt sich nicht aus einem theoretischen Ansatz darüber, welche Eigenschaften negativ sind, sondern aus dem Kontext der Gruppendiskussionen, in denen die Zuschreibungen getätigt wurden. Hier ergibt sich ebenfalls als Limitation, dass die Auswahl des Stimulusmaterials einen wesentlichen Einfluss auf die Ergebnisse hat und diese somit nicht allgemeingültig für männlich, weiblich und androgyn dargestellte Charaktere digitaler Spiele sind.

Eine weitere Limitation ergibt sich bei der Beantwortung der vierten Forschungsfrage. Dadurch, dass lediglich eine Expertin zu ihrer Einschätzung befragt wurde, kann die Frage nicht eindeutig beantwortet werden. Zur umfassenden Beantwortung dieser Forschungsfrage wäre ein anderes Forschungsdesign, in dem zunächst Möglichkeiten zur Messung von Geschlechterstereotypen digitaler Spiele definiert werden und im Anschluss daran ExpertInnen aus unterschiedlichen Wissensdisziplinen zu ihrer Einschätzung über den Einsatz von eher androgyn dargestellten Charakteren zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen befragt werden. Diese Vorgehensweise hätte aber den Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit überschritten, weshalb die Limitation des Ergebnisses in Kauf genommen wird.

6 Conclusio und Forschungsausblick

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Ergebnisse der vorliegenden Magisterarbeit Einblicke in Geschlechterstereotype, die in den Zuschreibungen zu Charakteren digitaler Spiele vorherrschen, liefern. Im Rahmen der empirischen Forschung wurden 14 SpielerInnen digitaler Spiele in Gruppendiskussionen befragt und ein Expertinneninterview mit einer Game-Designerin geführt.

So wurden einerseits als präskriptive Geschlechterstereotype zu männlichen Charakteren erhoben, dass männliche Charaktere dunkelhaarig, humorvoll, sympathisch und intelligent sein sollten sowie Muskeln, Narben und harte Gesichtszüge haben sollten. Andererseits zeigen die präskriptiven Geschlechterstereotype zu weiblichen Spielcharakteren, dass sich die RezipientInnen von diesen erwarten, dass sie helle Haut und lange Haare haben, weibliche Kleidung tragen und schlank, athletisch furchtlos und intelligent sind. In diesem Gebiet bietet es sich an, weiter zu forschen und die in der vorliegenden Magisterarbeit mit Hilfe von qualitativen Forschungsmethoden erhobenen Geschlechterstereotype im Rahmen von quantitativen Befragungen von NutzerInnen digitaler Spiele zu prüfen und noch umfassender zu erheben.

Die Zuschreibungen zu einem geschlechtstypisch männlich dargestellten Charakter reichen von gepflegt, attraktiv und wohlhabend über selbstständig und zielstrebig bis hin zu freundlich, locker, sympathisch und hilfsbereit und gestalten sich somit insgesamt als eher positiv. Einem geschlechtstypisch weiblich dargestellten Charakter wird zugeschrieben athletisch, selbstbewusst, arrogant, hinterhältig und verführerisch zu sein und ihre Geschlechtsmerkmale einzusetzen, um Vorteile zu erzielen. Zusätzlich wurden die geschlechtsstereotypen Zuschreibungen zu einem eher androgyn dargestellten weiblichen Charakter erhoben. Hier ergab sich, dass die RezipientInnen diesen unter anderem als Frau in einer männlichen Rolle, die strategisch, taktisch und überlegt handelt wahrnehmen. Ihr wird zugeschrieben, dominant, arrogant, elegant und nicht verführerisch zu sein. In Bezug auf den eher geschlechtsneutral dargestellten weiblichen Charakter bietet es sich an, in weiterer empirischer Forschung zu erheben, welche Zuschreibungen zu einem eher androgyn dargestellten männlichen Spielcharakter gemacht werden und inwiefern sich diese von den Zuschreibungen zum androgyn dargestellten weiblichen Charakter unterscheiden.

Sowohl dem typisch weiblich dargestellten als auch dem eher androgyn dargestellten Charakter wird keine Rolle als Hauptcharakter zugeschrieben, obwohl beide spielbare Hauptcharaktere sind. Außerdem zeigte sich bei der Analyse der Zuschreibungen zu diesen beiden Charakteren, dass die Zuschreibungen deutlich negativer ausfallen, als die Zuschreibungen zum männlichen Charakter. Hier bietet es sich an, detaillierter

nachzuforschen, ob weibliche Spielcharaktere generell negativer wahrgenommen werden als männliche Charaktere und woran diese negativeren Zuschreibungen liegen.

Wie in den Limitationen der Forschungsergebnisse (Kapitel 5.10) beschrieben, sind die geschlechtsstereotypen Zuschreibungen zu den Spielcharakteren nur für das im Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit präsentierte Stimulusmaterial gültig und bieten einen ersten Eindruck darüber, welche Geschlechterstereotype in der Wahrnehmung von typisch männlichen, typisch weiblichen und eher androgyn dargestellten Charakteren digitaler Spiele vorherrschen. Die vorliegenden Ergebnisse können für weitere Forschungsarbeiten aufgegriffen werden, um zu erheben, welche Geschlechterstereotype in der Wahrnehmung anderer Spielcharaktere vorherrschen. Die vorliegende Arbeit zeigt jedoch, dass die herkömmlichen Methoden von Eckes (1997) und Bem (1974) nur unzureichend geeignet sind, geschlechtsstereotype Zuschreibungen zu Charakteren digitaler Spiele zu erheben. Grapenthin (2009) und Zaremba (2009) haben zwar damit begonnen, sich mit den stereotypen Darstellungen von Spielcharakteren zu beschäftigen, nutzen dafür aber auch keine auf andere digitale Spiele anwendbare, nachvollziehbare Methode. Das bedeutet, um tatsächlich valide Ergebnisse über Geschlechterstereotype in digitalen Spielen zu erzielen, ist die Forschung gefordert, eine geeignete Methode zur Messung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen zu finden.

In Bezug auf die geschlechtsspezifische Identifikation konnte festgestellt werden, dass die RezipientInnen eher auf die Repräsentation des eigenen Geschlechts im Spielcharakter digitaler Spiele setzen und, dass sowohl für die RezipientInnen als auch im Game-Design das Setting digitaler Spiele ausschlaggebend für die Entscheidung ist, ob ein männlicher oder weiblicher Charakter bevorzugt wird.

Inwiefern androgyn dargestellte Charaktere tatsächlich zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen beitragen können, konnte nur unzureichend geklärt werden. Die Game-Designerin spricht sich zwar grundsätzlich für eine geschlechtsneutralere Darstellung aus, erkennt auch zunehmend einen Trend in diese Richtung und meint, dass eher androgyn dargestellte Charaktere zur Auflösung von Geschlechterstereotypen beitragen können. Gleichzeitig betont sie aber, dass manche Spielsettings auch geschlechtstypisch dargestellte Charaktere erfordern.

Ein wesentliches Ergebnis in Bezug auf geschlechtsneutraler dargestellte Spielcharaktere sind die unterschiedlichen Meinungen der SpielerInnen und der Game-Designerin. Die SpielerInnen sprechen sich aus verschiedensten Gründen gegen geschlechtsneutrale Darstellungen aus, während die Game-Designerin darin weitgehend Vorteile erkennt.

Ein weiteres zentrales Forschungsergebnis der vorliegenden Magisterarbeit ist die Relevanz des Settings digitaler Spiele, das als entscheidendes Merkmal für die geschlechtsspezifische Darstellung der Spielcharaktere gilt. Es sollte also im Zuge von weiteren Forschungsarbeiten angestrebt werden, das komplette Setting digitaler Spiele in Bezug auf Geschlechterstereotype zu untersuchen. Hier bietet es sich an, zu erheben, inwiefern, welche Settings, welche Arten der Darstellung (geschlechtsspezifisch vs. androgyn) rechtfertigen.

Quellenverzeichnis

Monographien und Sammelwerke

Alfermann, Dorothee (1996): *Geschlechterrollen und geschlechtstypisches Verhalten*. Stuttgart: Kohlhammer.

Angerer, Marie-Luise (1999): *Body options: körper.spuren.medien.bilder*. Wien: Turia + Kant.

Ayaß, Ruth (2008): *Kommunikation und Geschlecht. Eine Einführung*. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.

Behrendt, Wenher / Geser, Guntram / Mulrenin, Andrea / Reich, Siegfried (2003): *EP2010 – The Future of Electronic Publishing Towards 2010. A Strategic Study on the Future of Research Into Publishing, Content and Knowledge Technologies*. Salzburg: Salzburg Research Forschungsgesellschaft m.b.H.

Bogner, Alexander / Littig, Beate / Menz Wolfgang (2014): *Interviews mit Experten. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Caillois, Roger (2001): *Man, Play and Games*. Urbana / Chicago: University of Illinois Press. Englische Übersetzung der französischen Originalfassung aus 1958.

Cooper, Joel / Weaver, Kimberlee D. (2003): *Gender and Computers. Understanding Digital Divide*. Mahwah: Erlbaum.

Crawford, Chris (1982): *The Art of Computer Game Design*. Upper Saddle River: New Riders Publishing.

Dressler, Stephan / Zink, Christoph (2003): *Pschyrembel Wörterbuch Sexualität*. Berlin: Walter de Gruyter.

Eagly, Alice H. (1987): *Sex Differences in Social Behavior. A Social-role Interpretation*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Eckes, Thomas (1997): *Geschlechterstereotype. Frau und Mann in sozialpsychologischer Sicht*. Pfaffenweiler: Centaurus Verlagsgesellschaft.

Egenfeldt-Nielsen, Simon / Heide Smith, Jonas / Pajares Tosca, Susana (2016): *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. 3. Auflage. New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Freyermuth, Gundolf S. (2015): *Games, Game Design, Game Studies. An introduction*. Bielefeld: transcript Verlag.

Gadamer, Hans-Georg (1990): *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr.

Hahn, Sabine (2017): *Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: Transcript Verlag.

Huizinga, Johan (1956): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Jöckel, Sven (2009): *Spielend erfolgreich. Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Kaiser, Robert (2014): *Qualitative Experteninterviews. Konzeptionelle Grundlagen und praktische Durchführung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Kühn, Thomas / Koschel, Kay-Volker (2011): *Gruppendiskussionen. Ein Praxis-Handbuch*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Lackner, Thomas (2014): *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Lamnek, Siegfried / Krell, Claudia (2016): *Qualitative Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.
- Lünenborg, Margreth / Maier, Tanja (2013): *Gender Media Studies. Eine Einführung*. Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft.
- Mayring, Philipp (2015): *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. 12. Überarbeitete Auflage. Weinheim und Basel: Beltz.
- Mead, Margaret (1958): *Mann und Weib. Das Verhältnis der Geschlechter in einer sich wandelnden Welt*. Hamburg: Rowohlt.
- Poole, Steven (2000): *Trigger Happy. The Inner Life of Video Games*. London: Fourth Estate.
- Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Richard, Birgit (2004): *Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Rosenstingl, Herbert / Migutsch, Konstantin (2009): *Schauplatz Computerspiele*. Wien: Lesethek Verlag in der Braumüller GmbH.
- Salen, Katie / Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: MIT Press.
- Schlütz, Daniela (2002): *Bildschirme und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote*. München: Fischer.
- Sutton-Smith, Brian (1986): *Toys as Culture*. London: Gardener Press.
- Thiele, Martina (2015): *Medien und Stereotype – Konturen eines Forschungsfeldes*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Thimm, Caja (2010): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Turkle, Sherry (1999): *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag. Deutsche Übersetzung.
- Villa, Paula-Irene (2011): *Sexy Bodies. Eine soziologische Reise durch den Geschlechtskörper*. 4. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Wilhelm, Claudia (2015): *Digitales Spielen als Handeln in Geschlechterrollen. Eine Untersuchung zu Selektion, Motiven, Genrepräferenzen und Spielverhalten*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Beiträge aus Sammelwerken

Bartle, Richard (2009): Understand the Limits of Theory, in: Chris Mark Bateman (Hrsg.) (2009): *Beyond Game Design. Nine Steps Towards Creating Better Videogames*. Boston: Charles River Media/Cengage Technology, S. 117-133.

Bock, Ulla (2010): Androgynie: Von Einheit und Vollkommenheit zu Vielfalt und Differenz, in: Ruth Becker / Beate Kortendiek (Hrsg.) (2010): *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 103-107.

Bryce, Jo / Rutter, Jason (2005): Gendered Gaming in Gendered Space, in: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hrsg.) (2005): *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press, S. 301-310.

Eagly, Alice H. / Wood, Wendy (2012): Social Role Theory, in: Paul A. M. Van Lange / Arie W. Kruglanski / E. Tory Higgins (Hrsg.) (2012): *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume Two*. London: Sage Publications.

Eckes, Thomas (2010): Geschlechterstereotype: Von Rollen, Identitäten und Vorurteilen, in: Ruth Becker / Beate Kortendiek (Hrsg.) (2010): *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 178-189.

Gildemeister, Regine (1992): Die soziale Konstruktion von Geschlechtlichkeit, in: Ilona Ostner (Hrsg.) (1992): *Feministische Vernunftkritik. Ansätze und Traditionen*. Frankfurt am Main/New York: Campus Verlag, S. 220-239.

Gildemeister, Regine (2010): Doing Gender: Soziale Praktiken der Geschlechterunterscheidung, in: Ruth Becker / Beate Kortendiek (Hrsg.) (2010): *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 137-145.

Grapenthin, Hella (2009): Geschlechterbilder in Computer- und Videospielen, in: Tobias Bevc / Holger Zapf (Hrsg.) (2009): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft. S. 161-183.

Jöckel, Sven / Schumann, Christina (2010): Spielen im Netz. Online-Spiele als Kommunikation, in: Wolfgang Schweiger / Klaus Beck (Hrsg.) (2010): *Handbuch Online-Kommunikation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 461-484.

Klimmt Christoph (2009): Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele, in: Tobias Bevc / Holger Zapf (Hrsg.) (2009): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft, S. 65-74.

Klimmt, Christoph (2004): Computer- und Videospiele, in: Roland Mangold / Peter Vorderer / Gary Bente (Hrsg.) (2004): *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen: Hofgrete, S. 695-716.

Klug, Christopher G. / Schell, Jesse (2006): Why People Play Games: An Industry Perspective, in: Peter Vorderer / Jennings Bryant (Hrsg.) (2006): *Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Laird, John E. / van Lent, Michael (2005): The Role of Artificial Intelligence in Computer Game Genres, in: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hrsg.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, S. 205-215.

Maihofer, Andrea (2004): Geschlecht als soziale Konstruktion – eine Zwischenbetrachtung, in: Urte Helduser (Hrsg.) (2004): *Under construction? Konstruktivistische Perspektiven in feministischer Theorie und Forschungspraxis*. Frankfurt am Main: Campus Verlag GmbH. S. 33-43.

Moser, Sibylle (2010): Feministische Medientheorien, in: Stefan Weber (Hrsg.) (2010): *Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus*. 2. Auflage. Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft, S. 207-230.

Müller-Lietzkow, Jörg (2009): Überblick über die Computer- und Videospielindustrie, in: Tobias Bevc / Holger Zapf (Hrsg.) (2009): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft, S. 241-261.

Raczkowski, Felix (2017): Spielgrenzen und ihre Denkweisen, in: Astrid Deuber-Mankowsky / Reinhold Görling (Hrsg.) (2017): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*. Wien: Turia + Kant, S. 119-135.

Rauscher, Andreas (2018): Genre, in: Benjamin Beil / Thomas Hensel / Andreas Rauscher (Hrsg.) (2018): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, S. 343-362.

Rautzenberg, Markus (2018): Spiel, in: Benjamin Beil / Thomas Hensel / Andreas Rauscher (Hrsg.) (2018): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, S. 267-281.

Reinecke, Leonard / Trepte, Sabine / Behr, Katharina-Maria (2007): *Why Girls Play. Results of a Qualitative Interview Study with Female Video Game Players*. Hamburger Forschungsbericht zur Sozialpsychologie Nr. 77. Hamburg: Universität Hamburg, Arbeitsbereich Sozialpsychologie.

Richard, Birgit / Zaremba, Jutta (2005): Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games, in: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hrsg.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, S.283-300.

Salen, Katie / Zimmerman, Eric (2005): Game Design and Meaningful Play, in: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hrsg.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, S. 59-79.

Schäffer, Burkard (2017): Gruppendiskussion, in: Lothar Mikos / Claudia Wegener (Hrsg.) (2017): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. 2. Auflage. Stuttgart: UTB GmbH. S. 347-361. 2.

Trepte, Sabine / Reinecke, Leonard (2010): Gender und Games. Medienpsychologische Gender-Forschung am Beispiel Video- und Computerspiele, in: Gisela Steins (Hrsg.) (2010): *Handbuch Psychologie und Geschlechterforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 229-248.

Turkle, Sherry (2005): Computer Games as Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Artifacts, in: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hrsg.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, S. 267-279.

Wolf, Mark J. P. (2005): Genre and the Video Game, in: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hrsg.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, S. 193-204.

Zapf, Holger (2009): Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive, in: Tobias Bevc / Holger Zapf (Hrsg.) (2009): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft, S. 11-26.

Zaremba, Jutta (2009): „Sie will doch nur spielen“ – Von Cyber-Heldinnen und Gamerinnen-Kulturen, in: Tobias Bevc / Holger Zapf (Hrsg.) (2009): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UKV Verlagsgesellschaft, S. 281-292.

Journal Artikel

Apperley, Thomas (2006): Genre and Game Studies. Toward a Critical Approach to Video Games, in: *Simulation & Gaming*, Vol. 37, S. 6-23.

Bem, Sandra (1974): The measurement of psychological androgyny, in: *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, Vol. 42 (2), S. 155-162.

Bem, Sandra (1981): Gender Schema Theory: A Cognitive Account of Sex Typing, in: *Psychological Review*, Vol. 88 (4), S. 354-364.

Deaux, Kay / Major, Brenda (1987): Putting Gender Into Context: An Interactive of Gender-Related Behavior, in: *Psychological Review*, Vol. 94 (3), S. 369-389.

Devor, Holly (1987): Gender Blending Females, in: *American Behavioral Scientist*, Vol.31 (1), S.12-40.

Downs, Edward / Smith, Stacy L. (2010): Keeping Abreast of Hypersexuality. A Video Game Character Content Analysis, in: *Sex Roles*, Vol. 62 (11), S. 721-733.

Fiske, Susan T. (2018): Stereotype Content: Warmth and Competence Endure, in: *Current Directions in Psychological Science*, Vol. 27 (1), S. 1-7.

Gervai, Judit / Nemeth, Rita /Trautner, Hanns Martin (2003): Appearance-Reality Distinction and Development of Gender Constancy Understanding in Children, in: *International Journal of Behavioral Development*. Vol. 27, Nr. 3, S. 275–283.

Hirschauer, Stefan (1989): Die interaktive Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit, in: *Zeitschrift für Soziologie*, Vol.18 (2), S. 100-118.

Mäder, Susanne (2013): Die Gruppendiskussion als Evaluationsmethode - Entwicklungsgeschichte, Potenziale und Formen, in: *Zeitschrift für Evaluation*, April 2013, Vol. 12 (1) S. 23-51.

Reichert, Tom (2002): Sex in advertising research: a review of content, effects, and functions of sexual information in consumer advertising, in: *Annual Review of Sex Research*, Vol. 8 S. 242-247.

Trepte, Sabine / Reinecke, Leonard / Behr, Katharina-Maria (2009): Creating virtual alter egos or superheroines? Gamers' strategies of avatar creation in terms of gender and sex, in: *International Journal of Gaming and Computer- Mediated Simulations*, Vol. 1(2), S. 52-76.

West, Candace, Zimmerman, Don H. (1987): Doing Gender, in: *Gender and Society*, Vol. 1 (2), S. 125-151.

Williams, Dimitri / Martins, Nicole / Consalvo, Mia / Ivory, James D. (2009): The virtual census. Representations of gender, race and age in video games, in: *New Media Society* Vol. 11 (5), S. 815-834.

Yee, Nick (2006): Motivations for play in online games, in: *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 9 (6), S. 772-775.

Zaremba, Jutta (2004): Gaming Female. Die Computerheldin und ihre Fankultur, in: *Feministische Studien*, Band 22, Heft 1 Mai 2004, S. 68-79.

Online Quellen

Bruckman, Amy (1993): Gender Swapping on the Internet, [online]
<ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/asb/papers/gender-swapping.txt> [20.05.2018]

Feist, Ansgar (2006): Die physische Attraktivität androgyner Gesichter, [online]
<http://psydok.psycharchives.de/jspui/bitstream/20.500.11780/352/1/ANDROGYN.pdf>
[07.01.2018]

Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware (2017): Fast 5 Millionen Österreicher spielen Videogames, [online] <http://www.ovus.at/news/fast-5-millionen-osterreicher-spielen-videogames/> [19.06.2018]

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	Theorie der sozialen Rollen (eigene Darstellung in Anlehnung an Eagly / Wood 2012: 465)	S. 26
Abbildung 2	Stereotypeninhaltsmodell Wärme / Kompetenz nach Fiske (eigene Darstellung in Anlehnung an Fiske 2018: 2)	S. 29
Abbildung 3	Inhaltsmodell von Geschlechterstereotypen inkl. Beispiele (eigene Darstellung in Anlehnung an Eckes 2010: 182)	S. 30
Abbildung 4	Geschlechtszuständigkeit nach Hirschauer (1989: 112) (eigene Darstellung in Anlehnung an Villa 2010: 99)	S. 33
Abbildung 5	Charakteristische Merkmale für Frauen- und Männerstereotype nach der Prozentschätzmethode (Eckes 1997: 120-147) (eigene Darstellung in Anlehnung an Eckes 1997: 139-140)	S. 36
Abbildung 6	Items des Bem Sex Role Inventory (Bem 1974: 156) (eigene Darstellung in Anlehnung an Bem 1974: 156)	S. 38
Abbildung 7	Einflussfaktoren auf unterschiedliche Spielerfahrungen (eigene Darstellung in Anlehnung an Rosenstingl / Migutsch 2009: 30)	S. 62
Abbildung 8	Spieler-Typen nach Bartle (eigene Darstellung in Anlehnung an Bartle 2009: 123)	S. 63
Abbildung 9	Stimulusmaterial Nathan (N1) (Sony Interactive Entertainment 2016, eigener Screenshot)	S. 75
Abbildung 10	Stimulusmaterial Nathan (N2) (Sony Interactive Entertainment 2016, eigener Screenshot)	S. 75
Abbildung 11	Stimulusmaterial Lilith (L1) (2K Games 2009, eigener Screenshot)	S. 76
Abbildung 12	Stimulusmaterial Lilith (L2) (2K Games 2009, eigener Screenshot)	S. 76
Abbildung 13	Stimulusmaterial Lilith (L3) (2K Games 2009, eigener Screenshot)	S. 76
Abbildung 14	Stimulusmaterial Emily (E1) (Bethesda Softworks (2015): Dishonored 2 - Official E3 2015 Announce Trailer, [online] https://www.youtube.com/watch?v=UnsDyv-TtJg&has_verified=1 [06.01.2018]	S. 77
Abbildung 15	Stimulusmaterial Emily (E2) (Bethesda Softworks (2015): Dishonored 2 - Official E3 2015 Announce Trailer, [online] https://www.youtube.com/watch?v=UnsDyv-TtJg&has_verified=1 [06.01.2018]	S. 77

Abbildung 16	Inhaltsanalytisches Ablaufmodell (eigene Darstellung in Anlehnung an Mayring 2015: 62)	S. 80
Abbildung 17	Überblick TeilnehmerInnen Gruppendiskussion A und B	S. 83
Abbildung 18	Ablauf der zusammenfassenden Analyseschritte zur Auswertung der Gruppendiskussionen	S. 84
Abbildung 19	Inhaltsanalytisches Ablaufmodell (eigene Darstellung in Anlehnung an Mayring 2015: 62)	S. 89
Abbildung 20	Ablauf der zusammenfassenden Analyseschritte zur Auswertung des Expertinneninterviews	S. 90
Abbildung 21	Zuschreibungen zu N1 und N2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können	S. 126
Abbildung 22	Zuschreibungen zu N1 und N2, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können	S. 127
Abbildung 23	Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können	S. 128
Abbildung 24	Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können	S. 128
Abbildung 25	Zuschreibungen zu E1 und L2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können	S. 130
Abbildung 26	Zuschreibungen zu N1 und N2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können	S. 135
Abbildung 27	Zuschreibungen N1 und N2, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können	S. 136
Abbildung 28	Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können	S. 137
Abbildung 29	Zuschreibungen zu L1, L2 und L3, die den Inhalten von Geschlechterstereotypen (Eckes 1997) zugeordnet werden können	S. 137
Abbildung 30	Zuschreibungen zu E1 und E2, die dem Bem Sex Role Inventory (Bem 1974) zugeordnet werden können	S. 138

Anhang

Der Anhang der Magisterarbeit beinhaltet den Gesprächsleitfaden für die Gruppendiskussion A (siehe Anhang I), den Gesprächsleitfaden für die Gruppendiskussion B (siehe Anhang II), die Transkripte der Gruppendiskussionen A und B (siehe Anhang III und IV), die qualitative Inhaltsanalyse der Gruppendiskussionen (siehe Anhang V), den Gesprächsleitfaden für das Expertinneninterview (siehe Anhang VI), das Transkript des Expertinneninterviews (siehe Anhang VII), die qualitative Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews (siehe Anhang VIII) und die angewandten Transkriptionsregeln (siehe Anhang IX).

Anhang I: Gesprächsleitfaden für Gruppendiskussion A

A) Begrüßung / Dank für die Teilnahme / Information über Umgang mit den Daten

Herzlich Willkommen zu meiner Gruppendiskussion zum Thema „Gaming“. Vielen Dank, dass ihr euch Zeit genommen habt und euch bereit erklärt habt, mitzumachen. Ich führe diese Gruppendiskussion für meine Magisterarbeit an der Universität Wien durch. Eure Daten werden für die Auswertung der Ergebnisse anonymisiert. Ich zeichne unser Gespräch mit einer Ton- und einer Video-Aufnahme auf, weil mir das bei der Auswertung hilft. Grundsätzlich gilt für die gesamte Gruppendiskussion, dass es einfach ein angenehmes Gespräch zwischen euch untereinander werden soll. Es gibt keine „richtigen“ und „falschen“ Antworten. Es geht einfach darum, dass ihr eure Meinung und Einstellung zu verschiedenen Themenbereichen äußert.

1 Einstieg ins Thema: Zuschreibungen präskriptiv (wie sollte Charakter sein?) [10 Minuten]

Stellt euch vor, ihr müsstet gemeinsam einen männlichen Hauptcharakter für ein Action- oder Action-Adventure-Game entwickeln. Ihr habt jetzt ein paar Minuten Zeit, zu miteinander besprechen, wie der Charakter ungefähr aussehen soll, wie alt euer Hauptcharakter ist und welche Eigenschaften und Fähigkeiten er hat.

(unmoderiertes Gespräch, danach konkrete Fragen zu Eigenschaften/Merkmalen)

Welche Merkmale hätte dieser?

- *Geschlecht*
- *Alter*
- *Äußere Erscheinung:*
Haare, Augen, Gesichtszüge, Körperbau
- *Offenes Verhalten:*
z.B. kritisiert andere (männlich) – zeigt Gefühle (weiblich)
- *Persönlichkeitseigenschaften:*
z.B. nach Eckes: strebt nach Ansehen, pflichtbewusst (männlich) – verständnisvoll, empfindlich (weiblich)
z.B. nach Bem (BSRI): z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)

2 Stimulusmaterial 1 Nathan / Zuschreibungen deskriptiv [10 Minuten]

Ich zeige euch jetzt Bilder von einem Hauptcharakter aus einem Spiel. (*Stimulusmaterial 1 austeilen*)

2.1 Männlichkeit

Ihr habt vor euch einen Zettel und einen Stift liegen. Bitte schreibt auf, wie männlich euch dieser Charakter auf einer Skala von 0 bis 10 vorkommt. Dabei ist 0 überhaupt nicht männlich (also weiblich) und 10 sehr männlich. Wenn ihr es aufgeschrieben habt, dreht den Zettel bitte um. (*TeilnehmerInnen befragen*)

- Welche Zahl hast du gewählt? Warum? Was kommt euch an diesem Charakter (nicht) männlich vor? Was fällt äußerlich auf?

2.2 Verhalten – Eigenschaften – Fähigkeiten

- Wie glaubt ihr, verhält sich dieser Charakter im Spiel? Warum?
- Welche Aufgaben, denkt ihr, muss dieser Charakter im Spiel bewältigen? (kämpfen, schießen, verstecken, zaubern, retten, heilen etc.)
- Welche Eigenschaften (nicht äußerlich) hat dieser Charakter eurer Meinung nach? Bitte schreibt 3 Eigenschaften auf. Warum hat dieser Charakter diese Eigenschaften?
 - Eigenschaften aus dem BSRI: z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)
- Was glaubt ihr, kann der Charakter besonders gut? Warum?
- Was glaubt ihr, kann der Charakter nicht gut? Warum?

3 Stimulusmaterial 2 Lilith / Zuschreibungen deskriptiv [10 Minuten]

Ich zeige euch jetzt Bilder von einem Hauptcharakter aus einem Spiel. (*Stimulusmaterial 2 austeilen*)

3.1 Weiblichkeit

Ihr habt vor euch einen Zettel und einen Stift liegen. Bitte schreibt auf, wie weiblich euch dieser Charakter auf einer Skala von 0 bis 10 vorkommt. Dabei ist 0 überhaupt nicht weiblich (also männlich) und 10 sehr weiblich. Wenn ihr es aufgeschrieben habt, dreht den Zettel bitte um. (*TeilnehmerInnen der Reihe nach befragen*)

- Welche Zahl hast du gewählt? Warum? Was kommt euch an diesem Charakter (nicht) weiblich vor? Was fällt äußerlich auf?

3.2 Verhalten – Eigenschaften – Fähigkeiten

- Wie glaubt ihr, verhält sich dieser Charakter im Spiel? Warum?
- Welche Aufgaben, denkt ihr, muss dieser Charakter im Spiel bewältigen? (kämpfen, schießen, verstecken, zaubern, retten, heilen etc.)
- Welche Eigenschaften (nicht äußerlich) hat dieser Charakter eurer Meinung nach? Bitte schreibt 3 Eigenschaften auf. Warum hat dieser Charakter diese Eigenschaften?

- Eigenschaften aus dem BSRI: z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)
- Was glaubt ihr, kann der Charakter besonders gut? Warum?
- Was glaubt ihr, kann der Charakter nicht gut? Warum?

4 Stimulusmaterial 3 Emily / Zuschreibungen deskriptiv [10 Minuten]

Ich zeige euch jetzt Bilder von einem Hauptcharakter aus einem Spiel. (*Stimulusmaterial 3 austeilen*)

4.2 Weiblichkeit

Ihr habt vor euch einen Zettel und einen Stift liegen. Bitte schreibt auf, wie weiblich euch dieser Charakter auf einer Skala von 0 bis 10 vorkommt. Dabei ist 0 überhaupt nicht weiblich (also männlich) und 10 sehr weiblich. Wenn ihr es aufgeschrieben habt, dreht den Zettel bitte um. (*TeilnehmerInnen der Reihe nach befragen*)

- Welche Zahl hast du gewählt? Warum? Was kommt euch an diesem Charakter (nicht) weiblich vor? Was fällt äußerlich auf?

4.3 Verhalten – Eigenschaften – Fähigkeiten

- Wie glaubt ihr, verhält sich dieser Charakter im Spiel? Warum?
- Welche Aufgaben, denkt ihr, muss dieser Charakter im Spiel bewältigen? (kämpfen, schießen, verstecken, zaubern, retten, heilen etc.)
- Welche Eigenschaften (nicht äußerlich) hat dieser Charakter eurer Meinung nach? Bitte schreibt 3 Eigenschaften auf. Warum hat dieser Charakter diese Eigenschaften?
- Eigenschaften aus dem BSRI: z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)
- Was glaubt ihr, kann der Charakter besonders gut? Warum?
- Was glaubt ihr, kann der Charakter nicht gut? Warum?

5 Charakterwahl (und Geschlecht) [5 Minuten]

Welchen dieser Hauptcharaktere (*Verweis auf Stimulusmaterial*) würdet ihr am liebsten spielen und warum? (gute Eigenschaften? Was kann Charakter gut?)

Spielt das eigene Geschlecht hier eine Rolle?

Wie wichtig ist euch im Allgemeinen das Geschlecht des Charakters, den ihr zum Spielen auswählt? Warum spielt das (k)eine Rolle?

6 Geschlechtstypische vs. geschlechtsneutrale Darstellung [10 Minuten]

- Findet ihr diese Charaktere (*Verweis auf Stimulusmaterial*) werden unrealistisch, idealisiert oder sexualisiert dargestellt? Welcher? Warum? Haltet ihr das allgemein für ein Problem digitaler Spiele?
- Habt ihr den Eindruck, bei einem Geschlecht kommt eine „problematische“ Darstellung eher vor? Männlich, weiblich?

- In welchen Game-Genres kommt eine problematische Darstellung eher vor?
- Stört euch die Darstellung mancher Hauptcharaktere? Warum (nicht)?
- Welchen Einfluss hat die Darstellung von Spielcharakteren in digitalen Spielen auf die Gesellschaft?

Zur Aufhebung der Problematik von realistisch oder sexualisiert dargestellten Charakteren könnte eine eher geschlechtsneutrale Darstellung von Hauptcharakteren digitaler Spiele angedacht werden.

- Wie ist eure Meinung dazu?
- Was spricht aus eurer Sicht dafür bzw. dagegen?
- Welche Probleme könnten dadurch gelöst werden?

B) Abschluss und Dank

Herzlichen Dank für eure aktive Teilnahme an der Gruppendiskussion und eure Mithilfe bei meiner Magisterarbeit. Gibt es aus eurer Sicht noch etwas, das ich bei meiner weiteren Forschungsarbeit unbedingt berücksichtigen sollte?

(wenn ja → besprechen, wenn nein → erneuter Dank und Ende der Gruppendiskussion)

C) Fragebogen Soziodemografie [5 Minuten]

Vielen Dank für die Teilnahme an der Gruppendiskussion. Zur Auswertung benötige ich bitte noch folgende Angaben zu deiner Person. Deine Daten werden selbstverständlich vertraulich behandelt, anonymisiert und ausschließlich für die Forschung im Rahmen meiner Magisterarbeit verwendet.

TN-Nr. _____

Fragebogen

Alter:

Geschlecht:

☐ männlich

☐ weiblich

Wie häufig spielst du digitale Spiele?

Bitte berücksichtige dabei sämtliche PC- und Konsolenspiele.

- ☐ täglich, mehr als 3 Stunden
- ☐ täglich, weniger als 3 Stunden
- ☐ 5 bis 6 Mal pro Woche
- ☐ 2 bis 4 Mal pro Woche
- ☐ 1 Mal pro Woche
- ☐ seltener als 1 Mal pro Woche

Aktueller Berufsstand:

- ☐ In Ausbildung
- ☐ Angestellte/r – Vollzeit
- ☐ Angestellte/r – Teilzeit
- ☐ Arbeiter/in – Vollzeit
- ☐ Arbeiter/in – Teilzeit
- ☐ Selbstständig
- ☐ ohne Beschäftigung / Arbeit suchend
- ☐ in Pension
- ☐ Sonstiges: _____

Höchste abgeschlossene Ausbildung:

- ☐ Pflichtschule
- ☐ Lehre
- ☐ Berufsbildende mittlere Schule
- ☐ Matura (AHS, BHS, HTL, HAK etc.)
- ☐ Kolleg
- ☐ Hochschule (FH, Universität)
- ☐ Sonstiges: _____

Anhang II: Gesprächsleitfaden für Gruppendiskussion B

A) Begrüßung / Dank für die Teilnahme / Information über Umgang mit den Daten

Herzlich Willkommen zu meiner Gruppendiskussion zum Thema „Gaming“. Vielen Dank, dass ihr euch Zeit genommen habt und euch bereit erklärt habt, mitzumachen. Ich führe diese Gruppendiskussion für meine Magisterarbeit an der Universität Wien durch. Eure Daten werden für die Auswertung der Ergebnisse anonymisiert. Ich zeichne unser Gespräch mit einer Ton- und einer Video-Aufnahme auf, weil mir das bei der Auswertung hilft. Grundsätzlich gilt für die gesamte Gruppendiskussion, dass es einfach ein angenehmes Gespräch zwischen euch untereinander werden soll. Es gibt keine „richtigen“ und „falschen“ Antworten. Es geht einfach darum, dass ihr eure Meinung und Einstellung zu verschiedenen Themenbereichen äußert.

1 Einstieg ins Thema: *Zuschreibungen präskriptiv (wie sollte Charakter sein?) [10 Minuten]*

Stellt euch vor, ihr müsstet gemeinsam einen weiblichen Hauptcharakter für ein Action- oder Action-Adventure-Game entwickeln. Ihr habt jetzt ein paar Minuten Zeit, zu miteinander besprechen, wie der Charakter ungefähr aussehen soll, wie alt euer Hauptcharakter ist und welche Eigenschaften und Fähigkeiten er hat.

(unmoderiertes Gespräch, danach konkrete Fragen zu Eigenschaften/Merkmalen)

Welche Merkmale hätte dieser?

- *Alter*
- *Äußere Erscheinung:*
Haare, Augen, Gesichtszüge, Körperbau
- *Offenes Verhalten:*
z.B. kritisiert andere (männlich) – zeigt Gefühle (weiblich)
- *Persönlichkeitseigenschaften:*
z.B. nach Eckes: strebt nach Ansehen, pflichtbewusst (männlich) – verständnisvoll, empfindlich (weiblich)
z.B. nach Bem (BSRI): z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)

2 Stimulusmaterial 2 Lilith / Zuschreibungen deskriptiv [10 Minuten]

Ich zeige euch jetzt Bilder von einem Hauptcharakter aus einem Spiel. (*Stimulusmaterial 2 austeilen*)

2.1 Weiblichkeit

Ihr habt vor euch einen Zettel und einen Stift liegen. Bitte schreibt auf, wie weiblich euch dieser Charakter auf einer Skala von 0 bis 10 vorkommt. Dabei ist 0 überhaupt nicht weiblich (also männlich) und 10 sehr weiblich. Wenn ihr es aufgeschrieben habt, dreht den Zettel bitte um. (*TeilnehmerInnen der Reihe nach befragen*)

- Welche Zahl hast du gewählt? Warum? Was kommt euch an diesem Charakter (nicht) weiblich vor? Was fällt äußerlich auf?

2.2 Verhalten – Eigenschaften – Fähigkeiten

- Wie glaubt ihr, verhält sich dieser Charakter im Spiel? Warum?
- Welche Aufgaben, denkt ihr, muss dieser Charakter im Spiel bewältigen? (kämpfen, schießen, verstecken, zaubern, retten, heilen etc.)
- Welche Eigenschaften (nicht äußerlich) hat dieser Charakter eurer Meinung nach? Bitte schreibt 3 Eigenschaften auf. Warum hat dieser Charakter diese Eigenschaften?
 - Eigenschaften aus dem BSRI: z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)
- Was glaubt ihr, kann der Charakter besonders gut? Warum?
- Was glaubt ihr, kann der Charakter nicht gut? Warum?

3 Stimulusmaterial 3 Emily / Zuschreibungen deskriptiv [10 Minuten]

Ich zeige euch jetzt Bilder von einem Hauptcharakter aus einem Spiel. (*Stimulusmaterial 3 austeilen*)

3.1 Weiblichkeit

Ihr habt vor euch einen Zettel und einen Stift liegen. Bitte schreibt auf, wie weiblich euch dieser Charakter auf einer Skala von 0 bis 10 vorkommt. Dabei ist 0 überhaupt nicht weiblich (also männlich) und 10 sehr weiblich. Wenn ihr es aufgeschrieben habt, dreht den Zettel bitte um. (*TeilnehmerInnen der Reihe nach befragen*)

- Welche Zahl hast du gewählt? Warum? Was kommt euch an diesem Charakter (nicht) weiblich vor? Was fällt äußerlich auf?

3.2 Verhalten – Eigenschaften – Fähigkeiten

- Wie glaubt ihr, verhält sich dieser Charakter im Spiel? Warum?
- Welche Aufgaben, denkt ihr, muss dieser Charakter im Spiel bewältigen? (kämpfen, schießen, verstecken, zaubern, retten, heilen etc.)
- Welche Eigenschaften (nicht äußerlich) hat dieser Charakter eurer Meinung nach? Bitte schreibt 3 Eigenschaften auf. Warum hat dieser Charakter diese Eigenschaften?

- Eigenschaften aus dem BSRI: z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)
- Was glaubt ihr, kann der Charakter besonders gut? Warum?
- Was glaubt ihr, kann der Charakter nicht gut? Warum?

4 Stimulusmaterial 1 Nathan / Zuschreibungen deskriptiv [10 Minuten]

Ich zeige euch jetzt Bilder von einem Hauptcharakter aus einem Spiel. (*Stimulusmaterial 1 austeilen*)

4.1 Männlichkeit

Ihr habt vor euch einen Zettel und einen Stift liegen. Bitte schreibt auf, wie männlich euch dieser Charakter auf einer Skala von 0 bis 10 vorkommt. Dabei ist 0 überhaupt nicht männlich (also weiblich) und 10 sehr männlich. Wenn ihr es aufgeschrieben habt, dreht den Zettel bitte um. (*TeilnehmerInnen befragen*)

- Welche Zahl hast du gewählt? Warum? Was kommt euch an diesem Charakter (nicht) männlich vor? Was fällt äußerlich auf?

4.2 Verhalten – Eigenschaften – Fähigkeiten

- Wie glaubt ihr, verhält sich dieser Charakter im Spiel? Warum?
- Welche Aufgaben, denkt ihr, muss dieser Charakter im Spiel bewältigen? (kämpfen, schießen, verstecken, zaubern, retten, heilen etc.)
- Welche Eigenschaften (nicht äußerlich) hat dieser Charakter eurer Meinung nach? Bitte schreibt 3 Eigenschaften auf. Warum hat dieser Charakter diese Eigenschaften?
 - Eigenschaften aus dem BSRI: z.B. risikofreudig, athletisch, aggressiv (männlich) - loyal, empfindsam, leidenschaftlich, verständnisvoll, schüchtern (weiblich) – anpassungsfähig, verlässlich, taktvoll, geheimnisvoll (neutral)
- Was glaubt ihr, kann der Charakter besonders gut? Warum?
- Was glaubt ihr, kann der Charakter nicht gut? Warum?

5 Charakterwahl (und Geschlecht) [5 Minuten]

Welchen dieser Hauptcharaktere (*Verweis auf Stimulusmaterial*) würdet ihr am liebsten spielen und warum? (gute Eigenschaften? Was kann Charakter gut?)

Spielt das eigene Geschlecht hier eine Rolle?

Wie wichtig ist euch im Allgemeinen das Geschlecht des Charakters, den ihr zum Spielen auswählt? Warum spielt das (k)eine Rolle?

6 Geschlechtstypische vs. geschlechtsneutrale Darstellung [10 Minuten]

- Findet ihr diese Charaktere (*Verweis auf Stimulusmaterial*) werden unrealistisch, idealisiert oder sexualisiert dargestellt? Welcher? Warum? Haltet ihr das allgemein für ein Problem digitaler Spiele?

- Habt ihr den Eindruck, bei einem Geschlecht kommt eine „problematische“ Darstellung eher vor? Männlich, weiblich?
- In welchen Game-Genres kommt eine problematische Darstellung eher vor?
- Stört euch die Darstellung mancher Hauptcharaktere? Warum (nicht)?
- Welchen Einfluss hat die Darstellung von Spielcharakteren in digitalen Spielen auf die Gesellschaft?

Zur Aufhebung der Problematik von realistisch oder sexualisiert dargestellten Charakteren könnte eine eher geschlechtsneutrale Darstellung von Hauptcharakteren digitaler Spiele angedacht werden.

- Wie ist eure Meinung dazu?
- Was spricht aus eurer Sicht dafür bzw. dagegen?
- Welche Probleme könnten dadurch gelöst werden?

B) Abschluss und Dank

Herzlichen Dank für eure aktive Teilnahme an der Gruppendiskussion und eure Mithilfe bei meiner Magisterarbeit. Gibt es aus eurer Sicht noch etwas, das ich bei meiner weiteren Forschungsarbeit unbedingt berücksichtigen sollte?
(wenn ja → besprechen, wenn nein → erneuter Dank und Ende der Gruppendiskussion)

C) Fragebogen Soziodemografie [5 Minuten]

Vielen Dank für die Teilnahme an der Gruppendiskussion. Zur Auswertung benötige ich bitte noch folgende Angaben zu deiner Person. Deine Daten werden selbstverständlich vertraulich behandelt, anonymisiert und ausschließlich für die Forschung im Rahmen meiner Magisterarbeit verwendet.

TN-Nr. _____

Fragebogen

Alter:

Geschlecht:

☐ männlich

☐ weiblich

Wie häufig spielst du digitale Spiele?

Bitte berücksichtige dabei sämtliche PC- und Konsolenspiele.

- ☐ täglich, mehr als 3 Stunden
- ☐ täglich, weniger als 3 Stunden
- ☐ 5 bis 6 Mal pro Woche
- ☐ 2 bis 4 Mal pro Woche
- ☐ 1 Mal pro Woche
- ☐ seltener als 1 Mal pro Woche

Aktueller Berufsstand:

- ☐ In Ausbildung
- ☐ Angestellte/r – Vollzeit
- ☐ Angestellte/r – Teilzeit
- ☐ Arbeiter/in – Vollzeit
- ☐ Arbeiter/in – Teilzeit
- ☐ Selbstständig
- ☐ ohne Beschäftigung / Arbeit suchend
- ☐ in Pension
- ☐ Sonstiges: _____

Höchste abgeschlossene Ausbildung:

- ☐ Pflichtschule
- ☐ Lehre
- ☐ Berufsbildende mittlere Schule
- ☐ Matura (AHS, BHS, HTL, HAK etc.)
- ☐ Kolleg
- ☐ Hochschule (FH, Universität)
- ☐ Sonstiges: _____

Anhang III: Transkript Gruppendiskussion A

1	Moderatorin: Ja, also herzlich Willkommen zu meiner Gruppendiskussion zum Thema Gaming. Vielen, vielen Dank, dass ihr euch alle Zeit genommen habt und dass ihr auch bereit seid, da mitzumachen und mich zu unterstützen. Ahm ich führ diese Gruppendiskussion eben für meine Magisterarbeit an der Universität Wien durch. Eure Daten werden für die Auswertung von den Ergebnissen komplett anonymisiert. Also es ist dann nichts daran personenbezogen zuordenbar. Ich zeichne das Gespräch eben mit diesen Aufnahmegeräten auf und zusätzlich auch per Video. Das hilft mir bei der Auswertung, das wird aber nicht irgendwie mit abgegeben oder sonst irgendwas. Das ist wirklich nur für mich, damit ich mir beim Auswerten leichter tu. Ahm, grundsätzlich gilt für die gesamte Diskussion, dass es einfach ein angenehmes Gespräch zwischen euch werden soll. Wirklich einfach eine Diskussion. Es gibt da auch keine richtigen oder falschen Antworten, einfach eure Meinungen und Einstellungen zu den Themen äußern, miteinander reden ähm ja, das ist so, was jetzt passiert. Und ich moderiere das Ganze einfach und geb euch bisschen Input und ihr sprecht miteinander.
2	Moderatorin: Genau, wir starten gleich super interaktiv. Stellt euch jetzt vor, ihr müsstet einen männlichen Hauptcharakter für ein Action- oder Action-Adventure-Game entwickeln und ich hätte jetzt gern, dass ihr ein paar Minuten lang wirklich miteinander sprechts, wie ihr das machen würdet und was ihr machen würdet. Wie dieser Hauptcharakter eben einerseits aussehen soll, wie alt er ist, was er für ein Geschlecht hat, was er für Eigenschaften hat, was für Fähigkeiten. Also, was kann der?
3	A7 m 23: Für irgendein beliebiges Videospiel, was wir uns jetzt vorstellen?
4	Moderatorin: Ja, eher ein so Genre Action-, Action-Adventure, so in die Richtung.
5	A7 m 23: Mhm.
6	Moderatorin: Und einfach, quatscht mal miteinander einfach drauf los, ähm, wie ihr das machen würdet gemeinsam.
7	A5 w 23: Ich glaub, es kommt ein bisschen drauf an, was dieser Hauptcharakter dann tatsächlich machen muss, weil wenn das ganze zum Beispiel nur im Dschungel spielt und er muss die ganze Zeit rumklettern, dann muss der bis zu einem gewissen Grad muskulös sein, damit es authentisch wird. Wenn er irgendwelche Rätsel lösen muss, bist du glaub ich eher beim stereotypischen sag ich jetzt mal Intellektuellen, der da irgendwie potentiell eine Brille hat oder...
8	A6 m 31: (lacht) mhm.
9	A7 m 23: Stimmt.
10	A1 w 31: Stereotype...
11	A6 m 31: Na ja, wenn du es definierst miteinander (Pause) im Action- (Pause) Knobelding, wie Tomb Raider zum Beispiel oder etwas in der Richtung kannst du's natürlich auch kombinieren miteinander, also es können auch muskulöse Menschen klug sein, hab ich gehört.
12	(Lachen)
13	A7 m 23: Es können auch nicht muskulöse Menschen eine Brille tragen.

14	(Lachen)
15	A3 m 25: Oh, der ist gut, ja.
16	A1 w 31: (lacht) jetzt lehnt du dich aber aus dem Fenster.
17	A6 m 31: Jetzt lehnt er sich aber weit aus dem Fenster, ja.
18	A1 w 31: Also ich persönlich fänds cool, wenn das nicht so dieser typische Black-Ops oder oder Ex-Policeman oder irgendsowas ist, der schon jahrelanges Training in diesen Sachen gehabt hat, sondern ich fänds halt interessanter, wenn das jemand wär, der...von mir aus soll er privat Sport machen oder was weiß ich, das ist mir wurscht, aber wenn er halt das in einem unter Anführungszeichen normalen Umfeld...Da kommt ein normaler Mensch, der halt in irgendeine Situation reingestoßen wird. Das fänd ich interessanter als, wenn...
19	A7 m 23: Ein Student, der mit seinen Freunden auf Studentenreise irgendwo hingeht.
20	(Zustimmung)
21	A3 m 25: Mir gefällt, mir gefällt das gut, weil ich hab kurz so dacht, der perfekte Charakter das wär so, so eine Deadpool-Persönlichkeit, weil der so ein bissl sarkastisch und vollkommen (unverständlich) ist, aber vom Charakter...
22	A7 m 23: Stimmt aber, vom Charakter.
23	A1 w 31: Mhm.
24	A3 m 25: Aber vom Charakter her und so (Pause) vom Entertainment, aber...
25	A1 w 31: Na ja, aber ganz ehrlich, der Deadpool-Charakter funktioniert nur, wenn er weiß, dass er unverwundbar ist.
26	A7 m 23: Stimmt.
27	A3 m 25: Ja.
28	A1 w 31: Ansonsten (lacht) funktioniert der Charakter nicht.
29	A3 m 25: Gut, dann vielleicht nicht, aber bisschen so Johnny Depp mäßig, der einfach nur Glück hat, aber genauso gut ist.
30	(Lachen)
31	A6 m 31: Ja gut, strenggenommen, haben die Videocharaktere im Prinzip einen gewissen Grad an Unverwundbarkeit, wenn man jetzt zum Beispiel, das ähm na, das (Pause) Drakes Fortune nimmt zum Beispiel, mir fällt jetzt der Name natürlich nicht ein, das kommt davon, wenn man gestern trinken war...
32	(Lachen)
33	A6 m 31: ähm hmm ja, aber wenn man jetzt das nimmt zum Beispiel ähm (Pause) wie soll ich sagen, ähm (Pause) jetzt hab ich den Faden verloren.
34	(Lachen)
35	A6 m 31: (lange Pause) jaaa ähm es sollt, wenn mans genau nimmt, sie regenerieren ja ihr Leben immer wieder, selbst wenn sie öfter getroffen werden, ja? Ich kenn nicht viele Menschen, die nach einer Kugel sich in eine Ecke stellen, ein bisschen warten und dann aufhören zu bluten.

36	A2 m 33: (lacht)
37	A6 m 31: jetzt im echten Leben, ja? Also im Endeffekt haben die einen gewissen Grad an Unverwundbarkeit und deshalb denk ich auch würde das, so ein Deadpool-Konzept ziemlich gut funktionieren vom Charakter her. Und man darf auch nicht vergessen, Deadpool weiß nicht nur, dass er unsterblich ist, sondern Deadpool weiß auch, dass er beobachtet wird, also der ist schon mehr oder weniger in diesem Third-Wall-Breaking- Prozess drinnen.
38	A3 m 25: Er macht ja regelmäßig Witze darüber, dass ihm grad die Leute zuschauen...
39	A6 m 31: Genau, genau.
40	A3 m 25: ...und sogar im Videospiel glaub ich spricht er ständig mit dem Typen, der (unverständlich).
41	A7 m 23: Ja, voll.
42	A6 m 31: Genau, genau, genau. Ja, und macht dann halt...
43	A3 m 25: was mich dann immer (unverständlich)
44	(Lachen)
45	A6 m 31: Genau, also.
46	A7 m 23: Okay, also unser Charakter hätte so einen, eine Persönlichkeit wie Deadpool und Aussehen hätte er wie ein muskulöser Mensch mit Brille?
47	A5 w 23: (lacht)
48	A1 w 31: Wie ein Daniel Jackson aus der vierten Staffel Star Gate
49	A3 m 25: Also so wie (unverständlich) (zerstörer?) mit einer Harry Potter Brille?
50	(Lachen)
51	A7 m 23: Genau, weil er muss intellektuell sein, weil er muss Rätsel lösen.
52	A3 m 25: Genau.
53	A5 w 23: Und man kann natürlich nicht intellektuell sein, so...weiß ich, ich hab keine Brille, schau.
54	A6 m 31: Duke Nukem trägt eine Brille, ich würd ihn nicht als intellektuell bezeichnen.
55	Moderatorin: Wer trägt eine Brille?
56	A6 m 31: Duke Nukem, der Duke. ähm ja, (Räuspern), ich weiß nicht, ob es so spannend wär, wie ich schon, gesagt hab, dass der eigentlich eher in die Situation reingestoßen wird, dass er vielleicht schon einen intellektuellen Hintergrund hat, aber vielleicht mit der Situation allgemein überfordert wäre, weil der in eine unbekannte Situation reingestoßen wird.
57	A7 m 23: Also nicht muskulös?
58	A6 m 31: Na ja, er darf nicht muskulös sein.
59	A1 w 31: Aber, das würde zu dem, was du vorher...

60	A5 w 23: Aber so ...
61	A1 w 31: ...gesagt hast quasi, eine Gruppe von Studenten auf Studentenreise.
62	A6 m 31: zum Beispiel, ja.
63	A1 w 31: und alle...
64	A3 m 25: Dann passiert vielleicht eine Katastrophe und der Student, der eigentlich recht normal ist - er muss jetzt nicht unbedingt muskulös sein - aber er könnte ja...
65	A2 m 33: Wir könnten ja athletisch dazu sagen?
66	A3 m 25: eher Durchschnitt.
67	A1 w 31: Hm?
68	A5 w 23: Athletisch.
69	A3 m 25: Ja, athletisch. Und der kaschiert seine Angst und eben die Furcht vor dem, dass da irgendwas passiert einfach mit dieser Portion Humor oder eben dieser Lässigkeit, dieser gespielten Lässigkeit und...
70	A5 w 23: (Zustimmung)
71	A1 w 31: Ich glaub, das würd auch gut wahrscheinlich bei den Spielern ankommen, weil je mehr du dich mit dem Charakter wahrscheinlich verbinden kannst, oder identifizieren kannst und wahrscheinlich die meisten Gamer sind so eher Studentenalter sag ich jetzt mal.
72	A3 m 25: Ja, wie oft stellt man sich vor, wie würd ich in der Situation reagieren oder was würd ich machen, wenn ich in dieser, keine Ahnung, Zombie-Apokalypse wär oder wenn ich da im Flugzeug abstürz und ich bin im Dschungel, (Pause), denk man sich auch: Gut, was würd ich machen?
73	(Zustimmung)
74	A3 m 25: Wahrscheinlich hätt ich zuerst eh Schiss...
75	(Lachen)
76	A1 w 31: Ich würd weinen.
77	(Lachen)
78	A7 m 23: Ja, wir würden wir uns jetzt festlegen, dass der aussieht, abgesehen von Brille, athletisch, Student.
79	A1 w 31: Das Alter haben wir.
80	Moderatorin: Was hat er zum Beispiel für eine Haarfarbe bei euch? Jetzt in euren Köpfen, weil ihr habts sicher alle grad irgendein Bild im Kopf.
81	A7 m 23: Schwarz.
82	A2 m 33: Schwarz.
83	A3 m 25: Rot.
84	A5 w 23: Braun.

85	A1 w 31: Dunkelbraun. (lacht)
86	A3 m 25: Nicht jeder hat schwarze Haare.
87	Moderatorin: Okay, (zu A4 w 21) bei dir?
88	A6 m 31: Wärs nicht interessant, wenn man das einstellen könnte am Anfang des Spiels? So ein bisschen interaktiv.
89	A1 w 31: Sowie bei den Sims, ja.
90	(Zustimmung)
91	A5 w 23: Verbringst einmal drei Stunden damit deinen Hauptcharakter zu Designen.
92	A3 m 25: Da bist doch eh noch flott.
93	(Lachen)
94	A7 m 23: Aber, wenn wir im Genre Adventure bleiben wollen, dann hast du dort nicht irgendwelche Charakterveränderungen, die du...
95	A6 m 31: Na ja, manchmal...
96	A7 m 23: ...dann spielst du den und den Charakter.
97	A3 m 25: Beim Action Adventure nicht, das ist eher bei Rollenspielen.
98	Moderatorin: Aber was hats in deinem Kopf, was hat er jetzt in deinem Kopf für eine Haarfarbe gehabt?
99	A6 m 31: Eher braun.
100	Moderatorin: Braun auch, okay. Also ich hätt, hab jetzt ein Mal rot gehört und sonst eher diese dunklen, braun oder überhaupt schwarz?
101	(Zustimmung)
102	A3 m 25: Aber deswegen will ich rot haben...
103	A1 w 31: Ja, das Problem mit blonden Typen ist, die verbindet man eher so mit Surfen und nicht wirklich mit Action.
104	A7 m 23: Ja.
105	A4 w 21: Ja.
106	A3 m 25: oder mit Verrückten.
107	A5 w 23: Wie sind wir ethnisch aufgestellt? Ist der weiß oder...?
108	A1 w 31: Na, der ist dunkelhäutig. Ich mein, ganz offensichtlich oder?
109	(Lachen)
110	Moderatorin: Also in euren Köpfen, nehm ich an, war er überall weiß?
111	A1 w 31: Nein, bei mir war er wirklich dunkelhäutig.
112	Moderatorin: Bei dir wirklich. Okay.
113	A6 m 31: Ja, bei mir war er auch dunkelhäutig, aber...

114	A7 m 23: Bei mir war er hispanic.
115	A5 w 23: Ja, bei mir auch, so latinomäßig.
116	(Lachen)
117	A2 m 33: Sag ich ja.
118	A3 m 25: Hast schon mal einen Schwarzen mit roten Haaren gesehen?
119	A5 w 23: Irgendwie war ich mir nicht sicher...
120	(Lachen)
121	A7 m 23: Also wir haben jetzt drei Leute für Hispanic und zwei Leute für schwarz mit roten Haaren?
122	A1 w 31: Nein, nein, Moment, schwarz mit dunklen Haaren.
123	A3 m 25: Nein, nein, er war schon weiß. Er war normal weiß mit dunkelroten Haaren...
124	A6 m 31: Ich bin auch mehr in die Hispanic Richtung.
125	(Zustimmung)
126	A3 m 25: ...weil ich find das braun und schwarz hat jeder. Alle männlichen Hauptcharaktere in Action schauen irgendwie gleich aus.
127	A1 w 31: Die Schwarzen sind einfach viel mehr Badass.
128	A7 m 23: Aber, weil wir grad über hispanic reden, mir fällt kein Hauptcharakter ein, der Hispanic ist.
129	A3 m 25: Chris Redfield.
130	A5 w 23: Warte, ist nicht in diesem einen Zombie-Apokalypsen-Spiel... Irgendwie hab den Typen im Kopf.
131	A7 m 23: Dead Island?
132	A5 w 23: Nein, ein anderer.
133	A6 m 31: Nein, Dead Rising.
134	A7 m 23: Stimmt, da ist auch einer.
135	Moderatorin: Das würde ich euch vorschlagen, später zu besprechen.
136	A7 m 23: Ja, passt. Sorry.
137	(Lachen)
138	Moderatorin: Kein Problem, alles gut. Okay, und vom Verhalten her wär der jetzt eher so, dass er so irgendwie bisschen so in das ganze hineingestolpert ist, aber sehr intelligent ist und das irgendwie alles mit auch Klugheit löst. Hab ich das so richtig...?
139	A6 m 31: Mhm.
140	A2 m 33: Eher auch durch Hausverstand.
141	A1 w 31: Ja, aber ich glaub man sieht ihm die Intelligenz wahrscheinlich

	nicht so an, dadurch, dass er eher sarkastisch ist und eher mit Humor das ganze angeht, würd man ihn wahrscheinlich am Anfang einmal unterschätzen.
142	A5 w 23: Ich glaub er ist eher street-smart als book-smart.
143	(Zustimmung)
144	A3 m 25: Aber er weiß in Wirklichkeit schon, was er tut, aber will...
145	A1 w 31: Ja, ja.
146	A3 m 25: ...aber will damit nicht angeben und deswegen macht er es alles so wuh (gestikuliert)
147	A1 w 31: Ja, aber er ist schon ein bisschen von der Situation überfordert, schließlich hat er nicht erwartet, dass seine Studentenreise so endet, aber...
148	(Zustimmung)
149	Moderatorin: Aber man findet ihn sympathisch, oder? Gleich so, also.
150	A7 m 23: Ja.
151	A4 w 21: Ja.
152	(Zustimmung)
153	A7 m 23: Auch humorvoll und alles...
154	A6 m 31: Fänd ich ein bisschen langweilig, wenn er von Anfang an sympathisch wäre. Ich fänds interessanter, wenn es eine Entwicklung gäbe, dass er mehr oder weniger als Jerk anfängt, als sozusagen das Alphetier in der Gruppe vielleicht sogar eher ist und dann halt sich über die, über das Abenteuer hinweg in eine positivere, nettere Art entwickelt.
155	A1 w 31: Mhm.
156	A6 m 31: Ich glaub, das wär ein bisschen interessanter als wenn du von Anfang an einen perfekten Charakter hast.
157	A3 m 25: Ist aber dann schon gegensätzlich zu unserem Konzept jetzt...
158	A7 m 23: Ist halt die Frage, ob die...
159	A3 m 25: ...also ich mein so vom lustig, sarkastisch, das bist nicht, wenn du so ein, ich weiß nicht, wen du dir jetzt vorstellst, aber das klingt eher so wie ein Macho.
160	A6 m 31: Na ja, der, na ja der Humor kann ja...
161	A2 m 33: Du kannst ja beides machen.
162	A6 m 31: ...aus der Unsicherheit entspringen.
163	A2 m 33: Nur weil du ein Macho bist, heißt das nicht, dass du nicht lustig sein kannst.
164	A3 m 25: Das ist dann meistens Mobbing, aus deren, aus der anderen Sicht (lacht).
165	A1 w 31: Ja, da bin ich dagegen (lacht)

166	A5 w 23: (lacht)
167	A2 m 33: Na ja, wenn er anfängt als mobbender Charakter und im Laufe der Zeit, wo er einfach den Leuten mehr und mehr hilft, wird...
168	A1 w 31: Nein, bin ich dagegen. (lacht)
169	A3 m 25: Das würd ich auch nicht wollen.
170	Moderatorin: Okay.
171	A7 m 23: Also so eine (Pause), ich weiß nicht, ob das...
172	A1 w 31: Aber wir müssen uns ja nicht auf eine Sache einigen, oder?
173	Moderatorin: Nein, nein, nein. Ja, es...
174	A1 w 31: Es kann ja jeder sein Eigenes haben.
175	A3 m 25: Ich fänds cool, wenn er eben so ein bissl ein Outsider wär und vielleicht eben, was auch immer bei dieser Studentenreise passiert, dann nimmt er sich zum Ziel, eben die anderen zu retten. Ich mein, die könnten entführt worden sein, die könnten irgendwo feststecken, was auch immer und dann ist es sein Ziel, die eben zu finden.
176	A1 w 31: Also jetzt zum Beispiel...
177	A3 m 25: Und dann macht er sich sympathischer, indem er sich quasi um die anderen kümmert, die ihm vorher wurscht waren, weil er ein Einzelgänger war.
178	A2 m 33: Also vom Underdog zum Hero quasi.
179	A1 w 31: Ich sehs eher anders. Ich hab da schon eine Gruppendynamik bei diesen Studenten. Also wenn wir das jetzt umlegen zum Beispiel auf die Beatles. Er ist kein John Lennon und er ist kein Paul McCartney, aber er ist auch nicht Ringo Starr, verstehts ihr? Also er ist so...
180	A6 m 31: in der Mitte?
181	(Lachen)
182	A1 w 31: Er ist eher so der George Harrison Typ.
183	A7 m 23: Starkes Mittelfeld.
184	Moderatorin: Damit meinst du er ist so ein Durchschnittstyp?
185	A1 w 31: Ja, er ist nicht so der Loser von der Gruppe, er ist kein Peter Pettigrew, aber er ist auch nicht James Potter und Sirius Black, versteh-, er ist eher so der...
186	(Lachen)
187	Moderatorin: Aha, okay.
188	A5 w 23: Er ist ein bisschen Remus Lupin.
189	A1 w 31: Ja, genau.
190	A5 w 23: Er ist schon ein bisschen Remus Lupin. Das seh ich schon irgendwie.

191	A1 w 31: Ja, genau.
192	Moderatorin: Also er passt sich so irgendwie an...
193	A1 w 31: Genau und dann plötzlich sind die zwei Alpha weg und jetzt plötzlich liegt es an ihm, dass er...
194	Moderatorin: Ja, ja...muss er die Welt retten.
195	A7 m 23: Ja.
196	A6 m 31: Irgendwie hab ich das Gefühl, dass ihr euch den alle mit einem richtig mächtigen Bart vorstellt.
197	A7 m 23: Nein.
198	A1 w 31: Eigentlich nicht, nein.
199	A3 m 25: Nein.
200	A5 w 23: So Dreitagesbart, der während dem Spiel immer stärker wird, weil er keine Zeit zum Rasieren hat.
201	A6 m 31: Genau.
202	Moderatorin: Mhm.
203	A1 w 31: Das wär ein Detail, das würde mir gefallen.
204	A3 m 25: Das hat, das ist gut.
205	A1 w 31: Das gibts normalerweise nicht in Spielen.
206	A5 w 23: Das macht mich nämlich fertig, wenn das...
207	Moderatorin: Ja, das stimmt. Super, danke für dieses erste Gedankenspiel und eure coolen Inputs. Ich hab jetzt was mitgebracht und zwar Fotos, das ist ein und derselbe Charakter, ich gebs einfach mal so herum durch. Gebt es dann bitte alle durch. Schaut euch das einfach mal ganz kurz an der Reihe nach.
208	(Pause)
209	A5 w 23: (beim Betrachten) schaut nicht aus wie Remus Lupin.
210	A2 m 33: Nein.
211	(Lachen)
212	Moderatorin: Schaut nicht aus wie was?
213	A5 w 23: Remus Lupin.
214	Moderatorin: Ah so.
215	A3 m 25: (beim Betrachten) Er schaut aus wie aus Walking Dead.
216	A7 m 23: Ja.
217	A2 m 33: (beim Betrachten) Eher wie der Arnold Schwarzenegger in Alien versus Predator.
218	Moderatorin: Ah, die Gespräche darüber folgen dann.

219	(Pause)
220	Moderatorin: Ihr könnt es dann eh in der Mitte hinlegen, falls ihr nochmal irgendwie was nachschauen wollt oder so.
221	A3 m 25: Ich find auf den ersten Blick hat der ausgeschaut, wie aus Walking Dead.
222	Moderatorin: Aus Walking Dead, okay. Ihr habt jetzt vor euch einen Zettel und einen Stift liegen...
223	A6 m 31: Das liegt an dem Lederholster ein bisschen oder?
224	A1 w 31: Wir müssen den jetzt abmalen oder wie?
225	Moderatorin: Nein, nein, nein, ganz...
226	A3 m 25: Nicht den Rick, sondern sein Freund, der dann da umbracht wird, ja wurscht.
227	Moderatorin: Ganz simple Aufgabe: Schreibt bitte auf, wie männlich euch dieser Charakter auf einer Skala von null bis zehn vorkommt.
228	A2 m 33: (lacht)
229	A1 w 31: MÄNNLICH!
230	Moderatorin: Null ist so gar nicht männlich und zehn ist sehr, sehr männlich und wenn ihr es aufgeschrieben habt, dann dreht den Zettel bitte um, also versucht euch nicht gegenseitig zu beeinflussen da dabei.
231	(Pause)
232	A7 m 23: Zehn war das männlichste?
233	Moderatorin: Zehn ist sehr männlich und null ist überhaupt nicht männlich.
234	A5 w 23: Nur der Charakter oder auch die ganze Situation?
235	Moderatorin: Das Bild eben, das ihr vorfindet.
236	A5 w 23: Okay, das Bild.
237	(Pause)
238	A3 m 25: Wie definiert man Männlichkeit?
239	(Lachen)
240	A3 m 25: Ich dachte immer, das wär so eine Null-Eins-Geschichte.
241	(Pause)
242	A1 w 31: Das sind Stereotype.
243	(Pause)
244	A1 w 31: Ich würde mich wohler dabei fühlen, wenn ich ein Gespräch mit ihm führen könnte, bevor ich ihn beurteile.
245	Moderatorin: Es geht jetzt mal nur um den äußeren Eindruck. Das ist ja auch das wichtige sozusagen oder das, worum es jetzt mir auch geht, mal zu erfahren, ohne eben seine Eigenschaften zu kennen und ihn zu kennen, mit ihm ge-

	prochen zu haben, wie männlich kommt dir das Bild vor? Hast du schon was aufgeschrieben?
246	A1 w 31: Ja.
247	Moderatorin: Sonst alle fertig?
248	(Zustimmung)
249	Moderatorin: Okay, super. Dann würd ich euch bitten, jetzt die Zettel umzudrehen und das jeder vielleicht mal so kurz der Reihe nach sagt, wie männlich euch der vorkommt und warum und wie sehr.
250	(Umdrehen der Zettel und Blicke auf die Zettel der anderen TeilnehmerInnen)
251	Moderatorin: Na, redet gleich drüber anstatt zu schauen, wer was hat.
252	A5 w 23: Okay...
253	A7 m 23: Wir haben alle drei 8 (zeigt auf A6 m 31 und A4 w 21)
254	A6 m 31: Ja.
255	A1 w 31: Oberes Mittelfeld würd ich mal so sagen. (zeigt Zettel)
256	Moderatorin: Okay, 7.
257	A2 m 33: Ich hab 9 geschrieben.
258	A5 w 23: Ich auch.
259	A3 m 25: Ich hab 6 geschrieben.
260	Moderatorin: Ja, spannend. Vielleicht mal diejenigen, die 9 haben, warum? Was fällt euch da auf, warum kommt euch der männlich vor? Was sind so die Merkmale, die ihr als männlich definiert an dem?
261	A5 w 23: Also ich bin das so ein bisschen rückwärts angegangen. Ich hab mir überlegt, was müsste er haben oder was fehlt mir, was ihn noch männlicher machen würde, so bin ich es ein bisschen angegangen und hab mir so gedacht, okay, ähm was fehlt ihm so ein bisschen, was sind so Punkte, die ich praktisch abziehen kann, was so stereotypisch sehr männliche Bilder sind. Das einzige, was mir dann irgendwie aufgefallen ist, (zu A1 w 31) komplett, stimme ich dir zu, ich geh komplett nach Stereotypen von Männern vor, gerade, dass ich seine Gesichtszüge am zweiten Bild (zeigt auf N2) relativ weich finde. Deswegen hat er bei mir einen Punkt verloren, weil sonst finde ich, ist er sehr klassisch männlich. Er ist durchtrainiert, er ist sehr männlich angezogen, er verkörpert für mich so bisschen dieses Redneck-Amerika und ne Waffe hat er auch noch.
262	Moderatorin: Mhm, okay. (zu A3 m 25) Bist du da ähnlich vorgegangen mit der 9?
263	A3 m 25: Ja, ja ziemlich ja. Punkteabzug hat er eigentlich nur bekommen, weil es so vom typischen Spielcharakter her da gibts noch diesen Muskelprotz, der halt dann noch einmal aufgepumpter ist, ähm ja, das ist eigentlich der Grund, warum er keine 10 bekommen hat, aus meiner Sicht.
264	Moderatorin: Aha, okay.
265	A3 m 25: Der typische Militärhaarschnitt passt, die Drei-Tages-Bärtereier

	passt, ja.
266	Moderatorin: Mhm. Wie seht ihr Achter das?
267	A7 m 23: Ziemlich ähnlich. Ich hab auch Punkteabzüge gegeben, weil nicht übertrieben muskulös und ähm (Pause), dass er eben einen gescheiten Bart hat, also keinen gescheiten, einen Drei-Tages-Bart halt hat und...
268	Moderatorin: Also er würde dir männlicher vorkommen, wenn er eigentlich eher so ein bisschen unrealistisch muskulös, so Bodybuilder-mäßig wäre?
269	A7 m 23: Ja, genau. So richtig aufgepumpt.
270	A6 m 31: Vielleicht auch ein kantigeres Gesicht.
271	Moderatorin: Die Gesichtszüge...
272	A6 m 31: Ja, die Gesichtszüge sind sehr, wirken schon ziemlich weich.
273	A7 m 23: (unverständlich) man hat jetzt wenig Referenz bis auf die Waffe, aber sehr groß ist er auch nicht, Körpergröße, weil die ist nicht so lang die Waffe. Also wenn er größer wär,...
274	A6 m 31: Ja.
275	Moderatorin: Okay, also da weißt du den, wie diese Waffe sozusagen von der Größe wär und kannst dann dadurch ein Verhältnis setzen circa, wie groß der...
276	A7 m 23: Ja, so Daumen mal Pi.
277	Moderatorin: Wie groß wär der circa jetzt so?
278	A7 m 23: Er wär wahrscheinlich 1,70, 1,75 sowas.
279	A3 m 25: 1,70.
280	A6 m 31: Kommt hin.
281	Moderatorin: Ah also für einen Mann eher klein wahrscheinlich.
282	A3 m 25: (zu A7 m 23) Bist du sicher?
283	A7 m 23: Wie gesagt, ich hab es nur nach der Waffe geschätzt. Würde man den noch männlicher machen, wär die Waffe, wenn er sie in der Hand hat sicher wesentlich kleiner.
284	Moderatorin: Dann wär das Verhältnis einfach...
285	A3 m 25: Ein 1,90-Lackel der halt die Hand schon so (zeigt Handbewegung), also die Waffe schon so mit einer Hand.
286	Moderatorin: Aha okay.
287	A7 m 23: Bei einem 1,90 Menschen ist das vielleicht so groß wie seine Beine lang sind.
288	A2 m 33: Was glaubst du, was das für eine Waffe ist?
289	A7 m 23: AR15.
290	A2 m 33: Okay.
291	(Lachen)

292	Moderatorin: Da kommen die Spezialisten raus. Okay, (zu A1 w 31) wie bist du vorgegangen bei deiner Wahl der Nummer 7? Was kommt dir daran jetzt so 7 männlich vor?
293	A1 w 31: Also eigentlich sind es die ähnlichen Sachen, die schon genannt worden sind. Ich find, er hat da (zeigt auf N2) ein sehr weiches Gesicht und er hat mir ehrlich gesagt, ein bisschen zu wenig Bart und Narben. Also für das Bild (verweist auf N1) hätte er hier (verweist auf N2) mehr Narben haben sollen, so auf die Art und ja ansonsten...10 wäre für mich wahrscheinlich irgendsowas gewesen, wie man es aus den ganz alten James Bond kennt, die Bösewichte, die Handlanger nicht die Bosse, sondern die die losgeschickt werden
294	A7 m 23: Diese mit Anzug.
295	A1 w 31: Die ein Mal so machen (gestikuliert) und der fliegt durch den Raum, so auf die Art.
296	A3 m 25: Narbe über dem Auge so.
297	Moderatorin: Okay, und die jetzt im Verhältnis eher niedrige Bewertung von 6. (zu A3 m 25) wie kam die zustande?
298	A3 m 25: Weil, ich mein, es ist eh schon fast alles jetzt gesagt worden. Ich find es einfach bisschen zu weich und zu rund und ähm (Pause) ich sag halt mal so, glatt. Ich mein, ich weiß nicht woher die Bilder sind, aber, der sieht zu glatt rasiert aus. Grad als hätten sie irgendein Model eine Waffe gegeben und jetzt posieren lassen für ein Magazin.
299	Moderatorin: Okay, also er ist bisschen zu sexy zu wenig muskulös und hart so?
300	A3 m 25: Genau, das war für mich... Also beide Bilder sehen für mich aus als hätte man das für einen Katalog fotografiert ein bissl. Ich mein, Waffe kannst jedem geben, ich mein...,wenn man die jetzt wegnimmt und ich den (Mensch ?) hier betrachte, dann ist er eigentlich schon...da ist 6 okay. Mehr hätt ich ihm nicht geben.
301	Moderatorin: Jetzt kommen wir auch schon zur nächsten Frage. Was glaubt ihr denn, wie verhält sich der im Spiel? (zu A3 m 25) Weil du meinst jetzt eher so, du könntest ja jedem eine Waffe, aber geben, aber der schaut, der wirkt dir jetzt nicht so als ob er sehr viel könnte grad, hab ich das richtig interpretiert?
302	A3 m 25: Ja, ich mein, in meinem Kopf steht halt grade das Bild, dass dem eine Waffe gegeben worden ist und er so hergerichtet worden ist, als würd sich jetzt einer grad für irgendeinen Einsatz bereit ist, um männlich zu wirken oder um Werbung zu machen. Das wo er so steht und um die Ecke schaut, schaut schon mehr aus als wäre er in Action, aber so...da müsst ich das Spiel sehen, damit sich der Eindruck wieder löschen lässt.
303	Moderatorin: Also ich kann euch sagen, es kommt aus einem Spiel, es ist jetzt nicht einfach ein Werbesujet oder so. Ja, wie würd sich der verhalten? Was glaubt ihr, was hat der für Aufgaben zu erledigen so ein Charakter?
304	A7 m 23: Ich glaub, rein optisch, wenn ich ihn, mir vor allem das Bild, wo er bei der Ecke, bei der Kante steht anschau, dann, mein erster Gedanke ist, er ist vielleicht sogar ein bisschen ähnlich wie der Charakter, den wir vorher konzipiert haben, weil ich find, er schaut ein bisschen, an manchen Stellen schaut er ein bisschen (Pause) wohlgenährter aus, so wie ein nordamerikanischer Stu-

	dent in einer Ivy-League-Schule, der alles in den (Pause), der viel bekommt.
305	(Lachen)
306	Moderatorin: Du kannst es ruhig sagen.
307	A7 m 23: und deshalb würde das irgendwie so passen.
308	A6 m 31: ...er ist gesellschaftlich auf jeden Fall eher das obere Drittel als die unteren zwei.
309	A7 m 23: Ja, genau.
310	A6 m 31: Das merkt man auch und er ist auch sehr gepflegt. Ich mein, ich kann nicht viel sagen an der Situation selbst, aber es schaut sehr aus als würde da auch, ich sag jetzt mal Geld investiert worden sein in sein Aussehen mit...
311	A1 w 31: Weißt du, woran man das erkennt? An seinem Leiberl, ich mein, jeder männliche Super- also so Action-Held, die haben immer so ein langärmliges, eng anliegendes Leiberl, wo die oberen Knöpfe offen sind, <u>immer</u> .
312	A7 m 23: Genau.
313	A3 m 25: Und wo du schön die Muskulatur siehst, oben ist offen und das schlimmste ist die gezupften Augenbrauen.
314	(Lachen) (Zustimmung)
315	A1 w 31: Brauchst dir nur die Filme anschauen, ich weiß nicht, Jack Reacher oder, oder, was weiß ich, wie die alle heißen.
316	A3 m 25: Alle laufen so rum.
317	A1 w 31: Max Payne, die laufen alle so umadum.
318	A3 m 25: Und dann bei jedem hängt entweder die Waffe so runter (gestikuliert) oder so, genauso wie da, es ist so.
319	Moderatorin: Und bei den...Ihr seid jetzt wieder stark natürlich im Äußeren. Es ist auch schwierig, da sich jetzt Eigenschaften zu überlegen, wenn man es nicht kennt, aber so rein hypothetisch, schaut es, wirkt es für euch eher als würde er sich verstecken hinter der Wand oder wirkt es eher so als würd er gleich raus-schießen, als wäre er im Angriff?
320	A7 m 23: Letzteres.
321	A6 m 31: Eher wartend.
322	A5 w 23: Wirklich?
323	A3 m 25: beobachten, planen...
324	A7 m 23: Es schaut aus als würd er so ganz knapp um die Ecke schauen, weil dort muss er jetzt hin und da sind irgendwelche...
325	Moderatorin: (zu A5 w 23) Du bist da anderer Meinung?
326	A5 w 23: Also ich versteif mich jetzt wieder auf die weichen Gesichtszüge, ich weiß nicht warum, aber auf die fokussier ich mich grad und da denk ich mir, das ist für mich nicht so ein Typ, der einfach reinrennt und mal alles niederschießt, sondern eher so einer, der schaut, okay, komm ich da irgendwie vorbei

	ohne Konflikt zu kreieren?
327	A7 m 23: Ja, und wenn es drauf ankommt und wenn es zu Konflikt kommt, hat er trotzdem eine Waffe und die Fähigkeit sich dort wieder rauszubekommen.
328	A5 w 23: Da stimme ich zu, aber ich glaube er ist eher der, der zuerst versucht, okay ich schau jetzt mal, krieg ich das irgendwie hin ohne einfach reinzurennen.
329	A2 m 33: Also ich glaub, dass er eher so ein Detective ist und eher mal eben in die Richtung geht, zu schauen, was passiert, weil, ich mein auffällig ist halt, dass er einen Shoulder- ähm Schulterholster hat (Pause) und dann noch diese Assault Rifle...
330	A6 m 31: Ja.
331	A2 m 33: Ich glaub eher, dass er jetzt in einer Situation ist, wo er einfach diese Assault Rifle gefunden hat und die eigentlich nicht sein Standard-Equipment ist.
332	Moderatorin: Aber seine Hauptaufgabe ist irgendwas zu bekämpfen? Oder was ist seine Aufgabe? Was muss der tun?
333	A3 m 25: Wenn er sich nur verstecken würde, würde er nicht lauern, sondern würde sich wahrscheinlich ducken...
334	A7 m 23: Genau ja.
335	A3 m 25: ...und hätte die Waffe sicher nicht schussbereit, sondern ja eher...
336	A7 m 23: Er hat irgendein Ziel, er will irgendwo hin.
337	A3 m 25: Da ist es klar, er wird jetzt danach was abschießen.
338	A5 w 23: Aber kanns auch einfach sein, dass er keinen Plan hat, was er macht? Also jetzt ganz blöd, wenn ich ne Waffe find, steh ich auch so da. Ich hätt keine Ahnung, ob ich mich da jetzt ducken soll oder...
339	A3 m 25: Da kommt der Punkt ins Spiel. Egal, wie er aussieht, Militärhaarschnitt, der hat was vor, der wird was erschießen. Niemand, der Angst hat, den lässt man so aussehen.
340	A1 w 31: Ich glaub, ich stimme eher ihr (zeigt zu A5 w 23) zu. Ich glaub auch, dass die Waffe, die große Waffe vielleicht nicht sein go-to-choice of weapon ist, ähm, dass er vielleicht nicht ganz so viel Erfahrung hat wie mit der kleinen, die er offensichtlich eher ihm gehört. Die hat er vielleicht eher gefunden. Ich glaub auch, dass er eher kalkulierend da steht und schaut, einen Überblick bekommen und versucht, zu ähm quasi ermitteln, ob er da vielleicht auch irgendwie drumherum kommt ohne, dass er gleich...
341	A3 m 25: Aber letztendlich ist er schussbereit irgendwo. Also nur schleichen und versucht, nicht entdeckt zu werden, ist es nicht.
342	A2 m 33: Aber ich glaub trotzdem, dass sein primäres Ziel ist, irgendwie heil da raus zu kommen, weil es hat eher so den Anschein.
343	Moderatorin: Es ist nicht so ein Weltretten-Typ, sondern er will sich schützen?
344	A2 m 33: Ja, genau.

345	A6 m 31: Es wirkt eher als wär er da rein gestolpert, als wär er nicht wirklich darauf vorbereitet gewesen, in die Situation zu kommen. Und man muss auch bedenken, man weiß nicht, wie er zu der Waffe gekommen ist...
346	(Zustimmung)
347	A6 m 31: ...es kann sein, dass er die jemandem abgenommen hat schon vorher in einem Gefecht und jetzt mehr oder weniger nachmagaziniert hat, wenn man so will, oder dass sie einfach rumgelegen ist auf einem Container, den er rein zufällig irgendwo gesehen hat, ja?
348	A2 m 33: Was halt auch auffällig ist, er hat keinerlei sonstiges Equipment, was halt normalerweise von einem Special-Force oder sowas...
349	A6 m 31: Richtig. Keine Granaten, keine zusätzliche Munition.
350	A7 m 23: Helm, Weste, ...
351	A2 m 33: Keine Schutzweste.
352	A1 w 31: Er hat eine Taschenlampe und eine Wasserflasche und die Pistole im Holster und die Assault Rifle, mehr hat er nicht.
353	A6 m 31: Also es wirkt eher als wär er da rein gestolpert und wär über die Waffe gestolpert...
354	A2 m 33: So...
355	Moderatorin: Okay, kommen wir zur nächsten Frage, ich muss bisschen auf die Zeit schauen, weil sonst verbringen wir hier zu viel Zeit. Und zwar, hab ich wieder eine kleine Aufgabe. Ich bitte euch jetzt, drei Eigenschaften, die ihr glaubt, dass er hat, auf euren Zettel aufzuschreiben. Nichts Äußerliches, sondern wirklich Eigenschaften. Was glaubt ihr, wie verhält sich der?
356	A1 w 31: Wo ist eigentlich meine Sonnenbrille? (sieht sich suchend um) Hab ich die irgendwo verloren jetzt?
357	Moderatorin: Da.
358	A1 w 31: Danke. (lacht) Entschuldigung.
359	A7 m 23: Drei Eigenschaften, die diese Person hat?
360	Moderatorin: Genau. Also Charaktereigenschaften am besten.
361	(Pause)
362	Moderatorin: Wenn euch nicht drei einfallen, reichen auch zwei, also ihr müsst jetzt nicht zwanghaft noch eine finden.
363	(Pause)
364	Moderatorin: Okay.
365	A1 w 31: Was ist das Gegenteil von 100 % selbstbewusst?
366	A7 m 23: Unsicher.
367	A2 m 33: Unsicher.
368	A1 w 31: Ja, aber er ist auch nicht, wirklich...

369	Moderatorin: Dann schreib halt "etwas unsicher".
370	A1 w 31: Etwas unsicher (lacht)
371	Moderatorin: (zu A4 w 21) Fangen wir mit dir vielleicht mal an, du hast noch so wenig gesagt, was hast du für Eigenschaften aufgeschrieben und warum kommt dir das so vor?
372	A4 w 21: Ja, also ich hab "selbstbewusst", "zielsicher" und "bedacht". Einerseits, ja selbstbewusst, weil na ja, er ist halt auf der Mission und wird hoffentlich wissen, mit den Sachen halbwegs umzugehen. Wie schon vorher gesagt, ist er wahrscheinlich kein Typ, der irgendwie reinstürmt, sondern bedenkt seine nächsten Schritte und je nachdem, ob er jetzt in die Situation hineingefallen ist oder ob es einen Plan gibt, wird er hoffentlich ein Ziel verfolgen und sich da weiterarbeiten.
373	Moderatorin: Mhm. (zu A1 w 31) Von dir hab ich schon gehört, du bist eher mit etwas "etwas unsicher", also du widersprichst dem "selbstbewusst" ein bisschen, glaub ich?
374	A1 w 31: Ja, wieder so, immer noch dieses, dieses, was wir vorher gemeint haben, also diesen Charakter, den wir ganz am Anfang irgendwie sag ich das jetzt wahrscheinlich auf diesen Charakter...
375	Moderatorin: Ja, nimmst du das jetzt irgendwie mit...
376	A1 w 31: ...und deshalb glaub ich nicht, dass er so richtig der Draufgängertyp ist. Ich glaub er ist sehr anpassungsfähig, ich glaub, dass er in diese Situation kommt und auch, wenn er jetzt einen Überblick sich verschafft, kann er recht schnell sich anpassen, ob er jetzt losstürmt oder ob er jetzt eher versucht, sneaky zu sein oder sowas. Und er ist sehr bedacht und überlegt.
377	Moderatorin: Also auch bedacht wieder.
378	A1 w 31: Ja, ich glaub eher, dass er versucht, wenig Casualties und wenig Gefahr und dafür mehr Ziel hat anstatt einfach nur Losrennen und Ballern so auf die Art.
379	Moderatorin: Okay. Inwiefern deckt sich das mit den Eigenschaften, die die anderen aufgeschrieben haben oder wie widerspricht ihr da vielleicht?
380	A3 m 25: Na bedacht hätt ich noch "rational", einfach wenn der jetzt Gruppe für Gruppe irgendwelche Gegner sieht, die auch Waffen haben, dann wird das wahrscheinlich nicht so aussehen, dass er zu einer Gruppe hingeht, die abknallt, nächste Gruppe, abknallt, sondern eher versucht, mit einem anderen Trick, mit der Ablenkung, mit (Pause) von mir aus, einem Benzinfass in die Luft, also irgendwas Trickreiches
381	halt.
382	Moderatorin: Okay, also er hat wirklich so Tricks, anstatt sie einfach abzuschießen?
383	A3 m 25: Genau. "Trickreich" hab ich halt auch noch eben, ja dass eben zu erledigen. Ich mein, wenn du allein auf einer Mission bist, dann ist das ja fast schon die Voraussetzung, ich mein, deswegen ist mir das zuerst eingefallen.
384	Moderatorin: Okay also "bedacht" und "trickreich" hast du aufgeschrieben?

385	A3 m 25: Also "trickreich", "schlau" und "rational", ein rational denkender, entscheidender Mensch und (leise) "mutig" noch...
386	Moderatorin: "Mutig" noch?
387	A3 m 25: Also ich glaub, wenn er verfolgt wird, hinter ihm gehen die Bomben hoch und dann kommt er zu einem Wasserfall, bleibt er nicht stehen und ergibt sich, sondern er springt runter. Das heißt für mich mutig.
388	Moderatorin: Mhm, okay, aber, so schätzt du ihn ein, dass er mutig ist und eben das machen würd?
389	A3 m 25: Ja.
390	A6 m 31: Ja, ich würd ihn auch mehr in die abenteuerlustige Riege einstufen eigentlich, also schon auch klug und bedacht, aber auch mehr...
391	Moderatorin: Dass er so bisschen den Reiz sucht des Abenteuers...
392	A6 m 31: Ja, ich nehme an, er sucht den Reiz, weil sonst trag ich keine Waffe mit mir rum, also ähm, wenn ich irgendwo unterwegs bin, hab ich meistens kein (Pause) keine Pistole mit einem Schulterholster mit mir mit.
393	Moderatorin: (lacht) Ah, wirklich?
394	A6 m 31: Ja, ja, doch. (lacht) und Wasserflasche und Taschenlampe (Pause) würde ich meinen lässt darauf schließen, dass diese Person eher ein Entdecker ist als ein Kämpfer logischerweise, aber doch auch ein bisschen das Abenteuer sucht auf eine Art und Weise und ich nehm an, dass die Pistole lediglich, sag ich jetzt mal, als Rückversicherung ist, wenn Dinge haarig werden, dass die Person dementsprechend handeln kann, ja? Das ist nicht unbedingt gegen Menschen, vielleicht auch gegen Tiere, ja? Schaut ein bisschen aus wie Dschungel, würde Sinn ergeben, wenn die Waffe vielleicht nicht gegen menschliche Gegner wär, sondern einfach gegen, keine Ahnung, Tiger, Löwen, ...
395	A1 w 31: Große Spinnen.
396	A6 m 31: Ja.
397	A2 m 33: Gelsen.
398	Moderatorin: Also du hast "abenteuerlustig" mal aufgeschrieben. Was kommen noch für Eigenschaften dazu?
399	A6 m 31: ähm ja, "klug", aber mehr so in die Richtung Klugschreiber als wirklich klug, klug. Würd ich auch auf die Ausrüstung drauf schließen lassen. Er wirkt für mich jetzt nicht nach, wie schon gesagt, buchgelehrt, sondern eher nach gassenklug, sag ich jetzt mal und mit gassenklug kommt auch so ein bisschen ein (Pause) Swag, wenn man so will.
400	Moderatorin: Ein bestimmtes Image und Gehabe auch?
401	A6 m 31: Ich denke, er lässt eher raushängen, dass er klug ist als, dass er das verbirgt, sag ich jetzt mal, (Pause) möchte ich meinen, also so wirkt es zumindest.
402	Moderatorin: Okay.
403	A6 m 31: Würde auch unterstreichen, warum er so glatt wirkt, für mich wirkt er einfach sehr glatt für einen Hauf-drauf-Abenteurer ein bisschen zu glatt.

404	Moderatorin: Ja, okay.
405	A7 m 23: Ich hab aufgeschrieben "schnell", weil er nicht so groß ist, meiner Meinung nach.
406	Moderatorin: Ja, und dadurch ist er irgendwie flinker und wendiger, so?
407	A7 m 23: Genau, ja. "Intelligent", weil ihm Nordamerika zuordne und die mit einer, mit einer, mit einer ähm Universitäts- ähm Education-Bildung ist man mehr intelligent.
408	A6 m 31: Mhm.
409	A7 m 23: Und ich hätte gesagt, er ist "entschieden", weil in meinem Kopf ist das alles spontan passiert und er ist da irgendwie reingestolpert und dann muss man trotzdem irgendwie, ich weiß nicht, ob entschieden das richtige Wort ist, aber halt decisive sein.
410	Moderatorin: Auch so bestimmt irgendwie?
411	A7 m 23: Ja, genau. Sagen "So, meine Freunde sind jetzt weg, ich nehm ma jetzt die Kleschn und geh jetzt dort..."
412	Moderatorin: Also ihr seid voll eigentlich irgendwie, und du bist jetzt auch noch irgendwie in diesem von vorher drinnen "seine Freunde sind weg", aber der passt auf den Charakter, den ihr euch vorher überlegt habt, scheinbar irgendwie doch relativ dazu.
413	A2 m 33: (Zustimmung)
414	A5 w 23: Ich find, er ist zu attraktiv dafür, für den, den wir uns vorher überlegt haben.
415	Moderatorin: Okay, na gut, der von vorher, der ist eh schon Geschichte. Wir sind ja jetzt bei dem. Was hast du aufgeschrieben?
416	A5 w 23: Also ich glaub das Wort "zielstrebig" ist jetzt eh schon ein paar Mal gefallen.
417	A7 m 23: Ja.
418	A5 w 23: Also ich find ihn sehr zielstrebig und dann, (zu A6 m 31:) also mir gefällt dieser Gedanke sehr gut, um da anzuknüpfen, was du gesagt hast mit er ist ein bisschen ein Klugscheißer, aber ich glaube er ist im tiefsten Inneren einfach ein guter Kerl.
419	Moderatorin: Mhm.
420	A3 m 25: Ja.
421	A5 w 23: Also das hab ich so ein bisschen. Ich glaube halt so, er lässt vielleicht dieses Macho-Ding raushängen, aber im tiefsten Inneren ist er ein guter Kerl.
422	Moderatorin: Okay. Haltet ihr ihn eigentlich, hält ihn jemand für aggressiv zum Beispiel?
423	A2 m 33: Nein, ich halt ihn eher für freundlich, hilfsbereit, hat ein lustiges Gemüt und aufmerksam.
424	A6 m 31: Eher positive Eigenschaften.

425	A7 m 23: Ja, zu wenig Narben für einen Bösewicht.
426	A3 m 25: Ja, zu glatt, zu Model.
427	Moderatorin: Okay, also zielstrebig (zu A5 w 23) und bei dir seh ich, du hast auch noch "freundlich"?
428	A5 w 23: Ja, eben so ein bisschen dieses...
429	Moderatorin: Guter Typ so?
430	A5 w 23: Ja, ich find nur die beiden Bilder geben einen sehr unterschiedlichen Vibe irgendwie ab. Also ich find so da (N1) wirkt er wesentlich härter, wesentlich aggressiver, kann bisschen auch an dem Licht liegen, wie das auf sein Gesicht fällt. Ja, ich bin irgendwie auf sein Gesicht fokussiert, fragt bitte nicht warum.
431	A1 w 31: Der Unterschied ist, dass er hier (N2) lächelt und hier (N1) sieht man sein Gesicht nicht so richtig.
432	A5 w 23: Ja und das Bild (N1) wirkt halt wesentlich härter auch so von der Körpersprache her, weil es wesentlich mehr auch auf die Waffe fokussiert ist und da (N2) find ich wirkt das Ganze auch ein bisschen weicher und ein bisschen (Pause) menschlicher irgendwie.
433	Moderatorin: Mhm, okay. Gibt es jetzt noch Eigenschaften, die aufgeschrieben wurden, die wir nicht besprochen haben? (Pause) Nein, okay. Wunderbar, super. Dann kommen wir zum nächsten Material und zwar dieses hier, ich geb das wieder so durch.
434	A7 m 23: Geben wir das (N1 und N2) wieder weg?
435	Moderatorin: Du kannst es liegen lassen.
436	A1 w 31: Ladies.
437	(Pause)
438	(unverständlich)
439	Moderatorin: Ja, das sind wieder alles die gleichen nur ein bisschen anders dargestellt, also andere Auszüge von dem Spiel.
440	(Pause)
441	Moderatorin: Das ist auch wieder ein Hauptcharakter von einem Spiel, also nicht irgendeine Nebenrolle, sondern ein Hauptcharakter.
442	(Pause)
443	Moderatorin: Und ich nehm an, ihr wisst, was jetzt kommt.(lacht) ähm, bitte wieder auf dem Zettel aufschreiben, wie weiblich euch die jetzt vorkommt. Also Null ist gar nicht weiblich und zehn ist sehr, sehr weiblich. Gern auch nochmal die Bilder genau anschauen, jetzt nur mal vom Äußeren wieder ohne über irgendwelche Eigenschaften nachzudenken, sondern rein aufs Äußerliche bezogen.
444	(Pause)
445	Moderatorin: Okay, alle entschieden? Passt dann dreht mal um und schauen, wir mal. Ich seh hier eine 6, hier zwei 9er.

446	A2 m 33: 7.
447	Moderatorin: Okay, bei euch?
448	A3 m 25: 9.
449	A4 w 21: 9.
450	A6 m 31: 7.
451	Moderatorin: 9, 9, 7 okay, spannend. Vielleicht mal die 9er, fangt ihr mal an zu erklären, was euch zu dem bewogen hat, da jetzt 9 zu wählen? (zu A4 w 21) Was kommt dir weiblich vor?
452	A4 w 21: So gut wie alles.
453	Moderatorin: Okay, also das war auch wieder dieses Ausschlussprinzip ein bisschen, was sie auch vorher genannt hat. Was wäre dann eigentlich nicht weiblich? Du bist mal von 10 ausgegangen und hast dann halt geschaut, was dir nicht weiblich vorkommt?
454	A4 w 21: Es ist nicht so übertrieben wie es noch geht in anderen Spielen. Deswegen hätt ich jetzt 9 genommen, weil einfach noch mehr geht als das, was da ist. Noch halbwegs normal.
455	Moderatorin: Okay, was wär dieses "mehr"? Wie würde sich das äußern?
456	A4 w 21: (Pause) Na ja, unproportional, Körperformen et cetera.
457	Moderatorin: Mhm. Längere Haare auch zum Beispiel? Oder ist das nicht, fällt das deiner Meinung nach nicht in dieses "mehr" rein?
458	A4 w 21: Na gut, längere Haare wirken schon weiblicher, aber in Actiongames sind kurze Haare eigentlich eher praktisch, ja.
459	Moderatorin: Mhm, mhm, okay. (zu A7 m 23) Du hast auch 9 geschrieben, oder?
460	A7 m 23: Ich hab auch 9 geschrieben, ja, genau. Ich hab eigentlich nur das einzige also, das einzige, was ich als Abzug nehmen würde, was nicht (Pause) 100 Prozent weiblich aussieht, sind halt eben wie schon gesagt, die kurzen Haare. Ansonsten (Pause) die, das Make-Up bei den Augen, der Lippenstift, das ist alles weiblich. Die Stands, also wie sie steht, ist weiblich, was sie anhat, ja könnte noch mehr ähm (Pause) sexualisiert dargestellt worden sein.
461	Moderatorin: Also sexualisiert ist dann weiblich in deinen Augen?
462	A7 m 23: (zögernd) Mmm...
463	Moderatorin: Also je sexier, desto weiblicher?
464	A3 m 25: Wenn sie ein Kleid anhätt, dann wärs wahrscheinlich 10.
465	Moderatorin: Aber, wie siehst du das? Ist das ein und dieselbe (Pause) Nische dieses sexy und weiblich in dem Fall?
466	A7 m 23: Nein, find ich nicht, aber so wird es halt oft dargestellt.
467	A1 w 31: (unverständlich)
468	A7 m 23: So wird es halt in Spielen dargestellt.

469	Moderatorin: Okay. Ja, ja, ja.
470	A7 m 23: Und nach dem Denken geh ich auch ähm beurteile ich auch, ob...
471	Moderatorin: Also du gehst aus von wie du es halt aus Spielen auch kennst. Ja, klar.
472	A7 m 23: ...wie ein Charakter für mich wirkt.
473	A3 m 25: Ich hab das gleiche gemacht wie vorher, weil vorher war eigentlich, hat er eine Waffe gehabt. Ja gut, das könnt ihn jetzt männlicher darstellen, aber wenn du es wegnimmst, dann bleibt was anderes über. Da könnte man jetzt sagen: gut, vielleicht wirkt sie nicht so weiblich, weil jetzt die Kleidung halt, gut, eben für ein Actionspiel da mit Waffe ausgerüstet, da mit Schnitzern drin, halt schon bisschen zerfleddert und das schaut auf jeden Fall ein bisschen wüst aus und aber das ist letztendlich nur die Kleidung, ich mein...
474	Moderatorin: Okay, also ja...
475	A3 m 25: Wenn man das weg nimmt und sie zum Beispiel die Person selber so anschaut, was sieht, man kann es nicht mit nem Mann verwechseln, da doch würd ich sagen, ist weiblich und gefärbte Haare, geschminkt, da fehlt, wie gesagt, die nächste Stufe wär nur noch zieh nen Kleid an, blonde Haare bis zur Hüfte runter, ja gut, aber wenn man jetzt an den Kontext und and die Umgebung denkt, dann kann man es eigentlich kaum mehr deutlicher machen, dass es eine Frau ist.
476	(Lachen)
477	Moderatorin: Okay, wo hab ich noch 9er? (zu A1 w 31) hier bei dir.
478	A1 w 31: Ich habs ähnlich angegangen, ich bin jetzt, hab mir gedacht, weil du gesagt hast quasi unabhängig von den Eigenschaften und dem Ganzen, nur vom Aussehen waren es eigentlich nur die Haare, weil ich mir dacht hab, ja okay....
479	Moderatorin: Die den Abzug gebracht haben?
480	A1 w 31: Ja, genau, genau. Ich hab mir zwar schon dacht, ja es ist klar, dass sie kurze Haare hat, weil Actionspiel und dann hab ich mir dacht, okay, aber es geht nur ums Aussehen, es geht nicht um den Charakter, es geht nicht um das Setting um das Ganze und da wären die langen Haare würden sie weiblicher wirken lassen. Alles andere, ich mein ob das jetzt ähm ob die jetzt große Brüste hat oder noch schlankere Hüfte oder ein Kleid anhat, im Endeffekt (Pause) so wie der (Name von A3 m 25) schon gemeint hat, man kann es jetzt nicht verwechseln, dass das eine Frau sein soll also...
481	Moderatorin: Ja, ja. Genau, okay. Vielleicht mal die Gegenpole, die eher niedrigen Zahlen. (zu A5 w 23) Du hast jetzt, glaub ich, 6. Hat sonst noch jemand was Niedriges?
482	A6 m 31: 7.
483	A2 m 33: 7.
484	Moderatorin: Okay. Wie seht ihr das? Warum wirkt das für euch jetzt nicht so? Weil ich hab da jetzt bei den Neunern rausgehört sehr weiblich, außer die Haare.

485	A5 w 23: Ja, ich glaub also, hmm, ich bin es wieder ein bisschen so angegangen mit okay, was ist so das weiblichste, was ich mir vorstellen kann und das schlägt halt schnell mal in Richtung lange Haare, blond ähm auch von der Haltung her...
486	A6 m 31: Kleidung vor allem.
487	A5 w 23: Ja, und Kleidung auch und also wo sie bei mir relativ viel verloren hat, ist dass ich die Haare eigentlich sehr eher untypisch finde für typisch weiblich, weil sie doch relativ stark gefärbt wirken, ähm vielleicht sollt ich, also wenn ich das auf dem Bild (L3) richtig erkenn, dann doch so Sleeve Tattoos, relativ große, die ich auch eher als männlich jetzt sag ich mal einstufen würde die, sie hat.
488	A6 m 31: Ja.
489	A7 m 23: Wirklich? Findest du? So, ganzen Arm tätowiert haben, ist eher männlich als weiblich?
490	A2 m 33: (Zustimmung)
491	A5 w 23: Ja, das sind viel eher männlich.
492	A7 m 23: Ich kenn auch, ich kenn auch sehr viele Frauen...
493	A5 w 23: Sie hat ne Wunde im Gesicht.
494	Moderatorin: Aber in Spielen wieder? Nein, auch nicht?
495	A5 w 23: Also so gesamten Arm tätowiert...
496	A7 m 23: Ich find generell Tattoos komplett geschlechtsneutral. Jeder Typ kann jedes Tattoo von einer Frau haben und jede Frau kann jedes Tattoo von einem Mann haben. Also es wäre nicht total schrecklich, wenn das so wär. Es wär vielleicht in manchen Situationen, bei manchen Tattoos ein bisschen (Pause) komisch, merkwürdig, aber niemand würde es verurteilen...
497	A5 w 23: Also...
498	A7 m 23: Deshalb find ich, dass jeder Tattoos, Tattoos sollten, sind komplett geschlechtsneutral, für mich persönlich halt.
499	A5 w 23: Ich find also, die, die sie hat, hab ich einfach wesentlich öfter an Männern gesehen, deswegen war es für mich eher was Männliches. ähm sie hat ne Wunde im Gesicht (Pause) nur eine kleine, aber hat sie. Das auch und ich find, lustigerweise, also das find ich ein bisschen schräg, ich find ihre Beine schauen da (L1) relativ durchtrainiert aus, nämlich eher <u>trainiert</u> , also einfach so geformt.
500	A6 m 31: (Zustimmung)
501	A7 m 23: Bei dem Bild (L1)?
502	A5 w 23: Ja, bei dem Bild (L1) find ich schauen ihre Beine...
503	A1 w 31: Und trainiert heißt für dich weniger weiblich?
504	Moderatorin: Ja, scheinbar...
505	A5 w 23: Irgendwie, irgendwie ja...

506	Moderatorin: Auch die Wunde im Gesicht macht sie für dich auch männlich? Männlicher?
507	A3 m 25: Sag, wenn eine Frau verletzt ist, ist sie (unverständlich)
508	A6 m 31: Ich glaub, es ist ein Unterschied, ob sie trainiert definiert ist oder trainiert muskulös ist.
509	A5 w 23: Ja.
510	A6 m 31: Und das wirkt eher trainiert muskulös und das stimmt schon, es wirkt schon eher maskulin.
511	A3 m 25: Der Ausschnitt von einem Bild....
512	A5 w 23: Aber das sind einfach Dinge, die ich so...
513	Moderatorin: (zu A6 m 31) aber ist das dann in deine Entscheidung auch eingeflossen?
514	A6 m 31: Es ist unter anderem in meine Entscheidung eingeflossen. Die Tätowierungen definitiv auch, weil ich finde sie wirken maskulin auch wenn Tattoos, wie schon gesagt, also ich finde Tattoos sind auch geschlechtsneutral grundprinzipiell, aber sie wirken sehr maskulin, weil ähm ich hab das Bild, dass Frauen jetzt eher, sag ich jetzt mal, raffiniertere Tätowierungen haben.
515	Moderatorin: So dezenter bisschen?
516	A6 m 31: Nein, nicht unbedingt, aber detailreicher.
517	A7 m 23: Durchdachter.
518	A6 m 31: Durchdachter, genau.
519	A1 w 31: (lacht)
520	A6 m 31: Und das wirkt eher...
521	A5 w 23: ...ein bisschen grobschlächtig.
522	A6 m 31: Genau, es wirkt eher wie eine Kampftätowierung um ehrlich zu sein mehr als eine Tätowierung, die als Schmuck fungiert.
523	Moderatorin: Also das und die Wunde, hab ich auch gehört, das macht eher bisschen den männlicheren Touch.
524	A6 m 31: Es nimmt von den weiblichen Charakterzügen einfach einiges weg. Und ich finde auch das Gesicht ist zwar sehr glatt, aber (Pause) ...
525	Moderatorin: Auch die Lippen? Wie steht ihr zu den Lippen?
526	A6 m 31: Ich finde die Lippen sehr dünn und ich finde die Augen zu übertrieben groß.
527	A7 m 23: Ich finde ihr ganzes Gesicht...
528	Moderatorin: In Bezug jetzt auf Männlichkeit und Weiblichkeit nämlich auch wegen der Lippen, also das...
529	A6 m 31: Na, das Gesicht ist eher androgyn um ehrlich zu sein.
530	A7 m 23: Findest du wirklich?

531	A6 m 31: Oh ja, ich find es jetzt nicht sehr...
532	A3 m 25: Nein.
533	A7 m 23: Ur nicht.
534	A3 m 25: Mit der Nase bitte, hast schon mal so eine dünne...
535	A7 m 23: Ja, so eine dünne Nase und so die Wangenknochen, die sehr präsent sind.
536	A6 m 31: Ja, aber die Hautfarbe ist doch sehr...
537	A7 m 23: Diese glatte Kante da.
538	A3 m 25: Porzellanhaut mit dem Ding also...
539	A1 w 31: Ich find grad das Gesicht ist sehr weiblich.
540	A7 m 23: Sehr weiblich.
541	A4 w 21: Ja.
542	A3 m 25: Das Gesicht ist das weiblichste von allen eigentlich.
543	A7 m 23: Ja, das ist auch.
544	A1 w 31: Ja.
545	A3 m 25: Und ich mein, das mit den (Pause) das Tattoo hat jeder andere Ansichten, aber ansonsten...
546	A7 m 23: Die großen Augen.
547	A3 m 25: Wennst jetzt nur männlich, weiblich, dann musst du dich entweder voll an Klischees halten oder eben nicht, aber (Pause)
548	A6 m 31: Ich find auch ein bisschen die Ausstrahlung ist sehr maskulin.
549	A7 m 23: Das wollt ich grad sagen. Ich find ihr Gesicht sie schaut als ganzer sehr weiblich aus, aber so wie sie dasteht...
550	A5 w 23: Ja.
551	A6 m 31: Dieser Gesichtsausdruck.
552	A3 m 25: (unverständlich)
553	A7 m 23: ...ist eher sehr, sehr, sehr ähm taff.
554	A3 m 25: Wenn ma jetzt ein Stückel weitergehen...
555	A6 m 31: Taff.
556	A5 w 23: Ja, taff.
557	A3 m 25: ...auf die Eigenschaften.
558	Moderatorin: Ja, genau, wir kommen dann gleich zu den Eigenschaften. Davor noch...
559	A3 m 25: (unverständlich)
560	Moderatorin: Bitte?

561	A3 m 25: (lacht) Na, dazu kommen wir ja noch.
562	Moderatorin: Genau, ähm davor kommen wir noch kurz zu der Aufgabe, die ihr glaubt, das sie zu bewältigen hat. Wie schaut sie aus, was kann sie gut für Aufgaben lösen oder was ist so ihre Aufgabe im Spiel?
563	A6 m 31: Die kann töten.
564	A5 w 23: Ja.
565	A1 w 31: Ja.
566	A3 m 25: Das ist fast schon so Assassinen-mäßig.
567	Moderatorin: Sie kann töten, ah so, okay.
568	A2 m 33: Sie ist so die femme-fatale irgendwie...
569	A7 m 23: Was ist sie?
570	A5 w 23: Femme fatale.
571	A3 m 25: Femme fatale ja.
572	A5 w 23: Weil sie kann halt nicht durch Stärke gewinnen.
573	A1 w 31: Ja.
574	A2 m 33: Ja.
575	Moderatorin: Trotz der...
576	A3 m 25: Aber sie hat...
577	A1 w 31: Sie hat ein paar, sie schaut so aus, dass wenn sie kämpft, dann sind das eher so diese von was man kennt von der Black Widow...
578	A3 m 25: Black Widow.
579	A5 w 23: Ja.
580	A1 w 31: ...wenn die so hochspringt.
581	A5 w 23: Ja, daran hab ich auch grad gedacht. (lacht)
582	A7 m 23: Sehr agil und so weiter.
583	A6 m 31: Ich würd sie auch...
584	A3 m 25: Oder die Alice...
585	A6 m 31: Ich würd sie eher auch einstufen in die Richtung Magie eventuell.
586	A7 m 23: Ich wollt auch grad sagen...
587	Moderatorin: Okay, ja, ja, genau also das wär jetzt auch meine Frage....
588	A7 m 23: Wegen der weißen Haut und den roten Haaren, das erinnert irgendwie viel an Feuer...
589	A6 m 31: Ja, ja, es erinnert mehr an Hexe als jetzt an...
590	Moderatorin: Aber so eine gute Hexe, nicht jetzt so die böse Hexe?

591	A3 m 25: Na ein Magier halt, also...
592	A6 m 31: Böse wirkt sie jetzt nicht...
593	A3 m 25: Irgendeine Beschwörerin oder so.
594	A1 w 31: (leise) Böse Hexe. (lacht)
595	A5 w 23: (leise) Verbrennt sie. (lacht)
596	A6 m 31: Ja oder mehr sowas mit...
597	A3 m 25: Illusionisten.
598	A6 m 31: Na ja, Illusionist, eher so in die Richtung Unsichtbarkeit möchte ich meinen.
599	A2 m 33: Support-Charakter.
600	A6 m 31: Eher Unsichtbarkeit, eher hinterhältig.
601	A3 m 25: Also auch...
602	A5 w 23: Ja ich seh sie viel mit Gift.
603	A6 m 31: Ja. Eher hinterhältig als frontal.
604	A1 w 31: Also sie ist auf jeden Fall einmal <u>kein</u> Opfer. Sie ist kein...
605	A5 w 23: Nein.
606	A6 m 31: Na.
607	(Lachen)
608	A1 w 31: Also sie ist kein damsel in distress, like, she knows how to keep herself safe.
609	A7 m 23: Schau, die hat auch einen Gun-Holster am Bein hängen.
610	A3 m 25: Ja.
611	A7 m 23: Also sie kämpft definitiv.
612	Moderatorin: Ja, und, also sie kämpft. Und ist sie aber so eine Heldin, also im Sinne von positiv oder kämpft sie eher so fürs Böse?
613	A7 m 23: Vielleicht so, so ein bisschen Anti-...
614	A6 m 31: Anti-Held eher.
615	A7 m 23: Eigentlich ein Held, aber von ihren...
616	A3 m 25: Eher so Badass...
617	A7 m 23: Aber von ihren Überzeugungen nicht unbedingt perfekt gut,...
618	A5 w 23: Ja.
619	A7 m 23: ...sondern irgendwie so bisschen im Graubereich.
620	Moderatorin: Ja, bisschen dazwischen.
621	A1 w 31: Ich würd sie so einschätzen, dass sie zwar jetzt kein Bösewicht ist,

	sie ist auch kein Held, aber im Sinne von, dass was sie macht, macht sie nicht, weil sie ein guter Mensch sein will oder weil sie anderen das Leben retten will, sondern einfach, sie macht alles für sich selbst und wenn...
622	A6 m 31: Ja.
623	A1 w 31: ...und wenn das halt zufällig auch was Gutes ist, okay, und wenn es halt irgendwie was moralisch nicht so Gutes ist, dann ist es auch okay.
624	A3 m 25: So: Menschen retten "ja", Gebäude in die Luft jagen, auch "ja".
625	A1 w 31: Genau.
626	A5 w 23: (lacht)
627	A1 w 31: So lange es ihren eigenen quasi, ihr eigenes Ziel verfolgt.
628	A2 m 33: Für mich hat es eher so den Mercenary-Charakter.
629	Moderatorin: Okay, also das heißt in Richtung Eigenschaften schon jetzt, sie ist eher, eher so bisschen so egoistisch?
630	A5 w 23: Sie ist sehr hart, find ich.
631	A6 m 31: Hart, ja.
632	A2 m 33: Wie gesagt, für mich hat sie einen sehr Mercenary-Charakter.
633	A7 m 23: Ja, das, das...
634	A2 m 33: Guns for hire.
635	Moderatorin: Okay, okay.
636	A6 m 31: Ja, eher Auftragskiller als jetzt sag ich mal beliebig auswählender Killer. Also ich denke die, sie wird bezahlt für das, was sie tut.
637	A3 m 25: Die roten Haare hat jetzt keiner mehr gesagt.
638	Moderatorin: Ja. Die Aufgabe.
639	A3 m 25: Das ist so richtig das Signal eigentlich, für Verrücktheit und das...
640	Moderatorin: Also die roten Haare verbindest du mit Verrücktheit und irgendwie so diesem ähm sie killt?
641	A7 m 23: Mit diesem Rebellentum.
642	Moderatorin: Oder hab ich da?
643	A3 m 25: Na ja, so direkt auch wieder nicht, aber ich find, aber ich find so, ich find das so stark und knallig gefärbte Haare eher auf eine verrücktere Persönlichkeit hindeuten (Pause) und daraufhin passt dann wieder besser das Profil von so einer, ja eh, Black Widow Style.
644	A6 m 31: Find ich eher nicht, um ehrlich zu sein. Ich glaub eher, es ist der Haarschnitt, der das ausstrahlt, als die Haarfarbe.
645	A3 m 25: Gut, die Kombination halt.
646	A6 m 31: Ja.
647	A5 w 23: Ich glaub, das ist so einer dieser Charaktere, wo du im Laufe des

	Spiels irgendwann draufkommst, dass sie irgendeine tragische Vergangenheit haben und deshalb sind sie so ein bisschen.
648	(Lachen)
649	Moderatorin: Mhm, mhm, okay.
650	A6 m 31: Ja, könnt sein.
651	Moderatorin: Haltet ihr sie zum Beispiel für emotional?
652	A6 m 31: Nein.
653	A7 m 23: Nein, gar nicht. Eiskalt.
654	Moderatorin: Eiskalt?
655	A6 m 31: Ja.
656	Moderatorin: Berechnend?
657	A7 m 23: Ja.
658	A2 m 33: Sie hat so harte Züge im Gesicht.
659	Moderatorin: Okay, die Gesichtszüge sind da...
660	A1 w 31: Wobei die Frage ist, wie sie dann innerlich ist und wie sie sich nach außen gibt, ich glaub da...
661	A5 w 23: Ja! Ich glaub sie versteckt es.
662	A1 w 31: Ja, ich glaub nämlich auch.
663	A5 w 23: Ich glaub sie hat es, aber sie versteckt es.
664	A1 w 31: Ja, ich glaub schon, dass sie Gefühle hat und sowas, aber, genau, nach außen hin, man sieht sie als richtig eiskalt und hart und und und skrupellos, aber eigentlich hat sie schon Gefühle. Sie zeigt sie halt nicht.
665	A2 m 33: Ja, ich glaub, das hat auch mit ihrer Umgebung dann was zu tun, weil wenn du...
666	A3 m 25: Ja, Dramaqueen is nicht.
667	A1 w 31: Nein, nein.
668	A2 m 33: Wenn man sich jetzt überlegt dieses...
669	A6 m 31: Ich finds auch ein bisschen fragwürdig, ob das überhaupt wirklich ein Mensch ist in dem Zusammenhang. Humanoid ja, aber Mensch vielleicht nicht unbedingt.
670	A5 w 23: Oh, ja.
671	A6 m 31: ...vielleicht eher in Richtung Alien-Rasse.
672	A7 m 23: Hmm möglich.
673	A5 w 23: Wisst ihr an wen sie mich erinnert? Dragonball Z, die Cyborgs. Wie hieß die?
674	A7 m 23: Andorid 18.

675	A3 m 25: Ah die eighteen.
676	A6 m 31: 17 oder 18.
677	A5 w 23: Ja, 17 und 18, genau an die erinnert sie mich.
678	A7 m 23: Ja. stimmt.
679	A6 m 31: Deshalb sag ich, ich find, sie hat schon human-, also sie ist schon definitiv humanoid, aber vielleicht nicht unbedingt menschlich und demnach würd ichs vielleicht auch nicht einordnen in einem Morastraster, was jetzt für Menschen gilt...
680	Moderatorin: Ja, so mit diesen Gefühlen auch...
681	A6 m 31: ...sondern eher in einem alternativen Morastraster wo richtig und falsch vielleicht nicht unbedingt dasselbe ist wie für dich und mich richtig und falsch, ja?
682	Moderatorin: Also sie hat nicht so dieses gut und böse?
683	A6 m 31: Also so Sachen wie einen Laden ausrauben, weil man Geld braucht, dass das vielleicht für einen Menschen eine andere moralische Entscheidung ist als jetzt für einen Roboter zum Beispiel oder für einen Alien, ja?
684	Moderatorin: Mhm, und haltet ihr sie für aggressiv zum Beispiel?
685	A7 m 23: Wenn provoziert.
686	A1 w 31: Ja, wenn provoziert.
687	A5 w 23: Ja.
688	A6 m 31: (Zustimmung)
689	Moderatorin: Mhm, also dann kann sie schon...?
690	A2 m 33: Ja.
691	A7 m 23: Aber von Natur aus mal grundsätzlich würd ich...
692	Moderatorin: Also sie ist jetzt nicht die, die irgendwie gleich hinget und einen Kampf anzettelt.
693	A2 m 33: Nein, sie schaut eher passiv aus.
694	A6 m 31: Ja, kalkuliert aggressiv, möchte ich meinen.
695	A3 m 25: Wartet bis der Kampf losgeht, schleicht sich dann irgendwie von hinten rein...
696	A7 m 23: Genau, holt sich den Vorteil.
697	A3 m 25: Teleportation, Unsichtbarkeit...
698	A5 w 23: Ja.
699	A3 m 25: Und dann gehts bum, zack und ja...
700	A6 m 31: Ja.
701	A3 m 25: Vergiftung.

702	A1 w 31: Ich würde auch sagen, dass sie hochintelligent ist.
703	Moderatorin: Aha.
704	A5 w 23: Ja.
705	A1 w 31: Also jetzt gar nicht so wie bei ihm...
706	A7 m 23: (Name von A1 w 31) verliebt sich grad.
707	(Lachen)
708	A1 w 31: Gar nicht so wie bei ihm (N1+N2) oder dem Charakter, den wir am Anfang besprochen haben, wo wir gesagt haben, streetsmart und anpassungsfähig und solche Sachen.
709	Moderatorin: Sondern sie ist...?
710	A6 m 31: Gebildet.
711	A3 m 25: Ich sag gerissen.
712	A1 w 31: Vielleicht jetzt nicht, ich weiß nicht, College-Abschluss, Dokortitel oder sowas, aber sie ist definitiv intelligent, also...
713	(Zustimmung)
714	Moderatorin: Also das seht ihr alle eher so. Gut, super, dann kommen wir zum letzten. Ich merk, ihr seid sehr engagiert dabei und sehr ähm diskutierfreudig, was super ist, nur in Anbetracht der Zeit müssen wir leider weitermachen. Genau, (Pause).
715	(Pause)
716	A1 w 31: (betrachtet E2) I have so many questions.
717	(Lachen)
718	A7 m 23: (betrachtet E2) Aha.
719	Moderatorin: Was denn für Fragen kommen da auf?
720	A1 w 31: Ist das ein Schwert? Ein Zauberstab, ein Laserschwert? Ist das ein Mann? Eine Frau? Ist das ein Alien?
721	(Lachen)
722	A7 m 23: Das schaut sehr schwertig aus...
723	A2 m 33: Schaut aus wie ein Wakizashi oder sowas.
724	A7 m 23: ...und es ist ziemlich sicher männ-, äh menschlich, äh weiblich.
725	Moderatorin: Es schaut sehr was aus hast du gesagt?
726	A2 m 33: Wie ein Schwert.
727	A6 m 31: Es schaut aus, wie ein Messer oder ein Schwert.
728	(unverständlich) (leises Gespräch zwischen A3 m 25 und A7 m 23)
729	Moderatorin: Was habt ihr da? Die Diskussionen bitte laut führen, dass ich sie auch versteh.

730	A1 w 31: (betrachtet E1) Ah okay, auf dem Bild ist es dann eindeutiger, ja, also das Geschlecht zumindest.
731	A6 m 31: Ja, auf dem Bild (E2) ist schwer zu sehen, dass sie weiblich ist auf dem (E1) eindeutiger.
732	A3 m 25: Wird uns gesagt, was er oder sie ist?
733	(Pause)
734	A5 w 23: Also ich glaub bei dem Bild (E1) relativ klar weiblich...
735	A6 m 31: Ja.
736	A1 w 31: Ja.
737	A7 m 23: Aber wir müssen jetzt erst ein Mal eine Nummer aufschreiben.
738	Moderatorin: Nein, nein sagt nur, das...(zu A5 w 23) bitte, führ deinen Gedanken fort.
739	A7 m 23: Entschuldigung.
740	A5 w 23: Bei dem Bild (E1) find ich sie relativ klar weiblich, bei dem (E2) wär ich mir jetzt auch nicht so sicher.
741	A6 m 31: Wär ich mir aber auch nicht sicher, ob es eindeutig männlich ist. Das ist so...
742	A5 w 23: Nein, nein, also das wär...
743	A1 w 31: Ja, ja, eh nicht, das soll...Wenn wir Null männlich und zehn weiblich, dann wärs wahrscheinlich genau die 5 auf dem Bild.
744	Moderatorin: Ja, genau. Jetzt ist die Frage, also was ich euch vorweg sagen kann, es ist ein weiblicher Charakter, das konntet ihr ja anhand des anderen Bilds auch identifizieren und jetzt bitte jeder für sich noch vor dem Diskutieren aufschreiben, welche Zahl käme da jetzt auf der Weiblichkeitsskala wieder, also Null ist gar nicht weiblich...
745	A6 m 31: Bemessen an beiden Bildern oder bemessen an einem Bild?
746	Moderatorin: An beiden mal.
747	A6 m 31: Okay.
748	Moderatorin: Vielleicht kannst du ein Mittelding aufschreiben und dann später erklären, bei welchem du es so und bei welchem so siehst.
749	A6 m 31: Mhm.
750	(Pause)
751	Moderatorin: (zu A6 m 31) Du überlegst noch, oder?
752	A6 m 31: Nein, ich bin schon fertig.
753	A2 m 33: Fertig.
754	A7 m 23: Null ist männlich, zehn ist weiblich, oder wie?
755	A2 m 33: Nur von der Weiblichkeitsskala.

756	Moderatorin: Nein, Null ist gar nicht weiblich, Null ist...
757	A7 m 23: Nur von der Weiblichkeit, aha okay.
758	Moderatorin: Null ist gar nicht weiblich, ich mein, wenn für dich gar nicht weiblich männlich ist, dann kannst du es natürlich auch so denken, wie...(Pause) Okay, ich bin gespannt. Das hat ja schon im Vorfeld Diskussion hervorgerufen. Okay...
759	A2 m 33: 5.
760	Moderatorin: Ah okay, da haben wir sehr unterschiedliche Sachen. 5, da gibts 8 seh ich...
761	(Lachen)
762	Moderatorin: 3 seh ich das richtig?
763	A3 m 25: Ja.
764	A7 m 23: Ich hab 6.
765	A4 w 21: Auch 6.
766	A6 m 31: Ich kann nur zwischen 6 und 7 schwanken.
767	Moderatorin: Okay, okay, also die höchste Zahl, die ich seh ist hier 8. 8, ja?
768	A5 w 23: Ja.
769	Moderatorin: Wie kam es dazu?
770	A5 w 23: ähm, ich muss sagen, sie hat für mich was sehr elfenmäßiges irgendwie und dadurch...
771	Moderatorin: Warum?
772	A5 w 23: (Pause) Herr der Ringe. Es erinnert mich irgendwie an Herr der Ringe.
773	A6 m 31: Die spitzen Gesichtszüge find ich.
774	A5 w 23: Ja.
775	A3 m 25: Ja, die spitzen Gesichtszüge.
776	A5 w 23: Ja, genau.
777	A7 m 23: Und die spitzen Ohren hinter den Haaren also bei den Haaren so, die da drüber hängen.
778	A5 w 23: Und ich find halt auch von der Kleidung hier zumindest auf dem Bild (E1) hier find ich so mit dem Schal und wie das Ganze geschnitten ist, find ichs relativ weiblich, ähm relativ weibliche Frisur und dadurch, dass ich sie halt so ein bisschen in die Elfenkategorie eingeordnet hab, war auch für mich das Schwert nichts zwangsläufig Männliches.
779	Moderatorin: Okay. Darf ich auf die Frisur noch nachfragen, du hast jetzt gesagt, es ist eine relativ weibliche Frisur, wenn du diese Frisur einem Mann aufsetzen würdest, findest nicht...also wie siehst du das? Für mich ist eine...ich muss mich da natürlich ein bisschen als Moderatorin rausnehmen, aber für mich persönlich ist eine weibliche Frisur eigentlich lange Haare.

780	A5 w 23: Ich hab das Gefühl, die sind zamgebunden.
781	A6 m 31: Ja.
782	A1 w 31: Ja, genau, man sieht es von hinten.
783	Moderatorin: Aha...
784	A6 m 31: Das wirkt hochgesteckt.
785	A1 w 31: Man sieht sie nicht von hinten.
786	A5 w 23: Also ich find das sieht wie eine Hochsteckfrisur aus, weil wenn du es dir da auf dem Bild (E1) anschaust...
787	Moderatorin: Ah okay, okay, so seht ihr das.
788	A1 w 31: Genau, man sieht, dass da die Haare so ein bisschen nach hinten gehen...
789	Moderatorin: Ah okay, weil es sich so biegt, ich hab das immer als einen kurzen Kurzhaarschnitt...
790	A7 m 23: Darf ich das noch einmal sehen? Ich hätte da auch keinen Zopf gesehen.
791	A5 w 23: Nein, ich hab so da gesehen, dass es hinten halt geflochten.
792	Moderatorin: Ah so ein Dutt, okay.
793	A1 w 31: Die Sache ist, man sieht halt nicht, wie sie von hinten aussieht...
794	A6 m 31: So eingeknödelt, sozusagen.
795	A1 w 31: ...deswegen ist es nicht ganz eindeutig, aber selbst die vorderen Haare hier (E1) sind eigentlich relativ lang und gehen nach hinten gezogen.
796	A5 w 23: Ja.
797	Moderatorin: Verstehe.
798	A6 m 31: Es wirkt jetzt nicht wie ein Kurzhaarschnitt.
799	Moderatorin: Ja, ja.
800	A5 w 23: Also ich hab so das Gefühl, das sind so...
801	A7 m 23: Ich seh kein Knödel, ich seh einen Kurzhaarschnitt.
802	Moderatorin: Ja, hab ich nämlich auch immer gesehen.
803	A5 w 23: Ich seh einen halt Knödel.
804	Moderatorin: Okay, spannend, super, interessant und gut. Okay, also das war so eher dieses weibliche, elfenhafte?
805	A5 w 23: Mhm, genau.
806	Moderatorin: ähm was sind dann die nächst-höheren? Dann sind wir bei 6, 7 glaub ich.
807	A7 m 23: Ich hab auch 6.

808	A1 w 31: Ja, 6 ,7 glaub ich.
809	A6 m 31: Ja, 6, 7.
810	Moderatorin: Ja, wie seid ihr vorgegangen? Was waren so die äußeren Eindrücke, die euch dazu veranlasst haben, das so aufzuschreiben?
811	A6 m 31: Ja, auch ein bisschen das elfenhafte, das muss man schon sagen, es sind definitiv die spitzen Gesichtszüge und auch diese (Pause) eher asiatisch anmutenden Augen, wenn man so will. ähm, ich find aber die Gesichtszüge sind für eine Frau ein bisschen zu hart, ein bisschen zu...
812	Moderatorin: Auch der Gesichtsausdruck? Spielt der auch eine Rolle?
813	A6 m 31: Auch der Gesichtsausdruck wirkt ja, angepisst, sag ich jetzt mal, ja, wenn ich so sehen will und ich find auch die Kleidung, die sie trägt, wirkt nicht sonderlich feminin, um ehrlich zu sein.
814	A7 m 23: Ja, das seh ich auch so.
815	Moderatorin: Und...
816	A6 m 31: Es wirkt eher wie eine Uniform, um ehrlich zu sein.
817	(Zustimmung)
818	A1 w 31: Eigentlich.
819	A6 m 31: Und Uniformen verbind ich wieder mit...
820	Moderatorin: Verbindet ihr wieder mit was Männlichem eher?
821	A1 w 31: Ja.
822	A6 m 31: Na in der Schnittweise, möchte ich meinen. Weibliche Uniformen schauen anders aus.
823	A1 w 31: Ja, ich hab das Bild (E2) zuerst gesehen zum Beispiel und hab, wie gesagt, nicht entscheiden können, ob das männlich oder weiblich ist und nachdem ich dann das (E1) gesehen hab, hab ichs aber in die Höh gegeben, ich hab dann zwischen 6 und 7 geschwankt. Das, der Haarschnitt beziehungsweise das das dünne Gesicht und die Augenform, so wie du gesagt hast, sind für mich eindeutig weiblich, aber die Uniform das schaut für mich aus als würd sie, weiß nicht, versuchen vielleicht, sie hat sich vielleicht die Uniform von einem Mann angezogen, damit sie sich irgendwo durchschlingeln kann oder sowas.
824	A6 m 31: Ja, ja, ich hab auch sowas ähnliches...
825	A3 m 25: Das hab ich auch sofort dacht.
826	A7 m 23: Ich hätt's so gesehen, mein erster Gedanke als ich das gesehen hab war: Okay, das ist eine Frau, die sich nicht drüber freut, dass sie dieses Gewand anhat und in diese Rolle gesteckt wird...
827	A1 w 31: Genau.
828	A7 m 23: ...also vielleicht von irgendeinem männlichen Familienmitglied, der lieber einen Sohn gehabt hätt und sagt, du bist zwar jetzt meine Tochter, aber erzieh dich jetzt als mein Sohn. Und sie ist zwar weiblich, ist eindeutig erkennbar als weiblich vom Gesicht, von den Augen und von den Haaren her, aber ihr Gewand und ihr...

829	A6 m 31: Es wirkt auch ein bisschen...
830	A7 m 23: ...und ihre männliche Pose und das Schwert und so weiter deuten eher auf ein in eine männliche Rolle gezwungen hin.
831	A1 w 31: Genau, das gleiche, ja.
832	A6 m 31: Ich find auch eher die Härte wirkt ein bisschen antrainiert. Er wirkt eher so als wär das jetzt keine...
833	A1 w 31: Mhm, so eine Disziplin quasi.
834	A5 w 23: (Zustimmung)
835	A6 m 31: Genau.
836	Moderatorin: Das heißt, wieder Richtung Eigenschaften schon gehend, sie ist im Kern eigentlich eher so weich, aber muss sich nach außen...
837	A6 m 31: Muss Härte zeigen aufgrund ihres Umfelds.
838	Moderatorin: ...so positionieren.
839	A6 m 31: Und ich find das macht sie auch ein bisschen weniger feminin, es macht sie mehr in Richtung Haudrauf als Hinterhalt, also jetzt im Vergleich zum letzten Charakter, der doch mehr in die sneaky Kategorie fällt, denk dass bei ihr sowohl als auch geht, aber eher die aggressive Schiene als die passive Schiene, möchte ich meinen. Also Gift wahrscheinlich schon, aber nur...
840	A2 m 33: Als Last-Resort.
841	A6 m 31: ...wenn es, na ich möchte eher meinen, jetzt nicht auf ein Ziel bezogen, sondern auf mehrere Ziele bezogen, ja, also nicht Gift für einzelne gezielte Anschläge, sondern Gift für Massenvergiftungen also wirklich.
842	A1 w 31: Ich glaub sie ist weniger hinterhältig...
843	Moderatorin: Also so schätzt ihr sie ein, dass sie überhaupt so Gift und sowas hat überhaupt?
844	A7 m 23: Wie bitte?
845	Moderatorin: Schätzt ihr sie ein, dass sie überhaupt Gift und sowas hat?
846	A1 w 31: Ja, aber eher so wie er sagt, nicht so wie man eine Person vergiften will und es nicht zeigen will, wenn sie jemanden verletzen will, dann zeigt sie das schon.
847	A6 m 31: Ja.
848	Moderatorin: Ja, dann holt sie eh das Schwert raus so?
849	A1 w 31: Ja, aber es ist natürlich taktisch klüger, wenn du eine große Menge hast auf einen Schlag, ist natürlich das Gift am eff-
850	Moderatorin: Und so schätzt ihr sie ein auch, dass sie so denkt?
851	A1 w 31: Schon, ich glaub, dass sie ihre aggressiv würd ich jetzt vielleicht gar nicht so sagen, aggressiv verbind ich eher mit jemandem, der unbewusst oder der unproviziert gleich einmal Gewalt anwendet, das würd ich jetzt bei ihr wahrscheinlich nicht sagen, aber sie ist sehr leicht gereizt, sagen wir mal so.

852	A5 w 23: Ich seh sie irgendwie auch eher in ner Führungsposition, ich seh sie jetzt nicht so auf: ich steh jetzt auf dem Feld und bin Kriegerin, sondern ich seh sie eher so...
853	A6 m 31: Ja, würd ich auch an der Uniform festmachen, um ehrlich zu sein.
854	A5 w 23: Ja, genau.
855	A6 m 31: Weil ich find, die Uniform wirkt jetzt nicht zweckdienlich, sondern mehr zeremoniell.
856	A5 w 23: (Zustimmung)
857	A1 w 31: (Zustimmung)
858	Moderatorin: Und ist es eine Führungsposition, in die sie sich hochgearbeitet hat oder ist es eine Führungsposition, in die sie hineingesteckt und hineingezwängt wurde oder ist sie so ehrgeizig und zielstrebig, dass sie sich dorthinge-
859	A6 m 31: Ich würd eher sagen hineingeboren, um ehrlich zu sein.
860	Moderatorin: Hineingeboren, okay.
861	A2 m 33: Na, ich glaub schon erarbeitet.
862	A1 w 31: Ich glaub erarbeitet.
863	Moderatorin: Erarbeitet, okay.
864	A5 w 23: Ich sag beides. Ich glaub sie kommt zwar aus ner Familie, wo es schon irgendwie Tradition ist, aber es war halt immer für die Männer Tradition und sie hat sich halt hoch- und reingearbeitet.
865	Moderatorin: Mhm, aber sie ist zielstrebig oder muss sie?
866	A1 w 31: Extrem ehrgeizig.
867	A3 m 25: Ja.
868	A2 m 33: Extrem ehrgeizig.
869	A5 w 23: Ja, so richtig.
870	A7 m 23: Ich würd sie auch...
871	A2 m 33: Sie ist so eher der harte Charakter, wo man sagt, wenn du dem jetzt zu nah kommst, dann haut sie dir eine ins Gesicht. Im Gegensatz zu dem vorigen Charakter, die snarkt (?) einfach zurück und verarscht dich.
872	Moderatorin: Okay, okay...
873	A2 m 33: ...aber die, die ist einfach nur business.
874	Moderatorin: Also aggressiv und skrupellos ein bisschen was das angeht.
875	A2 m 33: Ja, genau.
876	A7 m 23: Ich würd auch, wenn ich, ich würd ihr auch zuschreiben, dass sie unglaublich ähm schnell und akrobatisch ist, weil wegen, weil ich find, dass das ganze Gewand eher so aussieht als ob sie beim Fliegen, Springen, Fallen nichts behindert und das Schwert ist eigentlich recht kurz für ein Schwert, kann man aber trotzdem mit beiden Händen angreifen, also wenn sie sich irgendwie

	dreht oder fliegt, dass sie sich nicht mit einem riesig langen Schwert irgendwie umadum ärgern muss, also das würd ich ihr noch auf jeden Fall zuschreiben.
877	Moderatorin: Ja, ja, da kommt wieder so die taktische Perspektive raus mit den Waffen.
878	A1 w 31: Was ich in ähm vor allem im Vergleich zum vorherigen weiblichen Charakter, ich kann jetzt zwar nicht 100 genau, 100 Prozent genau sagen, warum, aber irgendwie würd ich sie eher zu den Guten zählen.
879	Moderatorin: Okay. Wie sehen das die anderen?
880	A2 m 33: Gemischt.
881	A6 m 31: Eher Opfer der Umstände.
882	A7 m 23: Ja, so.
883	A3 m 25: Genau.
884	A2 m 33: Sie ist so der Militärcharakter, wo egal, ob das jetzt auf der guten oder auf der schlechten Seite ist, aber sie ist halt...
885	Moderatorin: Okay, militärisch.
886	A2 m 33: ...in der Struktur drinnen und macht, was von oben kommt.
887	A6 m 31: Befehle befolgend.
888	A2 m 33: Genau ja.
889	A7 m 23: Genau, genau.
890	Moderatorin: Aber...
891	A1 w 31: Ja, aber Regeln befolgend.
892	Moderatorin: ...Ja Regeln befolgend.
893	A2 m 33: Ja, das heißt aber nicht, dass sie gut oder schlecht ist, sondern einfach nur...
894	A7 m 23: Genau, die Regeln können ja auch von wem Bösen vorgegeben worden sein.
895	A2 m 33: Richtig.
896	Moderatorin: Ist sie strategisch, berechnend für euch?
897	A1 w 31: Ja.
898	A2 m 33: Ja, auf jeden Fall.
899	A5 w 23: Mhm.
900	A6 m 31: Denk ich schon, also ich denke schon, dass da ein bisschen mehr, mehr Gedanken dahinterstecken, wenn es in eine Situation geht als bei den anderen beiden Charakteren.
901	A7 m 23: Ja.
902	A1 w 31: Ich glaub prinzipiell, dass sie sehr bedacht ist und deswegen hab ich auch gesagt wahrscheinlich, dass ich sie eher zu den guten zählen würd,

	weil wenn du sagst, okay sie befolgt Regeln und Befehle, aber ich glaub, wenn sie erkennt, dass diese Befehle und, die sie bekommt, ähm eher böse unter Anführungszeichen sind...das wäre wahrscheinlich ein Story-Strang, in den ich sie rein setzen würde, dann ist sie irgendwie, die setzt sich dann ab und sagt nein, da bin ich jetzt wieder nicht so ganz dabei und dann...
903	A6 m 31: Wirkt auch ein bisschen politisch ambitioniert, finde ich.
904	A7 m 23: (Zustimmung)
905	A5 w 23: Ja.
906	Moderatorin: Mhm, okay.
907	A5 w 23: Und ich kann mir auch vorstellen, wenn sie irgendwie Vorgaben gibt, wo sie sagt, okay ich glaube, dass das jetzt strategisch nicht gut ist, dass sie die dann auch nicht befolgt, sondern ihr eigenes Ding macht. Also, wenn sie so Aufgaben von oben kriegt "okay, wir attackieren jetzt dort" und sie weiß genau, das ergibt keinen Sinn, dass sie dann so ihren eignen Weg auch geht und sagt "okay, ich befolge das jetzt nicht, ich mach das, was ich glaub das besser ist".
908	A2 m 33: Hmm das glaub ich nicht.
909	A1 w 31: Glaub ich auch nicht.
910	A7 m 23: Glaub, auch dass sie...
911	A5 w 23: Wirklich?
912	A2 m 33: Ich glaub nachdem sie sich so zielstrebig und ehrgeizig da quasi hochgearbeitet hat, befolgt sie die Befehle auf den Strich und Punkt genau.
913	A6 m 31: Ja, das denk ich auch.
914	A1 w 31: Bis zu dem Punkt, wo sie sagt, da hat sie jetzt moralische Schwierigkeiten...
915	A7 m 23: Ich glaub selbst dann...
916	A1 w 31: ...prinzipiell dieses, das Ziel meines Vorgesetzten, ...na das....
917	A7 m 23: Also ich seh sie sie so, dass ihr das alles egal ist. Sie hat sich da hochgearbeitet, sie hat alles dafür getan, auch wenn sie dort reingeboren wurde und wenn sie jetzt den Befehl kriegt, irgendein unschuldiges Dorf niederzumetzeln...
918	A2 m 33: Ja, ja. Grad deswegen.
919	A3 m 25: Töte deine Schwester.
920	A7 m 23: ...dann macht sie das. Dann macht sie das, weil sie hat ihr ganzes Leben dafür gearbeitet, dass sie dort ist wo sie ist, das haut sie jetzt nicht weg, weil sie einen Befehl verweigert. So seh ich sie an.
921	A2 m 33: Ich könnt mir vorstellen, wenn sie noch eine höhere, wenn sie in die höheren Echelons kommt von den Rängen her, dass sie es dann vielleicht irgendwann einmal macht, aber ich schätz sie jetzt eher so auf Capitain-Level ein und da würde sie alles machen, was ihr befohlen wird.
922	Moderatorin: Okay.

923	A1 w 31: (zu A2 m 33) Du würdest sie nur auf Captain-Level einschätzen?
924	A2 m 33: Ja.
925	A6 m 31: Ich wollt grad sagen, ich würd sie viel höher einschätzen.
926	A1 w 31: Ich würd sie auch viel höher einschätzen.
927	A5 w 23: Ja, viel strategischer.
928	A6 m 31: Eher so Richtung General oder Ober-...
929	A1 w 31: Na ja, General vielleicht nicht, aber mind- also Colonel auf jeden Fall.
930	A5 w 23: (lacht)
931	Moderatorin: Gut, die Ränge...
932	A1 w 31: (lacht)
933	Moderatorin: In Bezug auf so Emotionalität, ich fang vielleicht bei euch mal an. Seht ihr sie als emotional. (zu A4 w 21) Du zum Beispiel?
934	A4 w 21: Nein.
935	Moderatorin: Nein? Gar nicht? Also sehr rational wieder.
936	A4 w 21: Genau ja wieder.
937	Moderatorin: Okay, wie schaut es bei euch da aus? (zu A5 w 23) weil du hast doch immer ein bisschen ein anderes Bild von ihr gehabt bis jetzt, glaub ich.
938	A5 w 23: Ich glaub sehr kontrolliert.
939	Moderatorin: Mhm, also zeigt keine Emotionen?
940	A5 w 23: Nein, weil wenn du dich halt, also ich seh sie halt in einem sehr männerdominierten Feld...
941	A6 m 31: (Zustimmung)
942	A5 w 23: Und wenn du dich in einem männerdominierten Feld hocharbeitest, helfen dir Emotionen nicht unbedingt.
943	A1 w 31: Und vor allem darfst du da wirklich keine Emotionen zeigen.
944	A5 w 23: Vor allem als Frau nicht.
945	A1 w 31: Vor allem als Frau nicht.
946	A5 w 23: Vor als Frau so gar nicht.
947	A6 m 31: Es wirkt, es kann auch durchaus sein, dass sie genau deshalb schon viele Probleme hatte, <u>weil</u> sie eine Frau ist und deshalb so hart erst geworden ist. Ich glaub eher, dass das mehr so Fassade nach außen ist, aber im Inneren das ein bisschen anders aussieht. Kann ich mir gut vorstellen.
948	A1 w 31: Ja, sie ist definitiv eine Ava Sharpe.
949	A6 m 31: Bitte?

950	A5 w 23: Hm?
951	A1 w 31: Ein Ava-Sharpe-Character.
952	Moderatorin: Und in Bezug auf Intelligenz? Wie schätzt ihr sie da ein? Auch bisschen vielleicht wieder den Vergleich zu den anderen ziehend.
953	A7 m 23: Ist auf jeden Fall nicht eine ihrer (Pause) wichtigsten, stärksten Eigenschaften würd ich sagen.
954	Moderatorin: Okay.
955	A6 m 31: Ich würd sie schon als hochgebildet einstufen, allein an der Kleidung.
956	Moderatorin: Aber gebildet und intelligent? Da also, da...
957	A1 w 31: Genau.
958	A3 m 25: Gebildet, ja, aber...
959	A7 m 23: Eben.
960	Moderatorin: ...siehst du das als gleich?
961	A7 m 23: Vielleicht...
962	A6 m 31: Ich würde beides sagen, ich würds mehr so, eher schon Richtung hochbegabt vielleicht schon einstufen.
963	A7 m 23: Wirklich?
964	A1 w 31: Ich würd sie auch als sehr, sehr intelligent einst-, aber im Gegensatz zu der vorherigen Frau, die wir gehabt haben, mehr gebildet intelligent als streetsmart.
965	A6 m 31: Ja, genau. Mehr gebildet.
966	A3 m 25: So nicht diese Gerissenheit,...
967	A1 w 31: Also sie hat, ich, ich glaub sie hat auf jeden Fall ein taktisches, wie nennt mans...
968	A6 m 31: Buchschläue.
969	A3 m 25: Belesen.
970	A5 w 23: Gewissen?
971	A1 w 31: Ja, sie ist in der Taktik sehr gut und auch...
972	Moderatorin: Strategisch?
973	A1 w 31: ...und strategisch, ja. aber halt auch wirklich clever und die andere, die war eher, die hat ich halt alles aus den, aus ihrem Leben, aus der Straße und sowas irgendwie beigebracht, ihr (zeigt auf E1 und E2) wurde es beigebracht.
974	Moderatorin: Mhm, also sie wurde da wirklich hinerzogen?
975	A1 w 31: Genau, ja.
976	Moderatorin: Okay, wunderbar, dann kommen wir eh zu den Abschlussfragen.

	Jetzt, welchen von diesen Hauptcharakteren, mit denen wir uns jetzt befasst haben, würdet ihr am liebsten spielen und warum?
977	(Pause)
978	Moderatorin: Wenn ihr euch jetzt einen aussuchen müsstet und das wär jetzt so...
979	A7 m 23: (zeigt auf L1, L2 und L3)
980	Moderatorin: Ja, vielleicht kannst du es auch verbalisieren kurz.
981	A7 m 23: Also ich würd die rothaarige Dame mit den kurzen Haaren am liebsten spielen, weil (Pause) ich kann da jetzt eigentlich ad hoc, würd ich einfach nur sagen, weil ich das Setting sehr interessant find, weil wenn man sich den Hintergrund anschaut, irgendwie steht sie in einem Bus oder in einem Auto oder sowas, offenbar einem Bus, es ist aber irgendwie alles halb hin und sie schaut auch total heruntergekommen aus, das könnt vielleicht irgendwie so post-apokalyptisch...
982	A3 m 25: End-time, irgendwie ja.
983	A7 m 23: ...und da kann ich mir das ganz, also find ichs interessant.
984	Moderatorin: Also du findest die Story klingt spannend, aber jetzt vom Charakter her sagt dir sie auch zu, also du glaubst sie ist cool zum Spielen und kann was?
985	A7 m 23: Ja, voll. Das auf jeden Fall.
986	A5 w 23: Ich glaub sie ist die vielfältigste.
987	A3 m 25: Ja.
988	Moderatorin: Vielfältig, okay. (zu A5 w 23) Würdest du auch sie nehmen?
989	A5 w 23: Ja, weil ich hab das Gefühl, also er (N1 und N2) ist eher so ein du schleichst ein bisschen, du haust ein bisschen drauf...
990	A6 m 31: Straight.
991	A7 m 23: Ja, pretty straight.
992	A5 w 23: ...du schleichst wieder ein bisschen, du haust ein bisschen drauf.
993	A6 m 31: Ja, straight forward.
994	A5 w 23: ähm, bei ihr (E1 und E2) kann ich, also bei der Gebildeten, die wir jetzt als letztes hatten, kann ich mir nicht so ganz vorstellen, was bei der wahnsinnig viel Spaß machen würde zum Spielen, also das ist für mich halt sehr viel: du stellst dich hin, machst strategische Überlegungen (Pause) ...
995	Moderatorin: Also dir ist die Story wichtig, dass da eine coole, was Cooles herum passiert?
996	A5 w 23: Nicht unbedingt die Story, sondern bei ihr (L1, L2 und L3) hab ich das Gefühl, wenn wir jetzt auch wieder auf die Magie-Ebene gehen, dann arbeitest du ein bisschen mit Magie, du arbeitest ein bisschen hinten rum, aber dann haben wir gesagt, du kannst auch draufhauen, wenns sein muss...
997	A6 m 31: Mit Waffen ja,

998	A5 w 23: ...ich glaub, du hast da einfach sehr viel, mit dem du arbeiten kannst und wie du mit der Umgebung interagierst und mit Gegnern interagierst, glaub ich, ist halt bei ihr sehr vielfältig.
999	A6 m 31: Ja, glaub ich auch. Der vielseitigste Charakter, ich find den ersten und die letzte find ich wie gesagt schon sehr straight, ja, beim Mann kannst du schon erwarten was passiert im Endeffekt, eben ein bisschen schießen, ein bisschen, vielleicht schleichen und dann wieder schießen und wieder schleichen, ich denk das ist eher so ein durchgehender Actionfaden, sag ich jetzt mal, bei ihr (L1, L2, und L3) vielleicht nicht unbedingt Action orientiert, vielleicht kann man sich sogar aussuchen, sowohl als auch, aber bei ihr ist das ein bisschen offener, weil es eben nicht ganz eindeutig ist.
1000	Moderatorin: Mhm okay, also mehr so dieses selbst entscheiden, was passiert auch?
1001	A6 m 31: Richtig, richtig. Bisschen offener ganz einfach, es fühlt sich ein bisschen mehr Open-World an als die andere, die erste und die letzte Wahl finde ich persönlich. Es wirkt alles, bei beiden wirkt es ein bisschen wie ein durchgehender Faden und bei dem wirkt es ein bisschen wie eine Welle, dass du im Prinzip dir da aussuchen kannst, wie du es angehst.
1002	A3 m 25: Also die dritte Person, die ist eher für mich so in Richtung Final Fantasy gehend, das heißt ich würd sie bevorzugen, weil ich da einfach die wendungsreichere Story dahinter seh. Weil grad vom Aussehen her würd ichs jetzt eher so in Richtung Final Fantasy 7 einstufen, ähm...
1003	Moderatorin: Also das heißt dir ist dieser Story-Aspekt und dass es sich irgendwie an das auch anlehnt an dieses Final-Fantasy-Konzept.
1004	A2 m 33: Genau, genau.
1005	A6 m 31: Liegt auch ein bisschen an der Grafik, find ich, weil die Grafik bei allen dreien sehr unterschiedlich ist.
1006	A5 w 23: Mhm.
1007	Moderatorin: Okay, also du...
1008	A6 m 31: Das (deutet auf E1 und E2) ist eher fotorealistisch, das da (deutet auf N1 und N2) noch am fotorealistischen dran, aber auch nicht mehr, aber...
1009	A7 m 23: Das ist eher...
1010	A6 m 31: Das zweite (L1, L2 und L3) ist komplett Cyberpunk, sag ich jetzt mal.
1011	Moderatorin: Ja, ja, mhm, okay aha. (zu A2 m 33) Also du würdest die dritte nehmen? (zu A1 w 31) Du?
1012	A2 m 33: Ja.
1013	A1 w 31: Ich würd auch die dritte nehmen, ähm (Pause) ich glaub, weil mir das ein bisschen zu, also ich bin prinzipiell so, mir kommt das auch ein bisschen so postapokalyptisch oder sowas vor, da bin ich prinzipiell nicht so ein Fan davon und da könnt ich also da gehts eher so um die Story, die ich mir vorstellen könnte und da gehts halt eher so in die Art, was ma eh schon besprochen haben quasi als Frau in Militär oder wie auch immer, was für eine Position oder Organisation das ist, ich könnt mir vorstellen, dass man da viele

	Männer umbringen kann, das find ich cool.
1014	(Lachen)
1015	A1 w 31: Und am Ende des Tages hat sie vielleicht noch ein Girlfriend, das wär noch besser.
1016	Moderatorin: Cool.
1017	(Lachen)
1018	Moderatorin: zu A4 w 21): Welchen würdest du wählen?
1019	A4 w 21: Ich würd die zweite wählen, ähm auch weil mich das mit ein bisschen Magie reizen würde und mit mir die, der erste Charakter und nur schießen und so, das mag ich eigentlich gar nicht und das dritte ist mir zu steif eigentlich....und die Vielseitigkeit und das, was alles passieren könnte, würd mich am meisten reizen.
1020	Moderatorin: Okay, spielt da auch mit, dass du selbst weiblich bist, dass du den weiblichen Charakter eher nehmen würdest, weil du hast jetzt beim ersten gemein so...
1021	A4 w 21: Ja.
1022	A1 w 31: (Zustimmung)
1023	A5 w 23: (Zustimmung)
1024	Moderatorin: Okay, ihr nickt auch so beide die Mädels. Ähm, aber ich glaub (Name von A3 m 25), du hast auch eher zum zur zweiten tendiert, gel? Also bei euch ist das dann nicht jetzt so wichtig?
1025	A3 m 25: Ja, weil mir ist das wurscht, was das ist, ob des jetzt eine Frau ist oder ein Mann ist in dem Spiel ist mir komplett wurscht.
1026	A7 m 23: Das Kit ist wichtig, was es kann.
1027	A3 m 25: Genau, ja, vor allem ich mein, das wär jetzt ein Mann und super, der kann schießen an der Waffe, da denkt man sich es würd vielleicht passen, aber es ist zu langweilig und ein Model als Soldat....Ich hab mir auch als einziger da etwas anderes vorgestellt, jetzt am Anfang, bei diesem Abenteuertypen. Eben irgendwas Ausgefalleneres. Die letzte ist so (Pause) ja, ich weiß nicht, auch fast ein bisschen zu langweilig, es wirkt ein bisschen wie eine Hermine Granger, die mir viel mehr auf die Nerven gehen würd.
1028	(Lachen)
1029	A3 m 25: Aber nicht auf die sympathisch Art und Weise, sondern auf eine unsympathische, Unguttl irgendwie. (lacht)
1030	A7 m 23: Die mir noch viel mehr auf die Nerven geht (lacht)
1031	A3 m 25: Ja, vielleicht, weil sie die Männer umbringt, aber ich weiß nicht (Pause) Kann ich mich nicht so damit anfreunden.
1032	A6 m 31: Kommt vielleicht bei mir falsch rüber, aber ich spiel lieber mit Frauen.
1033	Moderatorin: Generell?

1034	A6 m 31: Ja.
1035	Moderatorin: Okay, warum? Kannst du das...
1036	A3 m 25: Und bei der zweiten ist es halt, ja.
1037	Moderatorin: ...irgendwie sagen?
1038	A6 m 31: Ich denke es macht ein bisschen mehr Spaß, weil als Mann kenn ich, was ein Mann kann.
1039	Moderatorin: Okay, also das einfach auszuprobieren auch, wie wird auf das reagiert und was hat die dann vielleicht für andere...
1040	A6 m 31: Genau, richtig, ja.
1041	Moderatorin: ...Fähigkeiten und.
1042	A6 m 31: Und vor allem stuf ich Frauen mehr in das agile Segment ein und ich bin mehr ein Fan von agilen Spielen als von Block-Spielen sozusagen.
1043	Moderatorin: Okay also weniger schießen, mehr...
1044	A6 m 31: Und bei Männern hab ich nie...Bei Männern hab ich immer mehr das Haudrauf-Prinzip seh ich zumindest und das find ich ein bisschen eintönig mit der Zeit. Das macht vielleicht eine Zeit lang Spaß, aber nicht auf Dauer. Bei Frauen ist immer ein bisschen mehr sneaky dahinter, finde ich persönlich und es ist schöner zum Anschauen.
1045	Moderatorin: Okay, ja das...
1046	A6 m 31: Es ist ästhetischer.
1047	Moderatorin: Also die Ästhetik spiel da schon dann auch eine Rolle.
1048	A6 m 31: Definitiv Ästhetik eine Rolle, ja.
1049	Moderatorin: Und das heißt sie, also der zweite Charakter, den ich euch gezeigt hab, ist, wirkt für dich auch ästhetischer als zum Beispiel der dritte Weibliche.
1050	A6 m 31: Nein, also ästhetischer wirkt der dritte Charakter, aber von...
1051	Moderatorin: Aha schon, aber die Vielseitigkeit...
1052	A6 m 31: Das Setting wirkt viel interessanter als beim ersten, also beim letzten.
1053	Moderatorin: Okay, alles klar.
1054	A3 m 25: Bei Frauen ist es halt ur gefährlich der Grat zwischen interessanter Charakter bis kann dir wirklich voll auf die Nerven gehen, weil...
1055	Moderatorin: Mhm also hast du das schon erlebt beim Spielen auch, dass du...
1056	A3 m 25: ...weil beim Mann ist es so, da erwartet man diese Dinge.
1057	Moderatorin: ...dann einen weiblichen Charakter hattest und den voll nervig gefunden hast?
1058	A6 m 31: Oh ja.

1059	(Lachen)
1060	A3 m 25: Da gibt es sicher ein paar.
1061	A7 m 23: Ja, aber genauso gibt es männliche Charaktere, die extrem nervig sind.
1062	A3 m 25: Ja, aber ich hab das Gefühl, dass bei den Männern das Ganze sich in einem engeren Kreis abspielt, dass die Unterschiede nie so extrem groß sind...
1063	A7 m 23: Ja, das stimmt.
1064	A3 m 25: Und deswegen erwartet man immer ein bisschen das und es gibt dann ein paar so Klischeetypen, aber grundsätzlich hast du einen festen Kern, wo die meisten Charaktere angesiedelt sind.
1065	Moderatorin: Also männliche Charaktere folgen irgendwie so dem gleichen Schema immer und die weiblichen sind aber breiter aufgestellt...
1066	A7 m 23: Viel breiter.
1067	A1 w 31: (Zustimmung)
1068	Moderatorin: ...und haben eine viel, verkörpern eine breitere Vielfalt.
1069	A6 m 31: Einfach interessanter gestaltet finde ich.
1070	Moderatorin: Interessanter, ja.
1071	A3 m 25: Du hast immer die ur Böse, dann die ur Liebe und Niedliche, dann hast immer so eine Durchschnittliche, da kannst halt mehr dann Auswählen auch.
1072	A1 w 31: Wahrscheinlich geht man deswegen auch an einen weiblichen Charakter mit viel höherem Anspruch oder einer viel höheren Erwartung heran.
1073	A3 m 25: Ja, sag ich ja, da ist es halt gefährlich.
1074	Moderatorin: Ja, genau und dann ist man natürlich viel mehr enttäuscht.
1075	A1 w 31: Und es ist halt gefährlich, wenn jetzt vom Charakter zum Beispiel her von der Story genau das gleiche wäre wie mit einem Mann, wärst du wahrscheinlich mit einem männlichen Charakter zufriedener, weil du einfach nicht die Erwartungen hast.
1076	A3 m 25: (Zustimmung)
1077	Moderatorin: Okay, ah so.
1078	A3 m 25: Wenn du jetzt eine von den Frauen in das Spiel vom ersten reinsetzt dann, dann ist es schon schwer, weil da hat jeder eine andere Ansicht so: passt das für mich oder passt nicht? Da ist die sichere Methode: Setz das rein, was immer passt und das kannst du halt bei einem Mann machen. Bei einer Frau, da musst du jetzt genau überlegen: Gut, was darf die können, was darf sie nicht können, wie muss sie sich verhalten, weil dann denkt sich jeder gleich so: Uh, das passt überhaupt nicht und voll das Klischee...
1079	A7 m 23: Ja, das wird viel mehr analysiert.
1080	A1 w 31: Ja, man wird viel kritischer.

1081	A3 m 25: ...und das ist doch keine Frau mehr (lacht).
1082	A5 w 23: Wir haben auch viel weniger, find ich, beim ersten diskutiert also so bei den Frauen sind bei uns die Meinungen viel mehr auseinander gegangen, so...
1083	Moderatorin: Ja, da war das...
1084	A7 m 23: Ja, genau, ja da, weils...
1085	Moderatorin: Ja genau.
1086	A5 w 23: ---so wer sind die? Was können die? Sind die intelligent?
1087	A7 m 23: Ja, weil es viel mehr Aufmerksam- und ein viel mehr diskutiertes Thema ist, es ist viel mehr Aufmerksamkeit auf wie wird eine Frau dargestellt als wie wird ein Mann dargestellt.
1088	A3 m 25: Allein schon bei der Beurteilung von der Weiblichkeit gabs da schon ur die Diskussion mit Klischees und nicht und das gleiche ist dann wahrscheinlich auch bei den Rollen, die sie in dem Spiel spielen.
1089	A6 m 31: Und ich glaub es wirkt auch ein bisschen, dass rein bei weiblichen Charakteren viel mehr sexualisiert wird als bei Männern.
1090	Moderatorin: Das führt wunderbar zu meiner nächsten Frage. (lacht) Findet ihr, dass bei diesen Charakteren, über die wir jetzt gesprochen haben, irgendwie eine - also bei all diesen dreien, nicht jetzt nur auf Frauen bezogen - eine unrealistische oder auch so sexualisierende Darstellung vorkommt? Wenn ja, inwiefern?
1091	A2 m 33: Ja.
1092	A1 w 31: Ja. bei allen dreien.
1093	A7 m 23: Also grundsätzlich ist es schon sexualisiert, fast alle, bis auf die letzte eigentlich.
1094	Moderatorin: Also er, auch der Mann auch, ja?
1095	A6 m 31: Ja.
1096	A7 m 23: Ja, mit seinem offenen V-Ausschnitt und seinen Brust-Muckis, die da rausschauen und so und seine Oberarme.
1097	A1 w 31: Ja.
1098	A1 w 31: Ja, ich find, aber der Mann find ich, hat noch einen Körper, der für mich realistisch ist...
1099	A2 m 33: Richtig, ja.
1100	A7 m 23: Stimmt.
1101	A1 w 31: ...also so (N1 und N2) könntest du aussehen, während, wenn du dir die zweite Frau (L1, L2 und L3) anschaut also das Verhältnis von Hüfte zu Brüste zu Taille...
1102	A7 m 23: Ja, wobei da wissen wir nicht, ob sie menschlich ist.
1103	A3 m 25: Bei einem Bild ja, aber bei dem (L3) geht es wieder.

1104	Moderatorin: Wir gehen davon aus...
1105	A5 w 23: Bei dem (L3) gehts...
1106	A3 m 25: Solche Leute kenn ich.
1107	A5 w 23: ...aber bei dem anderen find ich, da (L2) ist das Verhältnis unrealistisch...
1108	A7 m 23: Also wir gehen davon aus, dass die menschlich ist?
1109	A5 w 23: ...und ihre Arme sind auch sehr - ja, wenn wir davon ausgehen.
1110	A6 m 31: Ja, wenn wir davon ausgehen, dass sie menschl-
1111	A5 w 23: ...und ihre Arme sind auch sehr, sehr dünn.
1112	A7 m 23: Stimmt.
1113	A5 w 23: Also du hast nicht so dünne Arme und dann noch ne Oberweite auch, so irgendwas ist fake.
1114	A2 m 33: Schaut ein bisschen aus wie eine Läuferin.
1115	Moderatorin: Wie eine was?
1116	A2 m 33: Läuferin. Die Beine sind bisschen trainierter, oben sehr dünn, aber das heißt, die ist vermutlich flott unterwegs, darum passt wieder zu dem Assassinenzeug dazu. Wobei das eine Bild ist schon extrem...
1117	Moderatorin: Der dritte Charakter...Ihr habt jetzt alle auf die Frage nach sexualisiert so genickt und sehr zustimmend...
1118	A7 m 23: Nein, beim dritten nicht.
1119	Moderatorin: Der dritte Charakter kommt euch der auch sexualisiert vor?
1120	A2 m 33: Nein, überhaupt nicht.
1121	A7 m 23: Nein, gar nicht.
1122	A3 m 25: Ich glaub da würd so...
1123	Moderatorin: Nein? Niemand?
1124	A3 m 25: ...grad bei der Persönlichkeit spielt ja auch die Geschichte mit der (unverständlich)-Rolle
1125	A6 m 31: Ganz im Gegenteil eher untersexualisiert.
1126	A7 m 23: Ja.
1127	A1 w 31: Ja.
1128	A2 m 33: Was halt da (L1) auffällt ist, du hast die Brüste hervorgehoben, du hast das Hemd dann unten offen noch...
1129	Moderatorin: Ja.
1130	A7 m 23: Ja.
1131	A2 m 33: ...und bauchfrei wahrscheinlich auch und da (E1 und E2) ist halt alles durch die Uniform verdeckt.

1132	Moderatorin: Also sehr hochgeschlossen?
1133	A3 m 25: Ein Bild, wo ich am Anfang nicht einmal weiß, ob das ein Mann oder eine Frau ist ... darum hab ich auch nur eine 3 gegeben vorher, weil das...
1134	Moderatorin: Habt ihr allgemein das Problem, ähm das Problem (lacht), den Eindruck, dass eine, ich fass das immer unter dem Begriff problematische Darstellung im Sinne von eben auch unrealistisch oder sexualisiert oder auch eben so idealisiert, das ist so für mich der Überbegriff problematische Darstellung. Habt ihr das Gefühl, dass das eher bei Frauen oder eher bei Männern vorkommt?
1135	A2 m 33: Bei Frauen.
1136	A1 w 31: Frauen.
1137	A4 w 21: (Zustimmung)
1138	Moderatorin: Also jetzt Charakteren in Spielen.
1139	A6 m 31: Kommt aufs Spiel an.
1140	A7 m 23: Ich glaub das kommt aufs Genre an...
1141	A2 m 33: Tomb Raider.
1142	Moderatorin: Also es gibt solche und solche?
1143	A6 m 31: Ja, kommt aufs Genre an.
1144	A5 w 23: Ich glaub es war früher stärker und wir bewegen uns ein bisschen weg davon.
1145	A7 m 23: Ja, voll.
1146	A5 w 23: Also wenn man sich zum Beispiel Overwatch anschaut, da hast du halt verschiedene Charaktere, die jetzt nicht dieser (Pause) sag ich jetzt mal weiblichen Idealvorstellung entsprechen wie du es zum Beispiel noch bei Tomb Raider gehabt hast.
1147	Moderatorin: Ja, weil das ist ja so der Inbegriff...
1148	A3 m 25: Overwatch hat die höchste Frauenspielrate bei Shootern.
1149	A6 m 31: Ich find aber auch bei Kampfspielen werden Männer sehr stark sexualisiert.
1150	A7 m 23: Das stimmt, also wenn man sich Tekken-Spiele anschaut wie die Leute da teilweise, wie die Männer da teilweise ausschauen.
1151	A6 m 31: Und dann hat man aber auch das krasse Gegenteil wie Dead or Alive, wo du fast nur Frauen hast und die sind halt auch super sexualisiert...
1152	A2 m 33: Genau, die sind halt nur sexualisiert in Dead or Alive.
1153	A5 w 23: Aber findest du,...
1154	A6 m 31: Ich mein, das Spiel ist dafür bekannt, dass sie eine Technologie entwickelt habe, die Bouncing Boobs Technologie heißt.
1155	A7 m 23: (lacht)

1156	Moderatorin: Wie heißt die?
1157	A6 m 31: Bouncing Boobs Technologie.
1158	A5 w 23: (lacht)
1159	Moderatorin: Bouncing Boobs, okay.
1160	A6 m 31: ...und das ist genau das, was man denkt.
1161	Moderatorin: Ja, ja klar.
1162	(Lachen)
1163	A5 w 23: Aber findest du die Männer bei Tekken sind sexualisiert, ich mein...
1164	A7 m 23: Jaaa.
1165	A6 m 31: Definitiv.
1166	A7 m 23: Schau dir mal den, wie heißt er, den den... (unverständlich)
1167	Moderatorin: Aber lustig, sie fühlen sich angegriffen.
1168	A1 w 31: Ja voll.
1169	A7 m 23: Eddy Gordo oder wie der heißt.
1170	A3 m 25: Die müssen den Oberschenkel so stark machen, dass du den Rest (nicht mehr siehst?)...
1171	A5 w 23: Nein, aber findet ihr das ist sexualisiert?
1172	A6 m 31: Ja, definitiv.
1173	A7 m 23: Ja, der Eddy Gor- kämpft nur mit nacktem Oberkörper.
1174	A2 m 33: Immer.
1175	A7 m 23: <u>Immer!</u>
1176	A6 m 31: Ja, immer.
1177	A5 w 23: Okay, ich hab es halt das letzte Mal mit zehn gespielt.
1178	Moderatorin: Aber das das ist dir damals nicht aufgefallen?
1179	A5 w 23: Nein.
1180	A2 m 33: Ich glaub er hat sogar ein Outfit, wo er so ein kleines Jäckchen anhat, wo er genau über die Schultern was trägt.
1181	A7 m 23: Ja, so ein Bolero.
1182	(Lachen)
1183	A5 w 23: Ich hab mir halt so dacht das ist halt beim Kämpfen praktischer okay? Mit zehn denkst du da nicht so...
1184	Moderatorin: Okay also und diese Problematik seht ihr auch sozusagen grund-?
1185	A7 m 23: Ich glaub es ist bei beiden Geschlechtern gleich viel, nur dass es bei Frauen wesentlich mehr wahrgenommen wird.

1186	A6 m 31: Ja.
1187	Moderatorin: Und die mediale Aufmerksamkeit da wahrscheinlich eher hingeht...
1188	A6 m 31: Vielleicht auch weil das Zielpublikum eher nach wie vor noch männlich ist, es also ich denk schon, es werden viele Spiele auch mit Frauen als Zielgruppe bewusst gemacht, aber ich denke es ist doch mehr die männliche Zielgruppe und da ist es natürlich: Sex sells - sagen wir, wie es ist, ja. Ich mein, ich bin kein Fan von übersexualisierten Charakteren, aber man muss schon sagen, wenn es Eye-Candy ist, macht es natürlich auch mehr Spaß.
1189	Moderatorin: Ja, wenn es schön zum Anschauen ist, dann...
1190	A6 m 31: Ja. Ganz klar. Auch bei den neuen Tomb Raider Spielen, dadurch dass jetzt wo ja Realismus immer mehr wird in den Spielen.
1191	A3 m 25: Ich kenn aber auch kein Adventure Spiel, wo du...
1192	A7 m 23: Ja, (unverständlich) die haben schon angefangen mit den extrem übertriebenen (unverständlich), die müssen...
1193	A3 m 25: ...wo du sowohl männlich als auch weiblich einen Fettsack (unverständlich).
1194	A2 m 33: (lacht)
1195	A3 m 25: Außer bei den Simpsons (unverständlich) aber das ist was anderes.
1196	A6 m 31: Die neuen Tomb Raider Spiele sind aber so.
1197	A7 m 23: Ich hab die nie gespielt.
1198	A6 m 31: (zu A7 m 23) Waaas?
1199	A7 m 23: Ich hab den...
1200	Moderatorin: Das bitte später klären.
1201	A3 m 25: Stell dir mal vor, du hast da nur einen Fettsack vor der Nase, die ganze Zeit, das würd sich nie (Pause) das bringt es ja nicht, das ist ja auch unrealistisch.
1202	A6 m 31: Was?
1203	A3 m 25: In jedem Actionspiel ist quasi eine Anforderung, dass du schnell oder stark bist.
1204	A6 m 31: Ja.
1205	A3 m 25: Dann musst du die Personen quasi schon mal schlank machen und dann noch sind sie automatisch athletisch und in Folge auch...
1206	A6 m 31: Na, das stimmt so nicht.
1207	A3 m 25: muskulös, es ist immer...
1208	A6 m 31: Gears of War.
1209	A2 m 33: Oder wenn du dir Kingpin anschaust. Der ist zwar sehr, sehr kräftig gebaut, aber...

1210	A3 m 25: Ja, es gibt schon Ausnahmen.
1211	Moderatorin: Ausnahmen bestätigen die Regel. Okay, noch ganz kurz, letzte Frage, ähm diese problematische Darstellung, wie wir es genannt haben. Glaub ihr, das könnte aufgehoben werden, wenn man die Hauptcharaktere eher ein bisschen geschlechtsneutraler designt und weg geht von diesem: Okay, das ist jetzt die Frau und die hat große Brüste und das ist jetzt der Mann und der muss muskulös und athletisch sein? Wie ist eure Meinung dazu? Was spricht auch vielleicht dafür und was dagegen. Kann man solche Probleme überhaupt lösen?
1212	A7 m 23: Also ich find ein Charakter, der androgyn dargestellt ist, wie die dritte Person, die wir gesehen haben, ist natürlich angenehm und passt auch, aber passt in <u>dieses</u> Setting, wo wir jetzt nicht wissen, welches es ist, aber in anderen Settings, zum Beispiel in einem Po-, ich geh nicht davon aus, dass wenn irgendwann einmal ein nukleares Fallout ist und vielleicht noch auf der ganzen Welt tausend Menschen über sind, dass die die ärgsten intelligenten Menschen sind, die eine Frau nicht an ihren, an den Geschlechtsmerkmalen identifizieren. In einer postapokalyptischen Welt werden die Leute eher relativ sexistisch und nicht gebildet sein und da erwarte ich mir auch nicht einen androgyn dargestellten Charakter. Es muss halt ins Setting passen, find ich.
1213	A5 w 23: Ich glaub halt auch, dass die Videospiegelindustrie sehr viel davon lebt, dass du dich mit den Charakteren identifizieren kannst und der Großteil der Gesellschaft identifiziert sich halt als entweder männlich oder weiblich.
1214	Moderatorin: Aber identifizierst du dich mit diesem sexualisiert dargestellten Charakter mehr oder schreckt dich der gerade als Frau auch vielleicht eher ab?
1215	A1 w 31: Ich glaub deswegen hätt ich jetzt auch den dritten genommen, als Lieblings- zum Spielen, weil das (L1, L2 und L3) ist mir zu sexualisiert, da kann ich mich überhaupt nicht damit identifizieren. Das ist die Frage, die du jetzt gerade gestellt hast.
1216	Moderatorin: Ja, genau. Also auch würde das diese Problematik auch, die wir - darüber kann man natürlich auch noch eine eigene Gruppendiskussion führen - ob wir diese Problematik in der Gesellschaft haben von sexualisierten Frauenbildern und so weiter...
1217	A3 m 25: Das ist glaub ich eher das Problem, weil (unverständlich) ja nicht um Videospiele.
1218	Moderatorin: ...,weil würde das das auflösen?
1219	A7 m 23: Nein, die Videospiele...
1220	Moderatorin: Haben da keinen Einfluss?
1221	A7 m 23: Ich glaub da haben ganz viel, viel größere, reichere und mächtigere Branchen, die viel stärker solche Stereotype...
1222	A6 m 31: Werbung, Film, (unverständlich) Spiele (unverständlich).
1223	A3 m 25: Werbung, Film, Musik, man kann sichs aussuchen.
1224	A5 w 23: Also die gesamte Medienkultur.
1225	A1 w 31: (Zustimmung)

1226	A3 m 25: Ich mein, ich finds jetzt interessant, weil du hast jetzt die Frau angesprochen, ich hätt eher an den Mann gedacht und hätte auch da würd ich mich schon wieder nicht damit identifizieren können, wenn das so eine Kanten ist oder so ein ja, wie gesagt, Model mit so einem Ausschnitt, tschuldigung, aber...
1227	Moderatorin: Liegt auch an deinem Geschlecht wahrscheinlich, ich hab jetzt sicher die Frau auch, ja...
1228	A3 m 25: Bei der Frau wiederum fänd ich, ist mir das (E1 und E2) halt auch, wenn es neutraler ist, ein bisschen zu langweilig und da wirkt das halt aufregender. Ich sag jetzt mal, außerhalb von Videospielen ist dann eh das Problem, dass halt immer mit diesen Vorurteilen und Klischees und das wird dann übertragen auf die Medien, die das dann halt darstellen wollen.
1229	A6 m 31: Grad die sehr, sehr großen Medien sexualisieren auch sehr stark natürlich. Je mehr Einfluss man hat, desto mehr wird sexualisiert.
1230	A3 m 25: Man kann auch so sagen...
1231	A7 m 23: Aber das, was du gesagt hast...
1232	Moderatorin: Aber zurück zu den Spielen, würde euch das stören, wenn wen jetzt die Darstellungen eher in dieses geschlechtsneutrale gehen?
1233	A3 m 25: Ja.
1234	Moderatorin: Schon?
1235	A6 m 31: Ja, eigentlich schon.
1236	A3 m 25: Ja, mich stört es auch, wenn überall die Wörter ge(g)endert werden, das ist so unnötig, das denkt man doch eh auch so...
1237	Moderatorin: Die Wörter geändert, das heißt...?
1238	A7 m 23: Gegendert.
1239	A2 m 33: Gegendert.
1240	Moderatorin: Gegendert, okay.
1241	A6 m 31: Gegendert, ja.
1242	A7 m 23: (zu A1 w 31) Weil du gesagt hast, du würdest den zweiten Charakter nicht spielen, weil sie so over-sexua-, ah übersexualisiert dargestellt ist. Würde ich jetzt einen übersexualisiert dargestellten männlichen Charakter sehen und er passt in das Spiel, in die Story, wär mir das wieder wurscht, also.
1243	A1 w 31: Nein, ich hab gesagt, ich würd sie nicht spielen, weil ich dieses postapokalyptische Setting nicht mag. Ich hab gesagt, ich könnt mich mit ihr (E1 und E2) mehr <u>identifizieren</u> , weil sie (L1, L2 und L3) zu oversexualized...
1244	A7 m 23: Ja, okay, ich sag nur, ich für mich wäre ein übersexualisierter männlicher Charakter kein Grund das nicht...
1245	A5 w 23: Solang es in die Story passt.
1246	A3 m 25: Ich glaub dadurch, dass Männer viel Frauen spielen darfst du dich mit dem gar nicht so identifizieren.

1247	Moderatorin: Okay.
1248	A6 m 31: Na ja, dürfen, können, ist im Prinzip egal, ja...ich find der Charakter muss ins Setting reinpassen, wie er (A7 m 23) schon sagt, das kann ein Bär von einem Mann sein, wenn ich den in einem Kampfspiel spiel, dann ist der so, weil er diese Kampfsportart, die er da praktiziert, halt so lang trainiert hat, bis er den Körper hatte, die du brauchst für die Meisterschaft in dem Ganzen. Ja, oder wenn ich jetzt den Abenteurer, ein Abenteuerspiel spiel, es ist mir im Prinzip egal, wie sexualisiert die Charaktere sind. Was mich stört, ist wenn Sidekicks zu übersexualisiert sind. Also Hauptcharaktere...
1249	Moderatorin: Wo es wurscht ist?
1250	A6 m 31: Richtig.
1251	A3 m 25: Wo die Funktion das nicht mehr rechtfertigt einfach.
1252	Moderatorin: Ja, das mit der Funktion.
1253	A6 m 31: Charaktere, die du nicht selbst spielst, sondern die Teil der Story sind oder die dir begegnen im Laufe des...
1254	A7 m 23: Also NPCs meinst du.
1255	A6 m 31: NPCs, genau, die einfach zu viel sind.
1256	A1 w 31: Aber gibt es nicht auch einen Unterschied zwischen, weil du hast vorher gesagt, würde das Problem das lösen, wenn ähm sie jetzt ganz männlich, weiblich sind, wenn sie nicht ganz oversex- ähm aber gibt es nicht einen Unterschied genau zwischen dem? Ich mein, ein Charakter kann eindeutig männlich, eindeutig weiblich sein, ohne dass er oversexualized ist.
1257	Moderatorin: Stimmt, das ist natürlich auch nochmal ein Unterschied.
1258	A1 w 31: Wenn du sagst, die meisten Leute identifizieren sich entweder als männlich oder als weiblich und deswegen wollen sie einen entweder männlichen oder weiblichen Charakter, das seh ich genauso, aber du kannst ja auch einen männlich, weiblichen Charakter haben, ohne dass der jetzt gleich ein Viertel der Pixel sind nur Brüste.
1259	A3 m 25: Da ist es jetzt eigentlich nicht so schlimm.
1260	Moderatorin: Welche jetzt?
1261	A3 m 25: Die zweite ja, also es gibt welche da hängen die schon raus und glänzen dir schon entgegen, ja?
1262	A7 m 23: Das stimmt.
1263	A3 m 25: Und da ist dann die Frage wirklich, kannst du das noch ernst nehmen.
1264	Moderatorin: Ja.
1265	A6 m 31: Torpedo-Brüste, ja.
1266	A3 m 25: (lacht) Und die Black-Widow kann man auch ernst nehmen.
1267	Moderatorin: Na gut, mit diesem Abschluss...
1268	A5 w 23: (lacht)

1269	A1 w 31: Torpedo-Brüste sind unser Abschluss.
1270	(Lachen)
1271	A3 m 25: Das will ich im Protokoll nachlesen.
1272	A5 w 23: Gute abschließende Worte.
1273	Moderatorin: Na gut, also vielen Dank für eure aktive Teilnahme, euer super Diskussions-, ähm potential und eure Mithilfe auch bei meiner Magisterarbeit. Gibt es aus eurer Sicht noch irgendwas jetzt - zu dem Thema - was ich bei meiner weiteren Forschungsarbeit unbedingt berücksichtigen oder bedenken sollte, weil ihr seid ja doch diejenigen, die so aus diesem Spielbereich wirklich kommen, ich bin ja nur die, die sich forschender Weise gerade damit befasst.
1274	A1 w 31: Was ist das Thema von deiner Masterarbeit?
1275	Moderatorin: Es geht um Geschlechterstereotype in digitalen Spielen.
1276	A1 w 31: Okay also das, was wir besprochen haben.
1277	Moderatorin: Jetzt kann ich es auflösen, ja, genau.
1278	(Lachen)
1279	A6 m 31: Ja, wär keine schlechte Info ja, ähm...
1280	A3 m 25: Hat sich angebahnt.
1281	A5 w 23: Hast du dir generell postfeministische Medienkultur angeschaut?
1282	Moderatorin: Das besprechen wir später bitte.
1283	(Lachen)
1284	Moderatorin: Theorieteile dann später. Also nein, aber jetzt so eure Meinungen und so sind jetzt soweit mal abgedeckt?
1285	(Zustimmung)
1286	Moderatorin: Gut, dann vielen Dank für eure Teilnahme noch einmal. Für die Auswertung brauch ich dann bitte noch so einen kleinen Fragebogen ausgefüllt. Diese ganzen Daten sowie alles Material, auch wenn Namen gefallen sind, das wird alles anonymisiert und super vertraulich behandelt, nur bei mir gespeichert. Genau und ja, dann herzlichen Dank.

Anhang IV: Transkript Gruppendiskussion B

1	Moderatorin: Super, dann ja, herzlich Willkommen zu meiner Gruppendiskussion zum Thema Gaming. Danke, dass ihr euch alle Zeit genommen habt, da mitzumachen und mich da zu unterstützen. Ich führe diese Gruppenarbeit, äh Gruppenarbeit, ja, Gruppendiskussion im Zuge von meiner Magisterarbeit an der Universität Wien durch. Eure Daten, die ihr später angebt und eure Namen und alles wird anonymisiert behandelt und nicht irgendwie weitergegeben. Das heißt, ihr könnt auch alles ganz frei heraus sagen, es wird nicht personenbezogen zuordenbar sein. Unser Ergebnis, äh unser Ergebnis, ich kann nicht mehr reden... Unser Gespräch zeichne ich auf, ähm mit Tonaufnahmen und mit einer Videoaufnahme. Das geb ich aber auch nicht mit dazu ab, das ist nur für mich, weil es mir bei der Auswertung dann hilft das Transkript zu schreiben. Auch zum Thema Transkript, was wichtig ist und erleichtert, ist, wenn ihr nicht durcheinanderredet. Es soll schon ein Gespräch sein und ihr sollt schon auch miteinander sprechen und interagieren, aber möglichst nicht gleichzeitig. Also so zwei Gespräche parallel sind dann einfach schwierig für mich später. Wir können gern alle wichtigen Themen abarbeiten, aber halt der Reihe nach. Grundsätzlich gilt, dass es einfach ein angenehmes Gesprächsklima sein soll, es soll wirklich einfach ein Gespräch zwischen euch untereinander sein. Es gibt da auch keine richtigen oder falschen Antworten. Es geht einfach darum, eure Meinungen und Einstellungen zu diesen Themenbereichen zu äußern, die ich halt sozusagen vorgeb. Genau und wir starten jetzt gleich ganz interaktiv und zwar stellt euch vor, ihr habt jetzt, also ich geb euch jetzt die Aufgabe, ihr sollt einen weiblichen Hauptcharakter erstellen für ein Action- oder ein Action-Adventure-Game und ihr habt jetzt ein paar Minuten Zeit darüber zu sprechen, wie ihr das machen würdet, wie ihr das angehen würdet. Wie dieser Charakter zum Beispiel ausschauen soll, wie alt er ist, was der für Eigenschaften hat, was der gut kann, wie so bisschen seine Hintergrundstory ist. Das ist mal nur so zum Einstieg, dass ihr auch bisschen ins Reden reinkommt halt.
2	(Pause)
3	Moderatorin: Geht schon los.
4	(Pause)
5	B5 w 19: Also weiblich?
6	Moderatorin: Ja.
7	B5 w 19: Okay.
8	Moderatorin: Also eine Heldin, ein Hauptcharakter.
9	B2 w 24: Kommt ein bisschen drauf an, welche Klasse, oder? Also welche Klasse und Rasse?
10	Moderatorin: Ein menschlicher.
11	B2 w 24: Okay.
12	B1 m 32: Na ja, was für ein Spiel ist es? Das ist auch relevant.
13	B4 m 23: Na, die Voraussetzungen.

14	Moderatorin: Das könnt ihr euch überlegen. Ein Action- oder Action-Adventure so von der Richtung her.
15	B7 m 33: Also ein Badass solls sein, na? Sozusagen die Frau. Ähm, das heißt es wird wahrscheinlich keine alte Frau sein. Es wird wahrscheinlich eine sportliche Frau sein, eine kräftige Frau, die klettern und turnen und schießen und (Pause) ja, was weiß ich was kann. Ähm...
16	Moderatorin: (zu B1 m 32) Du schaust sehr zögerlich, du kannst ruhig äußern,...
17	B1 m 32: Das ist jetzt so dieser Superhero-Charakter, den du da irgendwie darstellst, aber Spiele sind schon lang nicht mehr so, dass du wirklich nur diesen Supertollen und Besten hast, du hast kleine Mädchen, du hast vielleicht auch ältere Personen, ja? Es ist halt sehr viel mehr story-driven heutzutage, also die viel wichtigere Frage meiner Meinung nach ist wirklich, was für ein Spiel ist es, ja? Weil wenn es nicht storyabhängig ist, wenn es nicht charakterabhängig ist, dann kann der Charakter irgendwas sein, dann kann das vielleicht auch sogar spielererstellt sein, ja? Aber wenn das halt wirklich auf eine Story bezogen ist, dann hat dieser Charakter eine bestimmte Rolle und dann muss er danach auch aussehen.
18	Moderatorin: Das, genau, überlegt euch eine Story.
19	B4 m 23: Das ist ja in unserer Hand, was wir machen.
20	B5 w 19: Oder es ist einfach so, dass...
21	B4 m 23: ...ob wir jetzt ein kleines Kind nehmen, das dann...
22	B2 w 24: Es muss halt zu Action passen, das ist halt das Genre.
23	B7 m 33: Genau.
24	B1 m 32: Oder es kann verrückt sein, es kann nicht verrückt sein, es kann alles Mögliche sein. Das kann gebildet, nicht gebildet sein.
25	Moderatorin: Ja, was würdet ihr euch wünschen? Was würdet ihr jetzt...? Denkt euch was aus.
26	B7 m 33: Also ich muss dazu...
27	B3 m 29: Ahm...uh, 'tschuldigung. Wir können es ja entwickeln lassen, so ned gleich alles von Anfang an, sondern sie erst alles mit dem so klein-weise erlernt. Dann hat man am Anfang sozusagen eine Tollpatschige und dann später kann sie halt immer alles besser und besser, natürlich nie perfekt, weil da brauchst doch etwas länger, aber sie wächst dann sozusagen auch eini in die Rolle.
28	Moderatorin: Und wird athletischer und trainierter und so? Würdet ihr das so...?
29	B3 m 29: Alles zammen jetzt, ich mein jetzt ned nur des, sondern jetzt auch sag ma mal, wie sie ihre Umgebung wahrnimmt, einfach alles zam. Weil sie lernt dann immer mehr dazu. Sie baut sich dann wirklich auf.
30	B2 w 24: Aber, wenn es ein Actionspiel ist, dann muss sie auf jeden Fall mal kämpfen können, das heißt sie braucht schon irgendein Kampf- meistens.

31	B1 m 32: Schon eigentlich, ein, ein Stock in die Hand nehmen und auf irgendwas draufhauen, kann jeder, aber das....
32	B2 w 24: Eh, ist aber eine Waffe.
33	B1 m 32: ...aber das ist der Anfang.
34	B2 w 24: Sie kann auch nur Fäuste haben, ja aber sie muss Kampfstile haben, die sie hat.
35	B3 m 29: Fäuste sind bisschen (stark?). Sie kann ja am Anfang irgendwas zufällig (gleich/lei ?) richtig machen, das wird auch gern verwendet, dass sie Anfang zufällig was zusammenspielt und dann mit der Zeit kann sie das immer mehr und mehr dazu lernt.
36	B1 m 32: Oder eben auch einfach nicht richtig machen und sterben. Ja, es ist ein Spiel.
37	Moderatorin: Aber dann ist es halt aus, oder?
38	B1 m 32: Ja und dann start ich neu das Spiel.
39	Moderatorin: Ah so.
40	B6 w 18: Ja, aber das wär anstrengend.
41	(Lachen)
42	B2 w 24: Das ist normalerweise nicht so vorgesehen in Spielen. Oh ja, es gibt schon Spiele, wo es vorgesehen ist, dass du auch mal stirbst, aber...
43	B1 m 32: Es gibt genug Spiele. Ich weiß nicht, was du (unverständlich)
44	B4 m 23: ...wo Sterben eigentlich der Haupt-Ding ist.
45	B2 w 24: Ja eh.
46	B1 m 32: Das ist eine Frage des Lernens des Spielers, ja? Also der Charakter per se muss eigentlich nix können.
47	B3 m 29: Aber ist es nicht aus der Sicht vom Charakter selber? Der Charakter selber, der sieht ja, dass er nie stirbt, der hat ja sozusagen die Information nicht, dass er stirbt.
48	B2 w 24: Aber, wenn wir sie jetzt erstellen müssest, dann müsstest du ja trotzdem entscheiden, kämpft sie jetzt mit einem Stab, was sie findet, also den sie findet oder hat sie was dabei oder nicht, das müssten wir uns jetzt überlegen.
49	Moderatorin: Genau.
50	B6 w 18: Was wir jetzt aber überhaupt nicht angesprochen haben, wir haben zwar jetzt ein junges Kind und jemand im mittleren Alter, aber niemanden, der jetzt älter ist und vielleicht schon viel Erfahrung hat und durch seine Weisheit dann glänzen könnte.
51	B4 m 23: Irgendwie, dass man ein kleines Mädchen hat, mit dem man dann aufwächst quasi.
52	B5 w 19: Ja, voll.

53	B4 m 23: Sowas wär auch interessant einmal.
54	B5 w 19: Vom kleinen Kind quasi ins Alter rein, sodass man quasi immer...
55	B4 m 23: Quasi mit dem Aufleveln auch älter wird so in die Richtung.
56	B5 w 19: Ja, voll.
57	Moderatorin: Und wie alt wird sie maximal?
58	(Pause)
59	B5 w 19: Schon alt.
60	B1 m 32: Kommt drauf an, ob wir im Jahre 1400 spielen oder in 2400.
61	Moderatorin: Überlegt es euch.
62	B3 m 29: Vierzig ist für mich so eine gute Grenze. Da ist sie noch fit genug für alles, hat aber auch schon ein gewisses Alter.
63	Moderatorin: Vierzig hast du gesagt jetzt?
64	B3 m 29: Ja.
65	Moderatorin: Okay.
66	B2 w 24: Oder sie wird...
67	B1 m 32: Wieso? Das kann in der Zukunft sein....
68	B5 w 19: Ja, find da...
69	B1 m 32: ...und die kann auch mit 100 Jahren noch fit und sonst was sein...
70	B5 w 19: Wenn ich meine Oma anschau, die klettert auch noch auf Berge.
71	B1 m 32: ...und kann vielleicht dann Prothesen bekommen, die stärker sind und schneller sind oder was auch immer.
72	B2 w 24: Aber ich hab jetzt echt noch wenig Spiele gesehen, wo die Hauptfigur eine 60 plus ist.
73	B1 m 32: Ja, weil sie vielleicht nicht aussieht, wie 60 plus, aber Alter...ich sag ja, wenn das in der Zukunft ist, dann...
74	B2 w 24: Ja, dann schon.
75	B4 m 23: Aber dann könnt die 500 Jahre alt sein und aufhören zum Altern.
76	B1 m 32: ...kann die aussehen wie 40 oder 50 von mir aus und trotzdem noch Fähigkeiten besitzen und dann vielleicht eben auch die Weisheit und die Intelligenz besitzen, die einfach mit der Zeit gewachsen ist.
77	Moderatorin: Gehen wir kurz vom Thema Alter weg und wieder zu ihrem Äußeren. Sie entwickelt sich also sozusagen vom Kind zu einer älteren Frau. Wie schaut sie als Kind aus und wie verändert sich ihr Aussehen dann in dem, im Laufe der Zeit? Sprecht einfach mal miteinander darüber,

	also überlegt euch was. Also jetzt nicht mir einfach die Frage beantworten, sondern das ist einfach euer nächster Impuls.
78	B1 m 32: Haare wachsen.
79	Moderatorin: Ja, was hat sie für Haare? Was hat sie für eine Haarfarbe? Wie lang sind die? Wie entwickelt sich das zum Beispiel?
80	B1 m 32: Ich weiß nicht, kleine, kleine Kinder haben halt eher vielleicht auch noch kurze Haare...
81	B2 w 24: Haarfarbe könnt halt braun, blond, du-, schwarz alles sein.
82	B1 m 32: Ja.
83	B6 w 18: Halt so Natur ja.
84	B2 w 24: Als Kind wahrscheinlich nicht bunt, oder? Weil als Kind färbt man sie sich selten.
85	B6 w 18: Zuerst Naturhaar und dann später könnte man schon mehrere Haarfarben.
86	B4 m 23: Mehrere Haarfarben, quasi so freispielen auch mit dem Alter.
87	B2 w 24: Rot-Orange.
88	B1 m 32: Ja, oder eben genauso auch, dass die Haare dann mit dem, wenn wir jetzt wirklich einen langen Lebensabschnitt anstreben, dann würden ja auch die Haare wachsen, das kann ich ja auch mit einbeziehen. Dann kann ich die Haare wieder schneiden, kann sie wieder anders tragen oder was auch immer.
89	Moderatorin: Okay, also ihr würdet es voll variieren.
90	B4 m 23: Also voll, voll variierbar machen, so den Charakter immer wieder anpassen kannst, so wie er dir taugt oder wie es dir grad passt.
91	B1 m 32: Ja, das verändert sich ja eben auch.
92	B7 m 33: Ich glaub, worauf es auch ein bisschen hinaus möglich geht möglicherweise ist, dass ich mir als Gamedeveloper überlegen muss, wer ist meine Zielgruppe? Sind 14-jährige Burschen meine Zielgruppe, dann mach ich die vielleicht eher sexy, ja? Oder will ich eine große Zielgruppe ansprechen, wo es egal ist, weil es um die Story geht, ja? Also es geht schon sehr wohl darum, die Zielgruppe zu definieren und dann zu entscheiden.
93	B3 m 29: Ja.
94	B7 m 33: Aber grundsätzlich steht dem Spiel natürlich, wie er sagt, (Name von B1 m 32) alles offen.
95	B6 w 18: Wenn die Person aber altert, dann müssen auch die Körperteile altern. Es müsste Falten geben, es müsste, die Haare könnten auch ausfallen, sie würden grau werden oder man ist halt untot, dann...
96	(Lachen)
97	Moderatorin: Ja, also wir bleiben beim Thema menschlich noch immer, aber ja.

98	B4 m 23: Ja, aber wenns jetzt zukunftsorientiert ist, kannst du eben mit 40 einen Altersstop und dann ewiges Leben.
99	Moderatorin: Aber auch der Körperbau würde sich wahrscheinlich auch irgendwie verändern, oder bleibt die?
100	B6 w 18: Ja.
101	B2 w 24: Nein.
102	B5 w 19: Nein, nicht wirklich.
103	B1 m 32: Ja, natürlich.
104	B4 m 23: Klein und zierlich, die wird ja nicht immer einen Kinderkörper haben.
105	Moderatorin: Das heißt, sie wächst und...aber ist sie schlank dann grundsätzlich ihr Leben lang, oder durchtrainiert ihr Leben lang?
106	B5 w 19: Dadurch, dass sie eigentlich viel, also meiner Meinung nach, viel unterwegs ist und viel klettert und so, denk ich mir, dass sie schon eher eine schlanke, fitte Figur hat.
107	(Zustimmung)
108	B4 m 23: Vor allem im Action-Genre, wo du eben viel rennen, klettern und...
109	Moderatorin: Und wie wär eure Story herum? Weil ich mein, das Kind beginnt und dann...Überlegt euch was.
110	B5 w 19: Ja, vielleicht, dass sie eher aus einer Familie kommt, die eher auch in Richtung Mafia oder irgendsoeine Sache...
111	B2 w 24: Oder sie hat keine Familie mehr. Das ist dann das klassische...
112	B4 m 23: Oder...genau.
113	(Lachen)
114	B1 m 32: Sie könnte ja auch wirklich eine Familie haben, aber...
115	B4 m 23: Der klassische Antrieb von Rache.
116	B1 m 32: ...es könnte ja so sein, dass sie, dass sie irgendwelche Fähigkeiten hat, was weiß ich, magischer Natur oder vielleicht Sinnesfähigkeiten, dass sie Dinge sieht, die niemand anderer sieht, was eben dann diesen, diese Perspektive bringt, warum ist sie was Besonderes, warum folge ich <u>ihr</u> als Spieler und nicht, keine Ahnung, ihrem Bruder oder was auch immer.
117	Moderatorin: Was hat sie generell noch für Eigenschaften, abgesehen jetzt vom Aussehen? Da könntet ihr euch auch noch was überlegen. (Zu B1 m 32) Du hast grad schon irgendwie so Fähigkeiten, Magisches angesprochen.
118	B2 w 24: Wir haben noch keine Hautfarbe angesprochen.
119	B6 w 18: Ich würd sagen, sie ist schlau also sie ist, weil ich mein sonst kommt man nicht wirklich durch, wenn man halt irgendwie, in einem Action-

	Game, wenn man halt irgendwie nicht so wirklich checkt, was abgeht dann...
120	B2 w 24: Also schnell vielleicht.
121	B4 m 23: Schnell, wendig.
122	B6 w 18: Ja, genau und schlau, ja.
123	Moderatorin: Schnell, wendig sind wieder eher bisschen die körperlichen Sachen, aber sie ist klug, okay, mhm. (zu B2 w 24) Dann du hast noch was angesprochen grad?
124	B2 w 24: Ich hab gesagt, wir haben keine Hautfarbe ausgewählt.
125	Moderatorin: Was habt ihr grade im Kopf gehabt für eine Hautfarbe?
126	B3 m 29: Das können wir ja den Spieler entscheiden lassen.
127	Moderatorin: Okay, aber das würdest du...
128	B2 w 24: Aber automatisch hätt ich jetzt weiß gehabt, weil ich selber weiß bin und weil ich viele Spiele kenn mit weißen Hauptcharakteren.
129	B5 w 19: Ja.
130	B7 m 33: Ich auch.
131	B2 w 24: Ich kenn...
132	B4 m 23: Irgendwie ist so für mich ein Charakter...
133	B3 m 29: Oder man drückt auf den Zufallsgenerator so lang bis halbwegs was Richtiges rauskommt.
134	B2 w 24: Na, das könnt ich gar nicht, für mich ist das Ausschauen wichtig.
135	B5 w 19: Ja, mir auch. (lacht)
136	B4 m 23: Also ich schau schon, dass...
137	Moderatorin: Okay, also euch ist das auch wichtig, dass es sozusagen die eigene irgendwie ethnische Aussehen hat?
138	B2 w 24: Na, das nicht.
139	B5 w 19: Ja, wenn ich es mir aussuchen kann, dann mach ich den Charakter immer so, dass er mir möglichst ähnlich sieht, dass ich quasi die Person bin, die das macht.
140	B2 w 24: Entweder das oder ganz anders, aber ich würd nie Zufall nehmen, also er muss mir schon gefallen.
141	Moderatorin: Ja, ja, es muss dir...
142	B2 w 24: Ich hab schon alle Farben.
143	B5 w 19: Oder ich hab vorher schon ein Bild im Kopf, wie ich möchte, dass er dann, also, wenn ich selber dann...
144	Moderatorin: Okay, aber jetzt bei Vorgefertigten...

145	B6 w 18: Ich hatte irgendwie grad so eine Latina im Kopf.
146	Moderatorin: Okay, also eher so...
147	B5 w 19: Ja, voll, das würd auch passen.
148	B2 w 24: Ich hab sie eigentlich weiß im Kopf gehabt, hab sie mir dann aber als Dunkelhäutige vorgestellt und hab mir dann dacht, das ändert mein Bild aber schon ein bisschen.
149	Moderatorin: Ja, wegen der Haarfarbe und das geht dann...
150	B2 w 24: Ja, wegen allem, ja.
151	B4 m 23: Haarfarben hast halt dann wieder eingeschränkt, weil normalerweise, also natürliche Haarfarben halt.
152	B3 m 29: Kommt auch drauf an, wie das Setting ist.
153	Moderatorin: Ja, sicher, aber das ist eure Aufgabe grad. Also auch eben mit den Eigenschaften, vielleicht habt ihr da noch Ideen?
154	B7 m 33: Also sie sollte keine Angst vor Gewalt haben wahrscheinlich, wenn sie durch so ein Spiel durchgeht.
155	Moderatorin: Also mutig vielleicht so?
156	B7 m 33: Genau.
157	B2 w 24: Sie sollte schon auch Schwächen haben.
158	B7 m 33: Ja eh.
159	B2 w 24: Weil sonst ist sie sehr unmenschlich.
160	B4 m 23: Ich hab halt irgendwie für mich das Bild so im Kopf, so irgendwie ihre Familie stirbt wie sie klein ist und sie nimmt dann quasi Rache oder versucht dann eben auf einen Rachezug zu gehen, irgendwie das hab ich grad vom Spielsetting her in meinem Kopf.
161	Moderatorin: Das heißt sie...
162	B1 m 32: Ich hab irgendwie komischerweise vorher nämlich schon so irgendwie die Idee gehabt, was ist, wenn zu Hause alles ist in Ordnung und das Leben geht auch in der ganzen Welt eigentlich weiter, aber sie sieht etwas oder sie macht etwas und sie kann aber vielleicht immer wieder zurückkehren auch, weil dieses, dieses Rache und die ganze Familie stirbt, das ist so Klischee, ja?
163	B4 m 23: Ja, aber vielleicht ist es genau deshalb in meinem Schädel drin.
164	B1 m 32: Möglich. Nein, aber was wenn sie, einfach durch einen Zufall irgendwie etwas, oder nicht durch einen Zufall, durch Bestimmung oder durch Genetik oder was auch immer, ja, etwas kann, was niemand anderer kann, sie sieht Dinge, die niemand anderer sieht, sie kann vielleicht Magie oder irgendwie Telekinese oder sowas in die Richtung, was wirklich niemand anderer kann, aber sie kommt immer wieder zurück zur ihrer Familie.
165	B2 w 24: Ist halt schwer...

166	Moderatorin: Also sie ist so familienbezogen ein bisschen dann schon auch und...
167	B1 m 32: Ja, schon, warum nicht?
168	Moderatorin: ...hat immer diesen noch diesen Polster im Hintergrund.
169	B1 m 32: Als Safe-Haven oder so irgendwie ja. Und sie hat halt vielleicht irgendwie, sie kommt drauf, sie muss, keine Ahnung, die Welt retten aus irgendeinem Grund, aber sie ist halt die einzige, die es sieht, aber warum muss das irgendwas mit ihrer Familie zu tun haben?
170	B2 w 24: Muss eh nicht, aber ich glaube man tut sich halt schwer, ohne dabei Spiele, die man schon kennt im Kopf zu haben und das jetzt frei zu...
171	B6 w 18: Und sie ist aber irgendwie die einzige? Sie wird auch von anderen vielleicht...
172	B1 m 32: Vielleicht gibt es nur sehr wenige.
173	B6 w 18: Oder sie wird dann halt von ihrem Umfeld und von anderen Leuten halt so (verurteilt?).
174	B1 m 32: Ja.
175	B4 m 23: So Außenseiterrolle, aber das ist auch wieder klischeemäßig.
176	B6 w 18: Ja, das schon, aber...
177	B4 m 23: Der Außenseiter mit den Spezialfähigkeiten.
178	B2 w 24: Du machst halt meistens den Hauptcharakter mit irgendetwas besonders, sonst wärs nicht der Hauptcharakter. Ich mein du kannst auch sagen, du machst ein Action-Game mit einem normalen Stadtkind, das eigentlich grad vom Gymnasium heimkommt und (unverständlich) aber das wird irgendein Auslöser geben.
179	Moderatorin: Okay, super.
180	B1 m 32: Und ganz zum Schluss stellt sich raus, dass sie sich alles nur eingebildet hat und dass es ein Spiel über psychische Krankheiten ist.
181	B4 m 23: Ja oder sie wacht auf und hat einfach nur lang träumt.
182	B6 w 18: Ja, Traum, ja.
183	B1 m 32: Na ja, Traum, das ist fad.
184	Moderatorin: Ja, super...
185	B4 m 23: Traum ist fad, aber psychische Krankheiten...
186	B1 m 32: Ja, das wär ein kritisches Spiel auch, um den Leuten ein bisschen zu zeigen: Schau dir dein Leben an, weil psychische Krankheiten sind Tatsache, sind Gegenwart und du sollst ein bisschen dich in deine Mitmenschen versetzen, was in denen vorgeht. Dann hätten wir eine positive Botschaft in unserem Spiel.
187	Moderatorin: Ja, das ist natürlich auch ein Thema, ja. Aber, okay, danke für die erste Runde. Ich glaub, ich hoff ihr seid jetzt auch bisschen warm geworden schon im Sprechen auch miteinander. Ich hab jetzt Bilder für

	euch mit von einem Hauptcharakter von einem Spiel. Ich geb das einfach mal glaub ich, so geb ichs durch. Einfach bitte mal kurz anschauen, dass es jeder mal gesehen hat.
188	B2 w 24: Sind das dieselben?
189	Moderatorin: Ja, das sind alles dieselben, aber ich bitte euch das so ein Mal im Kreis dann zu geben, dass jeder jedes Bild gesehen hat und das dann vielleicht in der Mitte vom Tisch aufzulegen. Ich geb das in der Zwischenzeit da weg, dann seh ich nämlich auch besser hin.
190	(Pause)
191	Moderatorin: Und jetzt bekommt ihr wieder eine kleine Aufgabe, die mit dem Zettel und dem Stift vor euch zu tun hat. Ich bitte euch jetzt auf einer Skala von Null bis Zehn aufzuschreiben, wie weiblich euch dieser Charakter vorkommt. Null ist so gar nicht weiblich und Zehn ist sehr weiblich und dann denn Zettel umzudrehen, also möglichst auch nicht voneinander abschreiben oder so und dann reden wir drüber.
192	(Pause)
193	B5 w 19: So jetzt nur vom Äußerlichen?
194	Moderatorin: Nur vom Äußerlichen, natürlich, ja. Mehr wisst ihr ja noch gar nicht oder generell...
195	(Pause)
196	Moderatorin: Okay, dann würde ich vorschlagen, drehen wir mal um und schaut mal, was die anderen so haben und was ihr geschrieben habt. Ich seh da 9, 8 dann (zu B7 m 33) bei dir?
197	B7 m 33: 8.
198	Moderatorin: 8, 10, okay.
199	B2 w 24: 8.
200	Moderatorin: 8, 9, 10. Aha, vielleicht fangen wir mal mit den Zehnern an. Warum habt ihr 10 aufgeschrieben und was ist dieses sehr weiblich? Was hat euch dazu veranlasst, da jetzt 10 zu schreiben?
201	(Pause)
202	B1 m 32: Frisur, Gesicht, Haltung.
203	(Pause)
204	Moderatorin: Mhm, okay.
205	B3 m 29: Wenn du sie in eine Silhouette packst, dann siehst du sofort, dass es weiblich ist.
206	B1 m 32: Ja, klar.
207	Moderatorin: Okay, also vom auch Körperbau so...
208	B3 m 29: Vom Körperbau, vom, von wie sie steht, einfach von allem, da gibts nix...

209	Moderatorin: Okay, okay und Frisur auch weil sie eben bisschen längere Haare hat oder auch die Farbe oder was hat da noch eine Rolle gespielt.
210	B1 m 32: Natürlich auf jeden Fall die Farbe auch, ja, aber weil die gefärbt ausschauen würd ich sagen und weil es halt eher so richtig eine, wie soll ich sagen, gemachte Frisur ist, jetzt nicht einfach wie die Haare fallen oder was auch immer.
211	Moderatorin: Mhm, okay, gut...
212	B4 m 23: Sehr gestylt halt.
213	B1 m 32: Gestylt, ja.
214	Moderatorin: Ja, gestylt, okay. Wie haben das die mit der Nummer 9 gesehen?
215	B4 m 23: Es ist halt einfach...
216	Moderatorin: Ähnlich?
217	B4 m 23: Ja.
218	B5 w 19: Ja, ich hab halt 9 genommen, weil ich mir dachte man erkennt eindeutig, dass es eine Frau ist auch wenn sie halt ein bisschen freizügig auch dargestellt ist, aber andererseits ist sie halt auch eher ein bisschen also ähm die Tattoos und man sieht auch Schrammen im Gesicht, also dass sie von daher vielleicht auch ein bisschen burschikos ist und vielleicht nicht so das typische Mädchen, das man sich...
219	Moderatorin: Okay, also da wieder der eine Punkt Abzug wegen Tattoos und den Wunden oder Schrammen im Gesicht?
220	B5 w 19: Genau, also dass sie halt einfach auch mit der Kleidung auch dass sie einfach so wild und irgendwie - was jetzt nicht sein muss, dass eine Frau nicht wild sein kann, aber halt von diesem typischen Bild, das man halt hat, würd ich sagen, auch die kurzen Haare halt irgendwie.
221	Moderatorin: Okay. (zu B4 m 23) Warum bei dir der eine Punkt noch Abzug? Also warum 9 und nicht 10 zum Beispiel?
222	B4 m 23: Schwer zu sagen eigentlich, es ist halt einfach dieses, sie hat halt eher quasi (Pause) unter Anführungszeichen gesprochen männliches Gewand an, also eher diese Abenteuerhosen.
223	Moderatorin: Okay, ja wenn du jetzt einen Mann in das stecken würdest, würeds wahrscheinlich sehr lächerlich ausschauen, behaupt ich jetzt mal.
224	B4 m 23: Ja, das ist halt eben wieder dieses Verweiblichen, also alles extrem weiblich und figurbetont, eigentlich nicht mehr diese (Pause) Nutzen und...ist halt einfach mehr so, ja, soll gut ausschauen, es ist halt einfach sehr auf weiblich gemacht halt.
225	Moderatorin: Die Optik halt. Mhm, okay, dann die Achter. Was war, hat euch so dazu bewogen, das so aufzuschreiben.
226	B7 m 33: Ja, also bei mir war es auch der Military-Look, ein Punkt Abzug so quasi und einer, weil ich mit weiblich menschliche Frauen verbinde und das irgendwie so elfenhaft aussieht oder so, was weiß ich und da hab ich mir gedacht...

227	Moderatorin: Zu wenig dieses menschliche?
228	B7 m 33: Genau.
229	Moderatorin: Okay. (zu B2 w 24) Bei dir?
230	B2 w 24: Ich hab mir eh auch ein bisschen gedacht, wenn ich jetzt so nach dem klassischen Klischee geh, fänd ich die kurzen Haare schon etwas, das nicht so unbedingt 100 Pro weiblich ist und auch von der Kleidung, ja, Ausschnitt das find ich wieder sehr weiblich, aber dass sie da die Riemen hat mit offenbar Waffen dran, das find ich, sieht man halt eher in Spielen schon, aber das wäre jetzt halt nicht typisch weiblich. Von der Haltung und so kann ich nur, eben das stimmt schon, das passt zu weiblich.
231	Moderatorin: Okay, was fällt euch generell äußerlich, fällt euch noch irgendwas auf? (zu B6 w 18) Ah so entschuldige, hab ich dich ausgelassen? Du hattest auch 8 noch. Tut mir leid, ich dachte du warst bei...
232	B6 w 18: Ich hatte auch 8 ja. Ich hab das halt auch gemacht, weil es halt nicht so die, das 0815-Mädchen ist, aber halt schon sehr weiblich dargestellt ist, auch halt eben Haltung und alles.
233	B4 m 23: Man merkt halt eben, dass es nicht dieses 0815-Mädchen, sondern halt eher schon in Richtung Kampf geht.
234	Moderatorin: Genau, das...dazu folgt gleich meine nächste Frage. Was glaub ihr, was hat die, dieser Spielcharakter dann für Aufgaben in dem Spiel. Also ist es Kampf? (zu B4 m 23) Weil du sagst in Richtung Kampf?
235	B4 m 23: Ja, schaut halt schon aus als wär sie für irgendwelche Schlachten vorbereitet?
236	Moderatorin: Ja, also nicht so, dass sie jetzt so sneaky irgendwo im Hintergrund sich hält oder nur Rätsel lösen muss.
237	B4 m 23: Na das, das kann schon sein, aber es ist halt eher nicht so ein, ein...
238	B5 w 19: Ich würd sie auch eher als Side-Kick sehen, also mehr so, sie hilft irgendjemandem oder so.
239	Moderatorin: Nein, sie ist schon der Hauptcharakter, also...
240	B5 w 19: Ah so, sie ist der Hauptcharakter, okay.
241	Moderatorin: ...du spielst sie.
242	B1 m 32: Ich denk mir, also jetzt nur rein vom Aussehen oder sagen wir rein vom Gewand kann sie trotzdem ja alles sein...
243	B4 m 23: Ja, das mein ich.
244	B2 w 24: Ich glaub auch, dass sie eher kämpft...
245	B1 m 32: ...das würd ich jetzt überhaupt nicht irgendwie begrenzen, ja.
246	B4 m 23: Sie kann genauso sneaky sein, wo du irgendwie hinten hockst und versuchst nicht aufzufallen oder einfach voll reingehst mitten in die Action.
247	Moderatorin: Aber es ist schon auf jeden Fall ein Spiel, wo Action, Kampf,

	Töten, Schießen...auch wahrscheinlich...
248	B4 m 23: Das wahrscheinlich, vom Bild her (unverständlich) allein den Holster am Oberschenkel...
249	B1 m 32: Genau, ja, also so vom Körperbau her und so wahrscheinlich eher was, was Geschicklichkeit erforderndes, als was Stärke erfordert.
250	B2 w 24: Ich glaub schon, dass sie auch kämpft.
251	B1 m 32: Oder vielleicht irgendwas, was was Fertigkeit oder Intelligenz erfordert als eben Ausdauer und Stärke mein ich jetzt in dem Sinn. Also das kann man halt ein bisschen vom Körper her und von dem schließen, würd ich sagen.
252	Moderatorin: Okay, was am Körper lässt dich dieses schließen?
253	B1 m 32: Na, es ist kein wirklich starker, durchtrainierter Körper, es ist eher ein zierlicher, der eben zum Beispiel schnell sein kann oder eben sehr fertig sein kann und ich mein, ja, Gehirngröße kann man schwer abschätzen...
254	Moderatorin: Ja, aber du hältst sie eher für...
255	B1 m 32: ...aber es kann genauso auch einfach jemand sein, der ein Planer ist oder ein Strategie oder was auch immer, das kann man halt schwer abschätzen.
256	B2 w 24: Aber klassische Frauen in Spielen sind doch immer so. Egal, ob die jetzt kämpfen oder nicht. Ich habs jetzt nicht ganz, also Lara Croft zum Beispiel hat nicht unbedingt den durchtrainierten voll muskulösen Körper.
257	B5 w 19: Ja.
258	B1 m 32: Ja, die hat zwei Waffen.
259	B2 w 24: Ja, aber die hat auch Waffen.
260	B1 m 32: Nein, das sag ich jetzt auch nicht, aber...
261	B2 w 24: Also ich glaub schon, dass die kämpft.
262	B4 m 23: Ich würd halt eher so, ich würd halt eher nicht auf Nahkampf gehen also, dass sie jetzt irgendwie hingeht und den Leuten ins Gesicht haut, sondern eher schon mit Schusswaffen sich zu helfen weiß.
263	B1 m 32: Sie kann, ich sag ja nicht, dass sie nicht kämpft, ja, aber wenn sie kämpft, dann hat sie eher vielleicht einen sehr, sehr athletischen, einen sehr flexiblen, einen sehr...
264	B4 m 23: Schnellen Stil.
265	B1 m 32: ...schnellen Stil, sag ich jetzt einmal, als einen wo, ja ich steck das jetzt ein und dann komm ich dran so auf die Art.
266	Moderatorin: Ja, okay, gut, dann.
267	B4 m 23: Sie ist ja kein Tank.
268	Moderatorin: Dann kommt schon eure nächste kleine Aufgabe und zwar,

	ich bitte euch jetzt, drei Eigenschaften, abgesehen von dem Körperlichen, das wir jetzt gesehen haben, die ihr glaubt, dass dieser Charakter hat, auf euren Zettel zu schreiben.
269	(Pause)
270	Moderatorin: Ich weiß, wir haben bisschen auch schon über das gesprochen, aber...
271	(Pause)
272	B1 m 32: Wie war die Frage nochmal genau?
273	Moderatorin: Drei Eigenschaften, die diese Pers-, also dieser Hauptcharakter glaubst du hat. Abgesehen jetzt vom Äußer-...
274	B1 m 32: Vom Aussehen her?
275	Moderatorin: Nein, abgesehen vom Äußerlichen. Eigenschaften. Wie ist sie drauf? Was kann sie gut?
276	(Pause)
277	B3 m 29: Ich hoff, das muss nicht allzu lesbar sein.
278	Moderatorin: Nein, es muss gar nicht lesbar sein. Wir sprechen nur nachher kurz darüber.
279	B3 m 29: Okay.
280	(Pause)
281	Moderatorin: So, super passt. Weiß nicht, (zu B5 w 19) fangen wir mit dir gleich an. Wenn jemand die gleiche oder eine ähnliche Eigenschaft aufgeschrieben hat oder gar nicht mit dem übereinstimmt, dann fällt ruhig ins Wort. Also das ist jetzt nicht so ein der Reihe nach Fragen, sondern... (zu B5 w 19) Sag mal, was du geschrieben hast?
282	B5 w 19: Also ich hab arrogant, klug und irgendwie auch verführerisch. Also ich hätt gesagt, dass sie halt auch eher ein bisschen unnahbar ist so Fremden gegenüber, so dass sie jetzt nicht gleich...
283	B7 m 33: Das hab ich auch. Also Einzelgängerin hab ich es genannt.
284	B5 w 19: Ja, dass sie nicht gleich mit jedem so (mit hoher Stimme) aaah, sondern eher so kühl und halt ja klug, also für mich, dadurch dass sie auch der Hauptcharakter ist, nehm ich jetzt mal an, dass sie auch was im Köpfchen hat...
285	B2 w 24: Glaub ich auch.
286	B5 w 19: ...und eben dieses, dieses verführerisch...
287	B4 m 23: Ich habs in die falsche Richtung ausgefüllt.
288	B5 w 19: ...da hab ich mir halt gedacht, dass sie durch ihr Äußerliches mehr so eine ist, die vielleicht den Gegner erstmal bisschen verwirrt und durch ihre, ihr Auftreten...
289	B6 w 18: Ja, sowas hab ich auch, bei klug hab ich mir halt gedacht, dass sie dann gleich so...

290	Moderatorin: So hinterlistig ein bisschen?
291	B4 m 23: Ihre Eigenschaften ausspielt.
292	B5 w 19: Ja, so dass sie mit ihren weiblichen Gegebenheiten, ähm...
293	B4 m 23: Verwendet, um Vorteile zu haben.
294	B5 w 19: Genau, genau.
295	B1 m 32: Durch welche Gegebenheiten? (lacht)
296	Moderatorin: Ihr könnt es ruhig sagen, das ist alles...
297	B5 w 19: Eben durch ihren Busen und ihren bauchfrei und dass sie da vielleicht eben durch ihr Köpfchen das gegen ihre Gegner verwendet also so...
298	B4 m 23: Also so, dass sie sich reinschleicht bei den Gegnern und dann von hinten rein, oder wie.
299	B2 w 24: Ich hab charmant aufgeschrieben, hab aber auch an verführerisch gedacht, dachte mir das klingt so böse, aber ich find halt auch, sie hat halt echt viel Make-Up drauf und man sieht ganz viel Brust und man sieht eben den halben Bauch und sie schaut ja auch, also sie lächelt nicht oder so, sie ist auch...sie schaut auch immer mit diesem einen schlafzimmerähnlichen Blick und deshalb ist mir das auch gleich in den Sinn gekommen, aber ich hab dann charmant geschrieben.
300	Moderatorin: Wie sehen das die männlichen Teilnehmer? Also seht ihr diesen Schlafzimmerblick auch?
301	B4 m 23: Ja, sie schaut schon sehr flirty aus, also da (L2) vor allem merkt man das.
302	Moderatorin: Ja, auch durch dieses, die Handbewegung.
303	B5 w 19: Ja, ja.
304	B4 m 23: Ja.
305	Moderatorin: Also das fällt nicht jetzt nur den Mädels so auf. Das seht nicht nur ihr so?
306	B7 m 33: Nein.
307	Moderatorin: (zu B1 m 32) Du schaust bisschen zögerlich, (Name von B1 m 32)? Siehst du es anders?
308	B1 m 32: Ich weiß nicht, ich hätt's jetzt nicht so...
309	Moderatorin: Nicht so als Schlafzimmer eingeordnet?
310	B1 m 32: Ja. Also bisschen kühl hätt ich jetzt eher so empfunden.
311	Moderatorin: Was hast denn du aufgeschrieben?
312	B1 m 32: Charismatisch hab ich auf jeden Fall auch geschrieben, aber (Pause) ja, weiß nicht.
313	Moderatorin: Was hast du noch für Eigenschaften geschrieben?

314	B1 m 32: Sneaky und Fertigkeit, gut ausgebildet.
315	Moderatorin: Okay, also das, was sie macht, kann sie gut, richtig gut.
316	B1 m 32: Ja.
317	Moderatorin: Und wurde sie ausgebildet in dem? Oder hat sie sich das selbst gelernt? Ist das so eine Einzelkämpferin, die voll ehrgeizig ist und sich alles selber erlernt oder ist sie durch eine harte Schule gegangen, so jetzt in dem, wie du das?
318	B1 m 32: Könnte beides sein, weiß nicht.
319	B4 m 23: Also sie wirkt halt schon irgendwie von ihrer Optik her mit den auffälligen, mit der auffälligen Haarfarbe mit den Tattoos eher so als wär sie, nicht jetzt irgendwie so als wär sie, also als hätte sie es sich schon eher selber beigebracht, find ich jetzt.
320	B5 w 19: Ja, Einzelkämpfer.
321	Moderatorin: Und nicht so Militär?
322	B4 m 23: Ja, genau, nicht als hätte sie irgendeinen Drill gehabt und eine Ausbildung, sondern einfach irgendwie ja, learning by doing.
323	Moderatorin: Mhm, okay.
324	B7 m 33: Bei mir war es ganz anders. Ich hab mir da gedacht, die hat eine militärische Ausbildung.
325	Moderatorin: Aha, auch durch diesen, durch die Kleidung.
326	B7 m 33: Durch die Kleidung auch, ja, ja. Sie ist halt ein Badass und sie ist halt, weißt eh, nicht der Lieblingssoldat ihrer Vorgesetzten, weil sie, hab ich auch aufgeschrieben, große Klappe hat und sich vielleicht nicht immer an die Regeln hält, aber im Endeffekt ist sie doch, die die den Einsatz dann entscheidet, positiv. Im Positiven...
327	Moderatorin: Ja, ja, sie macht dann eben den Unterschied, den entscheidenden.
328	B7 m 33: Genau, genau.
329	Moderatorin: Okay. (zu B6 w 18) Was hast du noch für Eigenschaften? Klug hast du schon genannt.
330	B6 w 18: Ich hab klug, mutig und flink halt, also...
331	Moderatorin: Okay, wie bist du zum Beispiel zum Thema mutig gekommen? Was lässt sie als mutig erscheinen?
332	B6 w 18: Na ja, ich glaub, dass halt, wenn man nicht einen gewissen Mut hat, man nicht erstens sich so anzieht und zweitens halt kämpft in einem Actionspiel halt ist, dass man halt...
333	Moderatorin: Der Hauptcharakter muss mutig sein?
334	B4 m 23: Das ist Grundvoraussetzung mehr oder weniger.
335	B6 w 18: Ja, na ja, schon. Wäre vorteilhaft.

336	B1 m 32: Ich find aber das trifft es auch sehr gut wegen dem Blick und dem einfach dem Ausdruck find ich eher, für mich hat das was Starkes, was charakterlich Starkes, was Mutiges und nicht, also mit Schlafzimmerblick würd ich das überhaupt nicht assoziieren muss ich ehrlich sagen.
337	B2 w 24: Ich hab auch stark aufgeschrieben, ja, aber ich finde nicht, dass der...Ja, also ich find schon, dass das so wie sie da steht, das schon sehr überzeugt aus, aber ich finde es sieht halt einfach nicht freundlich aus, sondern wenn noch eher verführerisch und stark.
338	B1 m 32: Ja freundlich würd ich jetzt auch nicht unbedingt sagen.
339	Moderatorin: Ja, da sind wir dann wieder bei diesem arrogant vielleicht?
340	B4 m 23: Ja.
341	B5 w 19: Ja.
342	B4 m 23: Selbstbewusst, arrogant.
343	B5 w 19: Ja, dadurch, dass sie halt einfach nicht lächelt und jetzt nicht...
344	B2 w 24: ...und auch die Augen.
345	Moderatorin: (zu B3 m 29) Wie siehst denn du das? Was hast du für Eigenschaften aufgeschrieben?
346	B3 m 29: Ja, ich wollte erst kühl hinschreiben, aber ich war mir nicht sicher, ob das zu böse ist, deswegen hab ich lieber planerisch hingeschrieben. (lacht) Und halt schnell, eben das ist eh allein wie sie dasteht und halt die Tattoos, ich find halt, dass das so wie in irgendeinen Filmen oder Serien, dass sie vielleicht irgendeine Sonderfähigkeit noch hat, dass sie eben vielleicht durch die Tattoos die vielleicht ausstrahlt, dass sie da vielleicht sagt: ja hallo, ich kann das und das, deswegen muss ich mir die Tattoos stechen lassen.
347	Moderatorin: Dass auch irgendwas Spirituelles oder sowas dahinter steht?
348	B3 m 29: Irgendsowas, keine Ahnung, was genau. Irgendwas, was die anderen vielleicht nicht haben.
349	Moderatorin: Okay. Glaubt ihr, dass sie zum Beispiel aggressiv ist? So von Grund auf.
350	B7 m 33: Ja.
351	B3 m 29: Ja.
352	B1 m 32: Glaub ich nicht, glaub eher, dass sie wohlüberlegt ist.
353	Moderatorin: Eher das planerische. Dann haben wir da zwei Mal aggressiv ja. Wie seht ihr das?
354	B4 m 23: Ich glaub aber auch eher, dass das eher Taktik von Vorteil wär, also eh auch planerisch.
355	B6 w 18: Aber ich glaub, dass sie eine Grund-, also eine Grundaggression ein bisschen hat...
356	B5 w 19: Ja, so bisschen.

357	B6 w 18: ...weil sonst...
358	B4 m 23: Irgendeinen Antrieb hat sie.
359	B6 w 18: Ja, genau.
360	B5 w 19: Ein Hitzkopf halt, jemand der zwar auch bedacht ist, aber wenn es um was geht...
361	B4 m 23: Wenn es hart auf hart kommt, dann.
362	B5 w 19: ...dann dass sie schon ziemlich (Pause) ja...
363	B4 m 23: ...austeilen kann.
364	B5 w 19: Ja.
365	Moderatorin: Okay. (zu B2 w 24) Du bist unentschlossen?
366	B2 w 24: Ich find schon, dass sie teilweise, wenn sie kämpft, kann ich mir vorstellen, dass sie einen aggressiven Stil auch geben, oh ja, bisschen würd ich schon sagen, aber jetzt nicht von der Grundstimmung, das ist vielleicht das.
367	Moderatorin: Und glaubt ihr, dass sie zum Beispiel auch emotional ist? Oder irgendwie auf ihre Gefühle...
368	B4 m 23: Sie wirkt sehr kühl.
369	B1 m 32: Die schaut nicht sehr emotional aus. (lacht)
370	B4 m 23: Also von dem her.
371	B6 w 18: Ja, also ich denk schon, dass sie emotional ist, halt hinter einer...
372	B5 w 19: Fassade, ja.
373	B6 w 18: ...gut getarnten Fassade.
374	B1 m 32: Das kann sein, ja.
375	B2 w 24: Wenn, dann das, aber offen gezeigt...
376	B4 m 23: Ich glaub eher, dass sie die Emotionen als Trick verwenden könnte, quasi so als armes, hilfloses Mädchen irgendwie so sich einschleusen und so.
377	Moderatorin: Also eine gute Schauspielerin so das hör ich bisschen raus.
378	B1 m 32: (Zustimmung)
379	B4 m 23: Ja. Selbst so eher kühl und distanziert, aber wenn nötig, kann sie es.
380	B7 m 33: Ich hab unverletzbar aufgeschrieben und hab das auf der emotionalen Ebene gemeint. Ich glaub schon, dass es dann vielleicht im Spiel ein Mal einen Turn geben kann, dass irgendjemand stirbt und sie weint dann, aber so im Großen und Ganzen ist sie einfach der Rebell und der Badass, der dem man überhaupt nichts anhaben kann, der überhaupt keine Gefühle zeigt und das ist ja, wahrscheinlich gespielt die meiste Zeit.

381	Moderatorin: Okay, cool. Danke. Ihr wisst, was jetzt kommt. Das nächste Material. (zu B4 m 23) Du kannst es liegen lassen einfach.
382	B5 w 19: Die schaut nicht so freizügig aus. Das muss einen Sinn haben.
383	(Pause)
384	Moderatorin: Ihr könnt es eh wieder in der Mitte auflegen. Und zwar wir machen es jetzt da auch wieder so: Wie weiblich kommt euch dieser Charakter jetzt vor? Auf einer Skala von null wieder bis zehn. Also null ist gar nicht weiblich und zehn ist sehr weiblich. Nur vom Äußerlichen.
385	(Pause)
386	Moderatorin: Okay. Wie ist euch das gefallen? Schwerer als beim ersten eigentlich?
387	B4 m 23: Ja.
388	B5 w 19: Ja.
389	B6 w 18: Nein, ich fands leichter.
390	Moderatorin: (zu B6 w 18) Leichter zu beurteilen, okay. Fangen wir gleich mit dir an. Was hast du geschrieben?
391	B6 w 18: Ich hab 5 geschrieben. Es ist für mich so, dass männliche und weibliche Züge, also, dass ich das sehen kann. Das Gesicht ist so ha-, ich find so kantig, was man, was für mich aber jetzt nicht irgendwie zu einem Geschlecht dazu gehört, sondern einfach, das können beide haben. Die kurzen Haare ist eben Klischee eher männlich und auch das Gewand, aber irgendwie die Augen und so kommen mir sehr weiblich vor.
392	Moderatorin: Also deshalb so bisschen unausgeglichen. Was hat denn der Rest? Hat da irgendwer eine ähnliche Meinung.
393	B4 m 23: Ja, 4.
394	Moderatorin: 4, 6...
395	B2 w 24: Ich hab 3 bis 4, ich glaub ich bin die einzige mit so wenig.
396	B7 m 33: Ich hab 9.
397	B5 w 19: Ich hab 7.
398	B3 m 29: 7.
399	Moderatorin: 7 auch, okay, dann machen wir mal mit den 4 weiter.
400	B2 w 24: Ja, also ich find schon, dass es...ich find vom Gesicht ist es sehr weiblich, aber von der Statur her...ich find auch auf dem Foto (E1) ist es viel weiblicher als auf dem (E2). Auf dem (E2) hätt ich nämlich vielleicht sogar gedacht, es ist ein Mann. Weil es ein bisschen unscharf ist und ich das Gesicht nicht seh und von der Kleidung. (Pause) Aber ich find halt, es gibt auch echt oft männliche Figuren mit sehr weiblichen Gesichtszügen. Das heißt, ich hab mir jetzt echt lang überlegt, was es ist. Also ich hätte es jetzt auch nicht männlich, ich hätte es einfach schwer einordnen können. Aber wenn ich rechnen muss, ob es weiblich ist, ich find, es hat da (E1) sehr weibliche Gesichtszüge, die Form ist kantig, aber die Augen und der

	Mund sind weiblich.
401	Moderatorin: Sprechen wieder für dieses Weiblichkeitsbild, okay. Dann glaub ich, irgendwer hat da 5 gehabt?
402	B4 m 23: Ich hab 4 gehabt auch. Es ist halt, ich hab mir zuerst echt nicht, also ich hab nicht gewusst, ob das jetzt Männchen oder Weibchen ist und hätt dann eher eigentlich in Richtung junger Teenager männlich gedacht. Deshalb hab ich auch 4 gegeben, weil es einfach vom Aussehen her sehr burschikos ist, von den Haaren. Die Gesichtszüge sind halt eher dann wieder bisschen weiblicher, aber es ist halt einfach für mich, also am ersten Blick wäre es für mich, vor allem bei dem Foto (E2) eindeutig männlich gewesen und wirkt halt einfach nicht übertrieben weiblich dargestellt. Es ist halt einfach wenig mit den Reizen gespielt oder irgendwas. Es ist halt einfach, ja, neutraler gehalten und eigentlich der ausschlaggebende Grund war dann Frisur und Kleidung.
403	Moderatorin: Ja, aber es hat eher relativ niedrig abgeschnitten auch. Also unter 5 auf jeden Fall. Bei den 6, 7, was waren so eure Überlegungen, Kriterien?
404	B5 w 19: Ja, also für mich war eigentlich schon eindeutig, dass es eine Frau ist, also ich hätt jetzt nicht angenommen, dass es ein Mann ist, aber sie ist halt einfach nicht so bitchig wie die andere. Also jetzt mal ganz ehrlich, ich schau eher aus wie die (E1 und E2) als die (L1, L2 und L3), weil keine Ahnung, sie ist halt normal angezogen und ja (lacht) ich weiß nicht, ich (Pause) Ja sie ist schon mehr auch männlich angezogen, aber ich hätt schon klar zugeordnet, dass sie eine Frau ist und ich denk, dass wenn sie sich was anderes anziehen würde, dass sie genauso auf eine 9, 10 kommen könnte wie die (L1, L2 und L3). Nur weil sie halt jetzt nicht so freizügig...
405	Moderatorin: Okay, also da macht die Kleidung sehr viel aus dann bei dem?
406	B5 w 19: Ja, ich würd schon sagen, weil...
407	B2 w 24: Und die Schminke vielleicht auch.
408	B5 w 19: Ja. Wenn sie (E1 und E2) sich jetzt das Outfit von ihr (L1, L2 und L3) nehmen würd, dann wär sie genauso eine 9 wie sie meiner Meinung nach.
409	B1 m 32: Aber zu dem, zu der Kleidung würd ich nur noch gern dazu sagen, für mich war nämlich die Kleidung schon auch ein Punkt dafür, dass sie weiblich ist. Weil es ist zwar irgendeine Art von Uniform, was weiß ich, General oder irgendwas Wichtiges, aber es ist trotzdem weiblich, weil ein Mann, der so eine Uniform anhätte, hätte ja eine ganz andere Art von Uniform an und es stimmt schon, dass diese...
410	B2 w 24: Woran erkennst du das?
411	B1 m 32: Na, weil das viel, ich weiß nicht, stell ich mir halt vor, denk ich mir jetzt eher, also dass das dieser offene Kragen, ja, und dann diese (Pause) weiß nicht, was das da in der Mitte ist blusenmäßige, krattemäßige, es ist keine Krawatte, aber...
412	B4 m 23: So ein Tuch.

413	B1 m 32: Tuch, ja.
414	Moderatorin: Ich glaub so ein Schal, ja.
415	B1 m 32: Das wirkt für mich einfach mehr als zwar ein Kleidungsstück, das eher männlich ist, uniformmäßig quasi, aber eindeutig verweiblicht wurde.
416	Moderatorin: Okay und das hat bei dir...?
417	B1 m 32: Deshalb wars für mich auch ein Punkt für die Weiblichkeit, ja. ähm, aber das Gesicht, eh auch, wie es schon gesagt wurde, ist halt sehr schmal, sehr zierlich find ich auch. Das Kinn sticht heraus, okay, aber sonst. Ich find auch zum Beispiel den Mund sehr weiblich. Die Frisur ist (Pause) unzuordenbar irgendwie...
418	B4 m 23: Es ist so geschlechtsneutral.
419	B1 m 32: Es ist auch irgendwie sehr weird für einen männlichen Typ.
420	B4 m 23: Es ist so Justin Bieber-Schnitt.
421	(Lachen)
422	B1 m 32: Ich weiß es nicht, es ist komisch.
423	B3 m 29: Schaut eher aus wie so ein Tantenschnitt ehrlich gesagt.
424	B1 m 32: Ja, ich weiß nicht ja.
425	Moderatorin: Tante?
426	B1 m 32: Es könnten auch lange Haare sein, die irgendwie gesteckt sind, sodass sie aussehen, wie irgendein Kurzhaarschnitt oder was, weil es nämlich irgendwie so sich drüberlegt...
427	B4 m 23: Weil es so lang wirkt hinten rum, also es wirkt ein Mal so um den Schädel gewickelt.
428	B1 m 32: Ja, also ich weiß es nicht genau, also ja.
429	Moderatorin: Mhm, okay. Und dann fehlen uns noch die recht hohen Bewertungen. (zu B3 m 29) Was hast du gehabt? Entschuldige, irgendwie...
430	B3 m 29: 7.
431	Moderatorin: 7, okay, was hast du dabei noch überlegt gehabt?
432	B3 m 29: Im Grunde ist es eh schon alles gesagt worden, was ihr, ähm was ihr auch gesagt habt, das einzige, was halt, ich hab das (E2) gleich ignoriert, weil da war es nicht klar und nur da (E1) eben das Gesicht angeschaut, aber ich find schon, dass das eine weibliche Figur ist. Sie ist halt sehr militaristisch angezogen, sie ist in irgendeiner Organisation recht hoch wahrscheinlich, wird auch schon älter sein, weil wir gerade vorher das auch angesprochen haben und sie wird auch nicht YOLO irgendwo eini laufen, schätz ich mal.
433	Moderatorin: Okay.
434	B4 m 23: Was ich noch sagen will, ich hätte mir eben gedacht, dass das nicht als Uniform ist, sondern eher so ein Adelsgewand.

435	B1 m 32: Kann auch sein.
436	B2 w 24: Hätte ich auch gedacht.
437	B4 m 23: So adelig und deshalb dieses Einstecktuch und das Schwert dazu hat eigentlich für mich so ein, ja halt so ein junger Teenager, der halt noch keinen Bartwuchs hat und bisschen, ein zierlicher Typ, der halt feminin aussieht.
438	B2 w 24: So hätte ich nämlich auch eher gedacht.
439	B1 m 32: Das hat ein bisschen japanische Züge das Ganze, so vom Charakterdesign her, so dieses typische androgyne und dann eben ja...
440	B4 m 23: Also deshalb war es für mich...
441	B2 w 24: Könnte aber auch eine Zauberklasse sein, ich find die haben auch eher so Roben an und deshalb hätt ich eher so, also auch wenn es ein Schwert hat, das muss jetzt nicht das ausschließen.
442	B1 m 32: Natürlich, ja, kann schon sein.
443	Moderatorin: Okay, also jetzt kommen wir zur Nummer 9, das, wie?
444	B7 m 33: Na, ich bin ein Ausreißer, weil ich das, weil ich den Charakter kenn, also...
445	Moderatorin: Also das heißt im Spiel ist es dann sehr weiblich, oder?
446	B7 m 33: Es bleibt so, also sie bleibt so angezogen, aber ich hätte sie als weiblicher empfunden einfach aufgrund der menschlichen Züge und einfach weil, weil (Pause) das eh alles, also es ist ein total enges Gewand, das sie anhat, also man sieht schon die Weiblichkeit quasi, obwohl sie jetzt nicht weiß ich wie sexualisiert wird, aber für mich ist der Charakter schon sehr weiblich.
447	Moderatorin: Und der eine Punkt Abzug, also warum dann nicht 10, wenn du sagst, er ist sehr weiblich? Irgendwas war dann doch noch...
448	B7 m 33: Na ja, eben wegen der burschikosen Frisur...
449	Moderatorin: Ah so, die Frisur.
450	B7 m 33: ...und eben doch das (Pause) das Gewand, sie ist eine Königin, drum, das Gewand und wenn sie ein Kleid anhätte, dann wären es 10 gewesen.
451	Moderatorin: Okay, alles klar.
452	B2 w 24: Nur ich find halt, bei dem Bild sieht man das nicht, also vielleicht ist es im Spiel sehr eng, aber...
453	B7 m 33: Drum sag ich ja, ich bin ein Ausreißer, weil ich es kenn, ja.
454	B4 m 23: Weil man sieht halt nur den oberen Teil von dem Gewand.
455	Moderatorin: Okay. (zu B7 m 33) Dann vielleicht, wenn du es kennst, bei der nächsten Frage vielleicht bisschen zurückhalten.
456	B7 m 33: Ja, ja.

457	Moderatorin: Weil meine nächste Frage ist nämlich, was glaubt ihr welche Aufgaben hat die im Spiel? Was ist so ihre Rolle? Wie ist sie da dazu gekommen? Was muss die machen auch beziehend vielleicht auf die Waffe, die sie da auf dem einen Bild in der Hand hat. Was...?
458	B1 m 32: Aufschreiben, oder?
459	Moderatorin: Nein, nein, nicht aufschreiben, einfach reden, einfach sprechen bitte.
460	B1 m 32: Ja, definitiv irgendwas Wichtiges, wo sie wirklich was zum Sagen hat.
461	B2 w 24: Und sie hat ein Schwert, also muss sie irgendwo gegen kämpfen oder es halt einsetzen.
462	B1 m 32: Es kann auch ein zeremonielles Schwert sein.
463	B2 w 24: Aber mit ihrem Blick schaut das nicht so aus.
464	B1 m 32: Das ist halt eine Pose für das Foto.
465	B4 m 23: Es wirkt halt eher nahkampforientiert.
466	B2 w 24: Ich glaub halt, dass sie kämpfen muss.
467	(Lachen)
468	B3 m 29: (unverständlich), das ist es ja.
469	B4 m 23: Es wirkt halt eher so als wär sie mehr so ein Nahkampfcharakter als der andere (L1, L2 und L3).
470	B6 w 18: Ja.
471	B4 m 23: Sie ist halt eher so (Pause) vielleicht noch ein bisschen mehr stealth, so hintenrum.
472	B2 w 24: Ja, und sie ballt auch noch die Faust, das schaut schon.
473	B1 m 32: Komisch, ich hätte nämlich das Schwert einfach wirklich nur so als Zierobjekt da irgendwie wahrgenommen, muss ich ehrlich sagen.
474	Moderatorin: Okay, okay also das war nicht so der Waffen- und Kampfaspekt?
475	B1 m 32: Nein, eher wirklich nur so als ja, schau ich hab ein Schwert, ich bin wichtig, so auf die Art.
476	Moderatorin: Also sie hat eher diese, (zu B1 m 32) für dich hat sie eher so planerische, führende Aufgaben, oder?
477	B1 m 32: Na, als führende Persönlichkeit.
478	Moderatorin: Strategisch eher?
479	B1 m 32: Ja, ja genau, definitiv ja, also eher so, die kommt <u>nie</u> in den Einsatz wirklich, sondern die ist halt irgendwo und gibt die Befehle so auf die Art und wird geschützt, ja?
480	Moderatorin: Wie sieht das der Rest? Was habt ihr, ihr habt eher so die

	Kampfvorstellung gehabt?
481	B4 m 23: Mhm, ja aufgrund vom Schwert eigentlich hauptsächlich.
482	B2 w 24: Und von ihrem Blick, oder? Der ist schon sehr entschlossen.
483	B4 m 23: Ja, der...ja.
484	B6 w 18: Ja.
485	B1 m 32: Ja ein General kann genauso entschlossen sein.
486	B2 w 24: Und ihre Handhaltung...Ja, eh, aber da (E2) wirkt sie mir halt aktiv.
487	B3 m 29: Sie wird sich nicht davor sträuben auch reinzulaufen, wenn es sein muss, das ziemlich sicher.
488	B2 w 24: Sie wirkt schon sehr edel, vielleicht liegt es daran, ja an dem wegen dem Gewand. Das glänzt ziemlich und sie hat ein goldenen Rand, das vielleicht, das man deshalb glaubt, dass...
489	Moderatorin: ...dass sie sich nicht so schmutzig macht vielleicht.
490	B6 w 18: Ja, genau, nicht so wie die davor (L1, L2 und L3) und auch nicht mit diesen Schrammen im Gesicht, sie schaut nicht aus als würde sie irgendwie verletzt sein, also offensichtlich.
491	Moderatorin: Ich glaub ihr, vielleicht tut ihr euch leichter, wenn ihr erst die Eigenschaften wieder aufschreibt und wir dann nochmal über die Aufgaben sprechen. Einfach drei Eigenschaften wieder, oder wie viele euch halt einfallen und dann können wir so nochmal zu den Aufgaben gehen.
492	(Pause)
493	Moderatorin: Besprechen wir es wieder kurz durch. Ich weiß nicht, wer mag? Mag irgendwer bestimmter anfangen?
494	B1 m 32: Ich hab intelligent, wichtig und arrogant aufgeschrieben.
495	Moderatorin: Okay, warum?
496	B1 m 32: (Pause) Wie gesagt, also sie wirkt für mich eher wie ein Entscheidungsträger, wie eine Führungspersönlichkeit und dazu ist man halt (Pause) eher intelligent und wichtig. Und arrogant halt vom Blick her.
497	Moderatorin: Okay, also der Blick sagt eher Arroganz. Wie sieht der Rest das?
498	B5 w 19: Ich hab eigentlich was ziemlich Ähnliches, also eben ich hab aufgeschrieben Führungspersönlichkeit, entschlossen und ich würd ihr eben auch arrogant und klug wieder zuordnen, aber das was ich halt jetzt auch im Gegensatz zur anderen Person (L1, L2 und L3) seh, ist dass sie halt eher eleganter ist bei dem Ganzen. Also sie hat nicht dieses verführerische, sondern eher...
499	Moderatorin: Also sie würd das niemals so machen, ihre weiblichen Reize einsetzen so vom wie du es jetzt halt einschätzt.
500	B5 w 19: Ja, das würd ich nicht denken.

501	B4 m 23: So wirkt sie eigentlich nicht, nein.
502	B5 w 19: Ich würd, dass sie eher (Pause) durch Taktik oder ich weiß ni-, ja verführen ist auch eine Taktik, aber halt mehr (Pause) ja...
503	B4 m 23: Strategischer.
504	B5 w 19: Ja.
505	B6 w 18: Ja, dass sie aus wohlhabenderer Hintergrund also, wohlhabenderen Hintergrund hat als das Beispiel davor (L1, L2 und L3) eben.
506	Moderatorin: (zu B6 w 18) Sonst, was hast du sonst noch für Eigenschaften aufgeschrieben?
507	B6 w 18: Also klug und auch so, also so herrscherr-, dass man so mächtig, so dass sie die Macht gerne bei sich hat.
508	B4 m 23: Ich hab kühl oder distanziert, dass sie ein Ehrgefühl hat, also quasi vom Elternhaus eher so wirkt als hätte sie quasi müsste sie die Ehre halten vom Haus und als gebildet würd ich sie auch einschätzen, weil sowohl als jetzt intelligent als auch von Kampftechnik her, dass sie eben eine Ausbildung hatte.
509	Moderatorin: Also gute Ausbildung, okay. Glaubst du, dass sie leicht beleidigt und in ihrer Ehre auch verletzt sein kann?
510	B4 m 23: Ich glaub, dass sie das zu verhindern weiß, also dass ihre Ehre verletzt wird so in die Richtung.
511	Moderatorin: Also, dass sie so...
512	B4 m 23: ...so als würd sie den Namen vom Haus weitertragen und mit Ehre behandeln und so irgendwie.
513	Moderatorin: Mhm, okay. (zu B3 m 29) Was hast du notiert?
514	B3 m 29: Sie ist halt eher wirklich kühl, strategisch, wirklich sehr bestimmend und sie hat ein klares Ziel, sie weiß, was sie tut, ähm sie weiß, was sie will und sie weiß auch wahrscheinlich ziemlich sicher, was sie dafür tun muss, auch wenn es über zehn Ecken ist, sie wird echt ganze Armeen wahrscheinlich befehlen, dass das Ziel erreicht wird.
515	Moderatorin: Okay.
516	B2 w 24: Ich hab auch klug und gerissen, ruhig, weiß nicht, ob das noch wer hatte, weil sie auf mich...
517	Moderatorin: Okay, sehen das die anderen auch so? Ruhig?
518	B5 w 19: Ja, so in die Richtung.
519	B6 w 18: Überlegt.
520	Moderatorin: Ruhig und überlegt und besonnen oder nicht?
521	B4 m 23: Nicht aufbrausend, sondern eher überlegt.
522	B5 w 19: Eben so elegant eher, erhaben und deswegen halt auch eher ruhig.

523	Moderatorin: Okay. Sagt das auch der Blick aus für euch?
524	B2 w 24: Die Haltung find ich.
525	B1 m 32: Ich hab jetzt versucht, mir beides vorzustellen und jetzt nur rein vom Äußerlichen her könnt ich es weder so noch so sagen.
526	Moderatorin: Also du kannst es einfach nicht beurteilen?
527	B1 m 32: Sie könnte durchaus auch eine sein, die mal ordentlich rumflucht oder was, wobei halt das vielleicht eher ein Ausrutscher wär, aber kann durchaus auch laut sein, ja? Denk ich mir mal.
528	B2 w 24: Aber, wenn es ein Ausrutscher wär, dann wär sie eigentlich nicht so.
529	B1 m 32: Nein, das Fluchen an sich, man kann laut sein, ohne zu fluchen.
530	B2 w 24: Ja, eh.
531	B1 m 32: Aber sie kann natürlich eben genauso die erhabene Ruhe sein, die etwas leise sagt und weiß, dass es befolgt wird. Ich glaub, das kann man vom Aussehen her wenig sagen.
532	Moderatorin: Ja natürlich, das ist ja auch jetzt nur wirklich so...
533	B2 w 24: Ja, man kann alle Eigenschaften schwer...
534	Moderatorin: so ein Gedankenspiel, das wir jetzt versuchen da auf Eigenschaften zu schließen.
535	B2 w 24: Ich hab noch strategisch und eloquent, also als eines in einem geschrieben, weil ich mir schon vorstellen kann, dass sie gut reden kann und dass sie gut eben gebildet gesagt.
536	Moderatorin: Also, dass sich auch zu verhandeln weiß?
537	B2 w 24: Ja und das find ich passt auch, und das hab ich, genau.
538	B4 m 23: Bedacht, also dass sie nicht einfach so...
539	B2 w 24: Ja, genau so ruhig, genauso überlegt, wie du gesagt hast, ja.
540	B4 m 23: Bevor sie einmal anfängt zu schreien, eher zuerst denkt, wie mach ich das gscheiter, bevor ich den jetzt einfach niederplärr, so in die Richtung.
541	Moderatorin: Also das heißt zu den Aufgaben nochmal zurückkommend, eher so strategische, planerische, verteilende, auch delegierende Aufgaben? Korrigiert mich, wenn ihr das anders seht, ja.
542	B1 m 32: Ja, definitiv, delegierend.
543	B2 w 24: Muss nicht sein.
544	Moderatorin: Nicht? Okay.
545	B4 m 23: Na für mich irgendwie das Bild mit dem Schwert zeigt schon eher kämpferische Haltung und dass sie eben im Kampf auch nicht unerfahren ist, wirkt es halt irgendwie.

546	B2 w 24: Aber im Gegensatz zur anderen (L1, L2 und L3) kann ich mir vorstellen, dass sie zumindest in einem Team ab und zu kämpft. Also ob das jetzt mit ihr oder unter ihr kämpft, das kann ich mir nicht vorstellen, aber wenn sie delegiert, kann sie auf jeden Fall nicht alleine sein.
547	B1 m 32: Ja, wie gesagt, ich glaub nicht, dass die jemals kämpft, aber...
548	B2 w 24: ...oder halt arbeiten.
549	Moderatorin: Okay, na sehr spannend. Gut,...
550	B1 m 32: Also ich glaub eh, wie gesagt, delegiert ist glaub ich wirklich das perfekte Wort. Ich glaub eher, dass sie sagt, was zu tun ist und erwartet, dass es erfüllt wird und das ist eine alleinige Sache also.
551	Moderatorin: Was glaubt ihr, was kann sie nicht gut?
552	B1 m 32: Macht teilen. Deshalb glaub ich eben auch nicht, dass sie teamfähig ist. Ich glaub eher, dass sie da so...
553	B4 m 23: Niederlagen einstecken.
554	B6 w 18: Ja, ich glaub auch nicht, dass sie jetzt so ein unglaublich großen Freundeskreis hat oder so, sondern...
555	Moderatorin: Einzel-?
556	B6 w 18: Ja, auch einzeln halt den anderen Anweisungen geben, aber vielleicht ein paar sehr enge Freunde hat, aber jetzt nicht so jemand, der mit jedem jetzt so ultra gut ist.
557	B2 w 24: Ich glaub auch nicht, dass sie in einer großen Gruppe oder in einem engen Team spielt, aber ich kann mir schon vorstellen, dass sie sich für die Sachen, die nicht so laufen, einsetzt und kämpft. Das kann ich mir vorstellen, dass das die Aufgabe ist, dass irgendwas schiefgegangen ist und deshalb nimmt sie das jetzt mal selber in die Hand, weil die Delegierten das vielleicht nicht geschafft haben oder so, das kann ich mir vorstellen.
558	Moderatorin: Okay, ja, sehr spannend eure Ansichten und eines geht noch.
559	(Pause)
560	B2 w 24: (leise) Ich hab das Spiel nicht gespielt, aber kann sein, dass ich mal zugeschaut hab.
561	Moderatorin: Macht ja nichts, wenn du es ein Mal gesehen hast, alles gut.
562	(Pause)
563	B1 m 32: (leise) Also auf einer Skala von 1 bis 10, wie weiblich ist der? (lacht)
564	B7 m 33: Ja, genau.
565	(Lachen)
566	Moderatorin: Nein, wir drehen es um, oh Wunder, wir haben erkannt, es ist ein Mann scheinbar. (lacht) Nein, jetzt ist die Frage nämlich, wie männlich kommt euch dieser Charakter vor? Also Null ist überhaupt nicht männ-

	lich und Zehn ist super männlich.
567	(Pause)
568	Moderatorin: (zu B1 m 32) Du schwankst sehr, du kannst auch gern einfach dein, ich glaub nämlich der Rest hat schon was aufgeschrieben, vielleicht kannst du auch einfach deine Überlegungen gleich teilen und laut denken.
569	B1 m 32: Ja, ja, auf jeden Fall. Nein, ich hab jetzt grad wirklich überlegt.
570	B4 m 23: Wart.
571	B2 w 24: Nein, ich hab, passt schon...
572	B1 m 32: Ah so, Entschuldigung.
573	B2 w 24: Nein, sag mal...
574	B1 m 32: Sonst beeinfluss ich dich.
575	Moderatorin: (zu B2 w 24) Ja, also du kannst auch laut denken, es ist auch schön, wenn du es einfach...
576	B2 w 24: Ich schwanke eh zwischen 9 und 10.
577	B1 m 32: Ja, ich hab nämlich jetzt wirklich überlegt, für mich sind Absolutismen sehr schwierig, für mich persönlich, ja? Und jetzt hab ich wirklich überlegt, okay, wie würd ich jetzt diesen Charakter noch verändern, um ihm eine 10 zu geben.
578	B4 m 23: Ja.
579	B1 m 32: Und das einzige, was mir einfallen würde, wäre ihn hässlicher zu machen.
580	(Lachen)
581	Moderatorin: Okay, er schaut...
582	B1 m 32: Nein, wirklich, wirklich!
583	B2 w 24: Ich wollt ihm auch keine...
584	B1 m 32: Und deshalb bin ich jetzt so nicht ganz sicher 9 und 10.
585	B4 m 23: Ja, ich habs genau gleich, es war genau der gleiche Punkt,...
586	B2 w 24: Ich wollt ihm auch keine 10 geben.
587	B4 m 23: ...wie kann ich ihm eine 10 geben, weil eigentlich wollt ich ihm eine 9 geben, hab mir dacht so, was ist an ihm nicht männlich und dann hab ich dacht so ja ist eigentlich eh...
588	B2 w 24: Entspricht allen Klischees.
589	B5 w 19: Ich find auch, er hat so ein reines, so ein liebes Bubi-Gesicht meiner Meinung nach, so wem das blonde...
590	B4 m 23: Ja, das...
591	B1 m 32: Das ist kein hässliches Gesicht.

592	Moderatorin: (zu B5 w 19) Was hast du aufgeschrieben für eine Zahl?
593	B5 w 19: Ich hab eine 9 und das ist eben nur dieser Punkt, dass er so freundlich und so ja kein Bart...
594	B2 w 24: Mehr Bart vielleicht.
595	B4 m 23: Irgendwie der Bart.
596	B2 w 24: (unverständlich) Haare.
597	B5 w 19: ...und so liebe Augen und blond und keine Ahnung, ich find, um wirklich diese männliche, also um eine 10 zu bekommen, sollte er vielleicht ein paar mehr Schrammen haben, eher einen böseren Blick und bisschen mehr Bart und nicht so lieblich so halt so, er schaut ziemlich freundlich aus.
598	B4 m 23: Ja, er schaut so aus wie der freundliche Nachbar, der grad Milch ausborgern kommt.
599	B5 w 19: Voll, voll, also der Körperbau und...
600	B6 w 18: Wie der perfekte Schwiegersohn.
601	B4 m 23: Ja. (lacht)
602	B5 w 19: ...auch die Waffe in der Hand macht ihn schon ziemlich männlich, man sieht auch eindeutig, dass es ein Mann ist, aber...
603	B4 m 23: Wenn du nur das Bild mit der Waffe herzeigt hättest, hätt ich ihm glaub ich ohne Zögern die 10 geben.
604	B5 w 19: Ja, ja.
605	Moderatorin: Aha, aber da (N2) schaut er euch dann zu schön aus? Zu attraktiv?
606	B5 w 19: Ja voll.
607	B4 m 23: Na zu freundlich irgendwie.
608	B5 w 19: Ja, voll freundlich, freundlich.
609	Moderatorin: Also Männlichkeit wird dann ein bisschen so mit Unfreundlichkeit ver-...?
610	B4 m 23: Na ja, er wirkt halt nicht so quasi wie so ein unter Anführungszeichen gesprochen jetzt ein Alpha-Männchen da auch dem Bild (N2). Also irgendwie so...
611	Moderatorin: So der chillige Kumpel?
612	B4 m 23: Er wirkt nicht so dominant und da (N2) ist eher halt eher so ja freundlich und...
613	Moderatorin: Okay, gibt es...
614	B1 m 32: Ich hätte eher ausgedrückt mit schön, was jetzt eben natürlich nichts Schlechtes ist, aber so richtig männlich wäre er gewesen, wenn er halt auch nicht wirklich modelmäßig schön gewesen wäre, ja? Deshalb dann eher so fast 9, eher 10, 9.

615	B4 m 23: Schon Richtung 10, aber doch noch irgendwie...so genau dazwischen.
616	B1 m 32: Genau, ja.
617	Moderatorin: Gibt es Werte unter 9?
618	B6 w 18: Ja.
619	Moderatorin: Ja, was hat dich...?
620	B6 w 18: Ich hab 7. Erstens wegen dem Gesicht und so und dass halt auch nicht wirklich Verletzungen oder so da sind, sondern dass es halt alles sehr rein ausschaut und ich fand auch bei diesem, bei diesem beim größeren Bild (N1)...
621	Moderatorin: Bei welchem jetzt?
622	B6 w 18: Bei dem wo er steht.
623	B4 m 23: Beim Ganzkörper.
624	B6 w 18: Er steht auch so, also so, ich weiß nicht... (lacht)
625	B4 m 23: Es wirkt halt eher so als würd er sich hinter der Mauer decken.
626	B6 w 18: Ja, genau, ich find das jetzt nicht so extrem männlich, sondern ich fand dieses Bild eigentlich enorm weiblich, weil auch, weil der so irgendwie so glatt auch ist und alles ist so...
627	(Lachen)
628	Moderatorin: Also würden dir auch Haare und Narben und sowas fehlen?
629	B6 w 18: Ja, genau.
630	B4 m 23: Ja, aber man sieht auch seine Brusthaare.
631	B2 w 24: Ja, seine Brusthaare, hab ich auch geschaut vorher, sieht man.
632	B4 m 23: Ja, das ist (Pause) ja.
633	Moderatorin: Okay.
634	B4 m 23: Ja, das hat mich dann wieder von diesem Modeltypen weg gebracht, weil ich mein, wenn er ein Model wär, dann wäre er überall pipi-glattrasiert und...
635	B6 w 18: Also ich find auf dem Bild, wo er steht (N1) schaut er sehr aus, wie so ein Mod-, wie so ein Male-Model einfach.
636	Moderatorin: Okay. (zu B7 m 33) du hast noch 10 geschrieben, was hat dich da...?
637	B7 m 33: Ich hab 10, ja.
638	Moderatorin: Was hast du da für Überlegungen gehabt.
639	B7 m 33: Ich find auch unverletzte Männer männlich (lacht), na ich weiß nicht, also ich hab natürlich, wenn er einen Bart hätte noch, dann wäre es vielleicht noch maskuliner, aber ich wüsste nicht, was man noch mehr ma-

	chen soll, damit jemand ein Mann ist, also als Mann erkennbar ist.
640	(Zustimmung)
641	B4 m 23: Vor allem auch da komplett durchtrainiert und man sieht die Muskeln und alles, es ist halt schon....
642	B7 m 33: Genau, ja und möglicherweise mach ich bei einem Mann, bei Männern auch weniger Unterschiede als bei Frauen, ja?
643	Moderatorin: Wie meinst du das jetzt?
644	B7 m 33: Na ja, in der Einstufung, was find ich weiblich, was find ich möglicherweise schön oder sexy und bei einem Mann denk ich mir, okay, der ist durchtrainiert, der ja...
645	Moderatorin: ist ein Mann, passt?
646	B7 m 33: Ja, ist ein Mann. (lacht) Vielleicht, ja.
647	Moderatorin: Okay, also man ist da bisschen vielfältiger in der Abstufung bei den Frauen als bei den Männern?
648	B7 m 33: Könnte ich mir jetzt vorstellen, weil ich hab ihn mir angeschaut und hab mir gedacht: na 10.
649	Moderatorin: 10, aha okay.
650	B4 m 23: Ich tu mir halt auch generell schwer bei Männern bewerten bei irgendwas.
651	B1 m 32: Ja, glaubst du, dass das Bewerten anders ist als für eine Frau? Weil das interessiert mich jetzt, ist das jetzt eine geschlechterabhängige Rolle oder nicht?
652	B2 w 24: Ich fand das schwer, ihn zu bewerten, aber eher, weil ich genauso wie bei ihr (E1 und E2) zwischen zwei geschwankt bin.
653	Moderatorin: Okay, also es ging jetzt nicht darum, also dir sind jetzt nicht die Männer per se schwerer gefallen als die Frauen?
654	B2 w 24: Mir ist es gleich schwergefallen, mir sind eher die einzelnen Personen schwerer oder leichter gefallen.
655	Moderatorin: Mhm, gibt es bei anderen da irgendwie eine geschlechts-...?
656	B4 m 23: Ich hab mir eigentlich bei jedem (Pause) ja, ich mein, ich wüsst nicht, wie ich den Mann, irgendwelche Punkte abziehen für Männlichkeit, das ist...(Pause)
657	Moderatorin: Okay, also du tust dir auch beim Frauen bewerten leichter?
658	(Lachen)
659	Moderatorin: Okay, das ist jetzt ein bisschen vielleicht.
660	B4 m 23: Na ja, es war halt einfach. Das waren halt zwei Beispiele, die man sehr gut vergleichen hat können, dann miteinander auch.
661	Moderatorin: Okay und so. Okay, dann zu den Aufgaben. Was glaubt ihr, was muss der in dem Spiel tun? Jetzt anhand der Bilder.

662	B4 m 23: Töten.
663	Moderatorin: Töten, mhm, seine einzige Aufgabe ist töten. Wen oder was tötet er?
664	B1 m 32: Alles.
665	Moderatorin: Ist er ein Guter? Ist er ein Böser?
666	B4 m 23: Er wirkt halt schon eher so wie ein Einzelgänger-Held, der irgendwie alles allein rettet oder...
667	B5 w 19: Ich hätte eher gesagt er ist so...
668	B1 m 32: Aber der schaut doch total freundlich aus, der hat sicher Freunde, der ist lustig, der hat einen Witz, ich bin mir sicher, der...sicher, er kann schießen, er kann töten, aber ich glaub eher, dass er so ein richtiger freundlicher Typ ist.
669	B6 w 18: Ja, ja.
670	B7 m 33: Ja, aber gerade...
671	B6 w 18: Mit so einem großen Freundeskreis und alle mögen ihn und so.
672	B7 m 33: Aber gerade deshalb wäre ein super charismatischer Bösewicht. Wenn der, wenn du den siehst, ja?
673	B1 m 32: Er ist so (unverständlich)
674	B4 m 23: Ja, eben genau, deshalb wär er ja ein guter Bösewicht, weil jeder so "na moi".
675	B2 w 24: Aber ich glaub...
676	B7 m 33: Nein, ich glaub auch nicht, dass er böse ist, aber ich sag nur er wäre, also wenn du den so siehst und auf einmal wird der böse, dann bist du total überrascht.
677	(Zustimmung)
678	B3 m 29: Dann wird aber sein Aussehen auch geändert, so wie er jetzt da rüberkommt, ist er freundlich, wenn er dann böse ist, dann kommt ein anderes Aussehen auch, dass er dann wieder böse ausschaut.
679	B7 m 33: Ja, total.
680	B4 m 23: Der Kischeebösewicht...
681	Moderatorin: Okay, also er...
682	B4 m 23: ...mit so einer Narbe quer übers Aug', der kann nur böse sein.
683	B6 w 18: (lacht)
684	B7 m 33: Genau, genau.
685	B6 w 18: So übers Auge.
686	B4 m 23: Ja, ja, genau, weiße Katze...

687	(Lachen)
688	Moderatorin: Also er ist so der "good guy", aber er ist trotzdem dabei, irgendwie zu kämpfen? Also er rettet...
689	B7 m 33: Ja.
690	B5 w 19: Aber ich hätt ihn jetzt...
691	B6 w 18: Ja, so in der Art, so seine Geliebte oder so.
692	B4 m 23: Ja, genau, dass er, so er er sucht seine Freunde.
693	B2 w 24: Ich hätte mir auch gedacht, vielleicht kämpft er auch nicht gegen Menschen, sondern eher gegen irgendwelche Untoten oder Zombies oder gegen Viecher oder gegen (Pause) Zeug.
694	B1 m 32: Vielleicht ist er ein Umweltterrorist. Er hat so einen Hippie-Hang.
695	B4 m 23: (lacht)
696	(Lachen)
697	B5 w 19: Ja, ich finde er sieht irgendwie aus wie so ein Naturbursche, wie so ein Naturbursche vom Land, so keine Ahnung durchtrainiert und gut mit den Händen und so, aber ich hätte ihn halt eher so als, dass er quasi noch jemanden über ihm hat, der ihm Befehle gibt, also ich hätte mir jetzt nicht erwartet, der von selber: oh, ich muss jetzt die Welt retten, sondern dass er quasi eher die Aufgabe bekommt, das zu tun und das dann...
698	B4 m 23: Also nicht aus Eigenantrieb?
699	B5 w 19: Nein, also er sieht für mich nicht aus wie eine Führungsperson.
700	B7 m 33: Bei mir war es genau umgekehrt, dass ich gesagt hätte, der hat keine Führungsperson, sondern der macht das von sich aus.
701	B4 m 23: Ja, genau. Schaut halt irgendwie so aus, weil er irgendwie da die Waffe hat und so einen Holster und dann die Taschenlampe am Gürtel.
702	B7 m 33: Also da ist irgendwas...
703	B4 m 23: Schon taktisch, aber halt nicht irgendwie mit einer Organisation, weil er irgendwie...
704	B7 m 33: Ja, ja, genau. Also ich glaub, der ist irgendwo reingestoßen worden, es ist irgendwas passiert und deshalb wehrt er sich jetzt.
705	B6 w 18: So ein Überlebender so.
706	B4 m 23: Vor allem es wirkt auch auf dem Foto (N2) als wäre er auf einer Insel und würd dort jetzt oder in irgendeinem schönen Gebiet oder irgendeiner alten Ruine wo er irgendwie irgendwelche Gegner bekämpft und...
707	B1 m 32: Also er ist schon selbstständig, aber er macht es auch eigentlich, weil er irgendwie reingeraten ist.
708	B4 m 23: Irgendeinen Antrieb hat er.

709	Moderatorin: Machen wir das mit den Eigenschaften wieder.
710	B4 m 23: Seine Freunde (unverständlich) und er...
711	B2 w 24: Aufschreiben?
712	B7 m 33: Also die drei meinst jetzt?
713	B4 m 23: ...das wirkt halt irgendwie so: Schatz, ich komm dich retten.
714	Moderatorin: Okay, also Rettung der Geliebten. Schreibt ihr mir noch wieder drei Eigenschaften auf, die ihr ihm zuordnen würdet und dann reden wir noch ganz kurz über die.
715	(Pause)
716	Moderatorin: Fertig? Okay. (zu B7 m 33) Fangen wir bei dir an, vielleicht gleich, was hast du für Eigenschaften aufgeschrieben? Ihr könnt natürlich gern wieder alle kommentieren.
717	B7 m 33: Also ich hab lustig, hilfsbereit und brutal.
718	Moderatorin: Okay.
719	B7 m 33: Weil, ich kenn das Spiel zwar nicht, also ich habs nicht gespielt, aber ich könnt mir vorstellen, wenn ich mir die Bilder so anschau, dass das wieder so ist wie bei Far Cry oder bei Just Cause, dass einfach einer, dass eine Armee oder eine Organisation oder so ein Territorium terrorisiert und er ist da mitten drin und sagt, so jetzt befrei ich die Gegend ganz alleine.
720	B4 m 23: Ja, ja voll.
721	B7 m 33: Und er ist aber trotzdem eben ein Lustiger und eben Hilfsbereiter der Bevölkerung gegenüber und dann auch brutal gegenüber seinen Gegnern.
722	B6 w 18: Also dieses hilfsbereit das hab ich auch, so dass er sich wirklich für was einsetzt. Ich hab aber auch dumm, also er kommt...
723	(Lachen)
724	B6 w 18: Er kommt mir ein bisschen dämlich vor, weil ich mein, natürlich er ist stark und er kann kämpfen und so, aber ich glaub nicht, dass er jetzt so die Strategie hat.
725	B4 m 23: Die taktische...ja.
726	B6 w 18: sondern, dass er einfach drauf los ballert mal und mal schauen, was rauskommt so.
727	B5 w 19: Da bin ich voll dabei, also ich seh, ich würd mir auch eben, hab mir auch vorgestellt so was in die Richtung Far Cry oder so, dass er da irgendwie zufällig rein ist, aber jetzt nicht so, dass er sich was wirklich ausgedacht hat, sondern es sagt ihm irgendjemand über sein Headset: "Hey, mach das und das, töte den" und er rennt halt in und tut das so auf die Art, halt jetzt nicht sehr viel Denken dahinter, so hätte ich das auch beurteilt. Ich hab eben auch noch „charismatisch“, „hilfsbereit“ und „freundlich“. Eher so der Good-Guy, der die Situation entschärft.

728	B2 w 24: Charismatisch hab ich auch.
729	Moderatorin: Charismatisch und?
730	B2 w 24: Freundlich und offen.
731	(Zustimmung)
732	B1 m 32: Freundlich hab ich auch geschrieben, ich hab das halt witzig genannt, aber...und locker, das hab ich am Schluss, weil es das am besten erklärt, also er kommt mir so vor wie der total lockere Typ, aber brutal würd ich ihn überhaupt nicht sehen irgendwie.
733	Moderatorin: Okay, also auch die Waffe, die er in der Hand hat, macht ihn für dich jetzt nicht brutal wirkend?
734	B1 m 32: Nein, brutal ist eher ein ganzes Magazin in einen reinballern, aber nur weil du eine Waffe hast, bist du nicht brutal.
735	Moderatorin: Okay.
736	B4 m 23: Ja, stimmt du kannst mit der Waffe noch immer sorgsam umgehen.
737	B1 m 32: Nur ins Knie schießen. (lacht)
738	(Lachen)
739	B4 m 23: Wenn er die Axt dann so ausm Schädel rauszieht, das wär brutal.
740	Moderatorin: Häng das auch damit zusammen, dass ihr ihn nicht brutal seht, dass er eben so bisschen makellos dargestellt ist? Wenn er Schrammen hätte, wäre, würde er dann eher brutal wirken?
741	B4 m 23: Er würd aggressiver wirken, dieses bedrohlichere.
742	B6 w 18: Ja, ja.
743	B4 m 23: Also ich hab geschrieben selbstbewusst, zielstrebig, also dass er quasi, wie gesagt worden ist, eben eine Aufgabe kriegt und die nur noch macht und flink und agil würd ich ihn auch einschätzen.
744	Moderatorin: Okay. Zu (B3 m 29) Ich glaub, du warst noch nicht, mit den Eigenschaften.
745	B3 m 29: Es war wirklich alles da, also ich hab noch „Kollega“ hingeschrieben, halt so kumpelhaft, mutig und dass er sich dreckig macht, aber das haben wir jetzt alles im Grunde auch schon angesprochen.
746	Moderatorin: Also bei dir macht er sich schon dreckig auch, weil ich hab da vorher eher so dieses...
747	B3 m 29: Er ist dreckig da am Bild, also wortwörtlich.
748	Moderatorin: Okay und widerspricht jemand diesem dumm, was da vorher gefallen ist. Würd ihn jemand eher als intelligent ein oder als taktischer, berechnender?
749	B4 m 23: Ich würd ihn nicht als über-gescheit...

750	B7 m 33: Ja.
751	B4 m 23: Er wirkt nicht studiert oder irgendwie extrem gebildet, aber halt auch nicht, nicht debil also...
752	B3 m 29: Kurzsichtig, eher.
753	B4 m 23: ...also ja, durchschnittlich halt, nicht dumm, nicht gescheit.
754	B7 m 33: Ja, genau. Es wirkt so als hätte er irgendwie eine Surfschule in dem Gebiet. (lacht)
755	B1 m 32: Das find ich auch. Also er ist halt nicht gebildet, aber ich glaub er ist menschlich erfahren.
756	B4 m 23: Er ist bauernschlau.
757	(Zustimmung)
758	B1 m 32: Das kommt irgendwie so rüber.
759	B2 w 24: Dumm hätte ich auch nicht gesagt, aber ich hätte halt nicht an einen Taktiker gedacht wie bei den anderen.
760	(Zustimmung)
761	B4 m 23: Also er ist schon eher gröber, aber nicht.
762	B3 m 29: Ich find kurzsichtig, nicht über sein (unverständlich) hinaus, sondern wirklich nur auf den nächsten Punkt.
763	Moderatorin: Ist er risikofreudig dann?
764	B7 m 33: Ja.
765	B4 m 23: Ja, das.
766	B2 w 24: Kann sein.
767	B6 w 18: Aber das hab ich bei allen das Gefühl, dass sie schon ein Risiko eingehen.
768	B4 m 23: Er wirkt schon sehr selbstbewusst, also alles...Ja, für mich wirkt er halt sehr selbstbewusst und quasi er macht alles dafür, dass er seine Mission oder seinen Willen kriegt.
769	B1 m 32: Na, das find ich gar nicht, also Risiko würd ich gar nicht sagen. Ich mein, er wird sicher irgendwelche Risiken auch eingehen, aber ich bin mir sicher, er...
770	B4 m 23: Ja, ja nicht nur.
771	B1 m 32: ...würd nichts jetzt wirklich riskieren wollen. Also ich glaub er macht halt, was er machen muss, aber er wird das schon abwägen, ob er es machen soll oder wie er es machen soll, aber nicht jetzt so, dass er sagt ich mach einfach drauf los und scheiß drauf.
772	B4 m 23: Also Risikobereitschaft mein ich halt eben er macht halt diese Missionen und er macht das, was er tun will. Er hat halt seinen Antrieb und geht deshalb auch gewisse Risiken ein, aber er ist halt nicht so als würd er sich jetzt mit einem Auto in die feindliche Basis reinfahren und alles nie-

	dermetzeln versuchen. So ein Risiko nicht, aber es ist halt schon ein Risiko, wenn du halt allein gegen 20 kämpfst, Hausnummer jetzt, ja. Also so ein gewisses Risiko ist halt bei allem wahrscheinlich dabei, weil... (Pause)
773	Moderatorin: So dann, vielen Dank. Wir kommen schon zum letzten Block zu den abschließenden Fragen sozusagen. Von diesen ganzen Hauptcharakteren, die wir da jetzt haben. Welchen von denen würdet ihr am liebsten spielen und warum?
774	B6 w 18: Die erste (L1, L2 und L3), weil genau, weil es geht mir überhaupt nicht ums Aussehen, sondern darum, was was wir jetzt eigentlich über diese Person gesagt haben, sondern, zum Beispiel, dass sie eben sehr mutig haben wir sowas gesagt und dass sie ihre Gefühle halt, also dass sie nicht sehr gefühlsbezogen ist oder so, sondern dass sie halt auch klug ist und das umsetzen kann alles.
775	Moderatorin: Auch dass sie so eher taff wirkt und so?
776	B6 w 18: Genau, ja.
777	B1 m 32: Das zweite (E1 und E2) ist auch ein Hauptcharakter?
778	Moderatorin: Ja.
779	B1 m 32: Wirklich? Ah okay, ich hätte den voll nicht als Hauptcharakter eingeschätzt irgendwie.
780	B2 w 24: Ich find...
781	B1 m 32: Also sie.
782	Moderatorin: Es ist der Hauptcharakter von Dishonored 2 und du kannst auswählen, ob du den männlichen oder den weiblichen Hauptcharakter spielst. Also du musst dich am Anfang entscheiden, das nur so als Nebeninfo jetzt, aber ja.
783	B1 m 32: Ich würd, also für mich ist es richtig schwierig grad zu entscheiden zwischen der ersten (L1, L2 und L3) und dem dritten (N1 und N2), weil...
784	B4 m 23: Ja, bei mir auch. Also er wirkt halt beides (L1, L2 und L3 + N1 und N2) eher vom Spielstil her eher gleich...
785	B1 m 32: Das würd ich gar nicht sagen, ich würd eher aus unterschiedlichen Gründen, dieses Spiel spielen.
786	Moderatorin: Na sag du mal...oder ja...
787	B4 m 23: Na sie wirken halt beide (L1, L2 und L3 + N1 und N2) irgendwie auf mich als wären sie flink, agil, eher nicht voll in der Action, aber schon in der Action dabei, also eher...
788	Moderatorin: Du sprichst von 1 und 3 jetzt, oder?
789	B4 m 23: Von 1 und 3, ja, ja. Also eher auf schon ein bisschen Distanz, aber nicht komplett weg. Irgendwie so vom Spielstil her würd zu mir passen, also würds mir taugen.
790	Moderatorin: Okay, von dem, wie du halt glaubst, dass es...

791	B4 m 23: Von wie sie wirken, ja. Weil es halt eher beide mit Schusswaffen sind also eher so mittlere Distanz.
792	Moderatorin: Und wenn du dich jetzt entscheiden müsstest, sagen wir es wirkt für dich als wäre das Spiel jetzt relativ ähnlich vom Aufbau her und du hättest die Wahl ob du jetzt sie (L1, L2 und L3) spielst oder ihn (N1 und N2) in ein und demselben Spielsetting?
793	B4 m 23: (Pause) Eher den männlichen Charakter, da ich mich mit dem mehr identifizieren kann.
794	Moderatorin: Okay, weil es deinem eigenen Geschlecht entspricht.
795	B4 m 23: Ja, eh. Es ist halt, wenn ich irgendwie einen Charakter erstellen kann, schau ich halt eher schon, dass er eher mir in die Richtung ähnelt.
796	Moderatorin: Okay, wie sind da die anderen?
797	B1 m 32: Bei mir ist das ganz anders. Wenn das wirklich das gleiche Spiel wäre und ich hätte die Wahl zwischen ihr (L1, L2 und L3) und zwischen ihm (N1 und N2) würd ich sie (L1, L2 und L3) nehmen.
798	Moderatorin: Warum?
799	B1 m 32: Weil ich lieber was Schönes vor mir seh den ganzen Tag, als...Ich mein, er ist auch schön, aber... (lacht)
800	B4 m 23: Aber anziehender für dich ist halt sie.
801	Moderatorin: Okay, welchen Charakter würden die anderen jetzt so am allerliebsten jetzt spielen, wenn ich euch jetzt entscheiden lass.
802	B3 m 29: Das ist echt schwer zu entscheiden, weil es schauen beide Spiele aus als würden sie sich nicht allzu ernst nehmen.
803	Moderatorin: Welche beiden jetzt?
804	B3 m 29: Also 3 und 1.
805	Moderatorin: 3 und 1, also sie (E1 und E2) fällt komplett raus für dich. Die würdest du gar nicht nehmen?
806	B3 m 29: Na kommt aufs Spiel drauf an, das ist es ja. Hat das Spiel eher einen dunklen Ton, oder einen ernsten Ton, die Spiele sind ja auch cool, dann passt eher die mittlere (E1 und E2), aber sollte es eher einen spaßigen Ton haben und sich selber nicht ernst nehmen, dann eher eins (L1, L2 und L3) und 3 (N1 und N2). Das kommt echt aufs komplette Setting drauf an.
807	B4 m 23: Das ist halt eben schwer zu entscheiden, wenn man nur die Charaktere sieht.
808	Moderatorin: (zu B3 m 29) Wie ist das bei dir mit dem Geschlecht? Also würdest du eher jetzt, bist du auch der Meinung, okay, da schau ich lieber den ganzen Tag was Schönes an und wähl deshalb die Frau oder bist du eher der Meinung, zu sagen, das ist mein eigenes Geschlecht, ich bin männlich, deshalb nehm ich den männlichen Charakter.
809	B3 m 29: Erste Person oder dritte Person?

810	Moderatorin: Ja, eben genau, erste oder dritte.
811	B4 m 23: Allgemein.
812	B7 m 33: Na, na er meint...
813	B1 m 32: First-Person-...
814	B4 m 23: Ah so, Egoperspektive oder so...
815	B7 m 33: ...ob du die Frau siehst im Spiel.
816	Moderatorin: Ah so, okay, so meinst du ob du First Person oder...
817	B3 m 29: Ja.
818	Moderatorin: Na ja, das ist jetzt...das kommt drauf an, ich mein ja.
819	B7 m 33: Na ja, Third Person oder, weil sonst macht es keinen Unterschied.
820	Moderatorin: Ja, gehen wir von Third Person aus.
821	B5 w 19: Du kannst beides machen.
822	Moderatorin: (zu B3 m 29) Erklär mir, wie du es so oder so machen würdest. Genau, sagen wir du kannst switchen.
823	B3 m 29: Okay, erste Person wäre es mir egal, du siehst eh meistens die Hände und dann die Cut-Szene und wenn sie (L1, L2 und L3) dann besser in die Cut-Scenes reinpasst in die ganze Story, dann halt sie, wenn es wirklich komplett egal ist, mir ist es ehrlich gesagt komplett egal. Dritte Person würd ich echt eher den Hawara nehmen, weil ich selber auch einer bin.
824	Moderatorin: Okay, mhm, cool.
825	B4 m 23: Also es ist, irgendwie identifiziert man sich auch mit dem Charakter.
826	B7 m 33: Genau, ja.
827	B4 m 23: Für mich hilft das halt einfach mit (Pause) mein, nicht, dass ich keine Frauen spielen will, aber es ist halt einfach ja...
828	B7 m 33: Bei mir ist auch so. Na, ich glaub du (B4 m 23) hast es gesagt, man versucht halt, sich mit dem Charakter zu identifizieren und auch wirklich. Also ich mag auch zum Beispiel...Person 1 (L1, L2 und L3) würd für mich komplett ausfallen, weil ich dieses übernatürliche und so weiter nicht mag. Okay, also ich mag nicht als Elf spielen oder auch grundsätzlich, gefällt mir das nicht so gut und mit dem, mit Person Nummer 3 (N1 und N2) könnt ich mich einfach am meisten identifizieren von den dreien, mir würde aber Person 2 (E1 und E2) auch interessieren, weil sie einfach so interessant aussieht, weil ich mich da einfach frage, was steckt dahinter.
829	Moderatorin: Ja, ja, was steckt dahinter so.
830	B5 w 19: Ja, also ich würd die erste Person (L1, L2 und L3) glaub ich aussuchen, weil für mich wärs schon mal, dass ich eigentlich eine Frau spielen will in dem Spiel und sie (E1 und E2) wirkt für mich einfach ein

	bisschen langweilig. Es sieht für mich aus als wär bei ihr (L1, L2 und L3) bisschen mehr...
831	B4 m 23: Action.
832	B5 w 19: ...Action und mehr crazy Stories dabei, mehr ein bisschen...
833	B4 m 23: Abenteuer.
834	B5 w 19: Abenteuer und bei ihr (E1 und E2) sieht alles eher ein bisschen streng und ernst und nicht so viel, alles sehr ordentlich.
835	B4 m 23: Konservativ halt.
836	B5 w 19: ...und konservativ und das ist bei ihr (L1, L2 und L3) halt die Party abgeht und bisschen mehr...
837	Moderatorin: Ja, also bisschen verrückter und abenteuerlustig.
838	B5 w 19: Ja, genau.
839	B2 w 24: Die erste würdest du nehmen?
840	B5 w 19: Ja. Auch die Leute, die sie trifft so bei ihr (E1 und E2) stell ich mir vor, dass es mehr Leute sind, die auch ordentlicher und ja...
841	B4 m 23: Gehobenerer Kreis ist.
842	B5 w 19: Genau und bei ihr (L1, L2 und L3) stell ich mir halt irgendwelche, irgendwelche keine Ahnung, ja so...
843	B2 w 24: Ich würd die zweite nehmen glaub ich, ich glaub ich bin jetzt die einzige...(lacht)
844	Moderatorin: Ja, macht ja nichts.
845	B2 w 24: Aber, wenn ich mir jetzt so (unverständlich) hätte ich sie (E1 und E2) genommen, aber ich glaube das liegt vielleicht auch daran, dass ich prinzipiell lieber Roleplay-Games oder Storymode-Games spiele als Actionshooter und ich die beiden (L1, L2 und L3 + N1 und N2) halt mehr in Actionshooter reingeben würd und bei dem halt ein bisschen mehr diese Story-Episoden oder genau...
846	B4 m 23: Ja, genau, das ist es, jetzt wo du es sagst.
847	B2 w 24: Und also ich, es ist halt für mich schwierig, ich hab halt auch Spiele, wo ich mehrere wo ich mehrere Charaktere erstellen kann und da mach ich halt immer einen, der mir identifiziert, wo ich weiß, dass ich eine Frau mach oder eine weibliche Figur und dann mach ich aber gern auch noch ein paar konträre und schon auch gern andere, das heißt, ja...
848	Moderatorin: Die dann so komplett anders sind?
849	B2 w 24: Ja, ja. Also, wenn ich nur nach der Figur geh, würd ich wahrscheinlich trotzdem eine Frau wählen, was spannend ist, weil mein Freund fast nur Frauen spielt und das irritiert mich dann immer, weil er fast <u>nie</u> Männer spielt und wenn wir dann online zusammen spielen, ja...
850	Moderatorin: Ja, ja, ja, okay. Ja, sehr interessant, das ist.
851	B1 m 32: Das mit dem Identifizieren ist für mich überhaupt kein Problem.

852	B2 w 24: Na, kommt eben aufs Spiel drauf an, ja also ich spiel schon auch gern Männer immer wieder auch, aber wenn es wirklich so ein ganz langer Story-Mode ist, dann ist es mir manchmal schon lieber, wenn ich eine Frau spiel, die da reinpasst.
853	B4 m 23: Aber so wie sie (B2 w 24) es eigentlich gesagt hat, es ist eigentlich eher vom Spielstil her. Ich hab mir auch, das fällt mir jetzt eigentlich erst auf, wie sie es gesagt hat. Es wird halt vom, vom...
854	Moderatorin: Aber ihr schließt ja auch auf das eigentlich nur, also...
855	B4 m 23: Ja, ich seh den Charakter und denk mir: Okay, das sind zwei Shooter (L1, L2 und L3 + N1 und N2) und das ist halt eher so strategisches Role Play, das spiel ich halt nicht so gern, ist halt nicht so mein Genre und deshalb hab ich mir eigentlich nur die zwei Charaktere (L1, L2 und L3 + N1 und N2) zur Auswahl genommen.
856	B1 m 32: Das zweite ist das Uncharted oder was?
857	Moderatorin: Das ist Dishonored 2.
858	B1 m 32: Dishonored, aha okay. Aber er (N1 und N2) ist von Uncharted?
859	Moderatorin: Ja.
860	B1 m 32: Aha, okay.
861	B2 w 24: Aber vom Identifizieren her find ich es jetzt schwer, weil ich hätte natürlich eher die beiden Frauen, aber ich bin sicher nicht, ich würd mich nicht da (L1, L2 und L3) einordnen, weil du (B5 w 19) gesagt hast es wär ein bisschen zu bitchy, weil das ist halt...
862	B4 m 23: (unverständlich)
863	B1 m 32: Ich glaub nämlich Dishonored ist eigentlich sogar das blutigste von den drei Spielen.
864	B2 w 24: Trotzdem spricht mich sie am meisten an, also wenn ich jetzt auch so.
865	B1 m 32: Das brutalste.
866	B2 w 24: Brutal ist aber nicht schlimm, weil es eine Story hat.
867	B1 m 32: Na, ich glaub das ist wirklich heftig.
868	Moderatorin: Abschließende Frage... (zu B1 m 32 und B2 w 24) Dazu könnt ihr euch später austauschen. ...findet ihr, dass diese Charaktere, und ich mein jetzt sowohl den männlichen als auch die beiden weiblichen, irgendwie unrealistisch, idealisiert, sexualisiert dargestellt werden? Wenn ja, inwiefern?
869	B4 m 23: Na ja, eins (L1, L2 und L3) und drei (N1 und N2) auf jeden Fall.
870	B7 m 33: Charakter eins (L1, L2 und L3) ganz extrem.
871	B4 m 23: Die sind auf jeden Fall schon sexualisiert, das ist schon sehr mit den männlichen Reizen gespielt auch mit dem Hemd natürlich, was er

	natürlich sehr weit aufgeknöpft hat und seine Brusthaare rausschauen lasst.
872	B7 m 33: Mit dem Unterschied, dass Soldaten oft wirklich so (E1 und E2) ausschauen und so (L1, L2 und L3) schaut keine Soldatin aus.
873	B4 m 23: Na, das auf jeden Fall, das (L1, L2 und L3) ist halt wirklich, das ist rein sexualisiert.
874	B1 m 32: Die erste (L1, L2 und L3) schaut halt unrealistisch aus.
875	(Zustimmung)
876	B1 m 32: Also so würd niemand wirklich ausschauen, wobei das kann ja vom Setting her wieder einfach auch so sein, das ist schon klar, ja. Aber ich find er (N1 und N2) schaut absolut realistisch und glaubwürdig aus, es ist halt ein schöner Mann, ja, aber, absolut möglich.
877	B4 m 23: Es ist halt schon auch wieder sehr...
878	B6 w 18: Die Nase ist halt sehr, auch seine Haut...Es ist ein Ausnahme-Mann. Nicht jeder Mann, der einem über die Straße rennt, schaut so aus.
879	B4 m 23: Ja.
880	Moderatorin: Also das ist dieses idealisiert wieder bisschen.
881	B4 m 23: Ja, es ist halt schon wieder das, man nimmt die schönsten Sachen von allen.
882	B1 m 32: Also idealistisch auf jeden Fall, ja aber das sind sie ja glaub ich, wahrscheinlich alle drei.
883	B4 m 23: Das ist aber generell in Videospielen.
884	B1 m 32: Ja, sicher du wirst ja nicht irgendeinen Schirichen nehmen.
885	B7 m 33: Klar.
886	Moderatorin: Haltet ihr das für problematisch, dass...
887	B4 m 23: Na ja, Overwatch, Roadhog, in Overwatch, das Schwein.
888	B6 w 18: (lacht)
889	Moderatorin: Haltet ihr das für problematisch, dass Charaktere in digitalen Spielen immer wieder mal so idealisiert oder sexualisiert dargestellt werden oder gehört das dazu?
890	B1 m 32: Wenn es bei Spielen ein Problem wäre, dann wäre es bei Werbung und Fernsehen genau das gleiche Problem, nachdem wir in einer Gesellschaft leben, wo das einfach schon so ist und nicht mehr änderbar ist, warum sollten Spiele anders sein?
891	B4 m 23: Es sollten halt einfach, ich mein, ich weiß jetzt nicht, ob man da irgendwelche anderen Charaktere auswählen kann, man sollte halt einfach eine Wahl haben, man sollt bei einem machen, ja passt, du kannst dir entweder den Charakter komplett selber zamstellen, wo du dann sagst, passt ja, der schaut so aus wie ich will und dann kannst du es dir noch immer so sexualisieren wie du willst oder du hast halt keine Ahnung, zwei Mannderl, zwei Weiberl und dann kannst es dir aussuchen, was du spielen

	willst.
892	Moderatorin: Okay, wie sehen die anderen das?
893	B3 m 29: Es ist ein Spiel. Es kann ja genauso sein, dass bei ihr (L1, L2 und L3) zum Beispiel die Männer übercharakterisiert sind, dass die so ultimativ fette Schultern haben und vielleicht drei Meter hoch sind oder irgendwie so etwas, das ist echt nur ein Spiel, das sollt man gar nicht so mit der Wirklichkeit vergleichen.
894	B4 m 23: Genau. Es ist halt einfach.
895	B7 m 33: Vor allem, weil ja ähm viele dieser Spiele eh erst ab 18 sind, ja? Ist das...
896	B2 w 24: Und das rechtfertigt die Sexualisierung?
897	B7 m 33: Na ja...
898	B2 w 24: Tschuldigung, aber...
899	B7 m 33: Na, weil natürlich Kinder anders darauf reagieren, auf einen Charakter mit...
900	B2 w 24: Aber das ist ja noch schlimmer...
901	B7 m 33: Auf einen Soldaten mit solchen Brüsten.
902	B2 w 24: Ist ja noch schlimmer, wenn alle Erwachsenen sagen: Gut, dann schauen die Frauen so aus, als bei Kindern, die reagieren wenigstens drauf, oder?
903	B6 w 18: Ja.
904	B7 m 33: Ich glaub nicht, dass ein Kind reagiert, also halt reagiert in dem Sinn, dass es sagt: "So schaut aber keine Frau aus" ja? Aber ein 18-Jähriger kann dann schon eher sagen: Okay, das ist halt ein Spiel. Verstehst? So mein ich.
905	B3 m 29: Ein Kind kann das auch sagen.
906	B1 m 32: Ich glaub nicht, dass sich, egal in welchem Alter sich wirklich mit sowas auseinander setzen,...
907	B7 m 33: Na des eh ned.
908	B1 m 32: ...wenn du die fragen würdest, dann ja, aber von selbst kommt da keiner, aber das ist genau, wie gesagt, das gleiche bei der Werbung oder im Film und generell Medien. Um zum Spiel zurück zu kommen, ich seh kein Problem damit. Ich persönlich spiel lieber ein Spiel, das halt einfach idealisiert ist und schön ist, außer der Charakter verlangt das vielleicht,...
909	Moderatorin: Also du hast da ein bisschen einen ästhetischen Anspruch, dass es halt schön aussieht, weil du schaust es ja den ganzen Tag an?
910	B1 m 32: Ja, das ist so, es ist Kunst. Computerspiele sind doch eine Kunst auf eine gewisse Art und Weise.
911	B6 w 18: Ich find auch dieses Alter das rechtfertigt das überhaupt nicht. Vor allem Spiele, die ab 18 sind, werden von Leuten gespielt, die sind 12

	zeitweise...
912	(Zustimmung)
913	B6 w 18: ...deshalb ist es.
914	B1 m 32: Gibt es das in Österreich überhaupt?
915	B5 w 19: Ja, gibt es, sicher.
916	B2 w 24: Ja, ja.
917	B1 m 32: Wirklich?
918	B7 m 33: Sicher.
919	B4 m 23: Steht ja auch immer FSK oben.
920	Moderatorin: Ja, gibt es, aber das ist ein anderes Thema.
921	B1 m 32: Ja, nur weil es draufsteht, das heißt noch lang nix.
922	B4 m 23: Eh nicht, aber ich hab nur zum Beispiel damals beim Libro...
923	Moderatorin: Können wir das später klären die Altersbegrenzungsfrage, wir sind beim Thema noch...
924	B4 m 23: Nein, aber was ich sagen wollt, ist einfach, dieses man sollte einfach Spiel und Realität trennen und also ja...
925	Moderatorin: Aber glaubst du, man kann das trennen?
926	B4 m 23: Ich trenn das.
927	B3 m 29: (unverständlich)
928	Moderatorin: (zu B3 m 29) Was hast du gesagt, Entschuldigung?
929	B3 m 29: Die meisten Leute tun es trennen, weil sonst würd es viel mehr Probleme geben.
930	B4 m 23: Sonst würd ja jeder, der ein Ego-Shooter spielt, Amok rennen also, das ist hart gesagt jetzt, aber...
931	Moderatorin: Okay, das ist wieder nochmal andere Thematik, nochmal anderes Thema.
932	B4 m 23: ...Aber das ist halt, man muss halt einfach so, ja jetzt schalt ich die Playstation, ich denk nicht nach, dass ich jetzt keinen, ich mach mir keine Gedanken darüber, wenn jetzt ein Charakter so (N1 und N2) ausschaut oder so (L1, L2 und L3) ausschaut, dass das jetzt oh mein Gott, das ist jetzt übersexualisiert oder so.
933	B2 w 24: Ich finds übrigens beides: problematisch und es gehört dazu, nachdem jetzt nur die Männer dazu was gesagt haben...
934	Moderatorin: Ja, bitte.
935	B2 w 24: aber weil ich find, ja, es ist in der Werbung so und es ist überall so und ich hätt auch gern was Schönes zum Anschauen, ich will auch dass die Grafik gut ist, ich will auch, dass die Welt schön designt ist, ich möcht auch, dass das stimmig ist, ich möcht, dass es zusammenpasst,

	<u>aber</u> ich sehs schon auch problematisch, das immer überall so zu machen, weil das ist die Erwartung und ich glaube nicht, dass wir einen anders geformten Mann auch zum Beispiel nicht schön fänden, wenn das nicht überall Thema wäre. Also ja, ich möchte, dass mein Spiel mich anspricht und ästhetisch ist, aber ich glaub es ist halt allgemein ein bisschen problematisch, wenn das alles immer so sexualisiert wird. Ist meine Meinung.
936	B1 m 32: Aber es hat sich ja auch schon sehr gewandelt. Wenn du dir überlegst eben vorher war als Beispiel Lara Croft, ja? Die war extremst überproportioniert und überzeichnet auch und sowas gibts heute auch fast nicht mehr...
937	B2 w 24: Na ja, gibts schon noch, aber...
938	Moderatorin: Da setzt meine nächste Frage auch an: Glaubt ihr, dass diese sexualisierenden Darstellungen und diese überzeichneten Darstellungen, wenn wir jetzt sagen, dass ist irgendwie problematisch, glaubt ihr, wenn man die Hauptcharaktere ein bisschen geschlechtsneutraler darstellen würde, dass das dadurch aufgelöst werden könnte. Wie, was würdet ihr davon halten, wenn da eher jetzt solche Charaktere (E1 und E2) vorkämen, die bisschen weniger diese typisch männlichen, typisch weiblichen Merkmale hätten.
939	B4 m 23: Das ändert ja nichts am Spiel.
940	B1 m 32: Ich glaub nicht, dass das funktioniert.
941	B5 w 19: Ich find einfach, dass...
942	B4 m 23: Ich glaub das ändert einfach nichts am Spiel, wenn das Spiel gut ist, wird es trotzdem gespielt werden.
943	B1 m 32: Nein, das glaub ich nicht.
944	B5 w 19: Ich find einfach, dass die, die sich das ausgedacht haben, hinter dem Charakter sich was vorgestellt haben. Also die haben sich gedacht: "Okay, da ist jetzt ein Charakter, ich will dass der so und so ist" und einfach dadurch, dass wenn du das dann spielst, dass du das wirklich erkennst, dass das einfach sehr übertrieben ist, weil teilweise merkst du nicht viel von dem, was die Leute reden oder es wird nicht so viel geredet, dann ist es für mich einfach nur, damit es einfach eindeutiger ist, wie der Charakter das,...also dass das halt gescheit, so wie es sich die Person vorgestellt hat, dass es auch so wahrgenommen wird und von da her find ich das eigentlich...ja, es ist für mich einfach nur eine Art auszudrücken, was sich der, der es gemacht hat, eben gedacht hat.
945	B7 m 33: Ja, wobei man da dazu sagen muss, da ist natürlich viel Marktforschung auch dabei. Also die designen halt 20 Charaktere und schauen dann, was das Publikum möchte.
946	B5 w 19: Ja.
947	B1 m 32: Das kommt immer darauf an, was für ein Spiel und welcher Anbieter das ist.
948	B7 m 33: Natürlich, na klar, aber bei solchen Blockbuster-Spielen...
949	B1 m 32: Mach ich wirklich nur das Spiel und bau ich das Spiel wirklich nur genauso, wie ich die Zielgruppe hab oder - und es gibt genug Spiele

	und Entwickler, die halt einfach ihre Vision haben, ihre Story und halt einfach ihren Charakter und das dann auch so machen und aus.
950	B7 m 33: Ja, sicher.
951	Moderatorin: Durchziehen. (zu B1 m 32) Okay und deine Meinung dazu war aber glaub ich anders?
952	B1 m 32: Ja. Ich glaube, dass und das geht halt sehr in das ganze Gleichberechtigung und Geschlechterrollen rein, ja? Wir leben in einer Gesellschaft mit Geschlechterrollen, ja, es ändert sich langsam, ja? Aufgrund von Gleichberechtigung, das ist klar, ja. Aber wenn du jetzt Spiele zum Beispiel zwingen oder von mir aus auch freiwillig eher auf geschlechterneutral machen würdest, dann würde das einfach auch schlechter ankommen, glaub ich.
953	B2 w 24: Ich glaub nicht, dass du es geschlechterneutral machen musst, aber eben zum Beispiel, verbessern...also kennst du "Life is Strange"?
954	B1 m 32: Nein.
955	B6 w 18: Ja.
956	B5 w 19: Ah so, ja.
957	B2 w 24: Ich mein, die sind jetzt auch nicht typisch sexualisiert ja und oder nicht so stark, das weiß ich nicht, also du könntest schon Charaktere machen, die einfach Erkennungsmerkmale haben oder irgendwie herausstechen oder irgendwas haben und nicht so aussehen wie sie (L1, L2 und L3).
958	B6 w 18: Ja.
959	B2 w 24: Also könnte man machen. Ich glaube, dass das gut funktioniert.
960	B1 m 32: Es gibt auch, schau Geschlechterrollen muss ja nicht heißen, dass eine Frau die weibliche Geschlechterrolle hat. Es gibt auch Frauen, weibliche Charaktere, die sehr maskuline Fähigkeiten und Rollen haben, aber...
961	B2 w 24: Genau und ich glaub, das kann funktioniert.
962	B1 m 32: ...das ist dann offensichtlich, dass das eine Frau ist mit einer männlichen Geschlechterrolle.
963	B2 w 24: Eh und ich glaub,...
964	B1 m 32: Es gibt diese Geschlechterrollen und die kannst du halt nicht leugnen oder einfach weglassen.
965	B2 w 24: Eh nicht, eh nicht.
966	B5 w 19: Ja, aber wenn du jetzt...
967	B2 w 24: Aber du musst es nicht sexualisieren.
968	Moderatorin: Also du glaubst, das Spiel wäre nicht erfolgreich?
969	B3 m 29: Wieso müssen?

970	B1 m 32: Na ja, sexualisieren ist wieder eine andere Frage, das ist jetzt Geschlechterrollen hat jetzt nichts mit sexualisieren zu tun.
971	B2 w 24: Na weil er (B1 m 32) gemeint hat, er glaubt es verkauft sich oder es funktioniert nicht, wenn es nicht sexualisiert ist und ich hab...
972	B1 m 32: Nein, nein, nein, Moment, ich hab nie von Sexualisierung gesprochen, das sind zwei verschiedene Dinge. Geschlechterrollen und Sexualisierung sind zwei verschiedene Dinge.
973	B2 w 24: Das stimmt.
974	B5 w 19: Ich denk da jetzt einfach, wenn da jetzt jemand im Kopf hat, es soll jemand sein, der jemanden auch im Laufe des Spieles verführt oder et cetera, wie willst du das anders darstellen als so (L1, L2 und L3)?
975	B1 m 32: James Bond verführt auch.
976	B5 w 19: Ja gut, aber...
977	B4 m 23: Der hat auch immer einen Anzug an und schaut elegant aus. Und bei ihr (L1, L2 und L3) ist es halt eher, sie schaut halt eher nuttig aus und verführt halt so dann die Leute.
978	B3 m 29: Vielleicht haben sie das ja mit Absicht gemacht.
979	B4 m 23: Vielleicht ist es ja mit Absicht, weil das halt vom Spielstil dann zu ihr passen wird.
980	B7 m 33: Also ich fände als Spieler, wobei man sagen muss als über 30-jähriger Spieler und nicht als 14-Jähriger, es realistischer und besser, wenn eine Soldatin jetzt nicht mit so einem Dekolletee herumlaufen würde, auch weil es einfach realistischer ist.
981	B4 m 23: Ja, das stimmt.
982	B7 m 33: Also mich hat es zum Beispiel gestört bei Metal Gear Solid 5, da gibt es eine Scharfschützin, die hat fast nichts an und es hat überhaupt nichts mit der Handlung zu tun, aber sie erklären das dann damit, so nebenbei, ja das ist eine Außerirdische und die atmet über ihre Haut und wenn sie was anzieht, stirbt sie.
983	(Lachen)
984	B7 m 33: Komplett schwachsinnig und was stört mich dann.
985	B4 m 23: Und dass die dann nicht tarnt ist, ist wurscht.
986	B7 m 33: Ja, sowas stört mich dann als Spieler, als erwachsener Spieler, dass es so unrealistisch ist, weil eine Frau im Kampf sowas halt nie anziehen würde, ja.
987	B5 w 19: Es kommt halt auf jeden Fall auf ihre Rolle an, würd ich sagen, also...
988	Moderatorin: Ob es eben auch störend wär?
989	B5 w 19: Ja.
990	B4 m 23: Ja, wenn sie jetzt...

991	B5 w 19: Wenn sie (L1, L2 und L3) jetzt wirklich die ganze Zeit im Frontalkampf ist, dann würd ichs auch bescheuert finden, dass sie einfach nichts anhat.
992	B4 m 23: Aber, wenn sie (L1, L2 und L3) jetzt zum Beispiel Stealth spielen würd, würd ichs auch komplett unnötig finden, weil sie erstens einmal komplett weiße Haut hat, sich nicht tarnen kann und dann noch knallrote Haare dazu hat.
993	B1 m 32: Außer sie kann unsichtbar werden und dadurch stealthy sein.
994	Moderatorin: Also eigentlich ist sie unpassend angezogen, wenn wir sie jetzt in einen Kampf uns reindenken.
995	B5 w 19: Ja.
996	B1 m 32: Aber das mit passend ist jetzt wieder die Frage, ist es realistisch oder ist es ein Fantasy-Spiel, also dieses Sci-Fi, ja und ich mein Metal Gear ist jetzt vielleicht auch eher Gegenwart mehr oder weniger, oder?
997	B7 m 33: 80er-Jahre sogar.
998	B1 m 32: Wenn das jetzt, keine Ahnung, Mass Effect ist glaub ich, ja, da ist es ja ein ganz anderes Setting und da kann die ja, was weiß ich wie ausschauen und anhaben, was weiß ich was, du kannst es nicht wirklich beurteilen, ist das jetzt realistisch oder nicht, weil es ist halt einfach, es kommt halt aufs Setting, auf die Story auf alles an, ja.
999	Moderatorin: Gut, dann vielen, vielen Dank für eure sehr aktive Teilnahme. Ja, mir bleibt nur noch über euch zu sagen, herzlichen Dank nochmal. Ich hab jetzt abschließend noch einen kleinen Fragebogen vorbereitet, den ich euch noch bitten würde, auszufüllen. Der ist da mit einer Teilnehmernummer versehen, das heißt es wird auch wieder anonymisiert, das ist nur für mich zur Auswertung und ja, genau. Danke.

Anhang V: Qualitative Inhaltsanalyse der Gruppendiskussionen

Präskriptive Geschlechterstereotype (männlich)				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A3 m 25	A 126	Alle männlichen Hauptcharaktere in Action schauen irgendwie gleich aus.	Männliche Hauptcharaktere aus Actionspielen sehen ähnlich aus und weisen keine großen Unterschiede bzw. Vielfalt auf. Es bilden sich Klischeetypen, die man sich erwartet.	Darstellung allgemein: Erwartungshaltung an Klischeetypen: Männliche Hauptcharaktere aus Actionspielen wird Ähnlichkeit in ihrem Äußeren zugeschrieben. Dadurch sind diese nicht sehr vielfältig.
A3 m 25	A 1056	... weil beim Mann ist es so, da erwartet man diese Dinge.		
A3 m 25	A 1064	es gibt dann ein paar so Klischeetypen, aber grundsätzlich hast du einen festen Kern, wo die meisten Charaktere angesiedelt sind.		
A3 m 25	A 1062	bei den Männern das Ganze sich in einem engeren Kreis abspielt, dass die Unterschiede nie so extrem groß sind...		

A1 w 31	A 311	jeder männliche Superalso so Action-Held, die haben immer so ein langärmeliges, enganliegendes Leiberl, wo die oberen Knöpfe offen sind, <u>immer</u> .	TeilnehmerInnen beschreiben, dass figurbetonte Kleidung (langärmeliges Shirt mit oben geöffneten Knöpfen), bei der man die Muskulatur sieht, ein Erkennungsmerkmal für männliche Actionspiel-Charaktere sind.	Stereotype Kleidung für männlichen Actionspiel-Charakter: Shirt mit oben geöffneten Knöpfen, Figurbetont, Muskeln sind sichtbar.
A3 m 25	A 313	Und wo du schön die Muskulatur siehst, oben ist offen		
A1 w 31	A 18	Also ich persönlich fänds cool, wenn das nicht so dieser typische Black-Ops oder oder Ex-Policeman oder irgendsowas ist, der schon jahrelanges Training in diesen Sachen gehabt hat, sondern ich fänds halt interessanter, wenn das jemand wär, der...von mir aus soll er privat Sport machen oder was weiß ich, das ist mir wurscht, aber wenn er halt das in einem unter Anführungszeichen normalen Umfeld...Da kommt ein normaler Mensch, der halt in irgendeine Situation reingestoßen wird. Das fänd ich interessanter	Charakter soll aus einem gewöhnlichen Umfeld - ohne speziellem Training - kommen und ein Student sein.	Körperbau: Durchschnittlicher Student, ohne jahrelange Spezialausbildung nicht übertrieben muskulös, aber athletisch

A3 m 25	A 66	eher Durchschnitt.		
A3 m 25	A 64	Student, der eigentlich recht normal ist - er muss jetzt nicht unbedingt muskulös sein		
A6 m 31	A 11	kannst du's natürlich auch kombinieren miteinander, also es können auch muskulöse Menschen klug sein		
A2 m 33	A 65	Wir könnten ja athletisch dazu sagen?	Drei TeilnehmerInnen sprechen sich für einen athletischen Charakter aus.	
A5 w 23	A 68	Athletisch.		
A3 m 25	A 69	Ja, athletisch.		

A7 m 23	A 81	Schwarz.	Zwei Teilnehmer sprechen sich für schwarze Haare aus	Haare: Die TeilnehmerInnen können sich nicht eindeutig auf eine Haarfarbe festlegen. Genannt wird: - schwarz (2 x) - braun - dunkelbraun - rot Blonde Haare werden abgelehnt, da sich nicht mit Action, sondern mit Surfen verbunden werden.
A2 m 33	A 82	Schwarz.		
A5 w 23	A 84	Braun.	Zwei Teilnehmerinnen sprechen sich für braune bzw. dunkelbraune Haare aus.	
A1 w 31	A 85	Dunkelbraun.		
A3 m 25	A 86	Nicht jeder hat schwarze Haare.	Der Teilnehmer schlägt dunkelrote Haare vor, weil sich das von den üblichen Charakteren mit dunklen Haaren unterscheidet.	
A3 m 25	A 126	weil ich find das braun und schwarz hat jeder. Alle männlichen Hauptcharaktere in Action schauen irgendwie gleich aus.		
A3 m 25	A 83	Rot.		
A3 m 25	A 123	mit dunkelroten Haaren		
A1 w 31	A 103	Ja, das Problem mit blonden Typen ist, die verbindet man eher so mit Surfen und nicht wirklich mit Action.	Die Teilnehmerin spricht sich gegen blonde Haare für einen Actionspiel-Charakter aus, da er zu sehr mit Surfen verbunden werden würde.	

A6 m 31	A 196	Irgendwie hab ich das Gefühl, dass ihr euch den alle mit einem richtig mächtigen Bart vorstellt.	Der Teilnehmer fragt, ob die anderen sich den Charakter mit einem großen Bart vorstellen.	Gesichtsbehaarung/Bart: Drei TeilnehmerInnen sprechen sich gegen einen Bart aus. Eine Teilnehmerin schlägt einen (im Laufe des Spiels wachsenden) Dreitagebart vor.
A7 m 23	A 197	Nein.	Drei TeilnehmerInnen sprechen sich gegen einen Bart aus.	
A1 w 31	A 198	Eigentlich nicht, nein.		
A3 m 25	A 199	Nein.		
A5 w 23	A 200	So Dreitagebart, der während dem Spiel immer stärker wird, weil er keine Zeit zum Rasieren hat.	Eine Teilnehmerin schlägt einen Dreitagebart vor, der während des Spiels wächst und eine andere Teilnehmerin nimmt diesen Vorschlag positiv auf.	
A1 w 31	A 203	Das wäre ein Detail, das würde mir gefallen.		

A7 m 23	A 114	Bei mir war er hispan- nic.	Drei TeilnehmerInnen sprechen sich für einen lateinamerikanisch aussehenden Charak- ter aus.	Hautfarbe/Herkunft: Die TeilnehmerInnen können sich nicht ein- deutig auf die ethni- sche Her- kunft/Hautfarbe festle- gen. Genannt wird: -hispanic/latino (3 x) -weiß -dunkelhäutig
A5 w 23	A 115	Ja, bei mir auch, so latinomäßig.		
A6 m 31	A 124	Ich bin auch mehr in die Hispanic Richtung.		
A3 m 25	A 123	Er war normal weiß.	Ein Teilnehmer spricht sich für einen wei- ßen/hellhäutigen Cha- rakter aus.	
A1 w 31	A 111	Bei mir war er wirklich dunkelhäutig.	Eine Teilnehmerin spricht sich für einen dunkelhäutigen Cha- rakter aus, da sie diese eher als "Badass" (knallhart/risikofreudig) einordnet.	
A1 w 31	A 127	Die Schwarzen sind einfach viel mehr Badass.		

A1 w 31	A 147	er ist schon ein bisschen von der Situation überfordert, schließlich hat er nicht erwartet, dass seine Studentenreise so endet	Der Charakter ist auf einer Reise mit anderen Studierenden und er muss diese retten.	Setting: Studentenreise, Hauptcharakter muss die anderen retten und entwickelt sich im Laufe des Spiels vom Außenseiter zum Helden.
A3 m 25	A 175	er sich zum Ziel, eben die anderen zu retten. Ich mein, die könnten entführt worden sein, die könnten irgendwo feststecken, was auch immer und dann ist es sein Ziel, die eben zu finden.		
A3 m 25	A 175	Ich fänds cool, wenn er eben so ein bissl ein Outsider wär	Der Charakter entwickelt sich vom Außenseiter zum Helden.	
A2 m 33	A 178	Also vom Underdog zum Hero		

A7 m 23	A 153	Auch humorvoll	Ein Teilnehmer spricht sich für einen humorvollen männlichen Charakter aus.	Eigenschaften: Drei Teilnehmer sprechen sich für einen humorvollen Charakter aus und sehen die Gründe dafür in Angst und Unsicherheit, die durch Humor versucht wird zu überspielen. Ein Teilnehmer meint, der Charakter wäre eher ein Macho und das lässt sich nicht mit einer humorvollen Art verbinden.
A3 m 25	A 159	also ich mein so vom lustig, sarkastisch, das bist nicht, wenn du so ein, ich weiß nicht, wen du dir jetzt vorstellst, aber das klingt eher so wie ein Macho.	Ein Teilnehmer meint, der Charakter wäre eher ein Macho und das lässt sich nicht mit Humor verbinden.	
A2 m 33	A 161	Du kannst ja beides machen.	Ein Teilnehmer meint, Humor und Macho-Sein lässt sich verbinden	
A2 m 33	A 163	Nur weil du ein Macho bist, heißt das nicht, dass du nicht lustig sein kannst.		

A6 m 31	A 160	Na ja, der, na ja der Humor kann ja...	Zwei Teilnehmer gehen davon aus, dass die humorvolle Art aus Unsicherheit und Angst entsteht und diese Emotionen mit Lässigkeit versucht werden zu überspielen.	
A6 m 31	A 162	...aus der Unsicherheit entspringen.		
A3 m 25	A 69	der kaschiert seine Angst und eben die Furcht vor dem, dass da irgendwas passiert einfach mit dieser Portion Humor oder eben dieser Lässigkeit, dieser gespielten Lässigkeit		

Moderatorin	A 149	Aber man findet ihn sympathisch, oder?	Zwei TeilnehmerInnen sprechen sich für einen sympathischen Charakter aus.	Eigenschaften: Zwei TeilnehmerInnen sehen den Charakter als generell sympathisch an und drei TeilnehmerInnen bevorzugen eine Entwicklung von einem unsympathischen zu einem sympathischen Charakter im Laufe des Spiels.
A7 m 23	A 150	Ja.		
A4 w 21	A 151	Ja.		
A6 m 31	A 154	Fänd ich ein bisschen langweilig, wenn er von Anfang an sympathisch wäre. Ich fänds interessanter, wenn es eine Entwicklung gäbe, dass er mehr oder weniger als Jerk anfängt, als sozusagen das Alphetier in der Gruppe vielleicht sogar eher ist und dann halt sich über die, über das Abenteuer hinweg in eine positivere, nettere Art entwickelt.	Drei TeilnehmerInnen sprechen sich für eine Entwicklung hin zu einem sympathischen Charakter aus, da das Spiel so interessanter wird. Charakter beginnt als unsympathisches, mobbendes Alphetier oder als Einzelgänger, dem andere egal sind und entwickelt sich zu einem sympathischen, netten, positiven Charakter, der anderen hilft.	
A6 m 31	A 156	Ich glaub, das wär ein bisschen interessanter als wenn du von Anfang an einen perfekten Charakter hast.		
A2 m 33	A 167	Na ja, wenn er anfängt als mobbender Charakter und im Laufe der Zeit, wo er einfach den Leuten mehr und mehr hilft		
A3 m 25	A 177	Und dann macht er sich sympathischer, indem er sich quasi um die anderen kümmert, die ihm vorher wurscht waren, weil er ein Einzelgänger war.		

A7 m 23	A 51	weil er muss intellektuell sein, weil er muss Rätsel lösen	Charakter muss aufgrund seiner Aufgabe (Rätsel lösen) klug sein.	Eigenschaften: Der Charakter ist intelligent und erfahren. Er wird aber durch seine humorvolle Persönlichkeit und weil er damit nicht angeben möchte, diesbezüglich unterschätzt.
A5 w 23	A 142	Ich glaub er ist eher street-smart als book-smart.	Charakter hat viel Erfahrung (street-smart) und weniger durch Bücher erlerntes Wissen (book-smart).	
A1 w 31	A 141	Ja, aber ich glaub man sieht ihm die Intelligenz wahrscheinlich nicht so an, dadurch, dass er eher sarkastisch ist und eher mit Humor das ganze angeht, würd man ihn wahrscheinlich am Anfang einmal unterschätzen.	Charakter ist klug, wird aber unterschätzt, weil er mit seiner Intelligenz nicht angeben möchte und sich humorvoll und sarkastisch präsentiert.	
A3 m 25	A 144	er weiß in Wirklichkeit schon, was er tut, aber will...		
A3 m 25	A 146	...aber will damit nicht angeben		

Präskriptive Geschlechterstereotype (weiblich)				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A3 m 25	A 1071	Du hast immer die ur Böse, dann die ur Liebe und Niedliche, dann hast immer so eine Durchschnittliche, da kannst halt mehr dann Auswählen	Weibliche Charaktere werden vielfältiger dargestellt. SpielerInnen haben mehr Auswahl zwischen unterschiedlichen Persönlichkeiten (z.B. böse, lieb/niedlich, durchschnittlich)	Darstellung allgemein: Die Darstellung weiblicher Charaktere ist vielfältiger und interessanter (als die Darstellung männlicher Charaktere). Es gibt mehr Auswahl, zum Beispiel "die Durchschnittliche", "die Liebe/Niedliche" und "die Böse". Der Grat zwischen "interessant" und "nervig" ist schmal und die Ansprüche und Erwartungen sind höher.
A1 w 31	A 1072	an einen weiblichen Charakter mit viel höherem Anspruch oder einer viel höheren Erwartung heran.	Weibliche Charaktere sind interessanter gestaltet. Deshalb sind Anspruch und Erwartung der SpielerInnen an weibliche Charaktere höher.	
A6 m 31	A 1069	Einfach interessanter gestaltet finde ich.		
A3 m 25	A 1054	Bei Frauen ist es halt ur gefährlich der Grat zwischen interessanter Charakter bis kann dir wirklich voll auf die Nerven gehen	Weibliche Charaktere können laut einem Teilnehmer interessant, aber schnell auch nervig sein. Ein Teilnehmer bemerkt, dass es auch nervige männliche Charaktere gibt.	
A7 m 23	A 1061	Ja, aber genauso gibt es männliche Charaktere, die extrem nervig sind		
B7 m 33	B 92	als Gamedeveloper überlegen muss, wer ist meine Zielgruppe? Sind 14-jährige Burschen meine Zielgruppe, dann mach ich die vielleicht eher sexy, ja? Oder will ich eine große Zielgruppe ansprechen, wo es egal ist, weil es um die Story geht, ja? Also es geht schon sehr wohl darum, die Zielgruppe zu definieren und dann zu entscheiden.	Darstellung weiblicher Charaktere ist abhängig von der Zielgruppe des Spiels. 14-Jährige Burschen Darstellung eher sexy. Bei großer Zielgruppe ist Darstellung eher egal, weil es mehr um die Story geht.	Darstellung allgemein: Definierte Zielgruppe entscheidet über die Darstellung des weiblichen Charakters

B7 m 33	B 15	Es wird wahrscheinlich eine sportliche Frau sein, eine kräftige Frau, die klettern und turnen und schießen und (Pause) ja, was weiß ich was kann	Weiblicher Charakter soll sportlich und kräftig sein und eine schlanke, fitte Figur haben, weil er klettern und schießen kann bzw. können muss	Körperbau: Weiblicher Charakter von Action-Spielen ist: - sportlich - kräftig - schlank - fit - kann klettern, laufen, turnen und kämpfen Der Körper ist nicht unbedingt extrem durchtrainiert und muskulös.
B5 w 19	B 106	Dadurch, dass sie eigentlich viel, also meiner Meinung nach, viel unterwegs ist und viel klettert und so, denk ich mir, dass sie schon eher eine schlanke, fitte Figur hat.		
B2 w 24	B 30	wenn es ein Actionspiel ist, dann muss sie auf jeden Fall mal kämpfen können	Action-Genre gibt vor, dass der weibliche Charakter kämpfen, klettern und laufen können muss.	
B4 m 23	B 108	Vor allem im Action-Genre, wo du eben viel rennen, klettern		
B2 w 24	B 256	Aber klassische Frauen in Spielen sind doch immer so. Egal, ob die jetzt kämpfen oder nicht. Ich hab's jetzt nicht ganz, also Lara Croft zum Beispiel hat nicht unbedingt den durchtrainierten voll muskulösen Körper.	Eine Teilnehmerin bemerkt, dass klassische Frauen in Spielen eher keine extrem trainierten, muskulösen Körper haben	

B7 m 33	B 15	es wird wahrscheinlich keine alte Frau sein.	Ein Teilnehmer meint, dass der weibliche Charakter nicht alt sein sollte.	Alter: Die TeilnehmerInnen sind sich uneinig, ob der weibliche Charakter altern soll. Als maximales Alter werden 40 Jahre vorgeschlagen.
B4 m 23	B 51	Irgendwie, dass man ein kleines Mädchen hat, mit dem man dann aufwächst quasi.	Ein Teilnehmer schlägt vor, dass sich das Alter des weiblichen Charakters mit dem Spielverlauf ändert und man der Spieler/die Spielerin mit dem Charakter aufwächst. Eine Teilnehmerin merkt an, dass dann auch der Körper altern sollte (Falten, Haarverlust, graue Haare)	
B4 m 23	B 55	mit dem Aufwachsen auch älter wird so in die Richtung.		
B6 w 18	B 95	Wenn die Person aber altert, dann müssen auch die Körperteile altern. Es müsste Falten geben, es müsste, die Haare könnten auch ausfallen, sie würden grau werden		
B3 m 29	B 62	Vierzig ist für mich so eine gute Grenze. Da ist sie noch fit genug für alles, hat aber auch schon ein gewisses Alter.	Ein Teilnehmer sieht 40 als höchstes Alter für einen weiblichen Charakter, da danach die Fitness abnimmt.	

B1 m 32	B 78	Haare wachsen.	Über die Lebensdauer verändern sich die Haare wegen der Alterung des Charakters: von kurzen Haaren als Kind, über längere Haare mit unterschiedlichen Frisuren, bis zu grauem, ausfallendem Haar.	Haare: Über die Lebensdauer verändert sich die Frisur wegen der Alterung des Charakters: von kurzen, naturfarbenen Haaren (braun, blond oder schwarz) als Kind, über längere Haare mit unterschiedlichen Frisuren und Farben (bunt), bis zu grauem, ausfallendem Haar.
B1 m 32	B 80	kleine Kinder haben halt eher vielleicht auch noch kurze Haare		
B1 m 32	B 88	dann würden ja auch die Haare wachsen, das kann ich ja auch mit einbeziehen. Dann kann ich die Haare wieder schneiden, kann sie wieder anders tragen oder was auch immer		
B6 w 18	B 95	die Haare könnten auch ausfallen, sie würden grau werden		
B2 w 24	B 81	Haarfarbe könnt halt braun, blond, du-, schwarz alles sein.	Zu Beginn des Spiels ist die Haarfarbe des weiblichen Charakters natürlich (braun, blond, schwarz). Im Laufe des Spiels ändert sie sich durch Färben.	
B2 w 24	B 84	Als Kind wahrscheinlich nicht bunt, oder? Weil als Kind färbt man sie sich selten.		
B6 w 18	B 85	Zuerst Naturhaar und dann später könnte man schon mehrere Haarfarben.		

B2 w 24	B 128	automatisch hätt ich jetzt weiß gehabt, weil ich selber weiß bin und weil ich viele Spiele kenn mit weißen Hauptcharakteren.	Drei TeilnehmerInnen gehen von einem weißen weiblichen Charakter aus.	Hautfarbe/ Herkunft: Die TeilnehmerInnen können sich nicht eindeutig auf die ethnische Herkunft/Hautfarbe festlegen. Genannt wird: -weiß (3x) -lateinamerikanisch
B5 w 19	B 129	Ja.		
B7 m 33	B 130	Ich auch.		
B2 w 24	B 148	Ich hab sie eigentlich weiß im Kopf gehabt, hab sie mir dann aber als Dunkelhäutige vorgestellt und hab mir dann dacht, das ändert mein Bild aber schon ein bisschen.	Ein dunkelhäutiger Charakter würde das Bild der Teilnehmerin vom Charakter ändern.	
B6 w 18	B 145	Ich hatte irgendwie grad so eine Latina im Kopf.	Eine Teilnehmerin schlägt einen lateinamerikanischen weiblichen Charakter vor.	

B7 m 33	B 15	Also ein Badass solls sein, na?	Der weibliche Charakter sollte furchtlos sein.	Eigenschaften: Der weibliche Charakter sollte furchtlos sein und etwas Besonderes an sich haben. Genannt werden folgende Spezialfähigkeiten: - Magie - erweiterte Sinneswahrnehmungen - Telekinese Besondere Fähigkeit rechtfertigt, dass dieser Charakter der Hauptcharakter ist.	
B7 m 33	B 154	Also sie sollte keine Angst vor Gewalt haben wahrscheinlich, wenn sie durch so ein Spiel durchgeht.			
B2 w 24	B 178	Du machst halt meistens den Hauptcharakter mit irgendetwas besonders, sonst wärs nicht der Hauptcharakter. Ich mein du kannst auch sagen, du machst ein Action-Game mit einem normalen Stadtkind	Der weibliche Charakter sollte spezielle Fähigkeiten (Magie, besondere Sinneswahrnehmungen, Telekinese) haben, die niemand anderer hat. Diese Fähigkeiten hat die Spielfigur durch Zufall, Bestimmung oder ihre Gene bekommen.		
B1 m 32	B 116	irgendwelche Fähigkeiten hat, was weiß ich, magischer Natur oder vielleicht Sinnesfähigkeiten, dass sie Dinge sieht, die niemand anderer sieht, was eben dann diesen, diese Perspektive bringt, warum ist sie was Besonderes, warum folge ich <u>ihr</u> als Spieler und nicht, keine Ahnung, ihrem Bruder oder was auch immer.			Der weibliche Hauptcharakter sollte etwas Besonderes sein, das rechtfertigt, warum er der Hauptcharakter ist.
B1 m 32	B 164	aber was wenn sie, einfach durch einen Zufall irgendwie etwas, oder nicht durch einen Zufall, durch Bestimmung oder durch Genetik oder was auch immer, ja, etwas kann, was niemand anderer kann, sie sieht Dinge, die niemand anderer sieht, sie kann vielleicht Magie oder irgendwie Telekinese oder sowas in die Richtung, was wirklich niemand anderer kann			
B6 w 18	B 119	Ich würd sagen, sie ist schlau also sie ist, weil ich mein sonst kommt man nicht wirklich durch, wenn man halt irgendwie, in einem Action-Game, wenn man halt irgendwie nicht so wirklich checkt, was abgeht dann...	Action Genre gibt vor, dass der weibliche Charakter intelligent sein muss.	Eigenschaften: Weiblicher Charakter aus Action-Spiel sollte intelligent sein.	

B2 w 24	B 157	Sie sollte schon auch Schwächen haben.	Eine Teilnehmerin meint, der weibliche Charakter sollte auch Schwächen haben, um menschlich zu bleiben.	Eigenschaften: Weiblicher Charakter sollte Schwächen haben, weil das für Menschlichkeit sorgt.
B2 w 24	B 159	Weil sonst ist sie sehr unmenschlich.		

B4 m 23	B 51	Irgendwie, dass man ein kleines Mädchen hat, mit dem man dann aufwächst quasi.	Ein Teilnehmer schlägt vor, dass die SpielerInnen den weiblichen Charakter im Spiel aufwachsen sehen und verfolgen, wie die Familie des Charakters stirbt und die Hauptfigur daraufhin Rache nimmt.	Setting: Die TeilnehmerInnen sind sich einig, dass der weibliche Charakter über einen längeren Zeitraum begleitet werden soll. Uneinigkeit herrscht über das genaue Setting. Ein Teilnehmer schlägt vor, dass die Familie des Charakters stirbt und die Hauptfigur deshalb Rache nimmt. Ein anderer Teilnehmer meint, dass mit der Familie alles in Ordnung ist und sie während ihrer Mission, die Welt zu retten, immer wieder zur Familie zurückkehrt.
B4 m 23	B 160	irgendwie ihre Familie stirbt wie sie klein ist und sie nimmt dann quasi Rache oder versucht dann eben auf einen Rachezug zu gehen, irgendwie das hab ich grad vom Spielsetting her in meinem Kopf.		
B1 m 32	B 162	was ist wenn zu Hause alles ist in Ordnung und das Leben geht auch in der ganzen Welt eigentlich weiter, aber sie sieht etwas oder sie macht etwas und sie kann aber vielleicht immer wieder zurückkehren auch, weil dieses, dieses Rache und die ganze Familie stirbt, das ist so Klischee, ja?	Ein Teilnehmer hält es für klischeehaft, dass die Familie stirbt und der Hauptcharakter Rache nimmt und schlägt vor, dass der Charakter die Welt retten muss, aber mit der Familie alles in Ordnung ist und die weibliche Hauptfigur immer zur Familie als sicheren Hafen zurückkehrt.	
B1 m 32	B 164	aber sie kommt immer wieder zurück zur ihrer Familie.		
B1 m 32	B 169	Als Safe-Haven oder so irgendwie ja. Und sie hat halt vielleicht irgendwie, sie kommt drauf, sie muss, keine Ahnung, die Welt retten aus irgendeinem Grund, aber sie ist halt die einzige, die es sieht, aber warum muss das irgendwas mit ihrer Familie zu tun haben?		

N1 und N2 Geschlechtszuschreibung				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A3 m 25	A 238	Wie definiert man Männlichkeit?	Teilnehmer wirft die Frage auf, wie Männlichkeit definiert wird und geht von binärer Codierung aus	Männlichkeit (Geschlecht allgemein) wird als binär betrachtet
A3 m 25	A 240	Ich dachte immer, das wär so eine Null-Eins-Geschichte.		
B3 m 29	Zettel	10	N1 und N2 bekommt von acht TeilnehmerInnen sehr hohe Bewertungen (9 oder 10) bei Männlichkeit	N1 und N2 wird als überdurchschnittlich (über 5) männlich wahrgenommen.
B7 m 33	B 637 / Zettel	10		
B2 w 24	B 576 / Zettel	9 bis 10		
B1 m 32	B 584 / Zettel	9 bis 10		
B4 m 23	B 587 / Zettel	9 bis 10		
B5 w 19	B 593 / Zettel	9		
A2 m 33	A 257 / Zettel	9		
A5 w 23	A 258 / Zettel	9		
A4 w 21	A 253 / Zettel	8	N1 und N2 bekommt von drei TeilnehmerInnen 8 Punkte für Männlichkeit	
A6 m 31	A 253 / Zettel	8		
A7 m 23	A 253 / Zettel	8		
A1 w 31	A 292 / Zettel	7	N1 und N2 bekommt von zwei weiblichen Teilnehmerinnen 7 Punkte für Männlichkeit	
B6 w 18	B 620 / Zettel	7		
A3 m 25	A 259 / Zettel	6	N1 und N2 bekommt von einem Teilnehmer 6 Punkte für Männlichkeit	
B4 m 23	B 656	ich wüsst nicht, wie ich den Mann, irgendwelche Punkte abziehen für Männlichkeit	Zuordnung und hohe Bewertung der Männlichkeit von N1 und N2 ist für den Teilnehmer eindeutig	Zuordnung von N1 und N2 zu männlich fällt leicht. Unter anderem ist ein Grund dafür, dass der Charakter durchtrainiert ist
B7 m 33	B 644	bei einem Mann denk ich mir, okay, der ist durchtrainiert, der ja...	Zuordnung der Männlichkeit von N1 und N2 ist für den Teilnehmer eindeutig, weil der Charakter durchtrainiert ist	
B7 m 33	B 646	Ja, ist ein Mann		

B7 m 33	B 639	ich wüsste nicht, was man noch mehr machen soll, damit jemand ein Mann ist, also als Mann erkennbar ist.		

B1 m 32	B 614	So richtig männlich wäre er gewesen, wenn er halt auch nicht wirklich modelmäßig schön gewesen wäre, ja? Deshalb dann eher so fast 9, eher 10, 9.	Teilnehmer erklärt, dass N1 und N2 männlicher wäre, wenn er nicht modelmäßig schön wäre.	Um als sehr männlich wahrgenommen zu werden, darf der Charakter nicht zu schön sein.
B1 m 32	B 577	Und jetzt hab ich wirklich überlegt, okay, wie würd ich jetzt diesen Charakter noch verändern, um ihm eine 10 zu geben.		
B1 m 32	B 579	Und das einzige, was mir einfallen würde, wäre ihn hässlicher zu machen.		
A3 m 25	A 263	Punkteabzug hat er eigentlich nur bekommen, weil es so vom typischen Spielcharakter her da gibts noch diesen Muskelprotz, der halt dann noch einmal aufgepumpter ist, ähm ja, das ist eigentlich der Grund, warum er keine 10 bekommen hat, aus meiner Sicht.	Die Teilnehmer meinen, N1 und N2 wäre männlicher, wenn er muskulöser wäre.	Um als sehr männlich wahrgenommen zu werden, muss der Charakter sehr muskulös sein.
A7 m 23	A 269	Ja, genau. So richtig aufgepumpt.		
A5 w 23	A 261	seine Gesichtszüge am zweiten Bild (zeigt auf N2) relativ weich finde. Deswegen hat er bei mir einen Punkt verloren	Gesichtszüge sind weich, was Abzug in Bewertung der Männlichkeit bringt.	Um als sehr männlich wahrgenommen zu werden, muss der Charakter harte Gesichtszüge, einen unfreundlichen, bösen Gesichtsausdruck, Schrammen, Narben, dunkle (nicht blonde) Haare und einen Bart haben.
A6 m 31	A 272	Ja, die Gesichtszüge sind sehr, wirken schon ziemlich weich.		
B5 w 19	B 597	und so liebe Augen und blond und keine Ahnung, ich find, um wirklich diese männliche, also um eine 10 zu bekommen, sollte er vielleicht ein paar mehr Schrammen haben, eher einen böseren Blick und bisschen mehr Bart und nicht so lieblich so halt so, er schaut ziemlich freundlich aus.	Abzüge bei der Männlichkeit durch liebe Augen, blondes Haar, weichen, lieblichen und freundlichen Gesichtsausdruck. Für mehr Männlichkeit würden Schrammen, Narben, ein böser Blick und ein Bart sorgen.	

A7 m 23	A 425	Ja, zu wenig Narben für einen Bösewicht.		
A1 w 31	A 293	Ich find, er hat da (zeigt auf N2) ein sehr weiches Gesicht und er hat mir ehrlich gesagt, ein bisschen zu wenig Bart und Narben.		

B5 w 19	B 602	die Waffe in der Hand macht ihn schon ziemlich männlich, man sieht auch eindeutig, dass es ein Mann ist	Teilnehmerinnen sehen die Waffe als Symbol für Männlichkeit	Waffe ist ein Symbol für Männlichkeit
A5 w 23	A 261	sehr klassisch männlich		
A5 w 23	A 261	und ne Waffe hat er auch noch.		

N1 und N2 Aussehen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A6 m 31	A 310	und er ist auch sehr gepflegt. Ich mein, ich kann nicht viel sagen an der Situation selbst, aber es schaut sehr aus als würde da auch, ich sag jetzt mal Geld investiert worden sein in sein Aussehen	N1 und N2 sieht gepflegt aus. Der Teilnehmer schließt, dass er viel Geld in sein Aussehen investiert und finanziell gut gestellt ist.	Aussehen Allgemein: N1 und N2 wird aufgrund seines gepflegten Aussehens Wohlstand zugeschrieben. Die TeilnehmerInnen bei der Gruppendiskussionen assoziieren ihn mit einem Model oder mit einem geschickten Naturburschen vom Land.
A6 m 31	A 308	...er ist gesellschaftlich auf jeden Fall eher das obere Drittel		
A3 m 25	A 298	Grad als hätten sie irgendein Model eine Waffe gegeben und jetzt posieren lassen für ein Magazin.	N1 und N2 wird als schön bezeichnet und erinnert die TeilnehmerInnen an ein Model	
	B 635	Also ich find auf dem Bild, wo er steht (N1) schaut er sehr aus, wie so ein Mod-, wie so ein Male-Model einfach.		
B1 m 32	B 614	Ich hätte eher ausgedrückt mit schön, was jetzt eben natürlich nichts Schlechtes ist.		
B5 w 19	B 697	ich finde er sieht irgendwie aus wie so ein Naturbursche, wie so ein Naturbursche vom Land, so keine Ahnung durchtrainiert und gut mit den Händen und so.	N1 und N2 wird von einer Teilnehmerin als Naturbursche vom Land bezeichnet.	

A5 w 23	A 261	seine Gesichtszüge am zweiten Bild (zeigt auf N2) relativ weich finde. Deswegen hat er bei mir einen Punkt verloren	Gesichtszüge sind weich, was Abzug in Bewertung der Männlichkeit bringt.	Gesicht: Durch das weiche, schöne, glatte, reine, liebe, runde und unverletzte Gesicht wirkt N1 und N2 weniger männlich. Mehr Männlichkeit würde sich durch Schrammen, Narben, einen bösen Blick und einen Bart ergeben. Ein Teilnehmer spricht sich gegen Verletzungen in Zusammenhang mit Männlichkeit aus.
A6 m 31	A 272	Ja, die Gesichtszüge sind sehr, wirken schon ziemlich weich.	Gesicht von N1 und N2 wird als schön, weich, rein, lieb, rund, glatt und unverletzt.	
B5 w 19	B 589	er hat so ein reines, so ein liebes Bubi-Gesicht meiner Meinung nach		
B1 m 32	B 591	Das ist kein hässliches Gesicht.		
A3 m 25	A 298	Ich find es einfach bisschen zu weich und zu rund und ähm (Pause) ich sag halt mal so, glatt.		

B6 w 18	B 620	Erstens wegen dem Gesicht und so und dass halt auch nicht wirklich Verletzungen oder so da sind, sondern dass es halt alles sehr rein aussieht	Abzüge bei der Männlichkeit durch liebe Augen, blondes Haar, weichen, lieblichen und freundlichen Gesichtsausdruck. Für mehr Männlichkeit würden Schrammen, Narben, ein böser Blick und ein Bart sorgen.	
B5 w 19	B 597	und so liebe Augen und blond und keine Ahnung, ich find, um wirklich diese männliche, also um eine 10 zu bekommen, sollte er vielleicht ein paar mehr Schrammen haben, eher einen böseren Blick und bisschen mehr Bart und nicht so lieblich so halt so, er schaut ziemlich freundlich aus.		
A7 m 23	A 425	Ja, zu wenig Narben für einen Bösewicht.		
A1 w 31	A 293	Ich find, er hat da (zeigt auf N2) ein sehr weiches Gesicht und er hat mir ehrlich gesagt, ein bisschen zu wenig Bart und Narben.		
B7 m 33	B 639	Ich find auch unverletzte Männer männlich (lacht)	Teilnehmer hält N1 und N2 auch ohne Verletzungen für männlich.	

A1 w 31	A 293	er hat mir ehrlich gesagt, ein bisschen zu wenig Bart	Die TeilnehmerInnen meinen, dass stärkere Gesichtsbehaarung (Bart) N1 und N2 männlicher wirken lassen würde.	Bart/Körperbehaarung: Die TeilnehmerInnen meinen, dass N1 und N2 durch einen Bart männlicher wirken würde. Außerdem werden in Bezug auf Körperbehaarung unrasierte Brusthaare sowie gezupfte Augenbrauen bemerkt.
B5 w 19	B 597	bisschen mehr Bart		
B7 m 33	B 639	natürlich wenn er einen Bart hätte noch, dann wäre es vielleicht noch maskuliner		
B5 w 19	B 593	Ich hab eine 9 und das ist eben nur dieser Punkt, dass er so freundlich und so ja kein Bart...		
B2 w 24	B 594	Mehr Bart vielleicht.		
A3 m 25	A 265	die Drei-Tages-Bärerei passt	Teilnehmer ändert seine Meinung zum Bart: Zunächst wird der Dreitagebart als passend bezeichnet, danach bezeichnet er N1 und N2 als zu glatt rasiert.	
A3 m 25	A 298	der sieht zu glatt rasiert aus.		

B4 m 23	B 630	Ja, aber man sieht auch seine Brusthaare.	TeilnehmerInnen bemerken, dass man Brusthaare von N1 und N2 sieht. Ein Teilnehmer schließt daraus, dass es sich nicht um ein Model handelt, da N1 und N2 sonst rasierte Körperbehaarung hätte.	
B2 w 24	B 631	Ja, seine Brusthaare, hab ich auch geschaut vorher, sieht man.		
B4 m 23	B 634	das hat mich dann wieder von diesem Modeltypen weg gebracht, weil ich mein, wenn er ein Model wär, dann wäre er überall pipi-glatt rasiert		
A3 m 25	A 313	das schlimmste ist die gezupften Augenbrauen.	Ein Teilnehmer bemerkt, dass N1 und N2 gezupfte Augenbrauen hat und bewertet dies als negativ.	

B5 w 19	B 597	und so liebe Augen und blond und keine Ahnung, ich find, um wirklich diese männliche, also um eine 10 zu bekommen	Teilnehmerin bemerkt die blonden Haare im Zusammenhang mit dem Punkteabzug für Männlichkeit	Haare: Blonde Haare werden als Abzug bei Männlichkeit gewertet. Der Haarschnitt wird als passend bezeichnet.
A3 m 25	A 265	Der typische Militärhaarschnitt passt	Teilnehmer bezeichnet den Haarschnitt von N1 und N2 als passenden Militärhaarschnitt	

A5 w 23	A 261	er ist sehr männlich angezogen	Die Kleidung von N1 und N2 wird als sehr männlich bezeichnet	Kleidung: Die Kleidung von N1 und N2 wird als sehr männlich wahrgenommen und erinnert an die typische Kleidung männlicher Action-Helden.
A1 w 31	A 311	jeder männliche Super-also so Action-Held, die haben immer so ein langärmeliges, eng anliegendes Leiberl, wo die oberen Knöpfe offen sind, <u>immer</u> .	Das enge Langarmshirt mit oben geöffneten Knöpfen wird als übliche Kleidung männlicher Action-Helden bezeichnet.	
A3 m 25	A 313	Und wo du schön die Muskulatur siehst, oben ist offen		

A5 w 23	A 261	und ne Waffe hat er auch noch.	N1 wirkt durch die Waffe männlicher und härter.	Waffe: Die Waffe lässt N1 männlicher und härter wirken.
B5 w 19	B 602	die Waffe in der Hand macht ihn schon ziemlich männlich		
A5 w 23	A 432	das Bild (N1) wirkt halt wesentlich härter auch so von der Körpersprache her, weil es wesentlich mehr auch auf die Waffe fokussiert ist.		

A5 w 23	A 261	Er ist durchtrainiert	Zwei TeilnehmerInnen bezeichnen N1 und N2 als durchtrainiert und muskulös.	Körperbau: Die TeilnehmerInnen sind sich uneinig über den Körperbau von N1 und N2. Zwei TeilnehmerInnen bezeichnen ihn als durchtrainiert und muskulös, ein Teilnehmer als wohlgenährt. Seine Körpergröße wird auf 1,70 bis 1,75 Meter geschätzt.
B4 m 23	B 641	komplett durchtrainiert und man sieht die Muskeln und alles		
A7 m 23	A 304	weil ich find, er schaut ein bisschen, an manchen Stellen schaut er ein bisschen (Pause) wohlgenährter aus, so wie ein nordamerikanischer Student	Ein Teilnehmer bezeichnet N1 und N2 als wohlgenährt.	
A7 m 23	A 273	man hat jetzt wenig Referenz bis auf die Waffe, aber sehr groß ist er auch nicht,	Die Körpergröße von N1 und N2 wird auf 1,70 bis 1,75 Meter geschätzt.	
A7 m 23	A 278	Er wär wahrscheinlich 1,70, 1,75 sowas.		
A3 m 25	A 279	1,70.		

B2 w 24	B 588	Entspricht allen Klischees.	Eine Teilnehmerin findet, dass N1 und N2 allen Klischees für einen männlichen Spielcharakter erfüllt.	"Problematische" Darstellung: N1 und N2 erfüllt die Klischees eines männlichen Spielcharakters. Er wird durch die Kleidung und das Spielen mit männlichen Reizen sexualisiert, ungewöhnlich attraktiv, aber weitgehend realistisch dargestellt.
B4 m 23	B 871	Die sind auf jeden Fall schon sexualisiert, das ist schon sehr mit den männlichen Reizen gespielt auch mit dem Hemd natürlich, was er natürlich sehr weit aufgeknöpft hat und seine Brusthaare rausschauen lässt.	Zwei Teilnehmer empfinden die Darstellung von N1 und N2 durch die Kleidung und das Spielen mit männlichen Reizen (z.B. Muskeln) als sexualisiert.	
A7 m 23	A 1096	Ja, mit seinem offenen V-Ausschnitt und seinen Brust-Muckis, die da rausschauen und so und seine Oberarme		

B1 m 32	B 876	Aber ich find er (N1 und N2) schaut absolut realistisch und glaubwürdig aus, es ist halt ein schöner Mann, ja, aber, absolut möglich.	Die Darstellung von N1 und N2 wird für realistisch und glaubwürdig gehalten.	
A1 w 31	A 1098	aber der Mann find ich, hat noch einen Körper, der für mich realistisch ist		
A2 m 33	A 1099	Richtig, ja.		
A7 m 23	A 1100	Stimmt.		
A1 w 31	A 1101	...also so könntest du aussehen		
B6 w 18	B 878	Es ist ein Ausnahme-Mann. Nicht jeder Mann, der einem über die Straße rennt, schaut so aus.	Eine Teilnehmerin bezeichnet N1 und N2 als Ausnahme-Mann.	

N1 und N2 Rolle und Aufgaben				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B4 m 23	B 662	Töten.	Die Aufgaben von N1 und N2 sind Töten und Schießen.	N1 und N2 wird einem Actionspiel mit den Hauptaufgaben Schleichen und Schießen zugeordnet.
A3 m 25	A 337	er wird jetzt danach was abschießen.		
A5 w 23	A 989	Ja, weil ich hab das Gefühl, also er (N1 und N2) ist eher so ein du schleichst ein bisschen, du haust ein bisschen drauf	Die TeilnehmerInnen erwarten ein Actionspiel, das aus Schleichen und Schießen besteht.	
A6 m 31	A 999	beim Mann kannst du schon erwarten was passiert im Endeffekt, eben ein bisschen schießen, ein bisschen, vielleicht schleichen und dann wieder schießen und wieder schleichen, ich denk das ist eher so ein durchgehender Actionfaden		
B4 m 23	B 787	sie wirken halt beide (L1, L2 und L3 + N1 und N2) irgendwie auf mich als wären sie flink, agil, eher nicht voll in der Action, aber schon in der Action dabei	N1 und N2 wirkt flink und agil, sodass er nicht aus nächster Nähe, aber doch im Geschehen dabei ist.	

B7 m 33	B 719	dass eine Armee oder eine Organisation oder so ein Territorium terrorisiert	Die TeilnehmerInnen schlagen vor, dass N1 und N2 in einem Gebiet (Insel, Ruine) ist, in dem er gegen eine feindliche Armee oder Untote/ Zombies/Tiere kämpfen muss.	Setting: N1 und N2 kämpft gegen feindliche Armee und/oder nicht menschliche Gegner und/oder sucht seine FreundInnen. Er ist durch Zufall und unvorbereitet in die Situation gekommen, da er wenig Ausstattung dabei hat.
B4 m 23	B 706	als wäre er auf einer Insel und würd dort jetzt oder in irgendeinem schönen Gebiet oder irgendeiner alten Ruine wo er irgendwie irgendwelche Gegner bekämpft und...		
B2 w 24	B 693	vielleicht kämpft er auch nicht gegen Menschen, sondern eher gegen irgendwelche Untoten oder Zombies oder gegen Viecher		
B4 m 23	B 692	er sucht seine Freunde.	Zwei Teilnehmer in unterschiedlichen Gruppendiskussionen sehen N1 und N2 auf der Suche nach seinen FreundInnen.	
A7 m 23	A 411	Sagen "So, meine Freunde sind jetzt weg, ich nehm ma jetzt die Kleschn und geh jetzt dort..."		

B7 m 33	B 704	Also ich glaub, der ist irgendwo reingestoßen worden, es ist irgendwas passiert und deshalb wehrt er sich jetzt.	Die TeilnehmerInnen gehen davon aus, dass N1 und N2 unvorbereitet und zufällig als Überlebender in die Situation gekommen ist.	
B6 w 18	B 705	ein Überlebender so.		
B5 w 19	B 727	dass er da irgendwie zufällig rein ist, aber jetzt nicht so, dass er sich was wirklich ausgedacht hat		
A6 m 31	A 345	Es wirkt eher als wär er da rein gestolpert, als wär er nicht wirklich darauf vorbereitet gewesen, in die Situation zu kommen		
A5 w 23	A 338	Aber kanns auch einfach sein, dass er keinen Plan hat, was er macht?		
A1 w 31	A 352	Er hat eine Taschenlampe und eine Wasserflasche und die Pistole im Holster und die Assault Rifle, mehr hat er nicht.	Dass N1 und N2 zufällig in die Situation gekommen ist, begründen die TeilnehmerInnen mit mangelndem Equipment.	
A6 m 31	A 349	Keine Granaten, keine zusätzliche Munition.		
A2 m 33	A 348	er hat keinerlei sonstiges Equipment, was halt normalerweise von einem Special-Force oder sowas...		

B7 m 33	B 719	so jetzt befrei ich die Gegend ganz alleine	Drei TeilnehmerInnen sehen N1 und N2 als Einzelkämpfer, der ohne Führung seine Aufgaben erfüllt.	Die Meinungen darüber, ob N1 und N2 ein selbstständiger Einzelkämpfer ist oder Befehle ausführt, unterscheiden sich.
B7 m 33	B 700	der hat keine Führungsperson, sondern der macht das von sich aus.		
B4 m 23	B 666	eher so wie ein Einzelgänger-Held, der irgendwie alles allein rettet		
B5 w 19	B 697	dass er quasi noch jemanden über ihm hat, der ihm Befehle gibt, also ich hätte mir jetzt nicht erwartet, der von selber: oh, ich muss jetzt die Welt retten, sondern dass er quasi eher die Aufgabe bekommt, das zu tun	Eine Teilnehmerin geht davon aus, dass N1 und N2 eine Person über ihm hat, deren Befehle er ohne nachzudenken ausführt.	

B5 w 19	B 727	es sagt ihm irgendjemand über sein Headset: "Hey, mach das und das, töte den" und er rennt halt in und tut das so auf die Art, halt jetzt nicht sehr viel Denken dahinter, so hätte ich das auch beurteilt.		

A7 m 23	A 336	Er hat irgendein Ziel, er will irgendwo hin.	Zwei TeilnehmerInnen gehen davon aus, dass N1 und N2 ein konkretes Ziel hat.	N1 und N2 hat ein konkretes Ziel. Der Großteil der TeilnehmerInnen geht davon aus, dass er sich zunächst einen Überblick verschaffen möchte, um der Situation möglichst heil und konfliktfrei zu entkommen.
A1 w 31	A 378	mehr Ziel hat anstatt einfach nur Losrennen und Ballern so auf die Art.		
A2 m 33	A 342	Aber ich glaub trotzdem, dass sein primäres Ziel ist, irgendwie heil da raus zu kommen, weil es hat eher so den Anschein.		
A6 m 31	A 403	für mich wirkt er einfach sehr glatt für einen Hauf-drauf-Abenteurer ein bisschen zu glatt.	Die TeilnehmerInnen meinen, das Hauptziel von N1 und N2 sei, der Situation heil und möglichst ohne Konflikte zu entkommen. Als Indiz dafür werden die weichen, glatten Gesichtszüge genannt.	
A5 w 23	A 326	die weichen Gesichtszüge, ich weiß nicht warum, aber auf die fokussier ich mich grad und da denk ich mir, das ist für mich nicht so ein Typ, der einfach reinrennt und mal alles niederschießt, sondern eher so einer, der schaut, okay, komm ich da irgendwie vorbei ohne Konflikt zu kreieren?		
A1 w 31	A 340	Ich glaub auch, dass er eher kalkulierend dasteht und schaut, einen Überblick bekommen und versucht, zu ähm quasi ermitteln, ob er da vielleicht auch irgendwie drumherum kommt ohne, dass er gleich...		

A5 w 23	A 328	ich glaube er ist eher der, der zuerst versucht, okay ich schau jetzt mal, krieg ich das irgendwie hin ohne einfach reinzurennen.		
A2 m 33	A 329	eher mal eben in die Richtung geht, zu schauen, was passiert		

N1 und N2 Eigenschaften und Verhaltensweisen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A7 m 23	A 405	Ich hab aufgeschrieben "schnell", weil er nicht so groß ist, meiner Meinung nach.	N1 und N2 wird als schnell, flink und agil bezeichnet.	Körperliche Eigenschaften: - schnell - agil - flink
B4 m 23	B 743	und flink und agil würd ich ihn auch einschätzen.		

A6 m 31	A 424	Eher positive Eigenschaften	N1 und N2 werden positive Eigenschaften zugeschrieben.	N1 und N2 werden viele positive Eigenschaften zugeschrieben: Genannt wird: - freundlich - hilfsbereit - lustig/witzig - aufmerksam - charismatisch - lieblich - offen - locker N1 und N2 ist ein beliebter "Good-Guy"/guter Kerl/Kumpel mit einem großen Freundeskreis.
B1 m 32	B 668	ich bin mir sicher, der...sicher, er kann schießen, er kann töten, aber ich glaub eher, dass er so ein richtiger freundlicher Typ ist.	N1 und N2 wird als freundlich, hilfsbereit, lustig/witzig, aufmerksam, charismatisch, lieblich, offen, locker und als "Good-Guy" bezeichnet.	
A2 m 33	A 423	ich halt ihn eher für freundlich, hilfsbereit, hat ein lustiges Gemüt und aufmerksam.		
B7 m 33	B 717	Also ich hab lustig, hilfsbereit		
B7 m 33	B 721	ein Lustiger und eben Hilfsbereiter der Bevölkerung gegenüber		
B6 w 18	B 722	Also dieses hilfsbereit das hab ich auch, so dass er sich wirklich für was einsetzt.		
B5 w 19	B 727	Ich hab eben auch noch „charismatisch“, „hilfsbereit“ und „freundlich“. Eher so der Good-Guy, der die Situation entschärft.		
B6 w 18	B 597	so lieblich so halt so, er schaut ziemlich freundlich aus.		
B2 w 24	B 730	Freundlich und offen.		
B1 m 32	B 732	Freundlich hab ich auch geschrieben, ich hab das halt witzig genannt, aber...und locker, das hab ich am Schluss, weil es das am besten erklärt, also er kommt mir so vor wie der total lockere Typ		
B5 w 19	B 593	Ich hab eine 9 und das ist eben nur dieser Punkt, dass er so freundlich und so		

B3 m 29	B 745	also ich hab noch "Kollega" hingeschrieben, halt so kumpelhaft	N1 und N2 werden gute soziale Fähigkeiten, ein großer Freundeskreis und Beliebtheit zugeschrieben und er wird mit einem Kumpel, freundlichen Nachbarn und perfekten Schwiegersohn verglichen	
B5 w 19	B 598	Ja, er schaut so aus wie der freundliche Nachbar, der grad Milch ausborgern kommt.		
B6 w 18	B 600	Wie der perfekte Schwiegersohn.		
B1 m 32	B 668	der hat sicher Freunde, der ist lustig, der hat einen Witz		
B6 w 18	B 671	Mit so einem großen Freundeskreis und alle mögen ihn und so.		
A5 w 23	A 421	Ich glaube halt so, er lässt vielleicht dieses Macho-Ding raushängen, aber im tiefsten Inneren ist er ein guter Kerl.	Eine Teilnehmerin hält N1 und N2 für einen Macho, der aber eigentlich ein guter Kerl ist.	

B4 m 23	B 743	Also ich hab geschrie- ben selbstbewusst	N1 und N2 wird hohes Selbstbewusstsein zugeschrieben	Eigenschaften: - selbstbewusst - zielstrebig - zielsicher - selbstständig - entschieden
B4 m 23	B 768	Er wirkt schon sehr selbstbewusst, also alles...Ja, für mich wirkt er halt sehr selbstbewusst und quasi er macht alles dafür, dass er seine Mission oder seinen Willen kriegt.		
A4 w 21	A 372	ich hab "selbstbe- wusst"		
B4 m 23	B 743	zielstrebig	N1 und N2 wird als zielstrebig, zielsicher, selbstständig und ent- schieden bezeichnet	
A5 w 23	A 418	Also ich find ihn sehr zielstrebig		
A4 w 21	A 372	"zielsicher"		
A4 w 21	A 372	je nachdem, ob er jetzt in die Situation hinein- gefallen ist oder ob es einen Plan gibt, wird er hoffentlich ein Ziel verfolgen und sich da weiterarbeiten.		
A7 m 23	A 409	Und ich hätte gesagt, er ist "entschieden", weil in meinem Kopf ist das alles spontan pas- siert und er ist da ir- gendwie reingestolpert und dann muss man trotzdem irgendwie, ich weiß nicht, ob ent- schieden das richtige Wort ist, aber halt de- cisive sein.		

B1 m 32	B 707	Also er ist schon selbstständig, aber er macht es auch eigentlich, weil er irgendwie reingeraten ist.		

A3 m 25	A 385	"schlau"	N1 und N2 wird als schlau und trickreich bezeichnet.	Intelligenz/Bildung: Über die Intelligenz und Bildung von N1 und N2 sind sich die TeilnehmerInnen uneinig. Dem Charakter werden einerseits folgende Eigenschaften zugeschrieben: - schlau - trickreich - intelligent - klug - gassenklug/ bauernschlau - menschlich erfahren - taktisch Andererseits werden ihm in Bezug auf seine Intelligenz folgende Eigenschaften zugeschrieben: - durchschnittlich - nicht dumm, nicht gescheit - nicht extrem gebildet - Klugscheißer - dämlich
A3 m 25	A 383	"trickreich"		
A3 m 25	A 380	sondern eher versucht, mit einem anderen Trick, mit der Ablenkung		
A7 m 23	A 407	"Intelligent", weil ihm Nordamerika zuordne und die mit einer, mit einer, mit einer ähm Universitäts- ähm Education-Bildung ist man mehr intelligent.	Ein Teilnehmer geht von einer Hochschulbildung und damit verbundener Intelligenz aus.	
B4 m 23	B 751	Er wirkt nicht studiert oder irgendwie extrem gebildet, aber halt auch nicht, nicht debil also...	Ein Teilnehmer meint, N1 und N2 wirkt nicht als hätte er studiert und wäre sehr gebildet.	
B4 m 23	B 753	durchschnittlich halt, nicht dumm, nicht gescheit.	N1 und N2 wird als durchschnittlich intelligent bezeichnet.	
A6 m 31	A 399	"klug", aber mehr so in die Richtung Klugscheißer als wirklich klug, klug.	Zwei TeilnehmerInnen halten N1 und N2 für einen "Klugscheißer", der mit seiner Intelligenz angibt	
A6 m 31	A 401	Ich denke, er lässt eher raushängen, dass er klug ist als, dass er das verbirgt, sag ich jetzt mal, (Pause) möchte ich meinen, also so wirkt es zumindest.		
A5 w 23	A 418	er ist ein bisschen ein Klugscheißer		
A6 m 31	A 399	Er wirkt für mich jetzt nicht nach, wie schon gesagt, buchgelehrt, sondern eher nach gassenklug	N1 und N2 ist menschlich erfahren, bezieht sein Wissen aber nicht unbedingt aus Büchern.	
B1 m 32	B 755	Also er ist halt nicht gebildet, aber ich glaub er ist menschlich erfahren.		
B4 m 23	B 756	Er ist bauernschlau.		
B6 w 18	B 724	Er kommt mir ein bisschen dämlich vor, weil ich mein, natürlich er ist stark und er kann kämpfen und so, aber ich glaub nicht, dass er jetzt so die Strategie hat.	N1 und N2 wird als kurzfristig, ohne Strategie und Taktik, handelnd eingeschätzt.	

B6 w 18	B 726	...sondern, dass er einfach drauf los ballert mal und mal schauen, was rauskommt so.		
B2 w 24	B 759	Dumm hätte ich auch nicht gesagt, aber ich hätte halt nicht an einen Taktiker gedacht wie bei den anderen.		
B3 m 29	B 752	Kurzsichtig, eher.		
B3 m 29	B 762	wirklich nur auf den nächsten Punkt.		
B4 m 23	B 703	Schon taktisch, aber halt nicht irgendwie mit einer Organisation	Ein Teilnehmer meint, N1 und N2 handelt taktisch, aber ohne eine Organisation im Hintergrund.	

A6 m 31	A 394	dass diese Person eher ein Entdecker ist als ein Kämpfer logischerweise, aber doch auch ein bisschen das Abenteuer sucht	N1 und N2 wird als Entdecker, Abenteurer, der sich nicht davor scheut, schmutzig zu werden, bezeichnet.	Eigenschaften: Die TeilnehmerInnen sind sich in Bezug auf die Risikobereitschaft und den Mut von N1 und N2 uneinig. N1 und N2 wird einerseits folgendermaßen bezeichnet: - Entdecker - Abenteurer - furchtlos - mutig Andererseits schätzen ihn die TeilnehmerInnen als - bedacht - überlegt & - rational ein.
B3 m 29	B 745	dass er sich dreckig macht		
A6 m 31	A 392	Ja, ich nehme an, er sucht den Reiz, weil sonst trag ich keine Waffe mit mir rum	Waffe und Aussehen von N1 und N2 wird als Indiz dafür gesehen, dass er einen Reiz sucht und furchtlos ist.	
A3 m 25	A 339	der hat was vor, der wird was erschießen. Niemand, der Angst hat, den lässt man so aussehen.		
A3 m 25	A 387	wenn er verfolgt wird, hinter ihm gehen die Bomben hoch und dann kommt er zu einem Wasserfall, bleibt er nicht stehen und ergibt sich, sondern er springt runter. Das heißt für mich mutig.	N1 und N2 wird als mutig bezeichnet.	
B3 m 29	B 745	mutig		
A1 w 31	A 376	glaub ich nicht, dass er so richtig der Draufgängertyp ist.	N1 und N2 wird als bedacht, überlegt und nicht draufgängerisch bezeichnet.	
A4 w 21	A 372	"bedacht".		
A4 w 21	A 372	Wie schon vorher gesagt, ist er wahrscheinlich kein Typ, der irgendwie reinstürmt, sondern bedenkt seine nächsten Schritte		

A1 w 31	A 376	Ich glaub er ist sehr anpassungsfähig, ich glaub, dass er in diese Situation kommt und auch, wenn er jetzt einen Überblick sich verschafft, kann er recht schnell sich anpassen, ob er jetzt losstürmt oder ob er jetzt eher versucht, sneaky zu sein oder sowas. Und er ist sehr bedacht und überlegt.		
B4 m 23	B 772	Risikobereitschaft mein ich halt eben er macht halt diese Missionen und er macht das, was er tun will. Er hat halt seinen Antrieb und geht deshalb auch gewisse Risiken ein	N1 und N2 erfüllt seine Aufgaben, aber wägt Risiken rational ab.	
B1 m 32	B 771	Also ich glaub er macht halt, was er machen muss, aber er wird das schon abwägen, ob er es machen soll oder wie er es machen soll, aber nicht jetzt so, dass er sagt ich mach einfach drauf los und scheiß drauf.		
A3 m 25	A 385	ein rational denkender, entscheidender Mensch		

B7 m 33	B 717	und brutal	N1 und N2 wird als brutal und grob bezeichnet.	Aggression: N1 und N2 wird von manchen Teilnehmerinnen als brutal und grob wahrgenommen. Ein Teilnehmer spricht sich dagegen aus.
B7 m 33	B 721	und dann auch brutal gegenüber seinen Gegnern.		
B4 m 23	B 761	Also er ist schon eher gröber		
A5 w 23	A 430	da (N1) wirkt er wesentlich härter, wesentlich aggressiver	Auf der Abbildung N1 wird der Charakter als härter und aggressiver wahrgenommen.	
B1 m 32	B 732	aber brutal würd ich ihn überhaupt nicht sehen irgendwie.	Ein Teilnehmer findet N1 und N2 nicht brutal und meint, dass die Waffe dieses Bild nicht ändert.	
B1 m 32	B 734	nur weil du eine Waffe hast, bist du nicht brutal.		

B4 m 23	B 610	Na ja, er wirkt halt nicht so quasi wie so ein unter Anführungszeichen gesprochen jetzt ein Alpha-Männchen	N1 und N2 wird nicht als Führungsperson bzw. dominant gesehen.	N1 und N2 wird nicht als dominante Führungsperson wahrgenommen, weil er zu freundlich wirkt und zu wenige Narben hat.
B4 m 23	B 612	Er wirkt nicht so dominant		
B5 w 19	B 699	er sieht für mich nicht aus wie eine Führungsperson.		
A7 m 23	A 425	Ja, zu wenig Narben für einen Bösewicht.	N1 und N2 hat zu wenige Narben, um als böse wahrgenommen zu werden	
B4 m 23	B 607	Na zu freundlich irgendwie.	N1 und N2 wirkt zu freundlich.	

L1, L2 und L3 Geschlechtszuschreibung				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B1 m 32	B 202 / Zettel	10	L1, L2 und L3 bekommt von acht TeilnehmerInnen sehr hohe Bewertungen (9 oder 10) bei Weiblichkeit	L1, L2 und L3 wird als überdurchschnittlich weiblich wahrgenommen. Mittelwert: 8,43
B3 m 29	B 205 / Zettel	10		
A1 w 31	A 480 / Zettel	9		
A3 m 25	A 448 / Zettel	9		
A4 w 21	A 454 / Zettel	9		
A7 m 23	A 460 / Zettel	9		
B4 m 23	B 222 / Zettel	9		
B5 w 19	B 218 / Zettel	9		
B2 w 24	B 230 / Zettel	8	L1, L2 und L3 bekommt von drei TeilnehmerInnen 8 Punkte für Weiblichkeit	
B6 w 18	B 232 / Zettel	8		
B7 m 33	B 199 / Zettel	8		
A2 m 33	A 483 / Zettel	7	L1, L2 und L3 bekommt von zwei männlichen Teilnehmern 7 Punkte für Weiblichkeit	
A6 m 31	A 482 / Zettel	7		
A5 w 23	A 481 / Zettel	6	L1, L2 und L3 bekommt von einer Teilnehmerin 6 Punkte für Weiblichkeit	
A3 m 25	A 475	man kann es nicht mit nem Mann verwechseln	L1, L2 und L3 ist unverwechselbar weiblich.	L1, L2 und L3 wird als eindeutig weiblich wahrgenommen.
A1 w 31	A 480	man kann es jetzt nicht verwechseln, dass das eine Frau sein soll		
B1 m 32	B 202	Frisur, Gesicht, Haltung.	Hohe Bewertung von (10) ergibt sich wegen Frisur, Gesicht und Silhouette und Haltung des Charakters.	L1, L2 und L3 wird wegen Frisur, Gesicht, Silhouette und Körperhaltung als sehr weiblich wahrgenommen
B3 m 29	B 205	Wenn du sie in eine Silhouette packst, dann siehst du sofort, dass es weiblich ist.		

A7 m 23	A 460	das einzige, was ich als Abzug nehmen würde, was nicht (Pause) 100 Prozent weiblich aussieht, sind halt eben wie schon gesagt, die kurzen Haare. Ansonsten (Pause) die, das Make-Up bei den Augen, der Lippenstift, das ist alles weiblich. Die Stands, also wie sie steht, ist weiblich.	Kurze Haare werden als weniger weiblich wahrgenommen. Make-Up und Haltung sind eindeutig weiblich.	Merkmale für Weiblichkeit von L1, L2 und L3: -Make-Up -Haltung -Kleidung (Ausschnitt) Abzüge bei der Bewertung der Weiblichkeit von L1, L2 und L3: -kurze Haare -Waffe -Muskeln -Große Tattoos an den Armen -maskuline Ausstrahlung
B2 w 24	B 230	wenn ich jetzt so nach dem klassischen Klischee geh, fänd ich die kurzen Haare schon etwas, das nicht so unbedingt 100 Pro weiblich ist und auch von der Kleidung, ja, Ausschnitt das find ich wieder sehr weiblich, aber dass sie da die Riemen hat mit offener Waffen dran, das find ich, sieht man halt eher in Spielen schon, aber das wäre jetzt halt nicht typisch weiblich. Von der Haltung und so kann ich nur, eben das stimmt schon, das passt zu weiblich.	Kurze Haare und Waffe werden als untypisch weiblich wahrgenommen. Kleidung (Ausschnitt) und Haltung passen zum weiblichen Geschlecht.	
A1 w 31	A 480	die langen Haare würden sie weiblicher wirken lassen	L1, L2 und L3 würde mit langen Haaren weiblicher wirken, aber Kurzhaarschnitt passt in das Setting eines Action-Spiels.	
A4 w 21	A 458	Na gut, längere Haare wirken schon weiblicher, aber in Actiongames sind kurze Haare eigentlich eher praktisch		
A1 w 31	A 503	Und trainiert heißt für dich weniger weiblich?	Trainierte Muskeln werden als weniger weiblich wahrgenommen.	
A5 w 23	A 505	Irgendwie, irgendwie ja...		
A5 w 23	A 487	Sleeve Tattoos, relativ große, die ich auch eher als männlich jetzt sag ich mal einstufen würde die, sie hat.	Große Tätowierungen an den Armen bringen Punkteabzüge bei der Bewertung von Weiblichkeit von L1, L2 und L3.	
A6 m 31	A 514	Die Tätowierungen definitiv auch, weil ich finde sie wirken maskulin		
A6 m 31	A 548	die Ausstrahlung ist sehr maskulin.	Ausstrahlung von L1, L2 und L3 wirkt maskulin.	

A3 m 25	A 464	Wenn sie ein Kleid anhält, dann wärs wahrscheinlich 10.	Ein Kleid würde für eine sehr hohe Bewertung der Weiblichkeit sorgen.	Lange blonde Haare und Kleider sind ein Erkennungsmerkmal für Weiblichkeit
A3 m 25	A 475	die nächste Stufe wär nur noch zieh nen Kleid an, blonde Haare bis zur Hüfte runter	Als besonders weiblich werden lange blonde Haare und ein Kleid bezeichnet.	
A5 w 23	A 485	was ist so das weiblichste, was ich mir vorstellen kann und das schlägt halt schnell mal in Richtung lange Haare, blond ähm auch von der Haltung her...	Als besonders weiblich (10) werden lange, blonde Haare bezeichnet	
B7 m 33	B 646	was find ich weiblich, was find ich möglicherweise schön oder sexy	schön und sexy = weiblich	Körperliche Merkmale, die als "schön" und "sexy" beurteilt werden, werden Weiblichkeit zugeordnet

L1, L2 und L3 Aussehen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B6 w 18	B 232	nicht so die, das 0815-Mädchen ist, aber halt schon sehr weiblich dargestellt ist	L1, L2 und L3 ist kein klassisches "Mädchen" und eher burschikos, aber die Darstellung ist laut einer Teilnehmerin sehr weiblich.	Aussehen allgemein: L1, L2 und L3 wird von zwei Teilnehmerinnen nicht als typisches Mädchen, sondern eher als burschikos bezeichnet. Als extrem weiblich sehen die TeilnehmerInnen die Haltung, die Silhouette und die figurbetonte Darstellung. Aufgrund ihrer dünnen, trainierten Beine wird sie für eine Läuferin gehalten.
B5 w 19	B 218	vielleicht auch ein bisschen burschikos ist und vielleicht nicht so das typische Mädchen		
B3 m 29	B 205	Wenn du sie in eine Silhouette packst, dann siehst du sofort, dass es weiblich ist.	Haltung, Silhouette und figurbetonte "Verweiblichung" sorgen für Wahrnehmung von L1, L2 und L3 als "extrem weiblich"	
B2 w 24	B 230	Von der Haltung und so kann ich nur, eben das stimmt schon, das passt zu weiblich.		
B4 m 23	B 224	dieses Verweiblichen, also alles extrem weiblich und figurbetont, eigentlich nicht mehr diese (Pause) Nutzen und...ist halt einfach mehr so, ja, soll gut ausschauen, es ist halt einfach sehr auf weiblich gemacht halt		
A7 m 23	A 460	Die Stands, also wie sie steht, ist weiblich		
A2 m 33	A 1116	Die Beine sind bisschen trainierter, oben sehr dünn, aber das heißt, die ist vermutlich flott unterwegs	Die Beine von L1 sind dünn und trainiert, daher schließt ein Teilnehmer, dass sie eine schnelle Läuferin ist.	
A2 m 33	A 1114	Schaut ein bisschen aus wie eine Läuferin.		
A5 w 23	A 499	ich find ihre Beine schauen da (L1) relativ durchtrainiert aus, nämlich eher <u>trainiert</u> , also einfach so geformt.		

A7 m 23	A 460	das Make-Up bei den Augen, der Lippenstift, das ist alles weiblich.	Augen-Make-Up und Lippenstift werden als weibliches Merkmal gesehen.	Gesicht: Die TeilnehmerInnen sind sich bei den Zuschreibungen zum Gesicht von L1, L2 und L3 uneinig. Einerseits wird das Gesicht und das Make-Up als weiblich bezeichnet. Andererseits werden die harten Gesichtszüge und die Wunde als burschikos und androgyn wahrgenommen. Im Zusammenhang mit dem Gesicht von L1, L2 und L3 wurden die dünne Nase, die Wangenknochen, die dünnen Lippen, die großen Augen und die helle Haut des Charakters hervorgehoben.
B5 w 19	B 218	Schrammen im Gesicht, also dass sie von daher vielleicht auch ein bisschen burschikos ist und vielleicht nicht so das typische Mädchen	Wunde und harte Gesichtszüge sorgen für burschikoses, eher androgynes Gesicht.	
A5 w 23	A 499	ähm sie hat ne Wunde im Gesicht (Pause) nur eine kleine, aber hat sie.		
A6 m 31	A 524	nimmt von den weiblichen Charakterzügen einfach einiges weg.		
A2 m 33	A 658	Sie hat so harte Züge im Gesicht.		
A6 m 31	A 529	das Gesicht ist eher androgyn um ehrlich zu sein.		
A3 m 25	A 532	Nein.	Gesicht wird als sehr weiblich bezeichnet.	
A7 m 23	A 533	Ur nicht.		
A1 w 31	A 539	Ich find grad das Gesicht ist sehr weiblich.		
A2 m 33	A 542	Das Gesicht ist das weiblichste von allen eigentlich.		
A7 m 23	A 549	ihr Gesicht sie schaut als ganzer sehr weiblich aus		
A7 m 23	A 535	so eine dünne Nase	Dünne Nase, Wangenknochen, dünne Lippen, große Augen und helle Haut werden wahrgenommen.	
A7 m 23	A 535	die Wangenknochen, die sehr präsent sind		
A6 m 31	A 526	die Lippen sehr dünn		
A6 m 31	A 526	ich find die Augen zu übertrieben groß.		
A7 m 23	A 546	Die großen Augen.		
A3 m 25	A 538	Porzellanhaut		

B2 w 24	B 230	wenn ich jetzt so nach dem klassischen Klischee geh, fänd ich die kurzen Haare schon etwas, das nicht so unbedingt 100 Pro weiblich ist	Kurze Haare werden als wenig weiblich wahrgenommen. Eine Teilnehmerin merkt an, dass kurze Haare für Action-Spiele passend sind.	Haare: Dass die Haare gefärbt und gestylt sind, wird als weiblich wahrgenommen. Eine Teilnehmerin sieht die knallige rote Farbe als untypisch weiblich an und zwei Teilnehmer schreiben ihr Verrücktheit und Rebellion zu. Mit längeren Haaren würde L1, L2 und L3 weiblicher wirken.
A1 w 31	A 480	die langen Haare würden sie weiblicher wirken lassen		
A4 w 21	A 458	Na gut, längere Haare wirken schon weiblicher, aber in Actiongames sind kurze Haare eigentlich eher praktisch		
A7 m 23	A 460	das einzige, was ich als Abzug nehmen würde, was nicht (Pause) 100 Prozent weiblich aussieht, sind halt eben wie schon gesagt, die kurzen Haare.		
B1 m 32	B 210	Natürlich auf jeden Fall die Farbe auch, ja, aber weil die gefärbt ausschauen würd ich sagen und weil es halt eher so richtig eine, wie soll ich sagen, gemachte Frisur ist, jetzt nicht einfach wie die Haare fallen oder was auch immer	Zwei Teilnehmer sehen die gestylte Frisur mit gefärbten Haaren als Merkmal für Weiblichkeit.	
B4 m 23	B 212	Sehr gestylt halt.		
A5 w 23	A 487	also wo sie bei mir relativ viel verloren hat, ist dass ich die Haare eigentlich sehr eher untypisch finde für typisch weiblich, weil sie doch relativ stark gefärbt wirken	Die stark rot gefärbten Haare werden als untypisch weiblich betrachtet und lösen Assoziationen zu Verrücktheit und Rebellion aus. Ein Teilnehmer meint, diese Assoziationen hätten eher mit dem Haarschnitt als mit der Farbe zu tun.	
A3 m 25	A 643	so stark und knallig gefärbte Haare eher auf eine verrücktere Persönlichkeit hindeuten		
A3 m 25	A 639	Das ist so richtig das Signal eigentlich, für Verrücktheit		
A7 m 23	A 641	Rebellentum		

A6 m 31	A 644	Find ich eher nicht, um ehrlich zu sein. Ich glaub eher, es ist der Haarschnitt, der das ausstrahlt, als die Haarfarbe.		

B2 w 24	B 230	Ausschnitt das find ich wieder sehr weiblich	Ausschnitt, hervorgehobenes Dekolletee und bauchfreies Hemd werden als weiblich betrachtet.	Kleidung: Zur Kleidung von L1, L2 und L3 machen die TeilnehmerInnen unterschiedliche Zuschreibungen. Als weniger weiblich wird die Hose und die Tatsache, dass die Kleidung militärisch, wüst und zerfleddert ist, wahrgenommen. Der Ausschnitt, die Betonung des Dekolletees und das Hemd werden als sehr weiblich angesehen.
A2 m 33	A 1128	Was halt da (L1) auffällt ist, du hast die Brüste hervorgehoben, du hast das Hemd dann unten offen noch		
A2 m 33	A 1131	...und bauchfrei wahrscheinlich auch		
A3 m 25	A 473	da mit Schnitzern drin, halt schon bisschen zerfleddert und das schaut auf jeden Fall ein bisschen wüst aus	Kleidung sieht militärisch, wild, wüst und zerfleddert aus. Hose wird als männliches Gewand bezeichnet.	
B5 w 19	B 220	also dass sie halt einfach auch mit der Kleidung auch dass sie einfach so wild und irgendwie - was jetzt nicht sein muss, dass eine Frau nicht wild sein kann, aber halt von diesem typischen Bild, das man halt hat, würd ich sagen		
B4 m 23	B 222	sie hat halt eher quasi (Pause) unter Anführungszeichen gesprochen männliches Gewand an, also eher diese Abenteurerhosen		
B7 m 33	B 226	der Military-Look, ein Punkt Abzug		

A6 m 31	A 514	Die Tätowierungen definitiv auch, weil ich finde sie wirken maskulin	Die Tattoos werden als maskulin und grobschlächtig bezeichnet.	Tätowierungen: Folgende Zuschreibungen werden zu den Tattoos von L1, L2 und L3 gemacht: -maskulin -geschlechtsneutral -grob-schlächtig -Bedeutung als Kampftattoo -Bedeutung für Spezialfähigkeit
A5 w 23	A 487	Sleeve Tattoos, relativ große, die ich auch eher als männlich jetzt sag ich mal einstufen würde die, sie hat.		
A5 w 23	A 521	ein bisschen grobschlächtig.		
A5 w 23	A 499	die, die sie hat, hab ich einfach wesentlich öfter an Männern gesehen, deswegen war es für mich eher was Männliches.		
A7 m 23	A 496	Ich find generell Tattoos komplett geschlechtsneutral.	Ein Teilnehmer sieht Tattoos unabhängig vom Geschlecht.	

A6 m 31	A 522	es wirkt eher wie eine Kampftätowierung um ehrlich zu sein mehr als eine Tätowierung, die als Schmuck fungiert.	Zwei Teilnehmer sehen die Tattoos nicht als Schmuck an und schreiben ihnen eine Bedeutung für das Spiel und die Aufgaben von L1, L2 und L3 zu	
B3 m 29	B 346	die Tattoos, ich finde halt, dass das so wie in irgendeinen Filmen oder Serien, dass sie vielleicht irgendeine Sonderfähigkeit noch hat, dass sie eben vielleicht durch die Tattoos die vielleicht ausstrahlt, dass sie da vielleicht sagt: ja hallo, ich kann das und das, deswegen muss ich mir die Tattoos stechen lassen.		

B2 w 24	B 230	aber dass sie da die Riemen hat mit offener Waffen dran, das finde ich, sieht man halt eher in Spielen schon, aber das wäre jetzt halt nicht typisch weiblich.	Die Waffe ist zwar für Spiele üblich, wird aber nicht als typisch weiblich angesehen.	Waffe: Die Waffe von L1, L2 und L3 lässt sie nicht typisch weiblich wirken.

B5 w 19	B 218	ein bisschen freizügig auch dargestellt ist	Durch die freizügige Kleidung, die Hervorhebung der Brüste und das Make-Up wird L1, L2 und L3 als sexualisiert dargestellt bezeichnet.	"Problematische" Darstellung: In Bezug auf die "problematische" Darstellung von L1, L2 und L3 sind sich die TeilnehmerInnen uneinig. Ein Teil hält den Charakter durch die freizügige Kleidung, die Hervorhebung der Brüste, das Make-Up und den flirtenden Gesichtsausdruck für sexualisiert dargestellt. Andere TeilnehmerInnen sehen des Gesichtsausdruck nicht als "Schlafzimmerblick" und meinen die Darstellung ist nicht übertrieben sexualisiert.
B4 m 23	B 873	das (L1, L2 und L3) ist halt wirklich, das ist rein sexualisiert.		
A2 m 33	A 1128	Was halt da (L1) auffällt ist, du hast die Brüste hervorgehoben, du hast das Hemd dann unten offen noch		
A2 m 33	A 1131	...und bauchfrei wahrscheinlich auch		
B2 w 24	B 299	sie hat halt echt viel Make-Up drauf und man sieht ganz viel Brust und man sieht eben den halben Bauch		
B2 w 24	B 299	und sie schaut ja auch, also sie lächelt nicht oder so, sie ist auch...sie schaut auch immer mit diesem einen schlafzimmerähnlichen Blick	Der Gesichtsausdruck von L2 wird als flirtender Schlafzimmerblick bezeichnet.	
B4 m 23	B 301	sie schaut schon sehr flirty aus, also da (L2) vor allem merkt man das.		

B1 m 32	B 336	wegen dem Blick und dem einfach dem Ausdruck find ich eher, für mich hat das was Starkes, was charakterlich Starkes, was Mutiges und nicht, also mit Schlafzimmerblick würd ich das überhaupt nicht assoziieren muss ich ehrlich sagen.	Ein Teilnehmer sieht den Gesichtsausdruck nicht als Schlafzimerblick, sondern als Zeichen für Charakterstärke und Mut.	Einige TeilnehmerInnen sprechen sich für eine unrealistische Darstellung von L1, L2 und L3 aufgrund unrealistischer Proportionen von Hüfte, Brüsten, Taille und Armen aus. In einem Spielsetting, in dem sich L1, L2 und L3 tarnen muss, werden die roten Haare und die helle Haut als ungeeignet wahrgenommen und für einen Frontalkampf ist die freizügige Kleidung nicht passend.
A4 w 21	A 454	Es ist nicht so übertrieben wie es noch geht in anderen Spielen. Deswegen hätt ich jetzt 9 genommen, weil einfach noch mehr geht als das, was da ist. Noch halbwegs normal.	Zwei TeilnehmerInnen meinen, dass der Charakter nicht übertrieben sexualisiert, sondern normal dargestellt wurde und durch unproportionale Körperformen durchaus noch sexualisierter sein könnte.	
A4 w 21	A 456	unproportional, Körperformen et cetera		
A7 m 23	A 460	ja könnte noch mehr ähm (Pause) sexualisiert dargestellt worden sein.		
B5 w 19	B 991	Wenn sie (L1, L2 und L3) jetzt wirklich die ganze Zeit im Frontalkampf ist, dann würd ichs auch bescheuert finden, dass sie einfach nichts an hat.	Die freizügige Kleidung ist für einen Frontalkampf ungeeignet. Der Teilnehmer würde es "bescheuert" finden, wenn L1, L2 und L3 so kämpfen würde.	
B4 m 23	B 992	Aber wenn sie (L1, L2 und L3) jetzt zum Beispiel Stealth spielen würd, würd ichs auch komplett unnötig finden, weil sie erstens ein Mal komplett weiße Haut hat, sich nicht tarnen kann und dann noch knallrote Haare dazu hat.	Die Darstellung von L1, L2 und L3 mit roten Haare und heller Haut ist für die Tarnung ungeeignet.	
B1 m 32	B 874	(L1, L2 und L3) schaut halt unrealistisch aus.	Die Darstellung von L1, L2 und L3 wird als unrealistisch bezeichnet, da die Proportionen von Hüfte, Brüsten, Taille und Armen unpassend sind.	
A1 w 31	A 1101	wenn du dir die zweite Frau (L1, L2 und L3) anschaut also das Verhältnis von Hüfte zu Brüste zu Taille...		
A5 w 23	A 1113	Also du hast nicht so dünne Arme und dann noch ne Oberweite auch, so irgendwas ist fake.		

L1, L2 und L3 Rolle und Aufgaben				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A6 m 31	A 563	Die kann töten.	L1, L2 und L3 kann töten und verhält sich wie eine Assassinin	L1, L2 und L3 wird keine Opferrolle zugeschrieben. Sie übernimmt aggressive Nahkämpfe und kann töten.
A3 m 25	A 566	Das ist fast schon so Assassinen-mäßig.		
A1 w 31	A 604	Also sie ist auf jeden Fall einmal <u>kein</u> Opfer	L1, L2 und L3 wird keine Opferrolle zugeschrieben.	
A1 w 31	A 608	she knows how to keep herself safe.		
B4 m 23	B 233	eher schon in Richtung Kampf geht.	L1, L2 und L3 kämpft in einem aggressiven Stil. Eine Teilnehmerin sieht sie als Einzelkämpferin.	
B4 m 23	B 235	schaut halt schon aus als wär sie für irgendwelche Schlachten vorbereitet		
A7 m 23	A 611	Also sie kämpft definitiv.		
B2 w 24	B 261	Also ich glaub schon, dass die kämpft.		
B5 w 19	B 320	Ja, Einzelkämpfer.		
B2 w 24	B 366	wenn sie kämpft, kann ich mir vorstellen, dass sie einen aggressiven Stil auch geben		
B4 m 23	B 246	Sie kann genauso sneaky sein, wo du irgendwie hinten hockst und versuchst nicht aufzufallen oder einfach voll reingehst mitten in die Action.	Eine Teilnehmerin meint L1, L2 und L3 kann sowohl gut (im Nahkampf) kämpfen als auch sich gut verstecken.	

B5 w 19	B 238	Ich würd sie auch eher als Side-Kick sehen, also mehr so, sie hilft irgendjemandem oder so	Zwei TeilnehmerInnen schreiben L1, L2 und L3 eher eine Rolle als passiven, unterstützenden Charakter, der jemand anderem helfen muss, zu.	L1, L2 und L3 wird als passiver, unterstützender Nebencharakter bezeichnet. L1, L2 und L3 begibt sich nicht in einen Nahkampf, sondern nutzt Schusswaffen.
A2 m 33	A 599	Support-Charakter.		
A2 m 33	A 693	sie schaut eher passiv aus.		
B4 m 23	B 262	Ich würd halt eher so, ich würd halt eher nicht auf Nahkampf gehen also, dass sie jetzt irgendwie hingeht und den Leuten ins Gesicht haut, sondern eher schon mit Schusswaffen sich zu helfen weiß.	Ein Teilnehmer schätzt L1, L2 und L3 nicht als Nahkampfcharakter ein, sondern ordnet ihr eher Schusswaffen zu.	
B4 m 23	B 267	Sie ist ja kein Tank.		

B4 m 23	B 787	flink, agil, eher nicht voll in der Action, aber schon in der Action dabei	Kampfstil wird als flink, agil, athletisch, flexibel, schnell und mit hohen Sprüngen beschrieben.	Die TeilnehmerInnen sind sich in Bezug auf den Kampfstil, der sich aus körperlichen Merkmalen ableitet, uneinig. Einerseits wird L1, L2 und L3 ein schneller, agiler, athletischer Kampfstil zugeschrieben. Andererseits wirkt ihr Körper zierlich und schwach, was zwei TeilnehmerInnen schlussfolgern lässt, dass sie nicht durch Stärke oder Ausdauer, sondern durch Geschick, Fertigkeit und Intelligenz gewinnt.
B1 m 32	B 263	wenn sie kämpft, dann hat sie eher vielleicht einen sehr, sehr athletischen, einen sehr flexiblen, einen sehr...		
B4 m 23	B 264	Schnellen Stil.		
A1 w 31	A 580	so hochspringt.		
A7 m 23	A 582	Sehr agil und so weiter.		
A5 w 23	A 572	Weil sie kann halt nicht durch Stärke gewinnen.	L1, L2 und L3 kann nicht aufgrund von körperlicher Stärke oder Ausdauer gewinnen, da ihr Körper nicht stark und durchtrainiert, sondern zierlich wirkt. Stattdessen gewinnt sie durch Geschick, Fertigkeit und Intelligenz.	
B1 m 32	B 249	also so vom Körperbau her und so wahrscheinlich eher was, was Geschicklichkeit erforderndes, als was Stärke erfordert		
B1 m 32	B 253	Na, es ist kein wirklich starker, durchtrainierter Körper, es ist eher ein zierlicher, der eben zum Beispiel schnell sein kann oder eben sehr fertig sein kann		
B1 m 32	B 251	vielleicht irgendwas, was was Fertigkeit oder Intelligenz erfordert als eben Ausdauer und Stärke mein ich jetzt in dem Sinn. Also das kann man halt ein bisschen vom Körper her und von dem schließen, würd ich sagen.		

B1 m 32	B 314	Fertigkeit, gut ausgebildet.	Teilnehmer hält L1, L2 und L3 für gut in ihren Fertigkeiten ausgebildet.	L1, L2 und L3 wird als gut ausgebildet bezeichnet. Ein Teilnehmer geht von einer militärischen Bildung aus, während ihr zwei Teilnehmer aufgrund von körperlichen Merkmalen (auffällige Haarfarbe, Tattoos) zuschreiben, dass sie sich ihre Fähigkeiten selbst beigebracht hat.
B7 m 33	B 324	Ich hab mir da gedacht, die hat eine militärische Ausbildung.	Teilnehmer geht davon aus, dass L1, L2 und L3 eine militärische Ausbildung hatte.	
B4 m 23	B 322	nicht als hätte sie irgendeinen Drill gehabt und eine Ausbildung, sondern einfach irgendwie ja, learning by doing.	Teilnehmer geht nicht von militärischer Ausbildung, sondern selbst erlernten Fähigkeiten aus. Als Grund dafür wird das auffällige Äußere von L1, L2 und L3 genannt (Haarfarbe, Tattoos)	
B4 m 23	B 319	Also sie wirkt halt schon irgendwie von ihrer Optik her mit den auffälligen, mit der auffälligen Haarfarbe		

		mit den Tattoos eher so als wär sie, nicht jetzt irgendwie so als wär sie, also als hätte sie es sich schon eher selber beigebracht, find ich jetzt.		

A6 m 31	A 603	Eher hinterhältig als frontal.	Der Kampfstil des Charakters wird von drei männlichen Teilnehmern als hinterhältig und abwartend beschrieben.	L1, L2 und L3 wird eine hinterhältige, abwartende Rolle zugeschrieben. Der Charakter setzt auf geschlechtsspezifische Vorteile, um Gegner zu verwirren oder sich einzuschleusen (Brüste bzw. Präsentation als armes, hilfloses Mädchen) und auf den Einsatz von Gift. L1, L2 und L3 werden - unter anderem aufgrund der roten Haare und der hellen Haut - übersinnliche Kräfte zugeschrieben. Genannt werden: -Hexe -Magie/Magier -Illusionist -Unsichtbarkeit -Teleportation
A3 m 25	A 695	Wartet bis der Kampf losgeht, schleicht sich dann irgendwie von hinten rein...		
A7 m 23	A 696	Genau, holt sich den Vorteil.		
B4 m 23	B 376	Ich glaub eher, dass sie die Emotionen als Trick verwenden könnte, quasi so als armes, hilfloses Mädchen irgendwie so sich einschleusen und so.	Ein Teilnehmer geht davon aus, dass L1, L2 und L3 ihre Eigenschaften ausspielt, um sich hinterhältig einzuschleusen, indem sie sich als armes, hilfloses Mädchen präsentiert.	
B4 m 23	B 291	Ihre Eigenschaften ausspielt.		
B4 m 23	B 293	Verwendet, um Vorteile zu haben.		
B5 w 19	B 288	da hab ich mir halt gedacht, dass sie durch ihr Äußerliches mehr so eine ist, die vielleicht den Gegner erstmal bisschen verwirrt	Eine Teilnehmerin geht davon aus, dass L1, L2 und L3 ihre optischen weiblichen Reize (Brüste) einsetzt, um Gegner zu verwirren.	
B5 w 19	B 292	Ja, so dass sie mit ihren weiblichen Gegebenheiten		
B5 w 19	B 297	Eben durch ihren Busen und ihren bauchfrei und dass sie da vielleicht eben durch ihr Köpfchen das gegen ihre Gegner verwendet also so...		
A7 m 23	A 588	Wegen der weißen Haut und den roten Haaren, das erinnert irgendwie viel an Feuer...	L1, L2 und L3 werden übersinnliche Kräfte zugeschrieben.	
A6 m 31	A 589	es erinnert mehr an Hexe		
A6 m 31	A 585	Ich würd sie eher auch einstufen in die Richtung Magie eventuell.		
A3 m 25	A 591	Na ein Magier halt		
A3 m 25	A 593	Irgendeine Beschwöerin oder so.		
A3 m 25	A 597	Illusionisten.		
A6 m 31	A 598	eher so in die Richtung Unsichtbarkeit möcht ich meinen.		

A3 m 25	A 697	Teleportation, Unsichtbarkeit...		
A5 w 23	A 602	Ja ich seh sie viel mit Gift.	Zwei TeilnehmerInnen gehen davon aus, dass L1, L2 und L3 Gift verwendet.	
A3 m 25	A 701	Vergiftung.		

A2 m 33	A 568	Sie ist so die femme-fatale irgendwie...	L1, L2 und L3 wird als femme-fatale bezeichnet.	Bezeichnungen für die Rolle von L1, L2 und L3: -femme-fatale -Anti-Held -Mercenary -Auftragskiller -Badass L1, L2 und L3 wird weder als böse noch als gut bezeichnet. Sie verfolgt ihr eigenes Ziel, ohne moralische Überlegungen anzustellen.
A6 m 31	A 614	Anti-Held eher.	L1, L2 und L3 wird als Anti-Heldin bezeichnet.	
A2 m 33	A 628	Für mich hat es eher so den Mercenary-Charakter.	L1, L2 und L3 wird eine Rolle als Auftragskillerin zugeschrieben.	
A1 w 31	A 636	eher Auftragskiller als jetzt sag ich mal beliebig auswählender Killer. Also ich denke die, sie wird bezahlt für das, was sie tut.		
A3 m 25	A 616	Eher so Badass...	L1, L2 und L3 wird als "Badass" bezeichnet.	
A6 m 31	A 592	Böse wirkt sie jetzt nicht...	L1, L2 und L3 wird nicht als grundsätzlich böse betrachtet, sondern in einem Graubereich zwischen gut und böse. Sie handelt auf Basis ihrer eigenen Ziele, unabhängig von moralischen Normen.	
A7 m 23	A 615	Eigentlich ein Held, aber von ihren...		
A7 m 23	A 617	Aber von ihren Überzeugungen nicht unbedingt perfekt gut,...		
A7 m 23	A 619	...sondern irgendwie so bisschen im Graubereich.		
A1 w 31	A 621	Ich würd sie so einschätzen, dass sie zwar jetzt kein Bösewicht ist, sie ist auch kein Held, aber im Sinne von, dass was sie macht, macht sie nicht, weil sie ein guter Mensch sein will oder weil sie anderen das Leben retten will, sondern einfach, sie macht alles für sich selbst und wenn...		
A1 w 31	A 623	...und wenn das halt zufällig auch was Gutes ist, okay, und wenn es halt irgendwie was moralisch nicht so Gutes ist, dann ist es auch okay.		
A1 w 31	A 627	So lange es ihren eigenen quasi, ihr eigenes Ziel verfolgt.		
A3 m 25	A 624	So: Menschen retten "ja", Gebäude in die Luft jagen, auch "ja".		

L1, L2 und L3 Eigenschaften und Verhaltensweisen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B3 m 29	B 346	Und halt schnell, eben das ist eh allein wie sie dasteht	L1, L2 und L3 wird als schnell und flink bezeichnet.	Körperliche Eigenschaften: Folgende körperliche Eigenschaften werden L1, L2 und L3 zugeschrieben: -schnell -flink
B6 w 18	B 330	flink		

B6 w 18	B 774	sehr mutig	L1, L2 und L3 wird - unter anderem aufgrund ihrer Kleidung - als sehr mutig bezeichnet. Mutige Charaktere sind Voraussetzung für Action-Spiele.	Eigenschaften: Folgende Eigenschaften werden L1, L2 und L3 zugeschrieben: -mutig -charismatisch -entscheidend für den Sieg -stark -überzeugt -selbstbewusst -charmant -verführerisch -vorlaut
B6 w 18	B 332	Na ja, ich glaub, dass halt, wenn man nicht einen gewissen Mut hat, man nicht erstens sich so anzieht und zweitens halt kämpft in einem Actionspiel		
B4 m 23	B 334	Das ist Grundvoraussetzung mehr oder weniger.		
B1 m 32	B 312	Charismatisch hab ich auf jeden Fall auch geschrieben	Ein Teilnehmer hält L1, L2 und L2 für charismatisch.	
B6 w 18	B 337	Ich hab auch stark aufgeschrieben, ja, aber ich finde nicht, dass der...Ja, also ich find schon, dass das so wie sie da steht, das schon sehr überzeugt aus	L1, L2 und L3 wird - unter anderem aufgrund ihrer Haltung - als stark, überzeugt und selbstbewusst bezeichnet.	
B4 m 23	B 342	Selbstbewusst		
B7 m 33	B 326	nicht der Lieblingssoldat ihrer Vorgesetzten, weil sie, hab ich auch aufgeschrieben, große Klappe hat und sich vielleicht nicht immer an die Regeln hält, aber im Endeffekt ist sie doch, die die den Einsatz dann entscheidet, positiv.	L1, L2 und L3 hält sich nicht immer an Regeln und ist vorlaut, trägt aber trotzdem entscheidend zum Sieg bei.	

B5 w 19	B 282	irgendwie auch verführerisch.	L1, L2 und L2 wird aufgrund des Make-Ups, der freizügigen Kleidung und des Blicks als verführerisch bzw. charmant bezeichnet	
B2 w 24	B 299	Ich hab charmant aufgeschrieben, hab aber auch an verführerisch gedacht, dachte mir das klingt so böse, aber ich find halt auch, sie hat halt echt viel Make-Up drauf und man sieht ganz viel Brust und man sieht eben den halben Bauch und sie schaut ja auch, also sie lächelt nicht oder so, sie ist auch...sie schaut auch immer mit diesem einen schlafzimmer-ähnlichen Blick und deshalb ist mir das auch gleich in den Sinn gekommen		
B6 w 18	B 337	eher verführerisch		

B5 w 19	B 282	Also ich hab arrogant	L1, L2 und L3 wird als arrogant, unnahbar und distanziert wahrgenommen.	Negative Eigenschaften: L1, L2 und L3 werden folgende negative Eigenschaften zugeschrieben: -arrogant -unnahbar -distanziert -kühl -planerisch -eiskalt -hart -taff -unfreundlich
B4 m 23	B 342	arrogant.		
B5 w 19	B 282	Also ich hätt gesagt, dass sie halt auch eher ein bisschen unnahbar ist so Fremden gegenüber		
B4 m 23	B 379	Selbst so eher kühl und distanziert		
B5 w 19	B 284	eher so kühl	L1, L2 und L3 wird als kühl wahrgenommen.	
B1 m 32	B 310	Also bisschen kühl hätt ich jetzt eher so empfunden.		
B4 m 23	B 368	Sie wirkt sehr kühl.		
B3 m 29	B 346	Ja, ich wollte erst kühl hinschreiben, aber ich war mir nicht sicher, ob das zu böse ist, deswegen hab ich lieber planerisch hingeschrieben. (lacht)		
A7 m 23	A 653	Eiskalt.		
A5 w 23	A 630	Sie ist sehr hart, find ich.	L1, L2 und L3 wird als hart, überzeugt, taff und unfreundlich bezeichnet.	
A7 m 23	A 553	eher sehr, sehr, sehr ähm taff.		
B6 w 18	B 337	Ja, also ich find schon, dass das so wie sie da steht, das schon sehr überzeugt aus, aber ich finde es sieht halt einfach nicht freundlich aus		

B6 w 18	B 330	Ich hab klug.	L1, L2 und L3 wird als klug und gebildet bezeichnet. Dies sei eine Voraussetzung für Hauptcharaktere.	Intelligenz/Bildung: L1, L2 und L3 wird Klugheit und Intelligenz zugeschrieben.
B6 w 18	B 774	dass sie halt auch klug ist und das umsetzen kann alles.		
B5 w 19	B 284	ja klug, also für mich, dadurch dass sie auch der Hauptcharakter ist, nehm ich jetzt mal an, dass sie auch was im Köpfchen hat...		
A6 m 31	A 710	Gebildet.		
A1 w 31	A 702	Ich würde auch sagen, dass sie hochintelligent ist.	Eine Teilnehmerin bezeichnet L1, L2 und L3 als hochintelligent, meint aber sie habe keine sehr hohe formale Bildung (College, Doktor)	
A1 w 31	A 712	Vielleicht jetzt nicht, ich weiß nicht, College-Abschluss, Dokortitel oder sowas, aber sie ist definitiv intelligent		

B1 m 32	B 369	Die schaut nicht sehr emotional aus. (lacht)	TeilnehmerInnen halten L1, L2 und L3 nicht für emotional und gefühlsbezogen.	Emotionalität: L1, L2 und L3 wird nicht als emotional betrachtet. Weibliche Teilnehmerinnen meinen, dass L1, L2 und L3 ihre Gefühle versteckt und diese nach außen nicht zeigt.
B6 w 18	B 774	dass sie nicht sehr gefühlsbezogen ist oder so		
A3 m 25	A 666	Dramaqueen is nicht.		
B7 m 33	B 380	Ich hab unverletzbar aufgeschrieben und hab das auf der emotionalen Ebene gemeint.		
B6 w 18	B 371	ich denk schon, dass sie emotional ist, halt hinter einer...	Drei weibliche Teilnehmerinnen meinen, dass L1, L2 und L3 ihre wahren Gefühle versteckt und sich nach außen eiskalt, hart und skrupellos gibt.	
B6 w 18	B 373	...gut getarnten Fassade.		
B5 w 19	B 372	Fassade, ja.		
A1 w 31	A 664	Ja, ich glaub schon, dass sie Gefühle hat und sowas, aber, genau, nach außen hin, man sieht sie als richtig eiskalt und hart und und und skrupellos, aber eigentlich hat sie schon Gefühle. Sie zeigt sie halt nicht.		
A1 w 31	A 660	Wobei die Frage ist, wie sie dann innerlich ist und wie sie sich nach außen gibt		
A5 w 23	A 661	Ja! Ich glaub sie versteckt es.		
B7 m 33	B 380	Ich glaub schon, dass es dann vielleicht im Spiel ein Mal einen Turn geben kann, dass irgendjemand stirbt und sie weint dann, aber so im Großen und Ganzen ist sie einfach	TeilnehmerInnen gehen davon aus, dass die Gefühle von L1, L2 und L3 im Spiel thematisiert werden.	

		der Rebell und der Badass, der dem man überhaupt nichts anhaben kann, der überhaupt keine Gefühle zeigt und das ist ja, wahrscheinlich gespielt die meiste Zeit.		
A5 w 23	A 647	Ich glaub, das ist so einer dieser Charaktere, wo du im Laufe des Spiels irgendwann draufkommst, dass sie irgendeine tragische Vergangenheit haben		

B6 w 18	B 355	ich glaub, dass sie eine Grund-, also eine Grundaggression ein bisschen hat...	Teilnehmerin schreibt L1, L2 und L3 eine Grundaggression zu.	Aggression: Eine Teilnehmerin geht davon aus, dass L1, L2 und L3 eine Grundaggression hat. Andere TeilnehmerInnen halten sie für kalkuliert aggressiv, wenn sie provoziert wird, bezeichnen Aggression aber nicht als Grundstimmung.
B2 w 24	B 366	bisschen würd ich schon sagen, aber jetzt nicht von der Grundstimmung	Aggression ist nicht die Grundstimmung von L1, L2 und L3. Wenn sie provoziert wird oder es nötig ist, wird sie aggressiv.	
B4 m 23	B 361	Wenn es hart auf hart kommt, dann.		
B4 m 23	B 363	...austeilen kann.		
A6 m 31	A 694	kalkuliert aggressiv, möchte ich meinen.		
A7 m 23	A 685	Wenn provoziert.		
A1 w 31	A 686	Ja, wenn provoziert.		

E1 und E2 Geschlechtszuschreibung				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B7 m 33	B 396 / Zettel	9	E1 und E2 bekommt von einem Teilnehmer eine sehr hohe Bewertung (9) bei Weiblichkeit	E1 und E2 wird durchschnittlich weiblich wahrgenommen. Mittelwert: 5,86
A5 w 23	A 768 / Zettel	8	E1 und E2 bekommt von drei TeilnehmerInnen 8 bzw. 7 Punkte für Weiblichkeit	
B3 m 29	B 398 / Zettel	7		
B5 w 19	B 397 / Zettel	7		
A6 m 31	A 766 / Zettel	6 bis 7	E1 und E2 bekommt von sieben TeilnehmerInnen 6 bzw. 5 Punkte für Weiblichkeit.	
A1 w 31	A 823 / Zettel	6		
A4 w 21	A 765 / Zettel	6		
A7 m 23	A 764 / Zettel	6		
B1 m 32	B 417 / Zettel	6		
A2 m 33	A 579 / Zettel	5		
B6 w 18	B 391 / Zettel	5		
B4 m 23	B 393 / Zettel	4	E1 und E2 bekommt von drei TeilnehmerInnen 4 bzw. 3 Punkte für Weiblichkeit.	
B2 w 24	B 395 / Zettel	3 bis 4		
A3 m 25	A 763 / Zettel	3		
A1 w 31	A 716	(betrachtet E2) I have so many questions.	Das Stimulusmaterial E2 wirft Fragen zum Geschlecht auf, durch das Stimulusmaterial E1 wird weibliche Geschlecht deutlicher.	Die Zuordnung von E1 und E2 zu einem Geschlecht fällt den meisten TeilnehmerInnen schwer und wirft Fragen auf, da in der Darstellung wenige geschlechtsspezifische Reize eingesetzt werden und E1 und E2 männliche und weibliche Merkmale aufweist. E1 und E2 wird mit zierlichem, feminin wirkenden männlichen Teenager assoziiert.
A1 w 31	A 720	Ist das ein Mann? Eine Frau?		
A1 w 31	A 730	(betrachtet E1) Ah okay, auf dem Bild ist es dann eindeutiger, ja, also das Geschlecht zumindest.		
A6 m 31	A 731	Ja, auf dem Bild (E2) ist schwer zu sehen, dass sie weiblich ist auf dem (E1) eindeutiger.		
A5 w 23	A 740	Bei dem Bild (E1) finde ich sie relativ klar weiblich, bei dem (E2) wäre ich mir jetzt auch nicht so sicher.		
A1 w 31	A 823	ich hab das Bild (E2) zuerst gesehen zum Beispiel und hab, wie gesagt, nicht entscheiden können, ob das männlich oder weiblich ist und nachdem ich dann das (E1) gese-		

		hen hab, hab ichs aber in die Höh gegeben		
B2 w 24	B 400	ich find auch auf dem Foto (E1) ist es viel weiblicher als auf dem (E2).		
B4 m 23	B 402	am ersten Blick wäre es für mich, vor allem bei dem Foto (E2) eindeutig männlich gewesen und wirkt halt einfach nicht übertrieben weiblich dargestellt.	Auf Stimulusmaterial E2 wird der Charakter für männlich gehalten.	
B2 w 24	B 400	Auf dem (E2) hätt ich nämlich vielleicht sogar gedacht, es ist ein Mann.		
B2 w 24	B 400	Das heißt, ich hab mir jetzt echt lang überlegt, was es ist. Also ich hätte es jetzt auch nicht männlich, ich hätte es einfach schwer einordnen können.	Die Zuordnung zu einem Geschlecht fällt schwer.	
A6 m 31	A 741	Wär ich mir aber auch nicht sicher, ob es eindeutig männlich ist.		
B4 m 23	B 402	ich hab nicht gewusst, ob das jetzt Männchen oder Weibchen ist.		
A1 w 31	A 743	Wenn wir Null männlich und zehn weiblich, dann wärs wahrscheinlich genau die 5	E1 und E2 hat männliche und weibliche Züge.	
B6 w 18	B 391	Ich hab 5 geschrieben. Es ist für mich so, dass männliche und weibliche Züge, also, dass ich das sehen kann.		
B4 m 23	B 402	wirkt halt einfach nicht übertrieben weiblich dargestellt. Es ist halt einfach wenig mit den Reizen gespielt oder irgendwas. Es ist halt einfach, ja, neutraler gehalten	Darstellung ist nicht übertrieben weiblich, sondern neutraler, da nicht mit Reizen gespielt wird.	
B4 m 23	B 402	eher eigentlich in Richtung junger Teenager männlich gedacht. Deshalb hab ich auch 4 gegeben, weil es einfach vom Aussehen her sehr burschikos ist	Burschikose Darstellung von E1 und E2 erinnert einen Teilnehmer an einen zierlichen, männlichen Teenager, ohne Bart, der feminin aussieht.	
B4 m 23	B 437	so ein junger Teenager, der halt noch keinen Bartwuchs hat und bisschen, ein zierlicher Typ, der halt feminin ausschaut.		

B5 w 19	B 404	für mich war eigentlich schon eindeutig, dass es eine Frau ist, also ich hätt jetzt nicht angenommen, dass es ein Mann ist, aber sie ist halt einfach nicht so bitchig wie die andere.	Für eine Teilnehmerin ist E1 und E2 eindeutig weiblich nur nicht so aufreizend dargestellt.	

A1 w 31	A 823	Das, der Haarschnitt beziehungsweise das das dünne Gesicht und die Augenform, so wie du gesagt hast, sind für mich eindeutig weiblich	Haarschnitt, dünnes Gesicht und Form der Augen lassen E1 und E2 eindeutig weiblich wirken.	Merkmale für Weiblichkeit von E1 und E2: -Haare/Frisur -dünnes Gesicht -Gesichtszüge -Augen -Schnitt der Kleidung/verweiblichte Kleidung -Schal -Waffe Abzüge bei der Bewertung der Weiblichkeit von E1 und E2: -Burschikoses Aussehen -Haare -Kleidung -Harte Gesichtszüge
B4 m 23	B 402	Deshalb hab ich auch 4 gegeben, weil es einfach vom Aussehen her sehr burschikos ist, von den Haaren. Die Gesichtszüge sind halt eher dann wieder bisschen weiblicher	Das Aussehen und die Haare wirken burschikos. Die Gesichtszüge wirken weiblich.	
A7 m 23	A 828	eindeutig erkennbar als weiblich vom Gesicht, von den Augen und von den Haaren her, aber ihr Gewand	Gesicht, Augen und Haare werden als weiblich wahrgenommen. Kleidung wirkt nicht weiblich.	
A6 m 31	A 811	ich find aber die Gesichtszüge sind für eine Frau ein bisschen zu hart	Gesichtszüge wirken hart und nicht weiblich.	
A5 w 23	A 778	ich find halt auch von der Kleidung hier zumindest auf dem Bild (E1) hier find ich so mit dem Schal und wie das Ganze geschnitten ist, find ichs relativ weiblich, ähm relativ weibliche Frisur und dadurch, dass ich sie halt so ein bisschen in die Elfenkategorie eingeordnet hab, war auch für mich das Schwert nichts zwangsläufig Männliches.	Schnitt der Kleidung, Schal, Frisur und Schwert wirken weiblich.	
B1 m 32	B 409	für mich war nämlich die Kleidung schon auch ein Punkt dafür, dass sie weiblich ist.	Kleidung wirkt weiblich bzw. verweiblicht.	
B1 m 32	B 415	Das wirkt für mich einfach mehr als zwar ein Kleidungsstück, das eher männlich ist, uniformmäßig quasi, aber eindeutig verweiblicht wurde.		

E1 und E2 Aussehen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B1 m 32	B 439	Das hat ein bisschen japanische Züge das Ganze, so vom Charakterdesign her, so dieses typische androgyne	Charakterdesign erinnert einen Teilnehmer an androgyne, japanische Charaktere	Aussehen Allgemein: Das Aussehen von E1 und E2 wird als ästhetisch, burschikos und elfenhaft bezeichnet.
A6 m 31	A 1050	also ästhetischer wirkt der dritte Charakter	E1 und E2 wirkt ästhetisch.	
B4 m 23	B 402	Deshalb hab ich auch 4 gegeben, weil es einfach vom Aussehen her sehr burschikos ist	E1 und E2 wirkt burschikos	
A6 m 31	A 811	ein bisschen das elfenhafte, das muss man schon sagen, es sind definitiv die spitzen Gesichtszüge und auch diese (Pause) eher asiatisch anmutenden Augen	E1 und E2 erinnert aufgrund der spitzen Gesichtszüge, spitzen Ohren und asiatisch anmutenden Augen an eine Elfe.	
A5 w 23	A 778	so ein bisschen in die Elfenkategorie eingeordnet		
A5 w 23	A 770	sie hat für mich was sehr elfenmäßiges		
A6 m 31	A 773	Die spitzen Gesichtszüge		
A7 m 23	A 777	Und die spitzen Ohren hinter den Haaren		

B4 m 23	B 402	Die Gesichtszüge sind halt eher dann wieder bisschen weiblicher	Gesichtszüge wirken weiblich.	Gesicht: Die Wahrnehmung der TeilnehmerInnen zum Gesicht von E1 und E2 ist sehr unterschiedlich. Zum Gesicht wird angemerkt, dass E1 und E2 keine Verletzungen hat und ihr Gesicht elfenhaft und kantig wirkt. Für einen Teilnehmer wirkt der Gesichtsausdruck verärgert. Ein Teilnehmer bezeichnet das Gesicht von E1 und E2 als zierlich und schmal mit hervorstechendem Kinn.
B6 w 18	B 490	auch nicht mit diesen Schrammen im Gesicht, sie schaut nicht aus als würde sie irgendwie verletzt sein, also offensichtlich.	E1 und E2 hat keine offensichtlichen Verletzungen im Gesicht.	
A1 w 31	A 823	das dünne Gesicht und die Augenform, so wie du gesagt hast, sind für mich eindeutig weiblich	Dünnes Gesicht und Augenform werden als weiblich bezeichnet	
A7 m 23	A 828	ist eindeutig erkennbar als weiblich vom Gesicht, von den Augen		
B2 w 24	B 400	Aber wenn ich rechnen muss, ob es weiblich ist, ich find, es hat da (E1) sehr weibliche Gesichtszüge, die Form ist kantig, aber die Augen und der Mund sind weiblich.	Gesichtsform ist kantig. Gesichtszüge, Augen und Mund sind weiblich.	
B1 m 32	B 417	das Gesicht, eh auch, wie es schon gesagt wurde, ist halt sehr schmal, sehr zierlich	Gesicht ist schmal und zierlich. Kinn sticht hervor.	

		find ich auch. Das Kinn sticht heraus, okay, aber sonst. Ich find auch zum Beispiel den Mund sehr weiblich	Mund wird als weiblich bezeichnet.	Das Gesicht von E1 und E2 wird wegen folgenden Merkmalen als weiblich bezeichnet:
A6 m 31	A 811	ein bisschen das elfenhafte, das muss man schon sagen, es sind definitiv die spitzen Gesichtszüge und auch diese (Pause) eher asiatisch anmutenden Augen, wenn man so will. ähm, ich find aber die Gesichtszüge sind für eine Frau ein bisschen zu hart	Ein Teilnehmer bezeichnet das Gesicht von E1 und E2 als elfenhaft. Gesichtszüge sind für eine Frau zu hart.	-Dünnes Gesicht -Augen -Augenform -Gesichtszüge -Mund Ein Teilnehmer findet die Gesichtszüge zu hart für einen weiblichen Charakter.
A6 m 31	A 813	Auch der Gesichtsausdruck wirkt ja, angepisst	Gesichtsausdruck von E1 und E2 wirkt verärgert.	

A6 m 31	A 798	Es wirkt jetzt nicht wie ein Kurzhaarschnitt.	Es wird vermutet, dass E1 und E2 längere, zusammengebundene, hochgesteckte oder geflochtene Haare hat, die wie ein Kurzhaarschnitt aussehen.	Haare: Es ist nicht eindeutig, ob die Haare von E1 und E2 lang oder kurz sind: Die TeilnehmerInnen gehen von längeren Haaren aus, die zu einer Frisur gemacht wurden, die wie ein Kurzhaarschnitt wirkt. Ein Teilnehmer geht davon aus, dass E1 und E2 kurze Haare hat.
A1 w 31	A 793	man sieht halt nicht, wie sie von hinten ausschaut...		
A1 w 31	A 795	nicht ganz eindeutig, aber selbst die vorderen Haare hier (E1) sind eigentlich relativ lang und gehen nach hinten gezogen.		
A5 w 23	A 786	Also ich find das sieht wie eine Hochsteckfrisur aus		
A6 m 31	A 784	Das wirkt hochgesteckt.		
A5 w 23	A 780	die sind zamgebunden.		
A5 w 23	A 791	ich hab so da gesehen, dass es hinten halt geflochten.		
B1 m 32	B 426	Es könnten auch lange Haare sein, die irgendwie gesteckt sind, sodass sie aussehen, wie irgendein Kurzhaarschnitt oder was, weil es nämlich irgendwie so sich drüberlegt...	Ein Teilnehmer spricht sich eindeutig für einen Kurzhaarschnitt aus.	
A7 m 23	A 801	Ich seh kein Knödel, ich seh einen Kurzhaarschnitt.		
A7 m 23	A 790	Ich hätte da auch keinen Zopf gesehen.		

B7 m 33	B 448	Na ja, eben wegen der burschikosen Frisur...	Die Frisur von E1 und E2 wird als burschikos bezeichnet.	Haare: Die Frisur von E1 und E2 wird einerseits als burschikos, andererseits als geschlechtsneutral und unzuordenbar und andererseits als weiblich betrachtet.
B4 m 23	B 402	Deshalb hab ich auch 4 gegeben, weil es einfach vom Aussehen her sehr burschikos ist, von den Haaren.		
B4 m 23	B 418	Es ist so geschlechtsneutral.	Die Frisur von E1 und E2 wird als geschlechtsneutral, unzuordenbar und seltsam bezeichnet.	
B1 m 32	B 417	Die Frisur ist (Pause) unzuordenbar		
B1 m 32	B 419	Es ist auch irgendwie sehr weird für einen männlichen Typ.		
B1 m 32	B 422	es ist komisch.		
B4 m 23	B 420	Es ist so Justin Bieber-Schnitt.	Die Frisur wird mit der Frisur von Justin Bieber und einem Tanten-schnitt assoziiert.	
B3 m 29	B 423	Schaut eher aus wie so ein Tanten-schnitt ehrlich gesagt.		
A7 m 23	A 828	sie ist zwar weiblich, ist eindeutig erkennbar als weiblich vom Gesicht, von den Augen und von den Haaren her	Haare, Haarschnitt und Frisur von E1 und E2 werden als weiblich angesehen.	
A1 w 31	A 823	der Haarschnitt beziehungsweise das das dünne Gesicht und die Augenform, so wie du gesagt hast, sind für mich eindeutig weiblich		
A5 w 23	A 778	relativ weibliche Frisur		

B3 m 29	B 432	Sie ist halt sehr militäristisch angezogen, sie ist in irgendeiner Organisation recht hoch wahrscheinlich	Die Kleidung von E1 und E2 wird als hohe militärische Uniform bezeichnet.	Kleidung: TeilnehmerInnen bezeichnen die Kleidung von E1 und E2 als Uniform, die sie einer hohen militärischen Person zuordnen. Uniformen sind allgemein männliche Kleidungsstücke. Die Uniform von E1 und E2 wurde aber verweiblicht und wird von einem Teil der TeilnehmerInnen als weiblich bezeichnet.
B1 m 32	B 409	was weiß ich, General oder irgendwas Wichtiges		
A6 m 32	A 853	Ja, würd ich auch an der Uniform festmachen		
B1 m 32	B 415	Das wirkt für mich einfach mehr als zwar ein Kleidungsstück, das eher männlich ist, uniformmäßig quasi, aber eindeutig verweiblicht wurde.	Uniformen sind männliche Kleidungsstücke, die Uniform von E1 und E2 wurde durch den Schnitt und den Schal verweiblicht. Männliche Charaktere würden andere Uniformen tragen.	
A5 w 23	A 778	ich find halt auch von der Kleidung hier zumindest auf dem Bild (E1) hier find ich so mit dem Schal und wie das ganze geschnitten ist, find ichs relativ weiblich		

B1 m 32	B 409	es ist trotzdem weiblich, weil ein Mann, der so eine Uniform anhatte, hätte ja eine ganz andere Art von Uniform an		Für andere TeilnehmerInnen wirkt die Kleidung von E1 und E2 durch den Schnitt und mangelnde Freizügigkeit männlich. Eine Teilnehmerin vermutet, dass E1 und E2 eine männliche Uniform trägt, um Vorteile zu haben.
B5 w 19	B 404	Ja sie ist schon mehr auch männlich angezogen, aber ich hätte schon klar zugeordnet, dass sie eine Frau ist und ich denk, dass wenn sie sich was anderes anziehen würde, dass sie genauso auf eine 9, 10 kommen könnte wie die (L1, L2 und L3). Nur weil sie halt jetzt nicht so freizügig...	Kleidung wird - unter anderem aufgrund des Schnitts der Uniform - als eher männlich, bedeckt und nicht freizügig bezeichnet	
A2 m 33	A 1131	da (E1 und E2) ist halt alles durch die Uniform verdeckt.		
A7 m 23	A 828	ist eindeutig erkennbar als weiblich vom Gesicht, von den Augen und von den Haaren her, aber ihr Gewand...		
A6 m 32	A 813	ich find auch die Kleidung, die sie trägt, wirkt nicht sonderlich feminin, um ehrlich zu sein.		
A6 m 32	A 822	Na in der Schnittweise, möchte ich meinen. Weibliche Uniformen schauen anders aus.		
A1 w 31	A 823	die Uniform das schaut für mich aus als würd sie, weiß nicht, versuchen vielleicht, sie hat sich vielleicht die Uniform von einem Mann angezogen, damit sie sich irgendwo durchschlingeln kann oder sowas.	Die Uniform von E1 und E2 wirkt für eine Teilnehmerin wie die Uniform eines Mannes, die benutzt wird, um die Vorteile eines Mannes zu nutzen.	
B4 m 23	B 434	dass das nicht als Uniform ist, sondern eher so ein Adelsgewand.	TeilnehmerInnen sehen Kleidung von E1 und E2 als edle, zereemonielle Adelsbekleidung durch das Einstecktuch, den Glanz und die goldene Farbe.	Kleidung: Vier TeilnehmerInnen sehen in der Kleidung von E1 und E2 eher keine Uniform, sondern schreiben E1 und E2 aufgrund ihrer Kleidung zu, -dass sie adelig ist -dass sie zaubern kann -dass sie gut springen, fliegen und fallen kann.
B4 m 23	B 437	adelig und deshalb dieses Einstecktuch		
B2 w 24	B 488	Sie wirkt schon sehr edel, vielleicht liegt es daran, ja an dem wegen dem Gewand. Das glänzt ziemlich und sie hat ein goldenen Rand		

A6 m 31	A 855	die Uniform wirkt jetzt nicht zweckdienlich, sondern mehr zeremoniell.		
B2 w 24	B 441	Könnte aber auch eine Zauberklasse sein, ich find die haben auch eher so Roben an	Eine Teilnehmerin vermutet, dass E1 und E2 aufgrund ihrer Kleidung, die an eine Robe erinnert, zaubern kann.	
A7 m 23	A 876	ich find, dass das ganze Gewand eher so aussieht als ob sie beim Fliegen, Springen, Fallen nichts behindert	Ein Teilnehmer sieht die Kleidung als geeignet, um E1 und E2 beim Springen und Fallen nicht zu behindern.	

B4 m 23	B 437	adelig und deshalb dieses Einstecktuch und das Schwert dazu	Durch das Schwert wirkt E1 und E2 adelig.	
A5 w 23	A 778	war auch für mich das Schwert nichts zwangsläufig Männliches.	Das Schwert wird nicht als männlich betrachtet.	
A7 m 23	A 876	das Schwert ist eigentlich recht kurz für ein Schwert, kann man aber trotzdem mit beiden Händen angreifen, also wenn sie sich irgendwie dreht oder fliegt, dass sie sich nicht mit einem riesig langen Schwert irgendwie umadum ärgern muss.	Das Schwert von E1 und E2 ist kurz, kann mit beiden Händen verwendet werden und ist daher praktisch.	Waffe: Das Schwert ist keine männliche Waffe und lässt E1 und E2 adelig wirken. Im Kampf erscheint es einem Teilnehmer als angenehm zu verwenden.

Moderatorin	A 1119	Der dritte Charakter kommt euch der auch sexualisiert vor?	E1 und E2 wird als gar nicht sexualisiert dargestellt bezeichnet.	"Problematische Darstellung": Die TeilnehmerInnen sehen bei E1 und E2 keine "problematische Darstellung" in Bezug auf Sexualisierung und halten den Charakter für untersexualisiert.
A2 m 32	A 1120	Nein, überhaupt nicht.		
A7 m 23	A 1121	Nein, gar nicht.		
A6 m 31	A 1125	Ganz im Gegenteil eher untersexualisiert.	E1 und E2 ist untersexualisiert dargestellt.	
B5 w 19	B 382	Die schaut nicht so freizügig aus.	E1 und E2 ist nicht freizügig.	

E1 und E2 Rolle und Aufgaben				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B1 m 32	B 777	Das zweite (E1 und E2) ist auch ein Hauptcharakter?	Teilnehmer ist verwundet, dass E1 und E2 der Hauptcharakter eines Spiels ist.	E1 und E2 wird nicht als Hauptcharakter eingeschätzt
B1 m 32	B 779	Wirklich? Ah okay, ich hätte den voll nicht als Hauptcharakter eingeschätzt irgendwie.		

A7 m 23	A 826	mein erster Gedanke als ich das gesehen hab war: Okay, das ist eine Frau, die sich nicht drüber freut, dass sie dieses Gewand anhat und in diese Rolle gesteckt wird	Ein Teilnehmer geht davon aus, dass E1 und E2 in eine männliche Rolle gezwungen wird. Als Gründe für diese Annahme nennt er die Haltung und das Schwert.	Setting: Die TeilnehmerInnen sehen E1 und E2 mit unterschiedlichen Settings und Aufgaben konfrontiert. E1 und E2 wird eine freiwillige erarbeitete oder erzwungene männliche Rolle zugeschrieben. Eine Teilnehmerin sieht die Aufgabe von E1 und E2 darin, etwas zu schaffen, das andere nicht geschafft haben.
A7 m 23	A 828	vielleicht von irgendeinem männlichen Familienmitglied, der lieber einen Sohn gehabt hätte und sagt, du bist zwar jetzt meine Tochter, aber erzieh dich jetzt als mein Sohn.		
A7 m 23	A 830	und ihre männliche Pose und das Schwert und so weiter deuten eher auf ein in eine männliche Rolle gezwungen hin		
A6 m 32	A 881	Eher Opfer der Umstände.	E1 und E2 wird als Opfer der Umstände bezeichnet.	
A5 w 23	A 940	also ich seh sie halt in einem sehr männerdominierten Feld...	E1 und E2 einem männlich dominieren Bereich, in dem sie sich hochgearbeitet hat, zugeordnet.	
A5 w 23	A 864	es war halt immer für die Männer Tradition und sie hat sich halt hoch- und reingearbeitet.		
B2 w 24	B 557	Das kann ich mir vorstellen, dass das die Aufgabe ist, dass irgendwas schief gegangen ist und deshalb nimmt sie das jetzt mal selber in die Hand, weil die Delegierten das vielleicht nicht geschafft haben oder so	Eine Teilnehmerin geht davon aus, dass E1 und E2 selbst eine Aufgabe bewältigen muss, die ihre Delegierten nicht geschafft haben.	

B1 m 32	B 460	definitiv irgendwas Wichtiges, wo sie wirklich was zum Sagen hat.	E1 und E2 wird eine wichtige, führende Rolle zugeschrieben.	E1 und E2 wird eine wichtige, führende Rolle zugeschrieben. Sie wird für wohlhabend und in Status und Rolle hineingeboren gehalten, muss sich aber in einer traditionell männlichen Rolle hocharbeiten und behaupten. Ein Teilnehmer geht davon aus, dass E1 und E2 ihren Status erarbeitet und nicht aus familiären Gründen hat.
B1 m 32	B 477	Na, als führende Persönlichkeit.		
A5 w 23	A 852	Ich seh sie irgendwie auch eher in ner Führungsposition		
B2 w 24	B 557	Ich glaub auch nicht, dass sie in einer großen Gruppe oder in einem engen Team spielt, aber ich kann mir schon vorstellen, dass sie sich für die Sachen, die nicht so laufen, einsetzt und kämpft	E1 und E2 wird eher für eine Einzelkämpferin mit großem Einsatz gehalten.	
B6 w 18	B 505	wohlhabenderer Hintergrund	E1 und E2 wird für wohlhabend gehalten.	
A6 m 31	A 859	Ich würd eher sagen hineingeboren	E1 und E2 wurde in ihren Status hineingeboren.	
A2 m 33	A 861	Na, ich glaub schon erarbeitet.	E1 und E2 hat sich ihren Status erarbeitet.	
A5 w 23	A 864	Ich sag beides. Ich glaub sie kommt zwar aus ner Familie, wo es schon irgendwie Tradition ist, aber es war halt immer für die Männer Tradition und sie hat sich halt hoch- und reingearbeitet.	E1 und E2 wurde in ihre Rolle hineingeboren, muss sich aber als Frau in einer traditionell männlichen Rolle behaupten.	

B2 w 24	B 466	Ich glaub halt, dass sie kämpfen muss.	E1 und E2 hat als Aufgabe zu kämpfen.	Kampf/Kampfstil: In Bezug auf Kampf und Kampfstil unterscheiden sich die Zuschreibungen. Ein Teil der Teilnehmerinnen hält E1 und E2 für eine aggressive, erfahrene, direkte Nahkämpferin.
B4 m 23	B 469	Es wirkt halt eher so als wär sie mehr so ein Nahkampfcharakter	E1 und E2 wird für einen Nahkampfcharakter gehalten.	
B3 m 29	B 487	Sie wird sich nicht davor sträuben auch reinzulaufen, wenn es sein muss, das ziemlich sicher.		
B4 m 23	B 545	das Bild mit dem Schwert zeigt schon eher kämpferische Haltung und dass sie eben im Kampf auch nicht unerfahren ist, wirkt es halt irgendwie.	E1 und E2 wirkt durch das Schwert und ihre Haltung wie eine erfahrene Kämpferin	Zwei TeilnehmerInnen meinen, dass E1 und E2 nicht selbst kämpft, sondern ausschließlich Befehle gibt und beschützt wird.
A1 w 31	A 846	wenn sie jemanden verletzen will, dann zeigt sie das schon.	E1 und E2 wird ein aggressiver, direkter Kampfstil zugeschrieben.	Damit einhergehend gehen auch die Zuschreibungen zur Waffe. Eine Teilnehmerin hält das Schwert für eine Kampfwaffe, während
A6 m 31	A 839	es macht sie mehr in Richtung Haudrauf als Hinterhalt		

A6 m 31	A 839	aber eher die aggressive Schiene als die passive Schiene, möchte ich meinen. Also Gift wahrscheinlich schon	Ein Teilnehmer schreibt ihr die Verwendung von Gift gegen eine Vielzahl von Gegnern zu.	ein anderer Teilnehmer dem Schwert eher repräsentative Funktionen zuschreibt.
A6 m 31	A 841	nicht auf ein Ziel bezogen, sondern auf mehrere Ziele bezogen, ja, also nicht Gift für einzelne gezielte Anschläge, sondern Gift für Massenvergiftungen also wirklich.		
B1 m 32	B 479	also eher so, die kommt nie in den Einsatz wirklich, sondern die ist halt irgendwo und gibt die Befehle so auf die Art und wird geschützt, ja?	Zwei TeilnehmerInnen sehen E1 und E2 nicht als selbst kämpfenden Charakter.	
B1 m 32	B 547	ich glaub nicht, dass die jemals kämpft		
A5 w 23	A 852	ich seh sie jetzt nicht so auf: ich steh jetzt auf dem Feld und bin Kriegerin		
B2 w 24	B 461	Und sie hat ein Schwert, also muss sie irgendwo gegen kämpfen oder es halt einsetzen.	Eine Teilnehmerin sieht das Schwert von E2 als Kampfwanne.	
B1 m 32	B 462	Es kann auch ein zeremonielles Schwert sein.	Ein Teilnehmer schreibt dem Schwert von E2 eher einen zeremoniellen, repräsentativen Nutzen zu.	
B1 m 32	B 473	ich hätte nämlich das Schwert einfach wirklich nur so als Zierobjekt da irgendwie wahrgenommen, muss ich ehrlich sagen.		
B1 m 32	B 475	eher wirklich nur so als ja, schau ich hab ein Schwert, ich bin wichtig, so auf die Art.		

A1 w 31	A 878	irgendwie würd ich sie eher zu den Guten	E1 und E2 wird von einer Teilnehmerin als "gut" bezeichnet, da sie sich moralisch für sie verwerflichen Befehlen widersetzen würde.	Darüber, ob E1 und E2 moralisch gut oder böse ist, sind sich die TeilnehmerInnen uneinig. Eine Teilnehmerin meint, E1 und E2 wäre auf der guten Seite, da sie sich verwerflichen Befehlen widersetzen würde. Drei Teilnehmer halten E1 und E2 für Befehle befolgend, ohne diese moralisch zu reflektieren.
A1 w 31	A 902	eher zu den Guten zählen würd, weil wenn du sagst, okay sie befolgt Regeln und Befehle, aber ich glaub, wenn sie erkennt, dass diese Befehle und, die sie bekommt, ähm eher böse unter Anführungszeichen sind...das wäre wahrscheinlich ein Story-Strang, in den ich sie rein setzen würde, dann ist sie irgendwie, die setzt sich dann ab und sagt nein, da bin ich jetzt wieder nicht so ganz dabei		
A1 w 31	A 914	Bis zu dem Punkt, wo sie sagt, da hat sie jetzt moralische Schwierigkeiten		
A2 m 33	A 884	Sie ist so der Militärcharakter, wo egal, ob das jetzt auf der guten oder auf der schlechten Seite ist,	Drei männliche Teilnehmer schreiben E1 und E2 zu, dass sie die militärischen Befehle befolgt, unabhängig davon, ob diese gut oder böse sind, weil sie ihr ganzes Leben lang für ihre hohe Position gearbeitet hat.	
A2 m 33	A 886	...in der Struktur drinnen und macht, was von oben kommt.		
A6 m 31	A 887	Befehle befolgend.		
A7 m 23	A 917	ich seh sie sie so, dass ihr das alles egal ist. Sie hat sich da hoch gearbeitet, sie hat alles dafür getan, auch wenn sie dort reingeboren wurde und wenn sie jetzt den Befehl kriegt, irgendein unschuldiges Dorf niederzumetzeln...		
A7 m 23	A 920	Dann macht sie das, weil sie hat ihr ganzes Leben dafür gearbeitet, dass sie dort ist wo sie ist, das haut sie jetzt nicht weg, weil sie einen Befehl verweigert. So seh ich sie an.		
A2 m 33	A 921	da würde sie alles machen, was ihr befohlen wird.		
A2 m 33	A 912	Ich glaub nachdem sie sich so zielstrebig und ehrgeizig da quasi hochgearbeitet hat, befolgt sie die Befehle auf den Strich und		

		Punkt genau.		

E1 und E2 Eigenschaften und Verhaltensweisen

TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A7 m 23	A 876	ich würd ihr auch zu-schreiben, dass sie unglaublich ähm schnell und akrobatisch ist, weil wegen, weil ich find, dass das ganze Gewand eher so aussieht als ob sie beim Fliegen, Springen, Fallen nichts behindert und das Schwert ist eigentlich recht kurz für ein Schwert, kann man aber trotzdem mit beiden Händen angreifen, also wenn sie sich irgendwie dreht oder fliegt, dass sie sich nicht mit einem riesig langen Schwert irgendwie umadum ärgern muss, also das würd ich ihr noch auf jeden Fall zuschreiben.	Teilnehmer hält E1 und E2 für schnell und akrobatisch. Das schließt er aus der Kleidung und dem eher kurzen Schwert.	Körperliche Eigenschaften: E1 und E2 wird zugeschrieben, schnell und akrobatisch zu sein.

B5 w 19	B 522	Eben so elegant eher, erhaben und deswegen halt auch eher ruhig.	E1 und E2 wird als elegant, erhaben und ruhig bezeichnet.	Eigenschaften: Zu den Eigenschaften von E1 und E2 herrscht bei den TeilnehmerInnen wenig Uneinigkeit. E1 und E2 werden folgende Eigenschaften zugeschrieben: -bedacht -ruhig -überlegt -diszipliniert -ehrgeizig -entschlossen -zielstrebig -bestimmend -eigenständig -ordentlich -Befehle befolgend -politisch -klug -gebildet -eloquent -kontrolliert -wichtig -hohes Ehrgefühl -erhaben
B4 m 23	B 521	eher überlegt.	E1 und E2 wird als bedacht, überlegt und ruhig bezeichnet.	
B6 w 18	B 519	Überlegt.		
A1 w 31	A 902	Ich glaub prinzipiell, dass sie sehr bedacht ist		
B4 m 23	B 538	Bedacht		
B2 w 24	B 539	Ja, genau so ruhig, genauso überlegt		
B2 w 24	B 516	ruhig		
A1 w 31	A 866	Extrem ehrgeizig.	E1 und E2 wird als ehrgeizig, diszipliniert und zielstrebig bezeichnet. Sie befolgt Befehle genau.	
A1 w 31	A 833	so eine Disziplin quasi.		
A2 m 33	A 912	Ich glaub nachdem sie sich so zielstrebig und ehrgeizig da quasi hochgearbeitet hat, befolgt sie die Befehle auf den Strich und Punkt genau.		
B2 w 24	B 482	Und von ihrem Blick, oder? Der ist schon sehr entschlossen.		
B3 m 29	B 514	Sie ist halt eher wirklich kühl, strategisch, wirklich sehr bestimmend und sie hat ein	E1 und E2 wird als entschlossen, zielstrebig, bestimmend, strategisch und kühl bezeichnet.	

		klares Ziel, sie weiß, was sie tut, ähm sie weiß, was sie will und sie weiß auch wahrscheinlich ziemlich sicher, was sie dafür tun muss, auch wenn es über zehn Ecken ist.		-elegant -nicht verführerisch -arrogant -kühl -distanziert -streng -ernst -konservativ -strategisch -taktisch -nicht teamfähig -kann nicht verlieren -teilt ungern Macht -hat einen kleinen Freundeskreis
B1 m 32	B 494	wichtig und arrogant aufgeschrieben.	E1 und E2 wird als wichtig und arrogant bezeichnet.	
B1 m 32	B 496	arrogant halt vom Blick her.		
B4 m 23	B 508	Ich hab kühl oder distanziert, dass sie ein Ehrgefühl hat, also quasi vom Elternhaus eher so wirkt als hätte sie quasi müsste sie die Ehre halten vom Haus	E1 und E2 wird als kühl und distanziert bezeichnet. Sie hat ein hohes Ehrgefühl und weiß zu verhindern, dass sie in ihrer Ehre verletzt wird.	
B4 m 23	B 510	Ich glaub, dass sie das zu verhindern weiß, also dass ihre Ehre verletzt wird		
B4 m 23	B 512	...so als würd sie den Namen vom Haus weitertragen und mit Ehre behandeln und so irgendwie.		
A5 w 23	A 938	Ich glaub sehr kontrolliert.	E1 und E2 wird als sehr kontrolliert bezeichnet.	
A6 m 31	A 903	Wirkt auch ein bisschen politisch ambitioniert, finde ich.	E1 und E2 wirkt auf einen Teilnehmer politisch ambitioniert.	
B5 w 19	B 498	entschlossen und ich würd ihr eben auch arrogant und klug wieder zuordnen, aber das was ich halt jetzt auch im Gegensatz zur anderen Person (L1, L2 und L3) seh, ist dass sie halt eher eleganter ist bei dem Ganzen. Also sie hat nicht dieses verführerische, sondern eher...	E1 und E2 wird als entschlossen, arrogant, klug, elegant und wenig verführerisch bezeichnet.	
A1 w 31	A 971	Ja, sie ist in der Taktik sehr gut	E1 und E2 wird als strategisch und taktisch bezeichnet.	
B5 w 19	B 502	dass sie eher (Pause) durch Taktik		
B4 m 23	B 503	Strategischer.		
B2 w 24	B 535	Ich hab noch strategisch und eloquent, also als eines in einem geschrieben, weil ich mir schon vorstellen kann, dass sie gut reden kann und dass sie gut eben gebildet gesagt.	E1 und E2 wird als strategisch, eloquent und gebildet bezeichnet.	

A5 w 23	A 907	Und ich kann mir auch vorstellen, wenn sie irgendwie Vorgaben gibt, wo sie sagt, okay ich glaube, dass das jetzt strategisch nicht gut ist, dass sie die dann auch nicht befolgt, sondern ihr eigenes Ding macht. Also, wenn sie so Aufgaben von oben kriegt "okay, wir attackieren jetzt dort" und sie weiß genau, das ergibt keinen Sinn, dass sie dann so ihren eignen Weg auch geht und sagt "okay, ich befolge das jetzt nicht, ich mach das, was ich glaub das besser ist".	E1 und E2 wird als eigenständig bezeichnet.
B5 w 19	B 834	bei ihr (E1 und E2) sieht alles eher ein bisschen streng und ernst und nicht so viel, alles sehr ordentlich.	E1 und E2 wird als streng, ernst ordentlich und konservativ bezeichnet.
B5 w 19	B 836	und konservativ	
B4 m 23	B 553	Niederlagen einstecken.	E1 und E2 kann nicht gut mit Niederlagen umgehen und Macht teilen. Daher wird sie als nicht teamfähig bezeichnet.
B1 m 32	B 552	Macht teilen. Deshalb glaub ich eben auch nicht, dass sie teamfähig ist.	
B6 w 18	B 554	ich glaub auch nicht, dass sie jetzt so ein unglaublich großen Freundeskreis hat	E1 und E2 wird zugeschrieben, dass sie nur wenige enge FreundInnen hat und sich nicht mit allen versteht.
B6 w 18	B 556	ein paar sehr enge Freunde hat, aber jetzt nicht so jemand, der mit jedem jetzt so ultra gut ist.	

A7 m 23	A 953	Ist auf jeden Fall nicht eine ihrer (Pause) wichtigsten, stärksten Eigenschaften würd ich sagen.	Ein Teilnehmer hält Intelligenz nicht für die stärkste Eigenschaft von E1 und E2.	Intelligenz/Bildung: Die Meinungen der TeilnehmerInnen zur Intelligenz und Bildung von E1 und E2 unterscheiden sich. Ein Teilnehmer hält E1 und E2 für nicht intelligent.
A1 w 31	A 964	Ich würd sie auch als sehr, sehr intelligent einst-, aber im Gegensatz zu der vorherigen Frau, die wir gehabt haben, mehr gebildet intelligent als streetmart.	E1 und E2 wird als sehr intelligent und gebildet bezeichnet.	
A6 m 31	A 955	Ich würd sie schon als hochgebildet einstufen, allein an der Kleidung.	E1 und E2 wird aufgrund ihrer Kleidung als hochgebildet eingeschätzt.	

B1 m 32	B 494	Ich hab intelligent	E1 und E2 wird als intelligent bezeichnet.	Der Großteil schreibt E1 und E2 in Bezug auf ihre Intelligenz folgende positive Eigenschaften zu: -sehr intelligent -(hoch)gebildet -hochbegabt -gute (Kampf-)Ausbildung -clever -klug -gerissen -belesen
A6 m 31	A 962	eher schon Richtung hochbegabt	E1 und E2 wird als hochbegabt bezeichnet.	
B2 w 24	B 535	und dass sie gut eben gebildet gesagt.	E1 und E2 wird eine gute (Kampf-) Ausbildung zugeschrieben.	
B4 m 23	B 508	als gebildet würd ich sie auch einschätzen, weil sowohl als jetzt intelligent als auch von Kampftechnik her, dass sie eben eine Ausbildung hatte.		
A1 w 31	A 973	ihr (zeigt auf E1 und E2) wurde es beigebracht.		
A1 w 31	A 973	auch wirklich clever		
B2 w 24	B 516	Ich hab auch klug und gerissen	E1 und E2 wird als klug und gerissen eingeschätzt.	
B5 w 19	B 498	und klug wieder zuordnen		
B6 w 16	B 507	Also klug		
A3 m 25	A 969	Belesen.	E1 und E2 wird als belesen bezeichnet.	
A6 m 31	A 968	Buchschläue.		

A5 w 23	A 942	wenn du dich in einem männerdominierten Feld hocharbeitest, helfen dir Emotionen nicht unbedingt.	Durch ihr männlich dominiertes Umfeld darf E1 und E2 keine Gefühle zeigen.	Emotionalität: E1 und E2 zeigt in ihrem männlichen Umfeld keine Gefühle. Dies wird als hart und wenig feminin ausgelegt.
A1 w 31	A 943	Und vor allem darfst du da wirklich keine Emotionen zeigen.		
A5 w 23	A 944	Vor allem als Frau nicht.		
A6 m 31	A 837	Muss Härte zeigen aufgrund ihres Umfelds.		
A6 m 31	A 839	das macht sie auch ein bisschen weniger feminin	Mangelnder Ausdruck von Gefühlen macht E1 und E2 weniger weiblich.	
A6 m 31	A 947	es kann auch durchaus sein, dass sie genau deshalb schon viele Probleme hatte, weil sie eine Frau ist und deshalb so hart erst geworden ist. Ich glaub eher, dass das mehr so Fassade nach außen ist, aber im Inneren das ein bisschen anders aussieht. Kann ich mir gut vorstellen.	E1 und E2 zeigt nach außen keine Gefühle, weil das im männlichen Umfeld Probleme bereitet. Innerlich hat sie Gefühle.	

A1 w 31	A 851	aggressiv würd ich jetzt vielleicht gar nicht so sagen, aggressiv verbind ich eher mit jemandem, der unbewusst oder der unproviziert gleich einmal Gewalt anwendet, das würd ich jetzt bei ihr wahrscheinlich nicht sagen, aber sie ist sehr leicht gereizt, sagen wir mal so.	E1 und E2 wendet nicht unbewusst oder ohne Provokation Gewalt an, ist aber sehr leicht gereizt.	Aggression: Die Meinungen der TeilnehmerInnen über das Aggressionspotential von E1 und E2 unterscheiden sich. Ein Teilnehmer bezeichnet sie als harten Charakter, der anderen ins Gesicht schlägt, wenn man ihm zu nahe kommt. Eine Teilnehmerin geht davon aus, dass E1 und E2 sehr leicht gereizt, aber nicht grundlos aggressiv ist und ein Teilnehmer schreibt ihr zu, das sie (eher als "Ausrutscher") auch laut sein und fluchen kann. Drei TeilnehmerInnen nehmen E1 und E2 als erhaben und ruhig wahr, sodass sie nicht aufbrausend sein muss und trotzdem weiß, dass ihre Befehle befolgt werden.
B1 m 32	B 527	Sie könnte durchaus auch eine sein, die mal ordentlich rumflucht oder was, wobei halt das vielleicht eher ein Ausrutscher wär, aber kann durchaus auch laut sein, ja?	E1 und E2 kann im Zuge eines "Ausrutschers" laut sein und fluchen.	
A2 m 33	A 871	Sie ist so eher der harte Charakter, wo man sagt, wenn du dem jetzt zu nah kommst, dann haut sie dir eine ins Gesicht.	E1 und E2 wird als harter Charakter, der gewalttätig sein kann, bezeichnet.	
A6 m 31	A 832	die Härte wirkt ein bisschen antrainiert	Die Härte von E1 und E2 wirkt antrainiert.	
B1 m 32	B 531	Aber sie kann natürlich eben genauso die erhabene Ruhe sein, die etwas leise sagt und weiß, dass es befolgt wird.	E1 und E2 wird als erhaben, überlegt und nicht aufbrausend, sondern ruhig wahrgenommen.	
B5 w 19	B 522	erhaben und deswegen halt auch eher ruhig.		
B4 m 23	B 521	Nicht aufbrausend, sondern eher überlegt.		

B3 m 29	B 514	sie wird echt ganze Armeen wahrscheinlich befehlen dass das Ziel erreicht wird.	E1 und E2 gibt Befehle an Armeen.	E1 und E2 wird als wichtige Entscheidungsträgerin in einer Führungsposition gesehen. Ihr wird zugeschrieben, dass sie Befehle an Armeen gibt und delegiert. Eine Teilnehmerin meint, dass E1 und E2 die Macht gerne bei sich behält.
B1 m 32	B 550	Also ich glaub eh, wie gesagt, delegiert ist glaub ich wirklich das perfekte Wort. Ich glaub eher, dass sie sagt, was zu tun ist und erwartet, dass es erfüllt wird	E1 und E2 delegiert.	
B1 m 32	B 542	Ja, definitiv, delegierend.		
B6 w 18	B 507	mächtig, so dass sie die Macht gerne bei sich hat.	E1 und E2 wird als mächtige Person, die gerne Macht bei sich hat, bezeichnet.	
B1 m 32	B 496	Wie gesagt, also sie wirkt für mich eher wie ein Entscheidungsträger, wie eine Führungspersönlichkeit und dazu ist man halt (Pause) eher intelligent und wichtig.	E1 und E2 wird als Entscheidungsträgerin und Führungspersönlichkeit bezeichnet.	
B5 w 19	B 498	also eben ich hab aufgeschrieben Führungspersönlichkeit		

(Geschlechtsspezifische) Identifikation				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
B4 m 23	B 825	irgendwie identifiziert man sich auch mit dem Charakter.	Identifikation mit dem Spielcharakter ist wichtig.	Identifikation: Den TeilnehmerInnen ist Identifikation mit dem Charakter sowie ein attraktives, ansprechendes Aussehen der Spielcharaktere wichtig.
B7 m 33	B 828	man versucht halt, sich mit dem Charakter zu identifizieren und auch wirklich.		
B2 w 24	B 134	für mich ist das Aussehen wichtig.	Ansprechendes Aussehen ist für die Teilnehmerin wichtig.	
B2 w 24	B 140	also er muss mir schon gefallen.		
A1 w 31	A 71	gut wahrscheinlich bei den Spielern ankommen, weil je mehr du dich mit dem Charakter wahrscheinlich verbinden kannst, oder identifizieren kannst	Je mehr sich die SpielerInnen mit dem Charakter identifizieren, desto besser kommt das Spiel an.	
A6 m 31	A 1188	wenn es Eye-Candy ist, macht es natürlich auch mehr Spaß.	Das Spielen mit attraktiven Charakteren macht mehr Spaß.	

A6 m 31	A 1032	Kommt vielleicht bei mir falsch rüber, aber ich spiel lieber mit Frauen.	Ein männlicher Teilnehmer spielt lieber mit weiblichen Charakteren und nennt dafür als Gründe: -mehr Spaß beim Spielen -etwas Neues kennenlernen, da er als Mann weiß, was ein Mann kann -Männer sind eher brutal, was nach einer Zeit eintönig wird -Weibliche Charaktere sind agiler -Weibliche Charaktere sind schöner anzusehen -Weibliche Charaktere sind ästhetischer	Identifikation mit Charakteren des anderen Geschlechts: Zwei Teilnehmer und eine Teilnehmerin spielen (zumindest manchmal) lieber mit Charakteren des anderen Geschlechts. Als Gründe dafür werden Neugierde, ein anderer Kampfstil und die Ästhetik genannt.
A6 m 31	A 1038	es macht ein bisschen mehr Spaß, weil als Mann kenn ich, was ein Mann kann.		
A6 m 31	A 1042	vor allem stuf ich Frauen mehr in das agile Segment ein und ich bin mehr ein Fan von agilen Spielen		
A6 m 31	A 1044	Bei Männern hab ich immer mehr das Haudrauf-Prinzip seh ich zumindest und das find ich ein bisschen eintönig mit der Zeit. Das macht vielleicht eine Zeit lang Spaß, aber nicht auf Dauer. Bei Frauen ist immer ein bisschen mehr sneaky dahinter, finde ich persönlich und es ist schöner zum Anschauen.		
A6 m 31	A 1046	Es ist ästhetischer.		
B2 w 24	B 852	Na, kommt eben aufs Spiel drauf an, ja also ich spiel schon auch gern Männer immer wieder auch	Eine weibliche Teilnehmerin spielt, abhängig vom Spiel, gerne männliche Charaktere.	

B1 m 32	B 851	Das mit dem Identifizieren ist für mich überhaupt kein Problem.	Ein Teilnehmer meint, er würde sich für einen weiblichen Charakter entscheiden, weil er die Identifikation mit dem Charakter nicht als wichtig erachtet und lieber etwas Schönes ansieht.	
B1 m 32	B 797	Wenn das wirklich das gleiche Spiel wäre und ich hätte die Wahl zwischen ihr (L1, L2 und L3) und zwischen ihm (N1 und N2) würd ich sie (L1, L2 und L3) nehmen.		
B1 m 32	B 799	Weil ich lieber was Schönes vor mir sehen den ganzen Tag		

B4 m 23	B 793	Eher den männlichen Charakter, da ich mich mit dem mehr identifizieren kann.	Der Teilnehmer würde eher einen Mann spielen, da es ihm wichtig ist, sich zu identifizieren und dass ihm der Charakter ähnlich ist.	Identifikation mit Charakteren des eigenen Geschlechts: Der Großteil der TeilnehmerInnen würde einen Charakter des eignen Geschlechts wählen. Als Hauptgrund dafür werden Identifikation und Ähnlichkeit genannt.
B4 m 23	B 795	Es ist halt, wenn ich irgendwie einen Charakter erstellen kann, schau ich halt eher schon, dass er eher mir in die Richtung ähnelt.		
B7 m 33	B 828	mit Person Nummer 3 (N1 und N2) könnt ich mich einfach am meisten identifizieren von den dreien	Der Teilnehmer würde eher einen männlichen Charakter spielen, da er sich mit diesem identifizieren kann.	
B5 w 19	B 830	für mich wärs schon mal, dass ich eigentlich eine Frau spielen will in dem Spiel	Die Teilnehmerin würde eher einen weiblichen Charakter spielen, da es ihr wichtig ist, dass der Charakter ihr selbst ähnelt.	
B5 w 19	B 139	Ja, wenn ich es mir aussuchen kann, dann mach ich den Charakter immer so, dass er mir möglichst ähnlich sieht, dass ich quasi die Person bin, die das macht.		
B3 m 29	B 823	Dritte Person würd ich echt eher den Hawara nehmen, weil ich selber auch einer bin.	Der Teilnehmer würde bei einem Spiel aus der Third-Person-Perspektive eher einen männlichen Charakter wählen, weil er selbst männlich ist.	
Moderatorin	A 1020	spielt da auch mit, dass du selbst weiblich bist, dass du den weiblichen Charakter eher nehmen würdest	Drei Teilnehmerinnen würden aufgrund ihres eigenen Geschlechts einen weiblichen Charakter nehmen.	
A4 w 21	A 1021	Ja.		
A1 w 31	A 1022	(Zustimmung)		
A5 w 23	A 1023	(Zustimmung)		

B2 w 24	B 852	wenn es wirklich so ein ganz langer Story-Mode ist, dann ist es mir manchmal schon lieber, wenn ich eine Frau spiel	Bei Spielen mit einer langen Story ist es der Teilnehmerin lieber, einen weiblichen Charakter zu spielen.	Negativ auf die Identifikation mit Charakteren des eigenen Geschlechts wirken sich eine zu attraktive und muskulöse Darstellung männlicher Charaktere und eine zu sexualisierte Darstellung weiblicher Charaktere aus.
B2 w 24	B 847	ich hab halt auch Spiele, wo ich mehrere wo ich mehrere Charaktere erstellen kann und da mach ich halt immer einen, der mir identifiziert, wo ich weiß, dass ich eine Frau mach oder eine weibliche Figur und dann mach ich aber gern auch noch ein paar Konträre und schon auch gern andere	Bei einer Auswahl aus vorgegebenen Charakteren würde die Teilnehmerin einen weiblichen wählen. Bei Spielen, bei denen der Charakter selbst erstellt werden kann, erstellt die Teilnehmerin sowohl weibliche Charaktere, mit denen sie sich identifizieren kann als auch konträre männliche Charaktere. Die berichtet von ihrem Freund, der immer weibliche Charaktere spielt.	
B2 w 24	B 849	Also, wenn ich nur nach der Figur geh, würd ich wahrscheinlich trotzdem eine Frau wählen, was spannend ist, weil mein Freund fast nur Frauen spielt und das irritiert mich dann immer, weil er fast nie Männer spielt		
A3 m 25	A 1226	da würd ich mich schon wieder nicht damit identifizieren können, wenn das so eine Kanten ist oder so ein ja, wie gesagt, Model mit so einem Ausschnitt	Ein männlicher Teilnehmer kann sich nicht mit männlichen Charakteren identifizieren, wenn diese zu muskulös und attraktiv dargestellt werden.	
A1 w 31	A 1243	ich könnt mich mit ihr (E1 und E2) mehr identifizieren, weil sie (L1, L2 und L3) zu oversexualized...	Drei weibliche Teilnehmerinnen können sich nicht mit weiblichen Charakteren identifizieren, wenn diese zu sexualisiert dargestellt sind.	
B2 w 24	B 861	ich würd mich nicht da (L1, L2 und L3) einordnen, weil du (B5 w 19) gesagt hast es wär ein bisschen zu bitchy		
B5 w 19	B 404	Also jetzt mal ganz ehrlich, ich schau eher aus wie die (E1 und E2) als die (L1, L2 und L3)		

A3 m 25	A 1025	mir ist das wurscht, was das ist, ob des jetzt eine Frau ist oder ein Mann ist in dem Spiel ist mir komplett wurscht.	Einem Teilnehmer ist das Geschlecht des Spielcharakters egal.	Drei männlichen Teilnehmern ist das Geschlecht des Spielcharakters bei der Auswahl egal, da wichtiger ist, welche Fähigkeiten der Charakter hat und dass er in die Story des Spiels passt.
A7 m 23	A 1026	wichtig, was es kann.	Ein Teilnehmer betont, dass bei der Charakterwahl das Können des Charakters wichtiger als sein Geschlecht ist.	
B3 m 29	B 823	Okay, erste Person wäre es mir egal, du siehst eh meistens die Hände und dann die Cut-Szene und wenn sie (L1, L2 und L3) dann besser in die Cut-Scenes reinpasst in die ganze Story, dann halt sie, wenn es wirklich komplett egal ist, mir ist es ehrlich gesagt komplett egal.	Aus der First-Person-Perspektive ist dem Teilnehmer das Geschlecht des Spielcharakters egal, da man den Charakter während des Spielens nicht sieht und der Charakter zur Story passen muss.	

Sexualisierte und idealisierte Darstellungen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A6 m 31	A 1139	Kommt aufs Spiel an.	Ob eher weibliche oder männliche Charaktere sexualisiert werden, hängt vom Spiel ab.	Sexualisierung: Die Meinungen der TeilnehmerInnen in Bezug auf die Sexualisierung von Spielcharakteren unterscheiden sich. Drei TeilnehmerInnen meinen, dass eher weibliche Charaktere sexualisiert dargestellt werden. Ein Teilnehmer geht davon aus, dass die Sexualisierung männlicher und weiblicher Charaktere im gleichen Ausmaß stattfindet, bei weiblichen Charakteren aber stärker wahrgenommen wird.
A6 m 31	A 1143	Ja, kommt aufs Genre an.	Ob eher weibliche oder männliche Charaktere sexualisiert werden, hängt vom Spielgenre ab.	
A7 m 23	A 1140	Ich glaub das kommt aufs Genre an		
A2 m 33	A 1135	Bei Frauen.	Weibliche Charaktere werden häufiger sexualisiert dargestellt.	
A1 w 31	A 1136	Frauen.		
A6 m 31	A 1089	rein bei weiblichen Charakteren viel mehr sexualisiert wird als bei Männern.		
A7 m 23	A 1185	Ich glaub es ist bei beiden Geschlechtern gleich viel, nur dass es bei Frauen wesentlich mehr wahrgenommen wird.	Männliche und weibliche Charakter werden gleichsam sexualisiert dargestellt. Bei weiblichen Charakteren wird die Sexualisierung stärker wahrgenommen.	
A6 m 31	A 1149	Ich find aber auch bei Kampfspielen werden Männer sehr stark sexualisiert.	Bei Kampfspielen werden männliche Charaktere stark sexualisiert dargestellt.	Ob eher männliche oder weibliche Charaktere sexualisiert dargestellt werden, hängt von Spiel und Genre ab. Laut einem Teilnehmer werden in Kampfspielen Männer sehr sexualisiert dargestellt.
A6 m 31	A 1248	Was mich stört, ist wenn Sidekicks zu übersexualisiert sind.	Ein Teilnehmer empfindet es als störend, wenn Nebencharaktere sexualisiert dargestellt werden.	Die Sexualisierung von nicht spielbaren Nebencharakteren wird als störend empfunden.
A6 m 31	A 1253	Charaktere, die du nicht selbst spielst, sondern die Teil der Story sind oder die dir begegnen		

B7 m 33	B 92	als Gamedeveloper überlegen muss, wer ist meine Zielgruppe? Sind 14-jährige Burschen meine Zielgruppe, dann mach ich die vielleicht eher sexy, ja? Oder will ich eine große Zielgruppe ansprechen, wo es egal ist, weil es um die Story geht, ja? Also es geht schon sehr wohl darum, die Zielgruppe zu definieren und dann zu entscheiden.	Zielgruppe entscheidet über Charakterdesign. Bei jüngerer, männlicher Zielgruppe wird eher sexualisiert.	Gründe für Sexualisierung: Zwei männliche Teilnehmer sehen den Grund von sexualisierten Darstellungen in der männlichen Zielgruppe digitaler Spiele.
A6 m 31	A 1188	Vielleicht auch weil das Zielpublikum eher nach wie vor noch männlich ist, es also ich denke schon, es werden viele Spiele auch mit Frauen als Zielgruppe bewusst gemacht, aber ich denke es ist doch mehr die männliche Zielgruppe und da ist es natürlich: Sex sells - sagen wir, wie es ist, ja. Ich mein, ich bin kein Fan von übersexualisierten Charakteren, aber man muss schon sagen, wenn es Eye-Candy ist, macht es natürlich auch mehr Spaß.	Für männliche Zielgruppe sind sexualisierte Darstellungen ein Kaufargument, da Spielen mit attraktiven Charakteren mehr Spaß macht.	

A1 w 31	A 1256	ein Charakter kann eindeutig männlich, eindeutig weiblich sein, ohne dass er oversexualized ist.	Das Geschlecht von Spielcharakteren kann auch ohne Sexualisierung durch bestimmte Merkmale eindeutig erkennbar gemacht werden.	Lösungen für Sexualisierung: Zwei weibliche Teilnehmerinnen schlagen vor, Spielcharakteren eindeutig zuordenbare Geschlechtsmerkmale zuzuschreiben, ohne diese zu sexualisieren und halten diese Vorgehensweise für möglich
B2 w 24	B 957	du könntest schon Charaktere machen, die einfach Erkennungsmerkmale haben oder irgendwie herausstechen oder irgendwas haben und nicht so aussehen wie sie (L1, L2 und L3).		
B2 w 24	B 959	Also könnte man machen. Ich glaube, dass das gut funktioniert.	Eine Teilnehmerin meint, das würde gut funktionieren.	

A7 m 23	A 1087	ein viel mehr diskutiertes Thema ist, es ist viel mehr Aufmerksamkeit auf wie wird eine Frau dargestellt als wie wird ein Mann dargestellt.	Die Darstellung weiblicher Charaktere bekommt mehr Aufmerksamkeit als die Darstellung männlicher Charaktere.	SpielerInnen betrachten weibliche Charaktere aufmerksamer, kritischer und analytischer und stellen höhere Erwartungen an diese. Ein Teilnehmer hält den Einsatz von weiblichen Charakteren in Spielen für schwieriger, da sich die Meinungen der RezipientInnen zu weiblichen Charakteren deutlicher unterscheiden und deshalb differenziertere Überlegungen angestellt werden müssen als bei männlichen Spielcharakteren.
A1 w 31	A 1075	Und es ist halt gefährlich, wenn jetzt vom Charakter zum Beispiel her von der Story genau das gleiche wäre wie mit einem Mann, wärst du wahrscheinlich mit einem männlichen Charakter zufriedener, weil du einfach nicht die Erwartungen hast.	An weibliche Charaktere werden höhere Erwartungen gestellt.	
A3 m 25	A 1078	Wenn du jetzt eine von den Frauen in das Spiel vom ersten (N1 und N2) reinsetzt dann, dann ist es schon schwer, weil da hat jeder eine andere Ansicht so: passt das für mich oder passt nicht? Da ist die sichere Methode: Setz das rein, was immer passt und das kannst du halt bei einem Mann machen. Bei einer Frau, da musst du jetzt genau überlegen: Gut, was darf die können, was darf sie nicht können, wie muss sie sich verhalten, weil dann denkt sich jeder gleich so: Uh, das passt überhaupt nicht und voll das Klischee...	Bei weiblichen Charakteren unterscheiden sich die Meinungen der SpielerInnen deutlicher. Männliche Charaktere passen in jedes Setting, während bei Frauen differenzierte Überlegungen zu Fähigkeiten und Verhalten angestellt werden müssen.	
A7 m 23	A 1079	Ja, das wird viel mehr analysiert.	Weibliche Spielcharaktere werden mehr analysiert.	
A1 w 31	A 1080	Ja, man wird viel kritischer.	SpielerInnen sind bei weiblichen Charakteren kritischer.	

B7 m 33	B 986	Ja, sowas stört mich dann als Spieler, als erwachsener Spieler, dass es so unrealistisch ist, weil eine Frau im Kampf sowas halt nie anziehen würde, ja.	Zwei männliche Teilnehmer empfinden die unrealistische Darstellung von Spielcharakteren als störend, insbesondere wenn die Funktion des Spiels diese Darstellung nicht rechtfertigt.	Idealisierung: Die unrealistische und idealisierte Darstellung von Spielcharakteren empfinden zwei Teilnehmer als störend.

B7 m 33	B 980	Also ich fände als Spieler, wobei man sagen muss als über 30-jähriger Spieler und nicht als 14-Jähriger, es realistischer und besser, wenn eine Soldatin jetzt nicht mit so einem Dekolletee herumlaufen würde, auch weil es einfach realistischer ist.		Ein anderer Teilnehmer spricht sich für die idealisierte Darstellung aus, da er digitale Spiele als Kunst sieht und lieber mit schönen Charakteren spielt.
A3 m 25	A 1251	Wo die Funktion das nicht mehr rechtfertigt einfach.		
B1 m 32	B 908	ich seh kein Problem damit. Ich persönlich spiel lieber ein Spiel, das halt einfach idealisiert ist und schön ist, außer der Charakter verlangt das viel leicht,...	Ein Teilnehmer hält idealisierte Darstellungen nicht für problematisch, da er digitale Spiele als Kunst sieht. Er spielt lieber Spiele mit schönen Charakteren.	Für zwei Teilnehmer ist eine Idealisierung und attraktive Darstellung von Hauptcharakteren selbstverständlich.
B1 m 32	B 910	Ja, das ist so, es ist Kunst. Computerspiele sind doch eine Kunst auf eine gewisse Art und Weise.		
B4 m 23	B 881	Ja, es ist halt schon wieder das, man nimmt die schönsten Sachen von allen.	Zwei männliche Teilnehmer sprechen sich für schöne Darstellungen von Spielcharakteren aus und halten es für selbstverständlich, dass der Hauptcharakter attraktiv ist.	
B1 m 32	B 884	Ja, sicher du wirst ja nicht irgendeinen Schirren nehmen.		

B1 m 32	B 17	Aber wenn das halt wirklich auf eine Story bezogen ist, dann hat dieser Charakter eine bestimmte Rolle und dann muss er danach auch aussehen.	Das Aussehen des Charakters muss zur Story und Rolle des Charakters passen, wenn das gegeben ist, kann auch sexualisiert oder idealisiert werden.	Die TeilnehmerInnen sind sich einig, dass eine sexualisierte oder idealisierte Darstellung von Spielcharakteren gerechtfertigt ist, wenn das Setting, das Genre oder die Story des Spiels es erfordern.
A3 m 25	A 1203	In jedem Actionspiel ist quasi eine Anforderung, dass du schnell oder stark bist.	Anforderungen an Hauptcharaktere in Actionspielen: schnell, stark, schlank, athletisch, muskulös Das Design des Charakters muss diesen Anforderungen entsprechen.	
A3 m 25	A 1205	Dann musst du die Personen quasi schon mal schlank machen und dann noch sind sie automatisch athletisch und in Folge auch...		
A3 m 25	A 1207	muskulös		
B5 w 19	B 974	Ich denk da jetzt einfach, wenn da jetzt jemand im Kopf hat, es soll jemand sein, der jemanden auch im Laufe des Spieles verführt oder et cetera.	Wenn die Story einen Charakter vorsieht, der andere verführt, muss dieser verführerisch dargestellt werden.	

		wie willst du das anders darstellen als so (L1, L2 und L3)?		
A6 m 25	A 1248	ich find der Charakter muss ins Setting reinpassen, wie er (A7 m 23) schon sagt, das kann ein Bär von einem Mann sein, wenn ich den in einem Kampfspiel spiel, dann ist der so, weil er diese Kampfarm, die er da praktiziert, halt so lang trainiert hat, bis er den Körper hatte, die du brauchst für die Meisterschaft in dem Ganzen. Ja, oder wenn ich jetzt den Abenteurer, ein Abenteuerspiel spiel, es ist mir im Prinzip egal, wie sexualisiert die Charaktere sind.	Wenn die Darstellung des Charakters in Setting und Story des Spiels passt, stört eine sexualisierte Darstellung nicht.	
A7 m 23	A 1242	Würde ich jetzt einen übersexualisiert dargestellten männlichen Charakter sehen und er passt in das Spiel, in die Story, wär mir das wieder wurscht		

B4 m 23	B 932	jetzt schalt ich die Playstation, ich denk nicht nach, dass ich jetzt keinen, ich mach mir keine Gedanken darüber, wenn jetzt ein Charakter so (N1 und N2) ausschaut oder so (L1, L2 und L3) ausschaut, dass das jetzt oh mein Gott, das ist jetzt übersexualisiert oder so.	Der Teilnehmer reflektiert nicht bewusst, ob Spielcharaktere sexualisiert dargestellt werden.	Reflexion von sexualisiert/idealisiert dargestellten Spielcharakteren: Ein männlicher Teilnehmer reflektiert nicht über die Sexualisierung von Spielcharakteren und zwei Teilnehmer sprechen sich dagegen aus, Spiele mit der Realität zu vergleichen. Eine Teilnehmerin sieht die sexualisierte und idealisierte Darstellung von Spielcharakteren als problematisch an.
B4 m 23	B 924	man sollte einfach Spiel und Realität trennen	Zwei männliche Teilnehmer meinen, dass Spiele nicht mit der Realität verglichen werden sollten.	
B3 m 29	B 893	das ist echt nur ein Spiel, das sollt man gar nicht so mit der Wirklichkeit vergleichen.		
B2 w 24	B 933	Ich finds übrigens beides: problematisch und es gehört dazu,		
B2 w 24	B 935	ich hätt auch gern was Schönes zum Anschauen, ich will auch dass die Grafik gut ist, ich will auch, dass die Welt schön designt ist.		

		ich möchte auch, dass das stimmig ist, ich möchte, dass es zusammenpasst, aber ich sehe schon auch problematisch, das immer überall so zu machen, weil das ist die Erwartung und ich glaube nicht, dass wir einen anders geformten Mann auch zum Beispiel nicht schön finden, wenn das nicht überall Thema wäre. Also ja, ich möchte, dass mein Spiel mich anspricht und ästhetisch ist, aber ich glaube es ist halt allgemein ein bisschen problematisch, wenn das alles immer so sexualisiert wird.	Eine Teilnehmerin sieht idealisierte und sexualisierte Darstellungen einerseits als problematisch, andererseits ist ihr der ästhetische Anspruch von Spielen auch wichtig.	

B1 m 32	B 17	Das ist jetzt so dieser Superhero-Charakter, den du da irgendwie darstellst, aber Spiele sind schon lang nicht mehr so, dass du wirklich nur diesen Supertollen und Besten hast, du hast kleine Mädchen, du hast vielleicht auch ältere Personen, ja? Es ist halt sehr viel mehr story-driven heutzutage,	Die Spielcharaktere verändern sich weg von Superhelden als Hauptcharakteren hin zu Geschichten rund um unterschiedliche Charaktere.	Entwicklung: Sexualisierte Darstellungen werden seltener und Spiele fokussieren sich mehr auf die Story.
B1 m 32	B 936	Aber es hat sich ja auch schon sehr gewandelt. Wenn du dir überlegst eben vorher war als Beispiel Lara Croft, ja? Die war extremst überproportioniert und überzeichnet auch und sowas gibts heute auch fast nicht mehr	Sexualisierte, überproportionierte Darstellungen nehmen ab.	
A5 w 23	A 1144	Ich glaub es war früher stärker und wir bewegen uns ein bisschen weg davon		

A7 m 23	A 1221	Ich glaub da haben ganz viel, viel größere, reichere und mächtigere Branchen, die viel stärker solche Stereotype...	Andere Branchen haben stärkeren Einfluss auf Geschlechterstereotype als digitale Spiele.	Sexualisierte Darstellungen und Geschlechterstereotype werden auch in anderen Medien wahrgenommen und als unveränderlicher Teil der Gesellschaft gesehen.
B2 w 24	B 935	ja, es ist in der Werbung so und es ist überall so	Werbung verstärkt Geschlechterstereotype	
B1 m 32	B 890	Wenn es bei Spielen ein Problem wäre, dann wäre es bei Werbung und Fernsehen genau das gleiche Problem, nachdem wir in einer Gesellschaft leben, wo das einfach schon so ist und nicht mehr änderbar ist, warum sollten Spiele anders sein?	Geschlechterstereotype existieren wegen anderen Medien (Werbung und Fernsehen) ohnehin in der Gesellschaft und können nicht mehr geändert werden.	
A3 m 25	A 1223	Werbung, Film, Musik	Werbung, Film und Musik werden als Medien, die stark sexualisieren, wahrgenommen. Je einflussreicher und größer, desto mehr wird sexualisiert.	
A5 w 23	A 1224	Also die gesamte Medienkultur.		
A6 m 31	A 1229	Grad die sehr, sehr großen Medien sexualisieren auch sehr stark natürlich. Je mehr Einfluss man hat, desto mehr wird sexualisiert.		

Geschlechtsspezifisch vs. androgyn				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
A7 m 23	A 1212	Also ich find ein Charakter, der androgyn dargestellt ist, wie die dritte Person, die wir gesehen haben, ist natürlich angenehm und passt auch, aber passt in dieses Setting	Bei eher androgyn dargestellten Charakteren ist es wichtig, dass diese ins Setting passen.	Androgyn dargestellte Charaktere können eingesetzt werden, wenn sie ins Setting des Spiels passen.
A7 m 23	A 1212	Es muss halt ins Setting passen, find ich.		

Moderatorin	A 1232	würde euch das stören, wenn wen jetzt die Darstellungen eher in dieses geschlechtsneutrale gehen?	Zwei Teilnehmer würden eher geschlechtsneutral dargestellte Spielcharaktere als störend empfinden.	Die TeilnehmerInnen sprechen sich gegen die eher geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren aus und nennen dafür folgende Gründe: -Mangelnde Identifikation, da man sich selbst einem Geschlecht zuordnet. -neutral dargestellte weibliche Charaktere sind langweilig -Vorherrschende Geschlechterrollen können nicht vernachlässigt werden -Eher geschlechtsneutrale Darstellung würde bei SpielerInnen schlecht ankommen -Nicht notwendig
A3 m 25	A 1233	Ja.		
A6 m 31	A 1235	Ja, eigentlich schon.		
A5 w 23	A 1213	Ich glaub halt auch, dass die Videospielindustrie sehr viel davon lebt, dass du dich mit den Charakteren identifizieren kannst und der Großteil der Gesellschaft identifiziert sich halt als entweder männlich oder weiblich.	Eine Teilnehmerin meint, dass die Identifikation mit Spielcharakteren wichtig ist und sich die meisten Personen einem Geschlecht zugehörig fühlen.	
A3 m 25	A 1228	Bei der Frau wiederum fänd ich, ist mir das (E1 und E2) halt auch, wenn es neutraler ist, ein bisschen zu langweilig	Ein Teilnehmer spricht sich gegen eher androgyne Darstellungen aus, da er neutraler dargestellte Frauen langweilig findet.	
B1 m 32	B 952	Ich glaube, dass und das geht halt sehr in das ganze Gleichberechtigung und Geschlechterrollen rein, ja? Wir leben in einer Gesellschaft mit Geschlechterrollen, ja, es ändert sich langsam, ja? Aufgrund von Gleichberechtigung, das ist klar, ja. Aber wenn du jetzt Spiele zum Beispiel zwingen oder von mir aus auch freiwillig eher auf geschlechterneutral machen würdest, dann würde das einfach auch schlechter ankommen, glaub ich.	Der Teilnehmer meint, dass Geschlechterrollen nicht vernachlässigt werden können und eine eher geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren schlechter bei den SpielerInnen ankommen würde.	

B1 m 32	B 964	Es gibt diese Geschlechterrollen und die kannst du halt nicht leugnen oder einfach weglassen.		
B1 m 32	B 972	Geschlechterrollen und Sexualisierung sind zwei verschiedene Dinge.		
A1 w 31	A 1256	ein Charakter kann eindeutig männlich, eindeutig weiblich sein, ohne dass er oversexualized ist.	Zwei weibliche Teilnehmerinnen halten es nicht für notwendig, Spielcharaktere geschlechtsneutraler darzustellen, da eine eindeutige geschlechtsspezifische Darstellung auch ohne übertriebene Sexualisierung möglich ist.	
B2 w 24	B 957	du könntest schon Charaktere machen, die einfach Erkennungsmerkmale haben oder irgendwie herausstechen oder irgendwas haben und nicht so aussehen wie sie (L1, L2 und L3).		
B2 w 24	B 959	Also könnte man machen. Ich glaube, dass das gut funktioniert.		

B4 m 23	B 891	man sollte halt einfach eine Wahl haben, man sollt bei einem machen, ja passt, du kannst dir entweder den Charakter komplett selber zamstellen, wo du dann sagst, passt ja, der schaut so aus wie ich will und dann kannst du es dir noch immer so sexualisieren wie du willst oder du hast halt keine Ahnung, zwei Männerl, zwei Weiberl und dann kannst es dir aussuchen, was du spielen willst.	Ein Teilnehmer schlägt als Lösung vor, SpielerInnen zu ermöglichen, Charaktere selbst zu erstellen oder eine Auswahl zwischen einem männlichen und weiblichen Charakter zu treffen.	Statt dem Einsatz von eher geschlechtsneutralen vorgegebenen Charakteren wird vorgeschlagen, dass SpielerInnen aus männlichen bzw. weiblichen Charakteren wählen können oder den Charakter selbst erstellen können.

Anhang VI: Gesprächsleitfaden für Expertinneninterview

A) Begrüßung/Dank

Vielen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben, am Expertinneninterview meiner Magisterarbeit an der Universität Wien teilzunehmen. Wie bereits angekündigt, werde ich unser Gespräch aufzeichnen.

Ich beschäftige mich mit Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen und habe dazu im Rahmen von Gruppendiskussionen bereits 14 Spielerinnen und Spieler zu ihren Zuschreibungen zu geschlechtstypisch männlich, geschlechtstypisch weiblich und eher androgyn dargestellten Charakteren befragt. Dazu wurden die SpielerInnen zu drei Hauptcharakteren aus Action- bzw. Action-Adventure-Games befragt. In unserem Gespräch geht es nun darum, Ihre Meinung und Einschätzungen aus der Sicht des Game Designs zu erheben und die bisherigen Ergebnisse zu kommentieren.

1 Einschätzung zu den bisherigen Forschungsergebnissen

1.1 Merkmale für Männlichkeit/Weiblichkeit

- Auf welche (äußeren) Merkmale setzen Sie im Game-Design, um Charaktere geschlechtstypisch weiblich oder männlich darzustellen?

Ergebnisse geschlechtstypisch männlich:

Ergebnis: Waffen werden als Symbol für Männlichkeit erachtet. Die Waffe lässt den Charakter männlicher und härter wirken.

- Wie sehen Sie den Einsatz von Waffen aus Perspektive des Game-Designs? Werden Waffen bewusst eingesetzt, um Männlichkeit darzustellen?

Ergebnis:

Männlichkeit würde sich durch Schrammen, Narben, einen bösen Blick und einen Bart ergeben.

- Wie sehen Sie das aus Perspektive des Game-Designs? Werden diese äußerlichen Merkmale bewusst eingesetzt, um Männlichkeit darzustellen?
- Welche weiteren Merkmale werden zur Darstellung von Männlichkeit eingesetzt?

Ergebnisse geschlechtstypisch weiblich:

Als extrem weiblich sehen die TeilnehmerInnen die Haltung, die Silhouette und die figurbetonte Darstellung. Dass die Haare gefärbt und gestylt sind, wird als weiblich wahrgenommen. Mit längeren Haaren würde der Charakter weiblicher wirken.

- Wie sehen Sie das aus Perspektive des Game-Designs? Setzen Sie ähnliche optische Merkmale zur Darstellung weiblicher Charaktere ein?
- Welche weiteren Merkmale werden zur Darstellung von Männlichkeit eingesetzt?

1.2 Zuschreibungen zu den Eigenschaften

Den SpielerInnen, die ich bereits befragt habe, wurde dieses Stimulusmaterial (*Stimulusmaterial zeigen*) präsentiert.

Ergebnisse Eigenschaften geschlechtstypisch männlich:

N1 und N2 werden viele positive Eigenschaften zugeschrieben. Genannt wird unter anderem:

-Entdecker -Abenteurer -furchtlos -mutig -bedacht -überlegt -rational -beliebter „Good-Guy“/guter Kerl/Kumpel mit einem großen Freundeskreis -freundlich -hilfsbereit -lustig/witzig -aufmerksam -charismatisch -lieblich -offen -locker	-schlau -trickreich -intelligent -klug -gassenklug/bauernschlau -menschlich erfahren -taktisch - durchschnittlich -nicht dumm, nicht gescheit -nicht extrem gebildet -Klugscheißer -dämlich

Ergebnisse Eigenschaften geschlechtstypisch weiblich:

L1, L2 und L3 wird eine hinterhältige, abwartende Rolle zugeschrieben. Der Charakter setzt auf geschlechtsspezifische Vorteile, um Gegner zu verwirren oder sich einzuschleusen (Brüste bzw. Präsentation als armes, hilfloses Mädchen) und auf den Einsatz von Gift. Unter anderem werden folgende Eigenschaften genannt:

-mutig -charismatisch -entscheidend für den Sieg -stark -überzeugt -selbstbewusst -charmant -verführerisch -vorlaut	-arrogant -unnahbar -distanziert -kühl -planerisch -eiskalt -hart -taff -unfreundlich

Ergebnisse Eigenschaften eher geschlechtsneutral:

E1 und E2 werden unter anderem folgende Eigenschaften zugeschrieben:

-bedacht -ruhig -überlegt -ehrgeizig -entschlossen -zielstrebig -bestimmend -eigenständig -ordentlich -Befehle befolgend -klug -gebildet -eloquent -kontrolliert	-wichtig -hohes Ehrgefühl -erhaben -elegant -nicht verführerisch -arrogant -kühl -distanziert -streng -ernst -konservativ -strategisch -nicht teamfähig -teilt ungern Macht

- Für mich zeigt sich dadurch, dass den beiden weiblichen Charakteren eher negative Eigenschaften zugeschrieben werden. Woran liegt das Ihrer Meinung nach?

2 Geschlechterstereotype im Design von Spielcharakteren

2.1 Thematisierung im Game Design

- Inwiefern werden die Themen „Geschlecht“ und Geschlechterstereotype in der Entwicklung und im Design von Spielcharakteren thematisiert?
 - Welche Argumente bzw. Problematiken werden dabei thematisiert?
 - Inwiefern findet Austausch/Diskussionen im EntwicklerInnen-Team statt?
 - Inwiefern findet Austausch/Diskussionen in der Branche statt?

2.2 Einfluss der Zielgruppe

- Welchen Einfluss hat die Zielgruppe des jeweiligen Spiels auf die Darstellung von Geschlecht in digitalen Spielen?

Ergebnisse:

Darstellung weiblicher Charaktere ist abhängig von der Zielgruppe des Spiels. 14-Jährige Bur-schen Darstellung eher sexy. Bei großer Zielgruppe ist Darstellung eher egal, weil es mehr um die Story geht.

Gründe für Sexualisierung: Zwei männliche Teilnehmer sehen den Grund von sexualisierten Dar-stellungen in der männlichen Zielgruppe digitaler Spiele.

- Gestaltet sich das Design weiblicher Charaktere als schwieriger, weil die Zielgruppe höhe-re Ansprüche und Erwartungen hat?

Ergebnisse:

Weibliche Charaktere werden vielfältiger dargestellt. SpielerInnen haben mehr Auswahl zwischen unterschiedlichen Persönlichkeiten (z.B. böse, lieb/niedlich, durchschnittlich)

Weibliche Charaktere sind interessanter gestaltet. Deshalb sind Anspruch und Erwartung der SpielerInnen an weibliche Charaktere höher.

SpielerInnen betrachten weibliche Charaktere aufmerksamer, kritischer und analytischer und stellen höhere Erwartungen an diese.

Ein Teilnehmer hält den Einsatz von weiblichen Charakteren in Spielen für schwieriger, da sich die Meinungen der RezipientInnen zu weiblichen Charakteren deutlicher unterscheiden und des-halb differenziertere Überlegungen angestellt werden müssen als bei männlichen Spielcharakte-ren.

3 Geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren

Zur Aufhebung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen könnte eine eher geschlechts-neutrale Darstellung von Hauptcharakteren digitaler Spiele angedacht werden.

- Wie ist Ihre Meinung dazu? Welche Auswirkungen können vermehrt androgyn dargestellte Charaktere haben?
- Welche Vorteile erkennen Sie in der geschlechtsneutraleren Darstellung von Hauptcharak-teren?
 - Auflösung/Abkehr von Geschlechterstereotypen?
 - Neue Zielgruppen?
 - Beispielsweise mehr weibliche SpielerInnen, da sexualisierte Darstellungen weg-fallen?

- Welche Nachteile erkennen Sie in der geschlechtsneutraleren Darstellung von Hauptcharakteren?
 - SpielerInnen können sich nicht identifizieren?
Ergebnis:
Den TeilnehmerInnen ist Identifikation mit dem Charakter sowie ein attraktives, ansprechendes Aussehen der Spielcharaktere wichtig. → Mangelnde Identifikation, da man sich selbst einem Geschlecht zuordnet.
 - Darstellungen werden von SpielerInnen nicht akzeptiert? Ästhetik, Wunsch nach attraktiven Charakteren geht verloren.
Ergebnis:
Ein anderer Teilnehmer spricht sich für die idealisierte Darstellung aus, da er digitale Spiele als Kunst sieht und lieber mit schönen Charakteren spielt. Für zwei Teilnehmer ist eine Idealisierung und attraktive Darstellung von Hauptcharakteren selbstverständlich.
 - Spiele werden nicht gekauft?

Ergebnisse geschlechtsneutrale Darstellung:

Die TeilnehmerInnen sprechen sich gegen die eher geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren aus und nennen dafür folgende Gründe:
 -neutral dargestellte weibliche Charaktere sind langweilig
 -Vorherrschende Geschlechterrollen können nicht vernachlässigt werden
 -Eher geschlechtsneutrale Darstellung würde bei SpielerInnen schlecht ankommen
 -Nicht notwendig

4 Zukunftsperspektive

- Wie sehen Sie den Umgang mit Geschlechterstereotypen im Game Design der Zukunft?
 - Gibt es eine Abkehr von geschlechtsstereotyp dargestellten Spielcharakteren?
Ergebnis:
Entwicklung: Sexualisierte Darstellungen werden seltener und Spiele fokussieren sich mehr auf die Story.
 - Geht man dazu über, SpielerInnen die Charaktere selbst erstellen zu lassen? Individualisierung als Lösung?
 - Inwiefern sehen Sie zukünftige technische Entwicklungen als Hilfe/Hindernis für den Abbau von Geschlechterstereotypen?

B) Abschluss/Dank

Vielen Dank, dass Sie Ihr Expertinnenwissen mit mir geteilt haben und sich Zeit für das Interview genommen haben.

Anhang VII: Transkript Expertinneninterview

1	Interviewerin: Ja, dann vielen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben, bei meinem Experteninterview teilzunehmen.
2	Daniela Etzinger: Gerne.
3	Interviewerin: Wie bereits angekündigt, werde ich eben unser Gespräch aufzeichnen. Im Rahmen von meiner Magisterarbeit beschäftigte ich mich mit Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen und hab im Rahmen von Gruppendiskussionen bereits 14 Spielerinnen und Spieler befragt, eben zu ihren Zuschreibungen zu geschlechtstypisch männlichen, geschlechtstypisch weiblichen und eher androgyn dargestellten Charakteren und dazu hab ich eben diese SpielerInnen zu drei Hauptcharakteren aus Action- oder Action-Adventure-Games befragt und in unserem Gespräch geht es jetzt eben darum, Ihre Meinung und Einschätzung aus Sicht des Game-Designs zu erheben und die bisherigen Ergebnisse, die ich bis jetzt schon gefunden hab, auch zu kommentieren.
4	Daniela Etzinger: Mhm.
5	Interviewerin: Genau. Was setzen Sie für äußere Merkmale, im Game-Design, um Charaktere geschlechtstypisch weiblich zum Beispiel darzustellen?
6	Daniela Etzinger: Also für mich ist es wichtig, (Pause) dass es, dass es immer zum Setting passt. Also, wenn es jetzt, wenn es jetzt drum geht, eine Frau als Mensch, also eine menschliche Frau darzustellen, dann bin ich schon dafür, dass man alles, alles praktisch hinsetzt, wo es hin soll, aber meiner Meinung sollts jetzt nicht übertrieben sein. Also nur, weil es eine Frau ist, muss es jetzt nicht Brustgröße G oder irgendwas haben, sondern einfach für mich zählt, dass es dazu passt und wenn es zum Beispiel grad beim Thema, wenn es jetzt ein Charakter ist, der jetzt mehr Krieger ist oder so irgendwas, dann wäre es für mich wichtig, dass er auch ein bisschen mehr androgyn ist, aber wenn es jetzt vom Charakter her ein weiblicherer Charakter ist, natürlich dann auch weiblicher, auch von der Kleidung her und vom Auftreten. Also für mich muss es wirklich zum Setting dazu passen.
7	Interviewerin: Okay.
8	Daniela Etzinger: Und ich würd jetzt nicht unbedingt jemanden einfach irgendwo reinzwängen, wo es jetzt nicht reinpasst.
9	Interviewerin: Mhm. Und gibt es bestimmte männliche Merkmale, die man bewusst setzt, um jetzt einen Charakter männlicher darzustellen?
10	Daniela Etzinger: Gibt's sicher. Also grad bei Kriegern setzt man halt oft darauf, dass sie Muskeln haben oder halt irgendwo Narben, damit man auch zeigt, dass sie praktisch kriegerisch sind oder, ähm, äh, blöd gesagt, mordlustig in gewissen Sachen auch, aber für mich muss, also für mich erzählen Narben immer eine Geschichte, also es gibt auch viele Charaktere, die haben gewisse Narben, wo man sich dann denkt: "Okay, was wird dahinter jetzt? Was steckt dahinter?" und es gibt dann auch in vielen Spielen dann die Geschichte dahinter und das macht dann auch Sinn und das find ich auch super, aber es gibt natürlich auch einfach nur die Krieger, die dann

	einfach Narben haben, weil es halt ihre Narben sind. (lacht)
11	Interviewerin: Okay, okay, bei meinen Gruppendiskussionen ist auch rausgekommen, dass Waffen als Symbol für Männlichkeit erachtet werden und da hat dann jemand gesagt: "Die Waffe lässt den Charakter männlicher und härter wirken.". Wie sehen Sie das aus der Perspektive des Game-Designs? Setzen Sie Waffen bewusst ein, um jetzt Charaktere männlicher darzustellen?
12	Daniela Etzinger: Würd ich jetzt nicht unbedingt sagen, weil also ich muss jetzt grad auch viele von den Triple-A-Titles schauen, da gibt's auch, da kann man sich immer auswählen, ob man jetzt weiblich oder männlich als Hauptcharakter spielen möchte und da haben beide genau die gleichen Waffen also für mich macht es jetzt nicht jemanden männlicher nur weil er eine Waffe hat. Natürlich ist es jetzt nichts gesellschaftlich Typisches für eine Frau, eine Waffe zu haben, also ja, es drängt einen natürlich mehr in die Richtung, aber es ist jetzt nicht für mich nur weil ein Mann, ein Mann ist, muss er die Waffe haben. Für mich zählt das bei Frauen genau gleich, aber ja, es ist natürlich nicht gesellschaftlich üblich für eine Frau.
13	Interviewerin: Ja, okay. Ja, das mit den Schrammen haben Sie jetzt schon selbst angesprochen, das war nämlich bei mir auch ein Ergebnis, dass sich eben Männlichkeit dadurch auch irgendwie äußert. Dann kam noch vor, ein böser Blick wäre auch entsprechend männlicher.
14	Daniela Etzinger: Mhm, ja.
15	Interviewerin: Und härtere Gesichtszüge. Setzen Sie das auch bewusst so ein?
16	Daniela Etzinger: Ähm, (Pause) kann ich jetzt nicht genau sagen, weil ich noch nicht in solchen Spielen mitgearbeitet hab, aber ja, härtere Gesichtszüge machen eine Charakter natürlich düsterer und vielleicht auch männlicher, aber ich muss auch sagen, ich hab auch schon starke weibliche Hauptcharaktere gesehen, die haben auch einen düsteren Gesichtsausdruck, sind jetzt aber nicht unbedingt männlich, also es gibt das genaue Gegenteil auch, aber ja, es macht diesen stärkeren, feindlich und bedrohlich macht es einen, ja.
17	Interviewerin: Okay, dann zum Thema geschlechtstypisch weiblich haben meine GruppendiskussionsteilnehmerInnen gemeint, sie sehen als extrem weiblich die Haltung, die Silhouette und figurbetonte Darstellungen. Außerdem wurden gefärbte und gestylte Haare genannt. Wie sehen Sie das, also in Bezug auf Körper, Körperhaltung und Haare? Setzen Sie das auch jetzt bewusst für weibliche Charaktere ein?
18	Daniela Etzinger: Na ja, es kommt jetzt wieder genau grad auf das Setting drauf an. Wir haben jetzt, dem letzten Spiel, wo ich mitgearbeitet hab, war Kiss Rock City, da hat man einen weiblichen und einen männlichen Hauptcharakter gehabt und da haben wir alles Mögliche gehabt, also da hat zum Beispiel auch die Frau einen Side-Cut gehabt oder Baggy-Jeans, aber auch einen Mini-Rock oder Stöckelschuhe, aber da hat es halt gepasst, weil es auch ein Rock-Star ist und die sind halt immer die haben auch gefärbte Haare. Wir haben auch grüne Haare gehabt und alles Mögliche, also.
19	Interviewerin: Aber eher bei den Frauen dann auch die gefärbten Haare?

20	Daniela Etzinger: Nein, die Männer haben auch. Männer haben genau gleich, also bei uns, grad die Side-Cuts waren bei beiden genau die gleichen, da haben wir sehr drauf geschaut, dass beide so viel Varietät wie möglich haben, aber ja es gibt natürlich genug Spiele, wo dann halt die Frauen möglichst schöne Silhouetten haben, damit es ansprechender ist, ja fürs männliche Geschlecht, aber ja.
21	Interviewerin: Okay, also das kommt schon auch im Game-Design bewusst vor, dass man da sagt, damit es eben ansprechender fürs männliche Geschlecht ist, packt man da die Frauen in gewisse Körperformen rein.
22	Daniela Etzinger: Gibt's natürlich schon. Nicht überall, aber man sieht es vermehrt bei Online-, bei MMORPGs grad wie (Pause) fällt mir jetzt natürlich keines ein, ich weiß es nicht, wie es bei World of Warcraft ist, das Spiel ich nicht. Ein Spiel, das mir einfällt, ist Shaiya dort haben die Frauen fast nur Bikini-Rüstungen an, egal wie, wie stark die Kämpfer sind dort, die Männer stehen full-mit ganzer Rüstung da und die Frauen haben grad, dass irgendwas bedeckt ist. Ist aber nicht überall so, ich hab mich nämlich erkundigt, bei Assassins Creed hat der Hauptcharakter immer sehr viel an, was hab ich noch? Also ganz viele Triple-A-Titles schauen drauf, dass die Frauen nicht zu sehr sexualisiert werden, was ich gut find, solange es auch ins Setting passt. Ich mein, ähm, wenn's jetzt zum Beispiel ein Spiel ist wie von Nintendo Octopath Traveler kommt raus, da ist, der Charakter ist eine Tänzerin, die hat natürlich nicht so viel an, aber es ist jetzt nicht zu wenig, aber es ist auch nicht zu viel, es passt perfekt dazu, sie ist eine Tänzerin, also es passt sehr gut zu ihr.
23	Interviewerin: Okay, also da schließt sich wieder der Kreis: Es muss zum Setting passen.
24	Daniela Etzinger: Genau. Ja.
25	Interviewerin: Okay, dann genau, in meinen Gruppendiskussionen hab ich eben dieses Stimulusmaterial den TeilnehmerInnen eben gezeigt. Und zwar hab ich diesen Charakter (N1 und N2) ausgewählt für einen geschlechtstypisch männlichen Charakter, dann diesen (L1, L2 und L3) für einen geschlechtstypisch weiblich dargestellten und diesen (E1 und E2) eben für einen eher geschlechtsneutral dargestellten Charakter und da kam jetzt raus, dass dem geschlechtstypisch männlichen sehr viele positive Eigenschaften zugeschrieben wurden. Also da kam unter anderem vor: Entdecker, ein Abenteurer ist es, er ist furchtlos, mutig, aber auch freundlich, hilfsbereit, lustig, aufmerksam, schlau, trickreich, menschlich erfahren. Also, wie gesagt, relativ viel Positives, ganz wenig Negatives, zum Beispiel, dass er so bisschen ein Klugscheißer ist und nicht jetzt extrem gebildet. Eine Teilnehmerin hat ihn als bisschen dämlich bezeichnet.
26	Daniela Etzinger: (lacht)
27	Interviewerin: Genau, also das war so eher - hatte ich jetzt den Eindruck - positive Eigenschaften. Dann bei dem geschlechtstypisch weiblichen, ihr wurde eher zugeschrieben, dass sie hinterhältig, ein bisschen abwartend ist und auch ihre geschlechtsspezifischen Vorteile einsetzt, um Gegner eben zu verwirren und sich einzuschleusen, also sie präsentiert sich so bisschen als armes, hilfloses Mädchen, dann verwirrt sie den Gegner mit ihrem Auschnitt und solche, solche Dinge wurden ihr eher zugeschrieben. Es kamen dann auch noch als Eigenschaften zwar schon einerseits auch mutig und

	selbstbewusst, überzeugt, aber auch arrogant, unnahbar, distanziert, kühl, eiskalt hat sogar jemand gesagt, unfreundlich. Und bei dem eher geschlechtsneutralen Charakter hatte ich das Gefühl, dass auch eher eigentlich negative Eigenschaften gekommen sind, bisschen, also schon überlegt, ruhig und bedacht, aber dann auch wieder arrogant, kühl distanziert, erhaben, Befehle befolgend, streng, ernst, konservativ, also ich hab insgesamt jetzt den Eindruck aus meinen Gruppendiskussionen, dass den weiblichen Charakteren eher negative Eigenschaften zugeschrieben. Woran liegt das Ihrer Meinung nach?
28	Daniela Etzinger: Also jetzt grad in dem Fall von dem (E1 und E2) würd ich jetzt einfach mal sagen, dass es hier bei dem androgynen Charakter sehr stark an der Rolle liegt, weil hier sieht man, das ist sicher jemand, der sehr strategisch ist, vielleicht ein Anführer, jemand, der seinen Ruf zu verteidigen hat, seine Stellung verteidigen muss, also da kann ich mir schon sehr gut vorstellen, dass er arrogant wirkt und eine Frau ist in eher einem noch zurückgeschrittenen Zeitalter wegen der Kleidung her, muss sich einfinden in der männlichen Rolle natürlich und wirkt dadurch sehr männlich und kann natürlich deswegen auch arrogant wirken und eiskalt, kann ich mir gut vorstellen. Passt natürlich hier ins Setting rein, also (lacht).
29	Interviewerin: Ja, ja. Aber das schließen Sie jetzt aufgrund auch der Kleidung oder...?
30	Daniela Etzinger: Ja, also für mich schließt die Kleidung jetzt eher, dass es eher vorheriges Jahrzehnt ist, oder irgendwas noch nicht so Fortgeschrittenes, wo die Frauen noch eher <u>nicht</u> in einen Kampf oder in einer höheren Position ist, grad jetzt so mit dem Schwert, ist sie eine Kriegerin (Pause) schließ ich darauf, dass sie eben eine Frau ist, die sich in das männliche (Pause) ähm, in die männliche Domination einklinken will und versucht, dort auch einen Fuß zu fassen und deswegen ist sie so, wie sie ist.
31	Interviewerin: Okay und die eher negativen Zuschreibungen jetzt zu dem weiblichen, oder weiblich dargestellten Charakter? Jetzt nämlich auch im Vergleich zum männlichen, warum wird der so viel negativer betrachtet als der männliche?
32	Daniela Etzinger: Na ja, ähm, (Pause) also ich würd einmal sagen, auch stark ihr Aussehen sagt das einfach. Also sie hat die Lippen stark betont, natürlich die Haarfarbe. Der Ausschnitt ist jetzt nicht so extrem, find ich, es ist jetzt noch eine normale Kleidung, sie hat recht viel an. Kann natürlich auch grad, sie schaut einfach so ein bisschen so aus als würde sie jemanden bezirzen wollen. Jetzt grad vom Auftreten her. Ich mein er (deutet auf N1 und N2) schaut aus wie so ein typischer Schauspieler aus einem Actionfilm so ein Schönling, der einfach die Frauenherzen zum Schmelzen lässt und halt irgendwo ein bisschen tollpatschig ist, aber halt trotzdem voll der Abenteuerer und ähm ja.
33	Interviewerin: Und das spielt- also sie sehen das jetzt schon so, dass beide Charaktere, sowohl der geschlechtstypisch männliche, als auch der weibliche attraktiv dargestellt werden.
34	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall, ja.
35	Interviewerin: Warum wird die Attraktivität beim Männlichen irgendwie positiver konnotiert als beim Weiblichen? Oder, oder...?

36	Daniela Etzinger: Na, eh, ich versteh das voll. (Pause) Ich kann mir gut vorstellen, dass manche Frauen sich vielleicht auf den Schlips getreten fühlen, wenn andere Frauen ihre weiblichen Vorteile nutzen, um einen Mann oder jemand anderen praktisch zu bezirzen. Ich weiß nicht, ob sich jetzt Männer von ihm (N1 und N2) angegriffen fühlen, das wär jetzt natürlich auch noch interessant, zu wissen.
37	Interviewerin: Ja, ja, das kam bisschen auch bei mir raus bei der Gruppendiskussion, dass dann die männlichen Teilnehmer gesagt haben, na ja, sie würden sich mit dem auch nicht identifizieren, weil er zu schön und zu muskulös ist.
38	Daniela Etzinger: Ja, zu perfekt ist, ja, mhm.
39	Interviewerin: Genau, genau.
40	Daniela Etzinger: Ja. Nein, sie (L1, L2 und L3) ist jetzt nicht unbedingt ein, für mich jetzt die stereotypische Frauen-, also das Model, weil sie hat die gefärbten Haare halt und alles, sie ist mehr so für mich in Richtung Punk, aber trotzdem halt ihre Weibl-, mit ihren weiblichen Zügen doch auch präsent, vielleicht fühlen sich dadurch ein paar Frauen angegriffen, dass sie halt versucht, praktisch anders zu sein, aber trotzdem halt irgendwie die Männer rumzukriegen, könnt ich mir gut vorstellen, dass sich Frauen dadurch, halt andere, angegriffen fühlen, vielleicht jetzt so gesagt.
41	Interviewerin: Ja, ja, ja, dass das so bisschen der Grund für die negativen Eigenschaftszuschreibungen?
42	Daniela Etzinger: Ja.
43	Interviewerin: Okay. Gut, dann kommen wir eh schon eher zum Game-Design und wirklich zur Branche. Inwiefern werden denn die Themen "Geschlecht" und "Geschlechterstereotype" in der Entwicklung und im Design von Spielcharakteren überhaupt thematisiert?
44	Daniela Etzinger: Eigentlich sehr stark. Also jetzt grad was Farbwahl, Stilrichtung angeht, da kommt es natürlich auch drauf an, an wen das Ganze gerichtet ist. Wenn es zum Beispiel ein Spiel ist, das jetzt nur für Männer ist, dann kann man sich gut vorstellen, dass die Frauen halt eher sehr weiblich sind, viele Kurven, eher weniger an. Wenn es jetzt eher was für Frauen, eher pastellfarben, eher rosa, mehr Glitzer, ahm, wie man jetzt da (N1 und N2) sieht, das ist zwar, Uncharted ist zwar ein Spiel für Männer, aber ich kann mir gut vorstellen, dass sie auch mit dem Charakter versuchen, Frauen anzusprechen, eben weil er diesen Schauspieler- ähm, Boyfriend-Charakter hat. Grad bei Frauen (Pause)...ich würd sagen ein starker Hauptcharakter, starker weiblicher Hauptcharakter hat sehr viele Vorzüge. Grad jetzt sie (E1 und E2) könnt ich mir gut als eben als Strategin vorstellen, würde man jetzt sie (L1, L2 und L3), also ein eher weiblicher Charakter würde für mich jetzt überhaupt nicht in die Strategenrolle reinpassen, einfach vom Gedankenzug her. Ich mein, es kann man natürlich versuchen, wenn's wenn's dazu passt, kann ich mir das gut einreden lassen, aber jetzt grad in dem Setting da würd eher sie, würd ich sie (E1 und E2) vorziehen, als androgynen Charakter. Aber jetzt nicht unbedingt, dass ich jetzt sag: "Hey, ich möcht jetzt unbedingt einen weiblichen Hauptcharakter in dem Setting haben, deswegen <u>muss</u> sie männlich wirken", ich find einfach das Charakterdesign ist sehr stark und es, man kann sich ungefähr vorstellen, was da drin vorgeht und das find ich bei dem Charakter einfach super.

45	Interviewerin: Mhm, mhm. Also das heißt ein Mann wäre da vielleicht auch gar nicht so passend, sondern es ist schon bewusst hier auch der weibliche...
46	Daniela Etzinger: Ja.
47	Interviewerin: ...aber halt eben halt eher Richtung männlich dargestellter Charakter gewählt, aber er ist schon bewusst weiblich, so?
48	Daniela Etzinger: Ja, genau. Also ich kann mir gut vorstellen, dass das Spiel auch- es könnte natürlich auch einen männlichen Charakter haben, aber das würde wahrscheinlich in eine ganz andere Richtung gehen dann, also jetzt grad, es ist ja ganz ein starkes Thema Frauen, die sich in die männliche, ähm (lacht) in die männliche Welt einreihen wollen. Kann ich mir vorstellen, dass es vielleicht jetzt grad mit dem eventuell jetzt mit nem Mann langweilig wär, von der Geschichte her, also ich glaub, dass eine Frau da sehr passend wäre.
49	Interviewerin: Okay. Und generell so Geschlechterstereotype, wird das in Ihrer täglichen Arbeit auch so thematisiert? Also ich stell mir das jetzt so vor, Sie haben im Team jetzt eine Besprechung, es geht darum ein Character-Design zu machen, ist das dann ein Thema auch dass dann jemand - also jetzt auch im EntwicklerInnen-Team - zum Beispiel sagt: "Hey, wir können das aber nicht so machen", weil die ist jetzt zu sexualisiert oder die ist so geschlechtstypisch weiblich oder werden so viele Stereotype auch bedient. Ergibt sich das oder ist das gar kein Thema?
50	Daniela Etzinger: Hab ich tatsächlich schon gehabt und ich glaub vielen Männern fällt das gar nicht auf, wenn sie das unterbewusst machen, weil grad jetzt in dem Kiss Rock City Spiel, was wir gemacht haben, ich mein es hat auch irgendwie dazu gepasst, aber alle Tops, alle T-Shirts von den Frauen waren bauchfrei, <u>alle</u> ! Und wir haben dann gesagt: "Hey, es gibt auch Frauen, die haben nix Bauchfreies an." Dann haben sie es korrigiert, aber es ist dann wieder passiert, es ist immer wieder aufgekommen, ich glaub vielen Männern fällt das gar nicht so auf, weil sie...also wir haben halt einen männlichen Artist gehabt und der wollt halt etwas machen, was halt auch ansprechend ist, aber ich hab halt das Gefühl gehabt, es ist zu viel. Ich mein, ich hab nichts gegen bauchfreie Tops, aber wenn es <u>nur</u> bauchfreie sind, ist es ein bisschen übertrieben.
51	Interviewerin: Okay, also es ist schon ein Thema. Und sehen sie das als problematisch an, jetzt auch gesellschaftlich im Sinne von Identifikationsmöglichkeiten auch für die Zielgruppe oder andererseits auch, dass sich dann Mädchen oder junge Frauen, die das Spiel dann spielen, denken: "Okay, muss ich jetzt immer so bauchfrei herumlaufen?". Ist das ein Thema?
52	Daniela Etzinger: Find ich schon sehr stark. Grad jetzt bei Spielen, wo man sich selber den Charakter zusammenstellen kann, eigene Kleidung aussuchen kann, find ich es sehr wichtig, dass dass <u>alles</u> da ist. Jetzt grad auch wo Frauen eigentlich sehr stark sind in unserer Gesellschaft sollte man ihnen schon auch die Möglichkeit geben: "Hey, ich möchte gern eine lange Hose anhaben oder ich möchte gern, keine Ahnung, kurze Haare oder eine Glatze haben." Das, ich find, man sollte ihnen schon die Möglichkeit geben,...Natürlich auch die andere Möglichkeit, wenn sie sagen: "Hey, ich würd gern nur einem bauchfreien Top oder in einem kur- Shorts oder sowas rumlaufen", sicher. Aber man sollte ihnen auf jeden Fall die Möglichkeit geben.

	Man sollte aber auch Männern die Möglichkeit geben, einen Rock zu tragen, wenn sie wollen. Also ich find das sollte in beide Richtungen gehen.
53	Interviewerin: Wird das in der Branche auch diskutiert? Also die Themen "Geschlecht" und "Geschlechterstereotype" und wenn ja, inwiefern?
54	Daniela Etzinger: Also jetzt grad bei der Panel-Diskussion, was wir gehabt haben, haben wir auch stark darüber geredet, das Frauenbild in Spielen...Also es ist immer wieder ein Thema. Ich red auch oft mit meinen Freunden drüber, was sie davon halten, wenn jetzt wieder ein Charakter wieder nur einen Bikini anhat oder irgendwas. Also es ist schon immer ein Thema, aber irgendwie hab ich das Gefühl, dass es ein bisschen flach getreten wird, weil immer noch in der Gesellschaft die Frauen so als (Pause) Sex-Model oder irgendwas dargestellt werden, (Pause) ähm, dass halt alle das Gefühl haben: "Hey, das ist das Ideal-Bild für eine Frau" und deswegen müssen sie so ausschauen, aber es ist halt sehr fern von der Realität, weil es gibt nicht viele Frauen, die so ausschauen. Natürlich ist es attraktiv für Viele, aber...es ist halt, ich finds nicht optimal, wenn es nur diese Möglichkeit gibt und ich find das ist sehr stark diskutiert immer wieder, ja.
55	Interviewerin: Kommt schon vor?
56	Daniela Etzinger: Kommt auf jeden Fall vor, ja.
57	Interviewerin: Dann das haben wir eh schon jetzt ein bisschen angesprochen: Der Einfluss der Zielgruppe eben auf die Darstellung von Geschlecht in Spielen generell. Hier haben auch meine Teilnehmer gesagt, eben, die Darstellung weiblicher Charaktere ist abhängig von der Zielgruppe des Spiels: "Wenn ich 14-jährige Burschen ansprechen will, dann mach ich die Darstellung eher sexy, bei einer großen Zielgruppe ist die Darstellung eher egal, weil es mehr um die Story geht." Deckt sich das mit Ihrer Meinung?
58	Daniela Etzinger: Ähm, kann gut sein. Ich muss jetzt grad überlegen. Grad jetzt die Spiele, die grad total in sind, die Battle-Royale-Spiele, da haben eigentlich alle, soviel ich weiß, noch recht normale Kleidung an noch, obwohl die Zielgruppe sehr breit ist. Ich kann mir natürlich vorstellen, dass wenn ein Spiel nur an wirklich Teenager-Jungs gerichtet ist, dass sie versuchen, natürlich die Frauen in eine gewisse Richtung zu drängen. Es gibt aber, wie gesagt, auch Online-Spiele, wo auch viel Story ist, wo die Frauen trotzdem in genau die gleiche Richtung getrieben werden. Also ich glaub es kommt ganz auf die, das Entwicklerstudio drauf an und auf was sie abzielen, wenn sie nur auf "sex sells" gehen, dann kann man sich das Rollenbild der Frau natürlich schon mal vorstellen, aber jetzt grad bei Assassins Creed oder Gears of War war auch eines, wo auch, wo man auch weibliche Charaktere wählen kann, die einfach nicht dem typischen Frauenbild entsprechen und trotzdem weiblich sind und zur Story passen und das find ich wichtig.
59	Interviewerin: Aber funktioniert das heutzutage noch: sex sells?
60	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall.
61	Interviewerin: Schon, okay?
62	Daniela Etzinger: Ja, also sieht man auch in ganz vielen Spielen. Ich weiß nicht, wie gut es funktioniert, aber es ist immer noch, also man versucht es immer noch.
63	Interviewerin: Dann, gestaltet sich das Design von weiblichen Charakteren

	generell als schwieriger, weil die Zielgruppe da höhere Ansprüche und Erwartungen hat? Da, vielleicht auch ganz kurz noch zu den Ergebnissen aus meinen Gruppendiskussionen, da wurde gesagt, weibliche Charaktere werden vielfältiger dargestellt und weil die SpielerInnen viel mehr Auswahl haben zwischen unterschiedlichen Persönlichkeiten, da gibt's immer so die Böse, dann gibt's die Liebe, Niedliche, dann gibt's die Durchschnittliche...Dann wurde auch gesagt, dass weibliche Charaktere immer interessanter gestaltet sind, dass es nicht so einen Standard-Klischeetypen gibt und dass der Anspruch und die Erwartungen der SpielerInnen deshalb an weibliche Charaktere eben viel höher sind und weibliche Charaktere auch viel aufmerksamer, kritischer und analytischer betrachtet werden. Sehen Sie das auch so und wenn ja, auch wie...also finden Sie es schwieriger, weibliche Charaktere zu designen?
64	Daniela Etzinger: Find ich auf jeden Fall schwierig, weil man muss grad aufpassen, dass man nicht in irgendeine Klischees reinfällt. Wenn man jetzt grad, sagen wir, eine hübsche Charakterin macht, die vielleicht jetzt nicht zu aufreizend ist, aber eher niedlich und vielleicht eher bisschen naiv, dann weiß man so: "Okay, das ist eine, die kann sich nicht verteidigen" oder "die wird schnell entführt" oder "die kann man gar nicht gebrauchen im Kampf", sowas zum Beispiel. Oder wenn jetzt eine Charakterin zu kämpferisch ist, wird sie gleich als Mannweib dargestellt. Also ich find, ich find, man muss, man muss extrem aufpassen, dass man eben nicht in Klischees rutscht oder den Charakter dann zu, zu stumpf macht und dass man dann gleich schon alles rauslesen kann und für mich muss halt ein Charakter viel Tiefe haben und eine richtige Geschichte, dass er sich gut entwickeln kann auch. Haben wir aber auch bei Männern, hab ich da auch eher das Problem, dass es auch sehr viele Stereotypen gibt, wo man sich dann denkt, so: "Okay, Muskeln, aber nix dahinter" also praktisch, der haut nur zu, aber hat nichts im Kopf, gibt's auch genug. Aber ich gl-, es gibt genauso auch hat Muskeln und ist sehr intelligent und und ist eine Strategie. Es gibt auch sehr hübsche Frauen, die auch was im Kopf haben und hinterhältig sind vielleicht, aber nicht nur mit ihrem Körper, sondern auch, weil sie einfach super Pläne machen können oder einfach ja...(lacht)
65	Interviewerin: Aber wird das Charakterdesign von weiblichen Charakteren mehr diskutiert? Dauert das länger?
66	Daniela Etzinger: Würd ich jetzt nicht unbedingt sagen, also (Pause) jetzt vom Aussehen her oder vom Charakter?
67	Interviewerin: Beides.
68	Daniela Etzinger: Also beim Aussehen gibt es immer natürlich viele Iterationen, man schaut immer, dass man zuerst praktisch den Charakter aufstellt und die Eigenschaften und ein...
69	Interviewerin: Okay und nachher...
70	Daniela Etzinger: Genau und danach gibt man's dem Artist. Man hat natürlich immer schon ein Bild im Kopf und kommuniziert: "Okay, ich möchte jetzt, dass das eher ein kleiner Charakter oder eher älter, eher jünger", aber man versucht dann auch dem Artist ein bisschen einen Freiraum zu lassen und die geben einem dann fünf, sechs, sieben verschiedene, verschiedene Versionen und dann sucht man sich das aus und sagt: "Okay, ich möchte die zwei jetzt noch ein bisschen weiter iterieren und vielleicht nachher noch was

	anderes". Also es gibt schon ähm, immer viele Versionen.
71	Interviewerin: Mhm, gut, sehr spannend. Genau und meine These so im Rahmen der Arbeit eben ist jetzt, dass zur Aufhebung dieser Klischees und Geschlechterstereotype, die halt in digitalen Spielen vorherrschen, dass man eher auf die Darstellung von geschlechtsneutralen Charakteren setzt, um so eben diese Geschlechterstereotype aufzulösen. Wie ist Ihre Meinung dazu?
72	Daniela Etzinger: Also, wie gesagt, ich würd jetzt nicht unbedingt sagen, es muss hundert Prozent geschlechtsneutral sein, wenn ein starker weiblicher Hauptcharakter passt in das Setting, find ich das total okay, wenn der auch lange Haare hat oder vielleicht ein bisschen größerer Busen oder ein paar mehr Kurven, aber es sollt jetzt nicht zu übertrieben dargestellt sein. Andererseits find ich aber auch, wenn es eben, für mich ist es halt immer über das mit dem Setting, wenn es dazu passt in die Story, passt für mich dann auch ein androgyner Charakter oder eben ein Weiblicher, oder ein Männlicher oder ein Kleiner oder ein Alter oder ein Junger. Also für mich kommt es immer sehr stark auf den Charakter selbst drauf an. Kann man natürlich, aber jetzt grad in Online-Spielen, wo <u>so sehr</u> sexualisiert wird, wäre ich schon dafür, dass es eher ein bisschen weniger wird, bisschen neutraler auf jeden Fall, vielleicht sogar mehr (Pause) grad jetzt, wenn man Fantasy-Charaktere hat, da, die müssen nicht unbedingt ein Geschlecht haben. Es gibt genug, jetzt grad ein Spiel, das ich spiel, die haben einen Pflanzentyp. Da gibt's natürlich Männliche und Weibliche und die Frauen sind ausgezeichnet dadurch, dass sie eine Brust haben, aber eigentlich sind sie sehr geschlechtsneutral, weil sie können...
73	Interviewerin: Weil sie keine Menschen in dem Sinn sind.
74	Daniela Etzinger: Sie sind keine Menschen und sie pflanzen sich nicht fort, weil die Kinder werden aus Blumen geboren. Deswegen ist es eigentlich nicht wichtig, dass da praktisch ein Busen ist oder irgendwelche Geschlechtsmerkmale, aber es ist halt trotzdem da, dass man sich halt identifizieren kann in ein Geschlecht, aber es ist jetzt nicht notwendig.
75	Interviewerin: Okay, spannend. Welche Vorteile sehen Sie in einer eher geschlechtsneutralen Darstellung von Hauptcharakteren?
76	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall, dass halt...Also ich als Frau fühl mich ein bisschen auf den Schlips getreten, wenn ich halt nur zum Beispiel, wenn ich einen coolen Charakter hab, der ein Krieger ist und dann hab ich eine supercoole Rüstung, die mich voll viel gekostet hat und dann ist da nichts dran. Und dann seh ich den männlichen Charakter und der hat irgendwie voll viel Rüstung und voll viele Edelsteine und was weiß ich drauf und es schaut voll cool aus und die Frau hat, grad, dass ihre Brüste bedeckt sind und, und die Beine vielleicht ein bisschen. Dann denk ich mir so: "Ich hab <u>genau</u> gleich viel gezahlt, aber krieg halt 90 Prozent weniger", da fühlt ich mich halt persönlich ein bisschen halt veräppelt.
77	Interviewerin: Okay. Das heißt, wäre die Kleidung da ein bisschen einfach einheitlicher gestaltet, wärs für Sie eben auch aus Spielerinnen-Perspektive angenehmer?
78	Daniela Etzinger: Ja.
79	Interviewerin: Meinen Sie, dass man ein bisschen eine Abkehr von Geschlechterstereotypen auch dadurch erzielen könnte, wenn man die Charak-

	tere bisschen geschlechtsneutraler gestaltet?
80	Daniela Etzinger: Könnt man auf jeden Fall. Also jetzt grad, wenn man einen Charakter anschaut, der eine schwere Rüstung anhat, wenn die, wenn Frau und Mann beide viel Rüstung anhaben, dann kann man auf den ersten Blick gar nicht erkennen, wer jetzt was ist. Natürlich gibt es immer noch immer noch Frauen, die dann einen Rock als Rüstung anhaben oder sowas ähnliches angedeutet, aber es ist schwerer und ich find das dann auch viel interessanter, weil (Pause) ich finds viel interessanter, wenn Frauen und Männer beide eine sehr ausgefallene Ganzkörperüstung haben, weil das viel mehr Identität gibt dem Charakter als wie wenn alle Frauen nur im Bikini rumlaufen und dann halt grad nur die Farbe ist was anderes oder vielleicht nur die Schulterüstung, das find ich eher langweilig, als wie wenn sich jemand wirklich <u>Mühe</u> gibt, ein, eine richtig coole Rüstung zu entwerfen für den Charakter
81	Interviewerin: Mhm, okay. Meinen Sie, man könnte durch geschlechtsneutraler Darstellungen auch neue oder andere Zielgruppen ansprechen?
82	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall. Also, kann ich mir gut vorstellen.
83	Interviewerin: Welche zum Beispiel?
84	Daniela Etzinger: (Pause) Na ja, jetzt grad bei Spielen, die halt eher auf Männer gerichtet sind...Ich bin mir sicher, dass die Spiele auch, also es kommt jetzt natürlich drauf an, wenn die Spiele wirklich nur auf "sex sells" gerichtet sind, wird's wahrscheinlich eher schlecht gehen, dass da jetzt auch noch Frauen reinzubringen, außer es sind natürlich Frauen, die an anderen Frauen interessiert sind, dann könnte es natürlich sein, dass die auch eine Zielgruppe sind, aber jetzt grad Spiele, die eine starke Story haben und meiner Meinung einen zu stark sexualisierten Charakter haben, könnten dadurch natürlich Frauen abschrecken und wenn es ein bisschen abgeschwächt wird - natürlich jetzt nicht zu sehr, damit es trotzdem noch passt - könnt ich mir gut vorstellen, dass mehrere Frauen dann vielleicht oder das dann auch spielen wollen würden oder dass es dann eher auch für Kinder geeignet ist, weil ich denk mir jetzt grad, wenn nur Frauen in Unterwäsche, blöd gesagt, herumrennen, wär das eher nichts, was ich meinem Kind jetzt empfehlen würde, aber wenn es jetzt etwas ist wo vielleicht eher Fantasiecharaktere sind, wo jetzt nicht stark sexualisiert werden, wo vielleicht eher ein bisschen süßer ist und eher auf Frauenrichtung getrimmt ist, könnt ich mir gut vorstellen, dass das auch was für Kinder ist, wenn die Story jetzt nicht zu extrem ist, könnt ich mir gut vorstellen.
85	Interviewerin: Okay, also sowohl weibliche Spielerinnen als auch Kinder oder eher Jugendliche könnten eben durch diese bisschen geschlechtsneutrale oder zumindest nicht sexualisierten Darstellungen auch angesprochen werden.
86	Daniela Etzinger: Ja. Ich könnt mir auch vorstellen, dass dann ältere Leute das dann auch eher spielen würden, weil ich könnt mir jetzt gut vorstellen, weil jetzt grad die ältere Generation ist noch immer bisschen prüde (lacht) und grad, wenn jetzt Frauen nur in Unterwäsche oder so oder in Bikinis herumrennen, könnt ich mir auch vorstellen, dass sie auch ein bisschen abgeschreckt sind davon, obwohl sie es vielleicht von der Story her interessieren würde, also könnt ich mir gut vorstellen, dass auch noch eine weitere Zielgruppe sich noch eröffnen würde.

87	Interviewerin: Und welche Nachteile erkennen Sie in der geschlechtsneutralen Darstellung von Hauptcharakteren?
88	Daniela Etzinger: (Pause) Ich kann mir jetzt eigentlich nichts unbedingt vorstellen, außer es ist halt zu sehr auf: "Hey, wir wollen jetzt <u>unbedingt</u> einen geschlechtsneutralen Charakter da drin haben, deswegen machen wir jetzt alles dafür, dass das halt...". Es könnte halt sein, dass das zu sehr gepusht, also zu sehr gezwungen wirkt und dass es dann überhaupt nicht mehr passt.
89	Interviewerin: Okay. Dazu kam auch in meinen Gruppendiskussionen raus, dass sich die SpielerInnen dann eventuell nicht mehr mit dem Charakter identifizieren können, weil sie eben sagen, es ist ihnen die Identifikation extrem wichtig, ein attraktives, ansprechendes Aussehen und eine Teilnehmerin hat dann auch gemeint, man ordnet sich ja selbst einem Geschlecht zu, dann, wenn der jetzt zu androgyn dargestellt ist, dann könnte sich ja der Großteil der Gesellschaft nicht mehr damit identifizieren. Sehen Sie das als problematisch an?
90	Daniela Etzinger: Es kommt immer drauf an. Viele Spiele machen es jetzt so, dass man sich aussuchen kann, männlich, weiblich. Aber es gibt auch Spiele, die sagen: "Hey, unser Charakter ist einfach männlich".
91	Interviewerin: Ja, weil das halt so gehört für die Story.
92	Daniela Etzinger: Ja, es gehört einfach so. Jetzt grad God of War, da spielt man halt diesen muskulösen älteren männlichen Herren mit seinem Sohn und da kann man nicht auswählen, dass man eine Frau spielt, aber es spricht trotzdem Frauen auch an, weil einfach die Story richtig stark ist, aber jetzt grad, wenn es drum geht, dass man sich identifiziert, finde ich es wichtig, dass man seinen Charakter auch gestalten kann und nicht nur aussucht männlich, weiblich, sondern ich hätt gern eine Frau mit der Hautfarbe, mit den Augen, vielleicht längere Haare, vielleicht ein bisschen kleiner und da kommt es natürlich drauf an, wie stark ist es, wie stark geht das dann runter, wie stark kann man das customizen das Ganze, also spezialisieren, und dann kann man natürlich sich besser damit identifizieren, aber es gibt natürlich auch Spiele, die sagen männlich, weiblich, aber da muss aber der Hauptcharakter dann schon sehr stark sein, muss viele positive Eigenschaften haben, die die eine Frau sich wünscht und die ein Mann sich wünscht und das wird dann schon schwer.
93	Interviewerin: Also das heißt, wenn ich das jetzt richtig versteh, ein eher geschlechtsneutraler Charakter, da muss man dann besonders, auf die, auf die Eigenschaften, auf die Persönlichkeitseigenschaften auch achten, damit eben diese Identifikation stattfinden kann?
94	Daniela Etzinger: Mhm, ja. Auf jeden Fall. Ich muss jetzt grad, grad Tomb Raider, Lara Croft, die war ganz am Anfang stark sexualisiert, das wird jetzt immer weniger, jetzt wird's sie eigentlich zur kleinen Kampfmaschine und ich glaub nicht, dass jetzt weniger Männer das spielen werden trotzdem, ich glaub nur, dass das jetzt einfach noch attraktiver für Frauen wird, obwohl es eigentlich eher ein bisschen brutal ist, aber ich glaub, grad weil sie so einen starken Charakter hat und nicht zu sehr sexualisiert wird, glaub ich, dass sie einfach sehr gut dorthin passt.
95	Interviewerin: Weil sie eben umso mehr kann jetzt.
96	Daniela Etzinger: Ja, ja.

97	Interviewerin: Dann hab ich noch als Nachteil oder als Argument dagegen, gegen geschlechtsneutralere Darstellungen gehört, dass sich eben, dass die Darstellung diese eher geschlechtsneutrale von den SpielerInnen nicht akzeptiert wird, weil sie eben einen Wunsch nach Ästhetik und attraktiven Charakteren haben. Also ich hab da hier stehen, ein Teilnehmer spricht sich für ähm, eben dafür aus, dass Charaktere eben auch idealisiert dargestellt werden, weil er sagt, er will lieber den ganzen Tag was Schönes anschauen, ihm ist das wichtig und sie sehen das auch als selbstverständlich an, dass die Charaktere attraktiv sind und halt diese geschlechtstypische Darstellung haben. Also meinen Sie auch, dass das von, ein Nachteil wäre, weil die SpielerInnen das gar nicht akzeptieren und sagen: "Na, so einen Charakter <u>will</u> ich gar nicht spielen"?
98	Daniela Etzinger: Also sowas ist immer sehr subjektiv und oberflächlich. Also das kommt dann auf den Charakter vom Spieler drauf an. Für mich muss jetzt ein Charakter nicht unbedingt perfekt sein, wenn die Story passt, solange er reinpasst, wenn es ein super, supertolles Model in einer extremen Kriegsszenario wär, dann wär das für mich jetzt nicht so super, dann kann sie noch so hübsch sein, dann würd's einfach nicht reinpassen. Wenn es, natürlich muss es von der Qualität her passen, ähm, ich meine es kann natürlich auch jeder, jemand ein supertolles Model sein, aber wenn der Stil anders ist, dann schaut es trotzdem vielleicht nicht 100 Prozent ansprechend aus für andere. Wenn zum Beispiel grad Borderlands ist jetzt nicht jedermanns Sache mit den, mit dem Stil, vielleicht hat es deswegen auch eher negative Sachen gegeben. Vielleicht würde sie (L1, L2 und L3) in einer 4K-Umgebung, wo es wunderschön ist, vielleicht eher ansprechend sein.
99	Interviewerin: Mhm, mhm okay.
100	Daniela Etzinger: Ich muss jetzt aber auch grad sagen, ich glaub in Horizon Zero Dawn ist auch ein weiblicher Hauptcharakter. Das ist jetzt aber, da geht's eher drum, dass sie, ich glaub die Welt dreht sich um das Matriachat, also sehr frauendominierend, sie ist aber sehr kämpferisch und hat zwar lange Haare, aber jetzt überhaupt nicht wirklich weiblich, muss man sagen, würd ich jetzt trotz ihrem weiblichen Auftreten eher androgyn zuordnen und find ich auch passt super gut, also und ich glaub das spricht Frauen und Männer gleichermaßen an und es ist schön anzuschauen auf jeden Fall, aber jetzt nicht sexualisierend und ich denke nicht, dass etwas sexualisierend sein muss, nur damit man es schön anzuschauen findet. Also das kommt natürlich sehr auf den, auf den Charakter an.
101	Interviewerin: Ja, okay, also Sie sehen das nicht so, dass wenn man Charaktere etwas geschlechtsneutraler eben darstellen würde, dass in letzter Instanz die Spiele dann nicht gekauft würden?
102	Daniela Etzinger: Na, find ich überhaupt nicht. Ich finde, man kann einen geschlechtsneutralen Charakter genauso gut ansprechend, schön anzusehen machen. Ich find jetzt grad diesen (E1 und E2) androgynen Charakter genauso, ich find sie hübsch, auch wenn sie harte Gesichtszüge hat, natürlich hat sie ein männliches Auftreten, aber sie ist jetzt nicht grad so als würd ich sie jetzt nicht anschauen wollen. Ich würd auf jeden Fall das Spiel spielen, ich würd es jetzt nicht <u>nicht</u> spielen, nur weil sie androgyn ist, also...
103	Interviewerin: Okay, bei mir, also bei meinen SpielerInnen, die ich befragt hab, die haben sich wirklich weitgehend gegen diese geschlechtsneutralen Darstellungen ausgesprochen und haben da dann als Gründe genannt:

	Neutral dargestellte weibliche Charaktere, so wie dieser hier (E1 und E2) wären langweilig und man könnte diese vorherrschenden Geschlechterrollen in unserer Gesellschaft ohnehin nicht vernachlässigen, die gibt es so und so und deswegen müssen sie auch in den Spielen repräsentiert werden. Wie sehen Sie das?
104	Daniela Etzinger: (Pause) Find ich jetzt <u>überhaupt</u> nicht! Also ich find, es kann natürlich sein, dass ein androgyner Charakter langweilig wirkt, aber wenn er einen starken Charakter hat, dann kann er genauso interessant wirken wie eine hübsche Frau, also (Pause) ich find eher man sollte gegen dieses Klischee-Aussehen und -Verhalten einer Frau von der Gesellschaft angehen, weil das hat man sowieso die ganze Zeit vor der Nase im richtigen Leben und wenn man dann ein Spiel spielt, muss man das nicht noch weiter diese Ideale reingetrimmt bekommen.
105	Interviewerin: Und meinen Sie, Spiele könnten das schaffen, das auch ein bisschen aufzulösen durch Charakterdarstellung und -design?
106	Daniela Etzinger: Denk ich auf jeden Fall, zumindest einmal diese, ähm, dass man einfach jemand zumindest mal drauf aufmerksam macht: "Hey, es gibt noch was anderes außer Kurven und knappe Kleidung, es gibt Frauen, die können auch anders" also, find ich auf jeden Fall, dass man da beitragen kann. Es muss natürlich auch sehr viel in der Gesellschaft geändert werden, aber Spiele können auf jeden Fall, grad weil sie jetzt so eine starke, starke Position haben, find ich, können auf jeden Fall auch dazu beitragen.
107	Interviewerin: Okay, mhm. Wie sehen Sie generell den Umgang mit Geschlechterstereotypen so im Game Design der Zukunft. Wie wird sich das entwickeln?
108	Daniela Etzinger: (Pause) Ganz schwer zu sagen. Also man sieht jetzt immer mehr weibliche Hauptcharaktere in Spielen, ganz selten jetzt übersexualisiert, also ich glaub es geht schon eher in die neutrale Richtung, kann ich jetzt aber überhaupt nicht gut einschätzen, muss ich sagen, also es gibt beides. Grad jetzt bei den Online-Spielen eher mehr sexualisiert, bei den Triple-A-Titles eher weniger, aber ich glaub, es kommt jetzt immer mehr, dass es zwar nicht 100 Prozent androgyn wird, aber zumindest neutraler und nicht zu sexualisiert.
109	Interviewerin: Geht damit auch einher, dass man sich eher auf die Story von Spielen fokussiert und weniger nur auf den Hauptcharakter und diese sexualisierte Darstellung, sondern eben auch mehr den Fokus darauf legt, darum eine Story und eine Geschichte zu bauen?
110	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall, also, ich mein, es hat jetzt nicht jedes Spiel eine Story. Es gibt ja genug Beat'em ups, die keine Story haben, wo aber grad dort werden die Frauen dann auch übersexualisiert dargestellt, aber ich find, grad, also für mich ist Story sehr wichtig und, wenn es ein starker Charakter ist und der super in die Story reinpasst, find ich kann er ausschauen so wie er ausschauen muss, damit es passt.
111	Interviewerin: Damit es passt, ja. Aber entwickelt es sich eher in die Richtung?
112	Daniela Etzinger: Ich denk auf jeden Fall, also man kriegt jetzt immer mehr mit, dass immer mehr, Story-Spie-, also Spiele mit starkem Story Fokus kommen, ja, also man braucht auf jeden Fall einen starken Hauptcharakter

	dort, ob der jetzt weiblich oder männlich ist, kommt ganz auf die Story drauf an und wie der, wie der aussieht auch.
113	Interviewerin: Dann sehen Sie noch Individualisierung und eben die Möglichkeit, dass die SpielerInnen die Charaktere selbst gestalten und erstellen können auch als Lösung für Geschlechterstereotype und für die Abkehr dieser, dieser Problematik?
114	Daniela Etzinger: Ja, auf jeden Fall, also grad, für mich ist auch wichtig in Spielen, dass man sich ein bisschen damit identifizieren kann zumindest, zumindest aussuchen, was man sich anziehen kann, find ich persönlich wichtig, auch, wenn ich jetzt einen männlichen Charakter spiel, möchte ich trotzdem das anziehen, was mir am besten gefällt. Ja, dafür muss er jetzt aber nicht unbedingt, auch der männliche Charakter, jetzt zum Beispiel nur in Hosen rumlaufen, damit man die ganze Zeit seinen Sixpack sieht. Es kommt ganz drauf an, aber ich finds auf jeden Fall wichtig, dass man sich identifizieren kann mit dem Charakter und, sei es nur mit Kleidung, ist okay, aber man sollte nicht gezwungen werden, etwas zu tragen oder etwas anzusehen, was einem jetzt überhaupt nicht passt, obwohl man die Story eigentlich total gern hat, weil dadurch wird man nur halt abge-, abge-, abgescheucht von dem Ganzen.
115	Interviewerin: Also das heißt, man versucht im Game-Design auch immer mehr zu diesen individualisierten Lösungen hinzugehen...
116	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall.
117	Interviewerin: ...und den SpielerInnen das offen zu lassen?
118	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall, also man ist stark, also viele Spiele sind stark dahinter, dass man eben selber zumindest das Outfit aussuchen kann oder ändern kann und ein bisschen die Haare, damit man sich ein bisschen mehr damit man sich ein bisschen mehr damit identifizieren kann. Weil man versucht halt, diese Immersion aufzubauen, dass man in dem Spiel versinkt und praktisch stundenlang spielen kann, ohne dass man es merkt und das passiert einfach am besten, wenn sich selber damit identifizieren kann und auch ein bisschen ja halt, sein eigenes Leben drauf projizieren kann, blöd gesagt und das kann man halt am besten, wenn man sich damit identifizieren kann.
119	Interviewerin: Okay, und inwiefern sehen Sie zukünftige technische Entwicklungen einerseits als Hilfe, andererseits vielleicht auch als Hindernis für den Abbau von Geschlechterstereotypen?
120	Daniela Etzinger: (Pause)
121	Interviewerin: Also ich denk da jetzt auch so in Richtung VR oder solche...
122	Daniela Etzinger: Ja, also ich muss jetzt...
123	Interviewerin: Zukunft, das ist natürlich immer der Blick in die Glaskugel ein bisschen.
124	Daniela Etzinger: Ja, also bei Virtual Reality hab ich als erstes sofort an Virtual-Reality-Porno gedacht, weil das das erste, was es gekon-, was gekommen ist, was natürlich überhaupt nicht hilft. (lacht)
125	Interviewerin: Ja, also das wär eher so das Hindernis.

126	Daniela Etzinger: Ja. (lacht) Ja, genau, aber das gibt's natürlich immer, also die Pornographische Industrie gibt's natürlich immer, ähm, ich glaub nicht, dass sich, dass jetzt Virtual Reality das jetzt stark beeinflusst, weil Virtual Reality ist darauf getrimmt, dass es noch mehr ein-, äh eintaucht, aber grad dadurch, in Virtual Reality sieht man seinen eigenen Charakter eigentlich gar nicht. Also da ist es halt dann nicht auf die <u>Hauptcharaktere</u> wie sie ausschauen, sondern halt dann eher wie die <u>anderen</u> Charaktere ausschauen und dann kommt es halt wieder aufs ganze Spiel drauf an. Aber, ich glaub, wenn es dann halt, falls man in Virtual Reality seinen eigenen Charakter sehen kann in einem Spiegel oder so, sollte man sich trotzdem auf jeden Fall identifizieren können, weil grad dort vergisst man dann noch eher, dass man in einem Spiel ist, weil man halt so, so tief drin ist und das wirklich alles miterlebt und mit spürt, da ist es auf jeden Fall wichtig, dass man sich da auch identifizieren kann, aber ich würd jetzt nicht unbedingt sagen, dass es jetzt das besser oder schlechter macht. Virtual Reality schwächt es vielleicht eher ab, weil man eben keinen eigenen Hauptcharakter hat.
127	Interviewerin: Weil man immer so diese First-Person-Perspektive hat.
128	Daniela Etzinger: Genau, ja.
129	Interviewerin: Und die, aber die anderen Charaktere, denen man begegnet jetzt in dem Virtual-Reality-Spiel. Würd das, kann man, also kann die Gaming-Industrie dazu beitragen, Geschlechterstereotype aufzulösen?
130	Daniela Etzinger: Auf jeden Fall.
131	Interviewerin: Schon?
132	Daniela Etzinger: Ja, auf jeden Fall, aber da kommt es halt wieder aufs Spiel drauf an. Wenn es dann halt wieder ein Spiel ist, das eher an Männer gerichtet ist, dann wollen die vielleicht in VR noch eher, dass es noch mehr sexualisiert wird, weil sichs halt noch echter anfühlt (Pause) Ja, es kommt wieder halt ganz aufs Spiel drauf an, muss ich sagen, aber (Pause) ich würd jetzt nicht sagen, dass Virtual Reality uns daran hindert, auch geschlechtsneutrale Charakter zu machen. Wär vielleicht eher noch besser, weil man es dann...oder halt für mehr Vari-ähm, mehr Variationen, mehr unterschiedliche Charaktere so wie man es halt auch im richtigen Leben hat. Man sieht alle unterschiedlichen Leute auf der Straße und wenn dann in einem Spiel <u>alle</u> Frauen große Brüste haben und fast die gleiche Kleidung anhaben, ist das einfach langweilig.
133	Interviewerin: Ja, ja.
134	Daniela Etzinger: Ich finds interessanter, wenn sie...
135	Interviewerin: ...wenn's vielfältiger....
136	Daniela Etzinger: ...vielfältig wären, genau ja.
137	Interviewerin: Okay, super. Dann vielen, vielen Dank, dass Sie Ihr Expertenwissen mit mir geteilt haben und sich Zeit für das Interview genommen haben. Herzlichen Dank!
138	Daniela Etzinger: Gerne. Bitte schön.

Anhang VIII: Qualitative Inhaltsanalyse des Expertinneninterviews

Charakterdesign und Geschlecht				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 44	Eigentlich sehr stark. Also jetzt grad was Farbwahl, Stilrichtung angeht, da kommt es natürlich auch drauf an, an wen das Ganze gerichtet ist. Wenn es zum Beispiel ein Spiel ist, das jetzt nur für Männer ist, dann kann man sich gut vorstellen, dass die Frauen halt eher sehr weiblich sind, viele Kurven, eher weniger an. Wenn es jetzt eher was für Frauen, eher pastellfarben, eher rosa, mehr Glitzer	Geschlecht wird im Game-Design berücksichtigt und hängt von der Zielgruppe ab. So unterscheiden sich Farbwahl und Stil des Spiels. Für Männer werden im Spiel vorkommende Frauen sehr weiblich, kurvig und leicht bekleidet dargestellt, während bei Spielen, die sich an Frauen richten in der Farbwahl auf Glitzer, Pastellfarben und Rosa gesetzt wird.	Charakter-Design und Geschlecht: Im Game-Design wird das Thema Geschlecht stark berücksichtigt. Einerseits in Bezug auf die Zielgruppe, die die Farbwahl und den Stil des Spiels beeinflusst. Andererseits wird Geschlecht bei der Erstellung der Hauptcharaktere digitaler Spiele berücksichtigt.
D.E	E 112	Ich denk auf jeden Fall, also man kriegt jetzt immer mehr mit, dass immer mehr, Story-Spie-, also Spiele mit starkem Story Fokus kommen, ja, also man braucht auf jeden Fall einen starken Hauptcharakter dort, ob der jetzt weiblich oder männlich ist, kommt ganz auf die Story drauf an und wie der, wie der aussieht auch.	Der Fokus im Game-Design liegt immer mehr auf der Story. Dafür ist ein starker Hauptcharakter notwendig. Das Geschlecht und Aussehen des Hauptcharakters wird je nachdem, wie er zur Story des Spiels passt, ausgewählt.	Im Game-Design steht die Story des Spiels im Mittelpunkt. Diese verlangt einen starken Hauptcharakter, dessen Aussehen an das Spiel-Setting und die Eigenschaften, die der Charakter haben soll, angepasst wird. Die Game-Designer haben bei der Entwicklung der Geschichte und Persönlichkeit von Hauptcharakteren
D.E.	E 68	Also beim Aussehen gibt es immer natürlich viele Iterationen, man schaut immer, dass man zuerst praktisch den Charakter aufstellt und die Eigenschaften	Beim Game-Design wird zunächst die Geschichte und Persönlichkeit des Spielcharakters entwickelt und erst danach das Aussehen gestaltet.	meist bereits ein Bild im Kopf, versuchen aber den Artists trotzdem Freiheit bei der Gestaltung zu geben.
D.E.	E 70	Genau und danach gibt man's dem Artist. Man hat natürlich immer schon ein Bild im Kopf und kommuniziert: "Okay, ich möchte jetzt, dass das eher ein kleiner Charakter oder eher älter, eher jünger", aber man versucht dann auch dem Artist ein bisschen einen Freiraum zu lassen und die geben einem dann fünf, sechs, sieben ver-	EntwicklerInnen haben bei der Erstellung des Charakters meist ein Bild vom Aussehen des Charakters im Kopf, möchten aber trotzdem dem Artist, die Freiheit lassen, selbst Vorschläge zu machen. Von fünf bis sechs	Die Game-Designerin achtet auf eine möglichst vielfältige Darstellung von Charakteren beider Geschlechter. AAA-Titles ermöglichen den SpielerInnen häufig, zwischen männlichen und weiblichen Charakteren zu wählen.

		schiedene, verschiedene Versionen und dann sucht man sich das aus und sagt: "Okay, ich möchte die zwei jetzt noch ein bisschen weiter iterieren und vielleicht nachher noch was anderes". Also es gibt schon ähm, immer viele Versionen.	Vorschlägen werden meist zwei noch weiter designt und dann auf Basis dessen viele Änderungen im Aussehen vorgenommen.	
D.E.	E 20	da haben wir sehr drauf geschaut, dass beide so viel Varietät wie möglich haben	Bei der Erstellung von männlichen und weiblichen Charakteren achtet die Game-Designerin auf möglichst viel Varietät bei beiden Geschlechtern.	

	E 12	also ich muss jetzt grad auch viele von den Triple-A-Titles schauen, da gibt's auch, da kann man sich immer auswählen, ob man jetzt weiblich oder männlich als Hauptcharakter spielen möchte und da haben beide genau die gleichen Waffen.	Im Game-Design von AAA-Titles wird darauf geachtet, dass die SpielerInnen zwischen gleichwertigen männlichen und weiblichen Hauptcharakteren wählen können.	
D.E.	E 90	Aber es gibt auch Spiele, die sagen: "Hey, unser Charakter ist einfach männlich".		Bei AAA-Titles wird verstärkt darauf geachtet, dass die SpielerInnen zwischen gleichwertigen männlichen und weiblichen Hauptcharakteren wählen können.
D.E.	E 92	Jetzt grad God of War, da spielt man halt diesen muskulösen älteren männlichen Herren mit seinem Sohn und da kann man nicht auswählen, dass man eine Frau spielt	Einige digitale Spiele setzen bewusst darauf, dass die SpielerInnen nur einen Charakter eines Geschlechts spielen können und lassen keine Individualisierung zu.	Bei digitalen Spielen, die keine Individualisierung zulassen und das Geschlecht des Hauptcharakters vorgeben, ist es besonders wichtig, dass der Hauptcharakter für Frauen und Männer positive Eigenschaften vereint.
D.E.	E 92	aber es gibt natürlich auch Spiele, die sagen männlich, weiblich, aber da muss aber der Hauptcharakter dann schon sehr stark sein, muss viele positive Eigenschaften haben, die die eine Frau sich wünscht und die ein Mann sich wünscht und das wird dann schon schwer.	Beim Game-Design solcher Spiele ist es besonders wichtig, darauf zu achten, einen starken Hauptcharakter mit für Frauen und Männern positiven Eigenschaften zu entwerfen.	

Präskriptive Geschlechterstereotype (männlich)				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 10	Also grad bei Kriegen setzt man halt oft darauf, dass sie Muskeln haben oder halt irgendwo Narben, damit man auch zeigt, dass sie praktisch kriegerisch sind oder, ähm, äh, blöd gesagt, mordlustig in gewissen Sachen auch	Bei männlichen Kriegen werden Muskeln und Narben im Game Design eingesetzt, um zu zeigen, dass der Charakter kriegerisch und mordlustig ist.	Muskeln und Narben: Muskeln und Narben lassen männliche Krieger mordlustig wirken. Narben sind wichtig, um Geschichten hinter dem Charakter zu erzählen.
D.E.	E 10	also für mich erzählen Narben immer eine Geschichte, also es gibt auch viele Charaktere, die haben gewisse Narben, wo man sich dann denkt: "Okay, was wird dahinter jetzt? Was steckt dahinter?" und es gibt dann auch in vielen Spielen dann die Geschichte dahinter und das macht dann auch Sinn und das find ich auch super, aber es gibt natürlich auch einfach nur die Krieger, die dann einfach Narben haben, weil es halt ihre Narben sind. (lacht)	Narben werden im Game-Design häufig eingesetzt, um Geschichten hinter dem Charakter zu erzählen. Narben haben oft einen Sinn, manchmal aber auch nicht.	
D.E.	E 16	ja, härtere Gesichtszüge machen einen Charakter natürlich düsterer und vielleicht auch männlicher	Durch härtere Gesichtszügen wirken Charaktere düsterer und männlicher.	Gesicht: Harte Gesichtszüge werden eingesetzt, um Charaktere düsterer und männlicher wirken zu lassen.

D.E.	E 12	also ich muss jetzt grad auch viele von den Triple-A-Titles schauen, da gibt's auch, da kann man sich immer auswählen, ob man jetzt weiblich oder männlich als Hauptcharakter spielen möchte und da haben beide genau die gleichen Waffen also für mich macht es jetzt nicht jemanden männlicher nur weil er eine Waffe hat. Natürlich ist es jetzt nichts gesellschaftlich Typisches für eine Frau, eine Waffe zu haben, also ja, es drängt einen natürlich mehr in die Richtung, aber es ist jetzt nicht für mich nur weil ein Mann, ein Mann ist, muss er die Waffe haben. Für mich zählt das bei Frauen genau gleich, aber ja, es ist natürlich nicht gesellschaftlich üblich für eine Frau.	Bei AAA-Titles haben die männlichen und weiblichen Hauptcharaktere zwischen denen sich die SpielerInnen entscheiden können, die gleichen Waffen. Eine Waffe sorgt nicht für mehr Männlichkeit, obwohl die Verwendung von Waffen für Frauen gesellschaftlich untypisch und unüblich ist.	Waffen: Waffen werden im Game Design nicht bewusst eingesetzt, um mehr Männlichkeit darzustellen, obwohl Waffen für Frauen als gesellschaftlich untypisch erachtet werden. Bei AAA-Titles haben männliche und weibliche Hauptcharaktere die gleichen Waffen.

D.E.	E 64	Haben wir aber auch bei Männern, hab ich da auch eher das Problem, dass es auch sehr viele Stereotypen gibt, wo man sich dann denkt, so: "Okay, Muskeln, aber nix dahinter" also praktisch, der haut nur zu, aber hat nichts im Kopf, gibt's auch genug.	Beim Design männlicher Charaktere kommen ebenfalls viele Stereotype vor, sodass diesen oft zugeschrieben wird, zwar viele Muskeln zu haben und zuschlagen zu können, aber nicht intelligent zu sein.	Beim Design männlicher Charaktere muss darauf geachtet werden, keine Geschlechterstereotype zu verwenden.

Präskriptive Geschlechterstereotype (weiblich)				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 6	wenn es jetzt drum geht, eine Frau als Mensch, also eine menschliche Frau darzustellen, dann bin ich schon dafür, dass man alles, alles praktisch hinsetzt, wo es hin soll, aber meiner Meinung sollts jetzt nicht übertrieben sein. Also nur, weil es eine Frau ist, muss es jetzt nicht Brustgröße G oder irgendwas haben, sondern einfach für mich zählt, dass es dazu passt	Menschliche Frauen sollen weiblich dargestellt werden. Trotzdem sollte mit der Darstellung körperlicher Merkmale (beispielsweise Größe der Brüste) nicht übertrieben werden. Wichtig ist, dass die Darstellung des Charakters zum Spiel passt.	Die Game-Designerin hält es für wichtig, dass das Aussehen, die Kleidung und das Auftreten weiblicher Charaktere weiblich gestaltet wird aber dabei mit geschlechtsspezifischen körperlichen Merkmalen nicht übertreiben wird. Es ist besonders wichtig, dass der Charakter zum Setting des Spiels passt.
D.E.	E 6	aber wenn es jetzt vom Charakter her ein weiblicherer Charakter ist, natürlich dann auch weiblicher, auch von der Kleidung her und vom Auftreten. Also für mich muss es wirklich zum Setting dazu passen.	Weibliche Charaktere sollten in Bezug auf ihr Auftreten und ihre Kleidung weiblich gestaltet werden, müssen aber zum Setting passen.	
D.E.	E 12	Natürlich ist es jetzt nichts gesellschaftlich Typisches für eine Frau, eine Waffe zu haben, also ja, es drängt einen natürlich mehr in die Richtung, aber es ist jetzt nicht für mich nur weil ein Mann, ein Mann ist, muss er die Waffe haben. Für mich zählt das bei Frauen genau gleich, aber ja, es ist natürlich nicht gesellschaftlich üblich für eine Frau.	Waffen werden gesellschaftlich als untypisch und unüblich für Frauen betrachtet. Trotzdem müssen Männer nicht unbedingt Waffen haben, nur weil sie männlich sind.	Waffen: Waffen sind gesellschaftlich kein typisch weibliches Merkmal, werden aber im Game-Design trotzdem bei weiblichen und männlichen Charakteren eingesetzt. Daher gelten sie nicht als geschlechtsspezifisches Merkmal.

D.E.	E 64	Find ich auf jeden Fall schwierig, weil man muss grad aufpassen, dass man nicht in irgendwelche Klischees reinfällt. Wenn man jetzt grad, sagen wir, eine hübsche Charakterin macht, die vielleicht jetzt nicht zu aufreizend ist, aber eher niedlich und vielleicht eher bisschen naiv, dann weiß man so: "Okay, das ist eine, die kann sich nicht verteidigen" oder "die wird schnell entführt" oder "die kann man gar nicht gebrauchen im Kampf", sowas zum Beispiel. Oder wenn jetzt eine Charakterin zu kämpferisch ist, wird sie gleich als Mannweib dargestellt. Also ich find, ich find, man muss, man muss extrem aufpassen, dass man eben nicht in Klischees rutscht oder den Charakter dann zu, zu stumpf macht und dass man dann gleich schon alles rauslesen kann und für mich muss halt ein Charakter viel Tiefe haben und eine richtige Geschichte, dass er sich gut entwickeln kann auch.	Das Design weiblicher Charaktere ist schwierig, weil Game-Designer sehr darauf achten müssen, keine Klischees zu bedienen, da Charaktere sonst zu stumpf werden, keine Tiefe haben und keine Entwicklung durchmachen können. So wird beispielsweise hübschen, niedlichen, naiven, nicht aufreizenden weiblichen Charakteren häufig zugeschrieben, dass sie sich nicht verteidigen oder kämpfen können und schnell entführt werden. Gleichzeitig werden zu kämpferische weibliche Charaktere häufig als "Mannsweib" gesehen.	Die Gestaltung weiblicher Spielcharaktere ist schwierig, weil es leicht passiert, dass Geschlechterstereotype vorkommen und die Charaktere zu stumpf werden.

N1 und N2 Zuschreibungen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 32	Ich mein er (deutet auf N1 und N2) schaut aus wie so ein typischer Schauspieler aus einem Actionfilm, so ein Schönling, der einfach die Frauenherzen zum Schmelzen lässt und halt irgendwo ein bisschen tollpatschig ist, aber halt trotzdem voll der Abenteurer und ähm ja.	N1 und N2 sieht aus wie ein Schauspieler aus einem Actionfilm. Die Expertin bezeichnet ihn als bei Frauen beliebten Schönling, der gleichzeitig tollpatschig und ein Abenteurer ist.	N1 und N2 ist ein attraktiver Charakter, der an einen Schauspieler aus einem Actionfilm erinnert. Er ist bei Frauen beliebt, tollpatschig und ein Abenteurer.
D.E.	E 44	wie man jetzt da (N1 und N2) sieht, das ist zwar, Uncharted ist zwar ein Spiel für Männer, aber ich kann mir gut vorstellen, dass sie auch mit dem Charakter versuchen, Frauen anzusprechen, eben weil er diesen Schauspieler- ähm, Boyfriend-Character hat.	Die Zielgruppe des Spiels sind Männer, aber durch die Attraktivität des Charakters wird versucht, auch Frauen anzusprechen.	Die Expertin geht davon aus, dass die Zielgruppe des Spiels männlich ist, durch die attraktive Darstellung des Charakters aber versucht wird, Frauen anzusprechen.

L1, L2 und L3 Zuschreibungen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 40	Nein, sie (L1, L2 und L3) ist jetzt nicht unbedingt ein, für mich jetzt die stereotypische Frauen-, also das Model, weil sie hat die gefärbten Haare halt und alles, sie ist mehr so für mich in Richtung Punk, aber trotzdem halt ihre Weibl-, mit ihren weiblichen Zügen doch auch präsent	L1, L2 und L3 wirkt nicht wie ein Model und entspricht nicht dem stereotypen Frauenbild. Wegen der gefärbten Haare wird sie als Punk bezeichnet. Ihre weiblichen Züge sind trotz dieser Darstellung präsent.	L1, L2 und L3 entspricht laut der Expertin nicht dem typischen Frauenbild, sondern wirkt (aufgrund der gefärbten Haare) eher wie ein Punk. Ihre Kleidung wird als normal und nicht zu freizügig bezeichnet. Trotzdem sind ihre weiblichen Züge präsent und sie wirkt als würde sie jemanden verführen wollen. Beim Aussehen fallen außerdem die stark betonten Lippen auf. Ihr wird keine Rolle als Strategin zugeschrieben.
D.E.	E 32	Also sie hat die Lippen stark betont, natürlich die Haarfarbe. Der Ausschnitt ist jetzt nicht so extrem, find ich, es ist jetzt noch eine normale Kleidung, sie hat recht viel an. Kann natürlich auch grad, sie schaut einfach so ein bisschen so aus als würde sie jemanden bezirzen wollen. Jetzt grad vom Auftreten her.	Beim Aussehen von L1, L2 und L3 fallen die stark betonten Lippen auf. Die Kleidung wird nicht als extrem freizügig betrachtet. L1, L2 und L3 wirkt, als würde sie jemanden bezirzen wollen.	
D.E.	E 44	würde man jetzt sie (L1, L2 und L3), also ein eher weiblicher Charakter würde für mich jetzt überhaupt nicht in die Strategenrolle reinpassen, einfach vom Gedankenzug her.	L1, L2 und L3 wird keine Strategenrolle zugeschrieben.	
D.E.	E 32	Na ja, ähm, (Pause) also ich würd einmal sagen, auch stark ihr Aussehen sagt das einfach. Also sie hat die Lippen stark betont, natürlich die Haarfarbe. Der Ausschnitt ist jetzt nicht so extrem, find ich, es ist jetzt noch eine normale Kleidung, sie hat recht viel an. Kann natürlich auch grad, sie schaut einfach so ein bisschen so aus als würde sie jemanden bezirzen wollen. Jetzt grad vom Auftreten her.	Die Expertin meint, die negativen Zuschreibungen zu L1, L2 und L3 ergeben sich aufgrund ihres Aussehens und ihres Auftretens.	Negative Zuschreibungen: Die negativen Zuschreibungen zu L1, L2 und L3 ergeben sich aufgrund ihres Aussehens und ihres Auftretens. Weibliche Spielerinnen könnten sich durch das verführerische Auftreten von L1, L2 und L3 angegriffen fühlen.

D.E.	E 36	Ich kann mir gut vorstellen, dass manche Frauen sich vielleicht auf den Schlips getreten fühlen, wenn andere Frauen ihre weiblichen Vorteile nutzen, um einen Mann oder jemand anderen praktisch zu bezirzen.	Spielerinnen könnten es negativ auffassen, dass L1, L2 und L3 ihre weiblichen Vorteile nutzt, um einen Mann zu bezirzen.	Außerdem trägt der Stil des Spiels zur negativen Zuschreibung bei. In einer schöner programmierten Umgebung würde der Charakter möglicherweise positiver aufgenommen werden.
D.E.	E 40	Nein, sie (L1, L2 und L3) ist jetzt nicht unbedingt ein, für mich jetzt die stereotypische Frauen-, also das Model, weil sie hat die gefärbten Haare halt und alles, sie ist mehr so für mich in Richtung Punk, aber trotzdem halt ihre Weibl-, mit ihren weiblichen Zügen doch auch präsent, vielleicht fühlen sich dadurch ein paar Frauen angegriffen, dass sie halt versucht, praktisch anders zu sein, aber trotzdem halt irgendwie die Männer rumzukriegen, könnt ich mir gut vorstellen, dass sich Frauen dadurch, halt andere, angegriffen fühlen, vielleicht jetzt so gesagt.	Spielerinnen könnten sich angegriffen fühlen, weil L1, L2 und L3 durch ihr Auftreten, das an einen Punk erinnert, versucht anders als typische Frauen zu sein, aber trotzdem darauf setzt, Männer zu verführen.	
D.E.	E 98	Wenn zum Beispiel grad Borderlands ist jetzt nicht jedermanns Sache mit den, mit dem Stil, vielleicht hat es deswegen auch eher negative Sachen gegeben. Vielleicht würde sie (L1, L2 und L3) in einer 4K-Umgebung, wo es wunderschön ist, vielleicht eher ansprechend sein.	Die Expertin meint, dass auch der Stil des Spiels zu den negativen Bewertungen von L1, L2 und L3 beiträgt und der Charakter in einer schöneren 4K Umgebung vielleicht für SpielerInnen ansprechender wäre.	

E1 und E2 Zuschreibungen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 44	Grad bei Frauen (Pause)...ich würd sagen ein starker Hauptcharakter, starker weiblicher Hauptcharakter hat sehr viele Vorzüge. Grad jetzt sie (E1 und E2) könnt ich mir gut als eben als Strategin vorstellen, würde man jetzt sie (L1, L2 und L3), also ein eher weiblicher Charakter würde für mich jetzt überhaupt nicht in die Strategenrolle reinpassen, einfach vom Gedankenzug her. Ich mein, es kann man natürlich versuchen, wenn's wenn's dazu passt, kann ich mir das gut einreden lassen, aber jetzt grad in dem Setting da würde eher sie, würd ich sie (E1 und E2) vorziehen, als androgynen Charakter. Aber jetzt nicht unbedingt, dass ich jetzt sag: "Hey, ich möcht jetzt unbedingt einen weiblichen Hauptcharakter in dem Setting haben, deswegen muss sie männlich wirken", ich find einfach das Charakterdesign ist sehr stark und es, man kann sich ungefähr vorstellen, was da drin vorgeht und das find ich bei dem Charakter einfach super.	E1 und E2 wird als starker strategischer Hauptcharakter angesehen. Sie wird als androgynen Charakter in dem Setting des Spiels vorgezogen und als sehr passend empfunden. Das Charakterdesign von E1 und E2 wird als sehr positiv bewertet, da man sich aufgrund der Darstellung vorstellen kann, was im Spiel passiert.	Durch ihre Kleidung wird E1 und E2 als Hauptcharakter eines Spiels, das in der Vergangenheit spielt, eingeschätzt. Wegen des Schwerts wird ihr eine Rolle als Kriegerin, die versucht, in einer männlichen dominierten Gesellschaft Fuß zu fassen, zugeschrieben. Sie wird als Anführerin, die ihren Ruf bzw. ihre Stellung verteidigen muss, angesehen. E1 und E2 wird zugeschrieben, dass sie sich als Frau in einer männlichen Rolle einfinden muss und daher sehr männlich wirkt. Deshalb könnte sie als arrogant und eiskalt eingeschätzt werden.

D.E.	E 48	Also ich kann mir gut vorstellen, dass das Spiel auch- es könnte natürlich auch einen männlichen Charakter haben, aber das würde wahrscheinlich in eine ganz andere Richtung gehen dann, also jetzt grad, es ist ja ganz ein starkes Thema Frauen, die sich in die männliche, ähm (lacht) in die männliche Welt einreihen wollen. Kann ich mir vorstellen, dass es vielleicht jetzt grad mit dem eventuell jetzt mit nem Mann langweilig wär, von der Geschichte her, also ich glaub, dass eine Frau da sehr passend wäre.	Die Expertin hält E1 und E2 als weiblichen Hauptcharakter für passend und meint, die Geschichte des Spiels wäre mit einem männlichen Charakter langweilig. Sie sieht E1 und E2 als Frau, die sich in der männlichen Welt einreihen möchte, an.	Sie wird als androgyner Charakter in dem Setting des Spiels vorgezogen und als sehr passend empfunden. Das Charakterdesign von E1 und E2 wird als sehr positiv bewertet, da man sich aufgrund der Darstellung vorstellen kann, was im Spiel passiert. Die Expertin meint, die Geschichte des Spiels wäre mit einem männlichen Charakter langweilig.
D.E.	E 28	Also jetzt grad in dem Fall von dem (E1 und E2) würd ich jetzt einfach mal sagen, dass es hier bei dem androgynen Charakter sehr stark an der Rolle liegt, weil hier sieht man, das ist sicher jemand, der sehr strategisch ist, vielleicht ein Anführer, jemand, der seinen Ruf zu verteidigen hat, seine Stellung verteidigen muss, also da kann ich mir schon sehr gut vorstellen, dass er arrogant wirkt und eine Frau ist in eher einem noch zurückgesrittenen Zeitalter wegen der Kleidung her, muss sich einfinden in der männlichen Rolle natürlich und wirkt dadurch sehr männlich und kann natürlich deswegen auch arrogant wirken und eiskalt, kann ich mir gut vorstellen. Passt natürlich hier ins Setting rein	E1 und E2 wird eine strategische Rolle zugeschrieben. Sie wird als Anführerin, die ihren Ruf bzw. ihre Stellung verteidigen muss, angesehen. Aufgrund der Kleidung schließt die Expertin, dass das Spiel in der Vergangenheit spielt E1 und E2 wird als Rolle zugeschrieben, dass sie sich als Frau in einer männlichen Rolle einfinden muss und deshalb sehr männlich wirkt. Daher kann sie auch arrogant und eiskalt wirken, obwohl dies ins Setting des Spiels passt.	

D.E.	E 30	Ja, also für mich schließt die Kleidung jetzt eher, dass es eher vorheriges Jahrzehnt ist, oder irgendwas noch nicht so Fortgeschrittenes, wo die Frauen noch eher nicht in einen Kampf oder in einer höheren Position ist, grad jetzt so mit dem Schwert, ist sie eine Kriegerin (Pause) schließ ich darauf, dass sie eben eine Frau ist, die sich in das männliche (Pause) ähm, in die männliche Domination einklinken will und versucht, dort auch einen Fuß zu fassen und deswegen ist sie so, wie sie ist.	Die Kleidung lässt die Expertin darauf schließen, dass das Spiel in der Vergangenheit spielt und Frauen eigentlich nicht in Kämpfen oder höheren Positionen sind. Wegen des Schwerts wird ihr eine Rolle als Kriegerin, die versucht, in einer männlichen Herrschaft Fuß zu fassen, zugeschrieben.	

D.E.	E 28	Also jetzt grad in dem Fall von dem (E1 und E2) würd ich jetzt einfach mal sagen, dass es hier bei dem androgynen Charakter sehr stark an der Rolle liegt, weil hier sieht man, das ist sicher jemand, der sehr strategisch ist, vielleicht ein Anführer, jemand, der seinen Ruf zu verteidigen hat, seine Stellung verteidigen muss, also da kann ich mir schon sehr gut vorstellen, dass er arrogant wirkt und eine Frau ist in eher einem noch zurückgeschrittenen Zeitalter wegen der Kleidung her, muss sich einfinden in der männlichen Rolle natürlich und wirkt dadurch sehr männlich und kann natürlich deswegen auch arrogant wirken und eiskalt, kann ich mir gut vorstellen. Passt natürlich hier ins Setting rein	Die negativen Zuschreibungen der GruppendiskussionsteilnehmerInnen zu E1 und E2 liegen an ihrer Rolle als strategische Anführerin, die ihren Ruf verteidigen muss. Daher wirkt sie männlich, arrogant und eiskalt. Die Expertin meint, diese Darstellung passt zum Setting des Spiels.	Negative Zuschreibungen: Die negativen Zuschreibungen zu E1 und E2 ergeben sich durch die Rolle des Charakters als strategische Anführerin.

(Geschlechtsspezifische) Identifikation				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 114	Ja, auf jeden Fall, also grad, für mich ist auch wichtig in Spielen, dass man sich ein bisschen damit identifizieren kann zumindest, zumindest aussuchen, was man sich anziehen kann, find ich persönlich wichtig, auch, wenn ich jetzt einen männlichen Charakter spiel, möchte ich trotzdem das anziehen, was mir am besten gefällt. Ja, dafür muss er jetzt aber nicht unbedingt, auch der männliche Charakter, jetzt zum Beispiel nur in Hosen rumlaufen, damit man die ganze Zeit seinen Sixpack sieht. Es kommt ganz drauf an, aber ich finds auf jeden Fall wichtig, dass man sich identifizieren kann mit dem Charakter und, sei es nur mit Kleidung, ist okay, aber man sollte nicht gezwungen werden, etwas zu tragen oder etwas anzusehen, was einem jetzt überhaupt nicht passt, obwohl man die Story eigentlich total gern hat, weil dadurch wird man nur halt abge-, abge-, abgescheucht von dem Ganzen.	Identifikation mit dem Charakter ist wichtig, auch wenn er das andere Geschlecht hat als der Spieler/die Spielerin. Durch die Möglichkeit der individuellen Anpassung von Spielcharakteren werden SpielerInnen nicht gezwungen etwas zu tragen oder anzusehen, das ihnen nicht gefällt, was sie sonst möglicherweise davon abhalten würde, ein Spiel zu spielen, obwohl ihnen die Story gefällt.	Identifikation und Individualisierung: Die Expertin hält die Identifikation mit dem Charakter für sehr wichtig und wesentliches Kriterium für die Immersion.

D.E.	E 52	Grad jetzt bei Spielen, wo man sich selber den Charakter zusammenstellen kann, eigene Kleidung aussuchen kann, find ich es sehr wichtig, dass dass alles da ist. Jetzt grad auch wo Frauen eigentlich sehr stark sind in unserer Gesellschaft sollte man ihnen schon auch die Möglichkeit geben: "Hey, ich möchte gern eine lange Hose anhaben oder ich möchte gern, keine Ahnung, kurze Haare oder eine Glatze haben." Das, ich find, man sollte ihnen schon die Möglichkeit geben,...Natürlich auch die andere Möglichkeit, wenn sie sagen: "Hey, ich würd gern nur einem bauchfreien Top oder in einem kur-Shorts oder sowas rumlaufen", sicher. Aber man sollte ihnen auf jeden Fall die Möglichkeit geben. Man sollte aber auch Männern die Möglichkeit geben, einen Rock zu tragen, wenn sie wollen. Also ich find das sollte in beide Richtungen gehen.	Bei Spielen, bei denen SpielerInnen selbst den Charakter erstellen können, sollte es für männliche und weibliche Charaktere möglichst viele Möglichkeiten zur Auswahl, von beispielsweise Kleidung und Frisur, geben.	Durch die Individualisierung von: -Geschlecht -Hautfarbe -Frisur -Kleidung -Augen -Körpergröße wird die Projektion des eigenen Lebens auf das Spiel, und somit die Identifikation, gefördert.
D.E.	E 92	wenn es drum geht, dass man sich identifiziert, finde ich es wichtig, dass man seinen Charakter auch gestalten kann und nicht nur aussucht männlich, weiblich, sondern ich hätt gern eine Frau mit der Hautfarbe, mit den Augen, vielleicht längere Haare, vielleicht ein bisschen kleiner und da kommt es natürlich drauf an, wie stark ist es, wie stark geht das dann runter, wie stark kann man das customizen das Ganze, also spezialisieren, und dann kann man natürlich sich besser damit identifizieren	Die Individualisierung und die Möglichkeit für SpielerInnen, Charaktere selbst in Bezug auf Geschlecht, Hautfarbe, Augen, Haare, Körpergröße zu gestalten, sorgt für bessere Identifikation.	

D.E.	E 118	Auf jeden Fall, also man ist stark, also viele Spiele sind stark dahinter, dass man eben selber zumindest das Outfit aussuchen kann oder ändern kann und ein bisschen die Haare, damit man sich ein bisschen mehr damit man sich ein bisschen mehr damit identifizieren kann. Weil man versucht halt, diese Immersion aufzubauen, dass man in dem Spiel versinkt und praktisch stundenlang spielen kann, ohne dass man es merkt und das passiert einfach am besten, wenn sich selber damit identifizieren kann und auch ein bisschen ja halt, sein eigenes Leben rauf projizieren kann, blöd gesagt und das kann man halt am besten, wenn man sich damit identifizieren kann.	Wenn SpielerInnen die Kleidung und die Haare des Charakters selbst ändern können, sorgt das für mehr Identifikation. Im Game Design, wird versucht, Identifikation und Immersion (Versinken im Spiel) zu erreichen. Dies geschieht durch Identifikation und Projektion des eigenen Lebens auf das Spiel.	

Sexualisierte und idealisierte Darstellungen				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 54	das Frauenbild in Spielen...Also es ist immer wieder ein Thema.	Das Frauenbild in Spielen wird in der Branche immer wieder diskutiert und thematisiert.	Das gesellschaftliche Ideal-Bild von Frauen als Sex-Models wird auch in Spielen repräsentiert, obwohl das nicht dem realen Aussehen von Frauen entspricht. In der Game-Branche finden Diskussionen darüber statt, jedoch wird das Thema laut der Expertin nicht ernst genug genommen und sie hält geschlechtsstereotype Darstellungen für problematisch.
D.E.	E 54	Also es ist schon immer ein Thema		
D.E.	E 54	Also es ist schon immer ein Thema, aber irgendwie hab ich das Gefühl, dass es ein bisschen flach getreten wird, weil immer noch in der Gesellschaft die Frauen so als (Pause) Sex-Model oder irgendwas dargestellt werden, (Pause) ähm, dass halt alle das Gefühl haben: "Hey, das ist das Ideal-Bild für eine Frau" und deswegen müssen sie so ausschauen, aber es ist halt sehr fern von der Realität, weil es gibt nicht viele Frauen, die so ausschauen. Natürlich ist es attraktiv für Viele, aber...es ist halt, ich finds nicht optimal, wenn es nur diese Möglichkeit gibt	Durch die gesellschaftliche Darstellung von Sex-Models als Idealbild von Frauen, entsteht die sexualisierte Darstellung weiblicher Spielcharaktere. Durch das gesellschaftlich vorherrschende Bild wird die Diskussion im Game-Design nicht ernst genommen. Sexualisiert dargestellte Charaktere sind zwar für SpielerInnen attraktiv, entsprechen aber nicht dem realen Aussehen von Frauen. Die Expertin hält es für nicht optimal, dass es in vielen Spielen geschlechtsstereotype Darstellungen gibt.	

D.E.	E 22	man sieht es vermehrt bei Online-, bei MMORPGs	Sexualisierung findet eher in Onlinespielen und MMORPGs statt.	Laut der Expertin finden sich sexualisierte Darstellungen eher in Onlinespielen und MMORPGs.
D.E.	E 22	Ein Spiel, das mir einfällt, ist Shaiya dort haben die Frauen fast nur Bikini-Rüstungen an, egal wie, wie stark die Kämpfer sind dort, die Männer stehen full mit ganzer Rüstung da und die Frauen haben grad, dass irgendwas bedeckt ist.	Die Expertin nennt das Spiel Shaiya als Beispiel. In diesem Spiel tragen die weiblichen Charaktere freizügige Bikini-Rüstungen, während Männer Ganzkörper-Rüstungen tragen.	
D.E.	E 76	Also ich als Frau fühl mich ein bisschen auf den Schlips getreten, wenn ich halt nur zum Beispiel, wenn ich einen coolen Charakter hab, der ein Krieger ist und dann hab ich eine supercoole Rüstung, die mich voll viel gekostet hat und dann ist da nichts dran.	Die Expertin fühlt sich als Spielerin weiblicher Charaktere hintergangen, wenn sie für die Rüstung ihres weiblichen Charakters gleich viele bezahlt, wie für die mit Edelsteinen besetzte Ganzkörper-	

		Und dann seh ich den männlichen Charakter und der hat irgendwie voll viel Rüstung und voll viele Edelsteine und was weiß ich drauf und es schaut voll cool aus und die Frau hat, grad, dass ihre Brüste bedeckt sind und, und die Beine vielleicht ein bisschen. Dann denk ich mir so: "Ich hab genau gleich viel gezahlt, aber krieg halt 90 Prozent weniger", da fühlt ich mich halt persönlich ein bisschen halt veräppelt.	Rüstung eines männlichen Charakters, die weibliche Rüstung aber nur die Brüste und einen Teil der Beine bedeckt.	Besonders die leichten, freizügigen Rüstungen und bauchfreien Oberteile von weiblichen Spielcharakteren sieht sie als ungerecht bzw. übertrieben an.
D.E.	E 50	grad jetzt in dem Kiss Rock City Spiel, was wir gemacht haben, ich mein es hat auch irgendwie dazu gepasst, aber alle Tops, alle T-Shirts von den Frauen waren bauchfrei, alle! Und wir haben dann gesagt: "Hey, es gibt auch Frauen, die haben nix Bauchfreies an." Dann haben sie es korrigiert, aber es ist dann wieder passiert, es ist immer wieder aufgekommen, ich glaub vielen Männern fällt das gar nicht so auf, weil sie...also wir haben halt einen männlichen Artist gehabt und der wollt halt etwas machen, was halt auch ansprechend ist, aber ich hab halt das Gefühl gehabt, es ist zu viel. Ich mein, ich hab nichts gegen bauchfreie Tops, aber wenn es nur bauchfreie sind, ist es ein bisschen übertrieben.	Die Expertin hält es für übertrieben, wenn alle weiblichen Charaktere eines Spiels ausschließlich bauchfreie Tops tragen.	

D.E.	E 58	Also ich glaub es kommt ganz auf die, das Entwicklerstudio drauf an und auf was sie abzielen, wenn sie nur auf "sex sells" gehen, dann kann man sich das Rollenbild der Frau natürlich schon mal vorstellen	Wie stark Charaktere sexualisiert und in Rollenbilder gedrängt werden, hängt von der Einstellung des Entwicklerstudios ab.	Die Sexualisierung und geschlechtsstereotype Darstellung von Spielcharakteren ist abhängig von: - Der Einstellung und dem Ziel des Entwicklerstudios - Der Strategie des Entwicklerstudios in Bezug auf "sex sells" - Männlichen Artists, denen die Sexualisierung weiblicher Charaktere nicht auffällt - Der Zielgruppe: Besonders sexualisierte Darstellungen von weiblichen Charakteren finden sich in (Online-)Spielen, die an Männer oder männliche Jugendliche gerichtet sind. Bei einer weiblichen Zielgruppe werden im Game-Design andere Farben (Pastell, Rosa-rot) und Glitzer verwendet.
D.E.	E 50	Hab ich tatsächlich schon gehabt und ich glaub vielen Männern fällt das gar nicht auf, wenn sie das unterbewusst machen, weil grad jetzt in dem Kiss Rock City Spiel, was wir gemacht haben, ich mein es hat auch irgendwie dazu gepasst, aber alle Tops, alle T-Shirts von den Frauen waren bauchfrei, alle! Und wir haben dann gesagt: "Hey, es gibt auch Frauen, die haben nix Bauchfreies an." Dann haben sie es korrigiert, aber es ist dann wieder passiert, es ist immer wieder aufgekommen, ich glaub vielen Männern fällt das gar nicht so auf, weil sie...also wir haben halt einen männlichen Artist gehabt und der wollt halt etwas machen, was halt auch ansprechend ist, aber ich hab halt das Gefühl gehabt, es ist zu viel. Ich mein, ich hab nichts gegen bauchfreie Tops, aber wenn es nur bauchfreie sind, ist es ein bisschen übertrieben.	Männlichen Artists fällt nicht auf, dass sie weibliche Charaktere sexualisieren, da sie etwas Ansprechendes gestalten wollen. Als bei einem Spiel alle weiblichen Spielcharaktere bauchfreie Tops an hatten, wurde dies angemerkt und zunächst korrigiert, kam aber danach wieder vor.	
D.E.	E 44	Eigentlich sehr stark. Also jetzt grad was Farbwahl, Stilrichtung angeht, da kommt es natürlich auch drauf an, an wen das Ganze gerichtet ist. Wenn es zum Beispiel ein Spiel ist, das jetzt nur für Männer ist, dann kann man sich gut vorstellen, dass die Frauen halt eher sehr weiblich	Die Zielgruppe hat einen starken Einfluss auf das Game-Design. In Spielen, die an Männer gerichtet sind, werden Frauen durch Kurven und freizügige Kleidung sehr weiblich dargestellt. Spiele, die an Frauen gerichtet sind, setzen mehr auf Pastellfarben, rosarot und Glitzer.	

		sind, viele Kurven, eher weniger an. Wenn es jetzt eher was für Frauen, eher pastellfarben, eher rosa, mehr Glitzer		
D.E.	E 20	es gibt natürlich genug Spiele, wo dann halt die Frauen möglichst schöne Silhouetten haben, damit es ansprechender ist, ja fürs männliche Geschlecht	Um Spiele für Männer ansprechender zu gestalten, setzen viele Game-Designer auf schöne weibliche Silhouetten.	
D.E.	E 58	Ich kann mir natürlich vorstellen, dass wenn ein Spiel nur an wirklich Teenager-Jungs gerichtet ist, dass sie versuchen, natürlich die Frauen in eine gewisse Richtung zu drängen. Es gibt aber, wie gesagt, auch Online-Spiele, wo auch viel Story ist, wo die Frauen trotzdem in genau die gleiche Richtung getrieben werden. Also ich glaub es kommt ganz auf die, das Entwicklerstudio drauf an und auf was sie abzielen, wenn sie nur auf "sex sells" gehen, dann kann man sich das Rollenbild der Frau natürlich schon mal vorstellen	Bei Spielen für männliche Jugendliche, aber auch Online-Spielen mit einer Story werden Frauen sexualisiert dargestellt. Die geschlechtsspezifische Darstellung hängt vom Ziel des Entwicklerstudios ab. Wenn ausschließlich auf "sex sells" gesetzt wird, wird ein bestimmtes Rollenbild von Frauen vermittelt.	
D.E.	E 62	Ja, also sieht man auch in ganz vielen Spielen. Ich weiß nicht, wie gut es funktioniert, aber es ist immer noch, also man versucht es immer noch.	Die Strategie "sex sells" kommt in vielen Spielen vor, wobei die Expertin nicht weiß, ob sie funktioniert.	

D.E.	E 110	also für mich ist Story sehr wichtig und, wenn es ein starker Charakter ist und der super in die Story reinpasst, find ich kann er ausschauen so wie er ausschauen muss, damit es passt.	Die Expertin hält es für subjektiv und oberflächlich, wenn SpielerInnen nur mit attraktiven Charakteren spielen wollen.	Dass SpielerInnen meinen, nur mit attraktiven Charakteren spielen wollen, hält die Expertin für subjektiv und oberflächlich. Für sie ist es wichtiger, dass die Charaktere zur Story passen. Außerdem kann die Darstellung eines Spielcharakters auch ästhetisch sein, ohne diesen zu sexualisieren.
D.E.	E 98	Also sowas ist immer sehr subjektiv und oberflächlich. Also das kommt dann auf den Charakter vom Spieler drauf an. Für mich muss jetzt ein Charakter nicht unbedingt		

		perfekt sein, wenn die Story passt, solange er reinpasst, wenn es ein super, supertolles Model in einer extremen Kriegsszenario wär, dann wär das für mich jetzt nicht so super, dann kann sie noch so hübsch sein, dann würd's einfach nicht reinpassen.	Spielcharaktere müssen nicht perfekt und attraktiv aussehen, sondern zur Story des Spiels passen. Zu hübsche Models in einem Kriegsszenario wären beispielsweise unpassend.	
D.E.	E 100	ich denke nicht, dass etwas sexualisierend sein muss, nur damit man es schön anzuschauen findet.	Eine ästhetische Darstellung muss nicht sexualisiert sein.	

D.E.	E 104	ich find eher man sollte gegen dieses Klischee-Aussehen und -Verhalten einer Frau von der Gesellschaft angehen, weil das hat man sowieso die ganze Zeit vor der Nase im richtigen Leben und wenn man dann ein Spiel spielt, muss man das nicht noch weiter diese Ideale reingetrümmt bekommen.	Die gesellschaftlichen Erwartungen an Frauen sind im realen Leben so präsent, dass sie nicht auch noch in Spielen vorherrschen müssen. Die Expertin spricht sich für gesellschaftliche Änderungen aus. Es liegt aber auch am Game-Design die gesellschaftlichen Erwartungen an das Aussehen und Verhalten von Frauen zu verändern. Durch die starke Position digitaler Spiele können sie zur Auflösung von Geschlechterstereotypen beitragen.	Als Gründe für die Sexualisierung weiblicher Spielcharaktere sieht die Expertin die Präsenz gesellschaftlicher Erwartungen an Frauen. Sie findet, dass diese in Spielen nicht vorherrschen sollten und das Game Design die gesellschaftlichen Erwartungen verändern kann. Auch Geschlechterstereotype können durch die Position, die Spiele gesellschaftlich einnehmen, aufgelöst werden.
D.E.	E 106	Denk ich auf jeden Fall, zumindest einmal diese, ähm, dass man einfach jemand zumindest mal drauf aufmerksam macht: "Hey, es gibt noch was anderes außer Kurven und knappe Kleidung, es gibt Frauen, die können auch anders" also, find ich auf jeden Fall, dass man da beitragen kann. Es muss natürlich auch sehr viel in der Gesellschaft geändert werden, aber Spiele können auf jeden Fall, grad weil sie jetzt so eine starke, starke Position haben, find ich, können auf jeden Fall auch dazu beitragen.		

D.E.	E 104	ich find eher man sollte gegen dieses Klischee-Aussehen und -Verhalten einer Frau von der Gesellschaft angehen, weil das hat man sowieso die ganze Zeit vor der Nase im richtigen Leben und wenn man dann ein Spiel spielt, muss man das nicht noch weiter diese Ideale reinge-trimmt bekommen.	Die Expertin sieht es als Aufgabe des Game Designs etwas an den gesellschaftlich vor-herrschenden Ge-schlechterstereotypen zu Aussehen und Ver-halten von Frauen verändern.	Entwicklung: Die Game-Designerin sieht die Spiele-Branche gefordert, die gesellschaftlichen Idealbilder von Frauen in Bezug auf Aussehen und Verhalten zukünf-tig zu verändern. Weibliche Spielcharak-tere werden insbeson-dere in AAA-Titeln weniger sexualisiert und geschlechtsneut-raler dargestellt, was Frauen in die Zielgrup-pe der digitalen Spiele einschließt. In Online-Spielen sieht die Expertin nach wie vor eine starke Sexua-lisierung. Technische Entwick-lungen, wie Virtual Reality, können in Bezug auf ihre Auswir-kungen auf Geschlech-terstereotype nicht beurteilt werden. Die Expertin meint, durch die First-Person-Perspektive würden Geschlechterstereoty-pe eher abgeschwächt werden und ge-schlechtsneutralere Charaktere erstellt werden. Andererseits kann es bei VR-Spielen mit männlicher Zielgruppe wiederum zu stärkerer Sexualisierung kom-men.
D.E.	E 22	Also ganz viele Triple-A-Titles schauen drauf, dass die Frauen nicht zu sehr sexualisiert werden, was ich gut find, solange es auch ins Setting passt.	AAA-Titles achten vermehrt darauf, weib-liche Spielcharaktere nicht zu sehr zu sexua-lisieren. Die Expertin bewertet dies positiv, solange die Darstellung zum Setting des Spiels passt.	
D.E.	E 94	grad Tomb Raider, Lara Croft, die war ganz am Anfang stark sexualisiert, das wird jetzt immer weniger, jetzt wird's sie eigent-lich zur kleinen Kampfmaschine und ich glaub nicht, dass jetzt weniger Männer das spielen werden trotzdem, ich glaub nur, dass das jetzt einfach noch attraktiver für Frauen wird, ob-wohl es eigentlich eher ein bisschen brutal ist, aber ich glaub, grad weil sie so einen star-ken Charakter hat und nicht zu sehr sexuali-siert wird, glaub ich, dass sie einfach sehr gut dorthin passt.	Durch die Entwicklung zu weniger sexualisier-ten weiblichen Charak-teren werden die Spielcharaktere für Frauen attraktiver. Beispielsweise hat sich die Darstellung von Lara Croft in Tomb Raider von einem sehr sexualisierten Charak-ter, zu einer starken, kämpfenden Frau ent-wickelt, die gut in das Setting passt. Die Expertin glaub nicht, dass deshalb weniger Männer das Spiel spielen.	
D.E.	E 108	Ganz schwer zu sa-gen. Also man sieht jetzt immer mehr weib-liche Hauptcharaktere in Spielen, ganz selten jetzt übersexualisiert, also ich glaub es geht schon eher in die neut-rale Richtung, kann ich jetzt aber überhaupt nicht gut einschätzen, muss ich sagen, also es gibt beides. Grad jetzt bei den Online-	Der Expertin fällt es schwer, die Entwick-lung des Charakter-Designs der Zukunft einzuschätzen. Bei Online-Spielen wird nach wie vor mehr sexualisiert, während AAA-Titles auf ge-schlechtsneutralere Darstellungen setzen und Charaktere weni-ger sexualisieren.	

		Spielen eher mehr sexualisiert, bei den Triple-A-Titles eher weniger, aber ich glaub, es kommt jetzt immer mehr, dass es zwar nicht 100 Prozent androgyn wird, aber zumindest neutraler und nicht zu sexualisiert.	Die Expertin geht nicht davon aus, dass Spielcharaktere zu 100 % androgyn werden.	
D.E.	E 126	ich glaub nicht, dass sich, dass jetzt Virtual Reality das jetzt stark beeinflusst, weil Virtual Reality ist darauf getrimmt, dass es noch mehr ein-, äh eintaucht, aber grad dadurch, in Virtual Reality sieht man seinen eigenen Charakter eigentlich gar nicht. Also da ist es halt dann nicht auf die Hauptcharaktere wie sie ausschauen, sondern halt dann eher wie die anderen Charaktere ausschauen und dann kommt es halt wieder aufs ganze Spiel drauf an. Aber, ich glaub, wenn es dann halt, falls man in Virtual Reality seinen eigenen Charakter sehen kann in einem Spiegel oder so, sollte man sich trotzdem auf jeden Fall identifizieren können, weil grad dort vergisst man dann noch eher, dass man in einem Spiel ist, weil man halt so, so tief drin ist und das wirklich alles miterlebt und mit spürt, da ist es auf jeden Fall wichtig, dass man sich da auch identifizieren kann, aber ich würd jetzt nicht unbedingt sagen, dass es jetzt das besser oder schlechter macht. Virtual Reality schwächt es vielleicht eher ab, weil man eben keinen eigenen Hauptcharakter hat.	Die Expertin sieht die technische Entwicklung von VR nicht als Einflussfaktor auf Geschlechterstereotype in digitalen Spielen, da man den eignen Charakter nicht sieht. Dadurch könnten Geschlechterstereotype in Spielen eher abgeschwächt werden. Sollte man den Charakter sehen, ist Identifikation wichtig, da SpielerInnen bei VR noch mehr in die Spiele eintauchen.	

D.E.	E 132	Ja, auf jeden Fall, aber da kommt es halt wieder aufs Spiel drauf an. Wenn es dann halt wieder ein Spiel ist, das eher an Männer gerichtet ist, dann wollen die vielleicht in VR noch eher, dass es noch mehr sexualisiert wird, weil sichs halt noch echter anfühlt (Pause) Ja, es kommt wieder halt ganz aufs Spiel drauf an, muss ich sagen, aber (Pause) ich würd jetzt nicht sagen, dass Virtual Reality uns daran hindert, auch geschlechtsneutrale Charakter zu machen. Wär vielleicht eher noch besser, weil man es dann...oder halt für mehr Vari-ähm, mehr Variationen, mehr unterschiedliche Charaktere so wie man es halt auch im richtigen Leben hat.	In VR-Games mit männlicher Zielgruppe wird eher sexualisiert, da sich diese Spiele echter anfühlen. Gleichzeitig hindert VR die Game-Designer nicht daran, geschlechtsneutralere Charaktere zu erstellen, sondern sorgt für realitätsnähere Vielfalt der Charaktere.	

Geschlechtsspezifisch vs. androgyn				
TN-ID	Absatz-Nr.	Analyse-Einheit	Reduktion und Bündelung	Kategorie
D.E.	E 6	Also für mich ist es wichtig, (Pause) dass es, dass es immer zum Setting passt.	In Bezug auf die geschlechtsspezifische Darstellung von Spielcharakteren hält es die Expertin für wichtig, dass die Darstellung zum Setting passt.	Unabhängig von der geschlechtsspezifischen oder androgenen Darstellung ist es für die Game-Designerin wichtig, dass der Spielcharakter zum Setting des Spiels passt. Die Game-Designerin hält beispielsweise für kriegerische Charaktere eine eher androgyn Darstellung für passend. Starke weibliche Hauptcharaktere können aber, wenn es zum Setting passt, auch durch Haare, größere Brüste oder Kurven eher weiblich dargestellt werden. Die Expertin spricht sich gegen eine völlig geschlechtsneutrale Darstellung von Spielcharakteren aus, ist aber gegen übertrieben sexualisierte Darstellungen. Sie würde weder einen geschlechtstypischen noch einen androgenen Charakter in ein unpassendes Setting zwingen.
D.E.	E 6	wenn es zum Beispiel grad beim Thema, wenn es jetzt ein Charakter ist, der jetzt mehr Krieger ist oder so irgendwas, dann wäre es für mich wichtig, dass er auch ein bisschen mehr androgyn ist	Bei Kriegern wäre der Expertin eine eher androgyn Darstellung wichtig.	
D.E.	E 44	aber jetzt grad in dem Setting da würde eher sie, würd ich sie (E1 und E2) vorziehen, als androgynen Charakter. Aber jetzt nicht unbedingt, dass ich jetzt sag: "Hey, ich möcht jetzt unbedingt einen weiblichen Hauptcharakter in dem Setting haben, deswegen muss sie männlich wirken", ich find einfach das Charakterdesign ist sehr stark und es, man kann sich ungefähr vorstellen, was da drin vorgeht und das find ich bei dem Charakter einfach super.	Die Expertin finden den Charakter von E1 und E2 für das Setting passend. Sie betont, dass es nicht daran liegt, dass sie einen weiblichen Charakter bevorzugen würde und der Charakter in diesem Setting männlich wirken muss, sondern dass sie das Charakterdesign sehr gelungen findet.	
D.E.	E 8	ich würd jetzt nicht unbedingt jemanden einfach irgendwo reinzwingen, wo es jetzt nicht reinpasst.	Die Game-Designerin würde keinen Spielcharakter in ein unpassendes Setting zwingen.	
D.E.	E 72	ich würd jetzt nicht unbedingt sagen, es muss hundert Prozent geschlechtsneutral sein, wenn ein starker weiblicher Hauptcharakter passt in das Setting, find ich das total okay, wenn der auch lange Haare hat oder vielleicht ein bisschen größerer Busen oder ein paar mehr	Die Expertin spricht ich gegen vollständig geschlechtsneutrale Hauptcharaktere aus. Starke weibliche Hauptcharaktere können - wenn es zum Setting passt - auch lange Haare, größere Brüste oder mehr Kurven haben. Die Darstellung sollte aber	

		Kurven, aber es sollt jetzt nicht zu übertrieben dargestellt sein. Andererseits find ich aber auch, wenn es eben, für mich ist es halt immer über das mit dem Setting, wenn es dazu passt in die Story, passt für mich dann auch ein androgynen Charakter oder eben ein Weiblicher, oder ein Männlicher oder ein Kleiner oder ein Alter oder ein Junger. Also für mich kommt es immer sehr stark auf den Charakter selbst drauf an.	nicht übertrieben sein. Die Expertin spricht sich für Charaktere, die zum Setting passen, aus. So können Spielcharaktere - je nach Setting - androgyn, männlich, weiblich, klein, alt oder jung sein.	

D.E.	E 72	grad in Online-Spielen, wo so sehr sexualisiert wird, wäre ich schon dafür, dass es eher ein bisschen weniger wird, bisschen neutraler auf jeden Fall, vielleicht sogar mehr (Pause) grad jetzt, wenn man Fantasy-Charaktere hat, da, die müssen nicht unbedingt ein Geschlecht haben.	Die Expertin spricht sich für eine geschlechtsneutralere Darstellung der stark sexualisierten Charaktere aus Online-Spielen aus. Auch Fantasiewesen als Charaktere können geschlechtsneutral sein.	Die Expertin spricht sich insbesondere in Spielen mit besonders sexualisierten Charakteren für eine geschlechtsneutralere Darstellung aus. Zudem sollte es die Möglichkeit geben, weibliche Charaktere die nicht dem typischen Frauen-Bild entsprechen, zu wählen.
D.E.	E 58	aber jetzt grad bei Assassins Creed oder Gears of War war auch eines, wo auch, wo man auch weibliche Charaktere wählen kann, die einfach nicht dem typischen Frauenbild entsprechen und trotzdem weiblich sind und zur Story passen und das find ich wichtig.	Die Expertin hält es für wichtig, dass die SpielerInnen auch weibliche Charaktere wählen können, die nicht dem typischen Frauenbild entsprechen und trotzdem weiblich sind und zur Story passen.	

D.E.	E 80	Könnt man auf jeden Fall. Also jetzt grad, wenn man einen Charakter anschaut, der eine schwere Rüstung anhat, wenn die, wenn Frau und Mann beide viel Rüstung anhaben, dann kann man auf den ersten Blick gar nicht erkennen, wer jetzt was ist. Natürlich gibt es immer noch immer noch Frauen, die dann einen Rock als Rüstung anhaben oder sowas ähnliches angedeutet, aber es ist schwerer und ich find das dann auch viel interessanter, weil (Pause) ich finds viel interessanter, wenn Frauen und Männer beide eine sehr ausgefallene Ganzkörperüstung haben, weil das viel mehr Identität gibt dem Charakter als wie wenn alle Frauen nur im Bikini rumlaufen und dann halt grad nur die Farbe ist was anderes oder vielleicht nur die Schulterrüstung, das find ich eher langweilig, als wie wenn sich jemand wirklich Mühe gibt, ein, eine richtig coole Rüstung zu entwerfen für den Charakter	Geschlechtsneutrale Darstellungen können laut der Expertin zur Abkehr von Geschlechterstereotypen beitragen. Bei einer neutraleren Darstellung kann beim Tragen von Rüstungen beispielsweise das Geschlecht des Charakters auf den ersten Blick nicht erkannt werden. Die Game-Designerin hält neutralere Darstellungen für interessanter als, wenn weibliche Charaktere nur einen Bikini tragen, da die Charaktere so mehr Identität haben. Wenn sich die Rüstungen nur in kleinen Details (z.B. der Farbe) unterscheiden wirkt es langweiliger als wenn sich die Game-DesignerInnen Mühe geben, aufwändige Rüstungen zu entwerfen.	
D.E.	E 106	Denk ich auf jeden Fall, zumindest einmal diese, ähm, dass man einfach jemand zumindest mal drauf aufmerksam macht: "Hey, es gibt noch was anderes außer Kurven und knappe Kleidung, es gibt Frauen, die können auch anders" also, find ich auf jeden Fall, dass man da beitragen kann. Es muss natürlich auch sehr viel in der Gesellschaft geändert werden, aber Spiele können auf jeden Fall, grad weil sie jetzt so eine starke,	Durch geschlechtsneutrale Darstellungen von Spielcharakteren kann darauf aufmerksam gemacht werden, dass es auch Frauen ohne Kurven und knappe Kleidung gibt. Zur Auflösung von Geschlechterstereotypen muss auch viel in der Gesellschaft geändert werden, aber digitale Spiele können dazu beitragen, da sie eine starke Position einnehmen.	Die Game-Designerin sieht in einer eher geschlechtsneutralen Darstellung von Spielcharakteren folgende Vorteile: -Geschlecht wird nicht sofort erkannt (z.B. beim Tragen von Rüstungen) -Spielcharaktere sind interessanter und haben mehr Identität -Aufmerksamkeit wird auf Geschlechterstereotype gelenkt -Beitrag zur Abkehr von Geschlechterstereotypen durch die starke Position von digitalem Spielen -Erschließung neuer Zielgruppen, wie Frauen, ältere Personen, Kinder

		starke Position haben, find ich, können auf jeden Fall auch dazu beitragen.		
D.E.	E 84	grad Spiele, die eine starke Story haben und meiner Meinung einen zu stark sexualisierten Charakter haben, könnten dadurch natürlich Frauen abschrecken und wenn es ein bisschen abgeschwächt wird - natürlich jetzt nicht zu sehr, damit es trotzdem noch passt - könnt ich mir gut vorstellen, dass mehrere Frauen dann vielleicht oder das dann auch spielen wollen würden oder dass es dann eher auch für Kinder geeignet ist, weil ich denk mir jetzt grad, wenn nur Frauen in Unterwäsche, blöd gesagt, herumrennen, wär das eher nichts, was ich meinem Kind jetzt empfehlen würde	Bei Spielen mit einer starken Story und einem sehr sexualisierten Charakter könnten Frauen durch die Darstellung des Charakters abgeschreckt werden. Durch neutralere Darstellungen könnten mehr Frauen als SpielerInnen erreicht werden. Durch neutralere Darstellungen wären manche Spiele auch eher für Kinder geeignet, da geschlechtsneutralere Charaktere nicht zu freizügig dargestellt werden.	
D.E.	E 86	Ich könnt mir auch vorstellen, dass dann ältere Leute das dann auch eher spielen würden, weil ich könnt mir jetzt gut vorstellen, weil jetzt grad die ältere Generation ist noch immer bisschen prude (lacht) und grad, wenn jetzt Frauen nur in Unterwäsche oder so oder in Bikinis rumrennen, könnt ich mir auch vorstellen, dass sie auch ein bisschen abgeschreckt sind davon, obwohl sie es vielleicht von der Story her interessieren würde, also könnt ich mir gut vorstellen, dass auch noch eine weitere Zielgruppe sich noch eröffnen würde.	Ältere Menschen werden häufig durch die freizügige Darstellung weiblicher Spielcharaktere abgeschreckt, obwohl sie sich für die Story des Spiels interessieren würden. Durch geschlechtsneutrale, weniger freizügige Darstellungen von Charakteren digitaler Spiele könnten auch ältere Personen angesprochen werden und somit eine neue Zielgruppe erschlossen werden.	

D.E.	E 102	Na, find ich überhaupt nicht. Ich finde, man kann einen geschlechtsneutralen Charakter genauso gut ansprechend, schön anzusehen machen. Ich find jetzt grad diesen (E1 und E2) androgynen Charakter genauso, ich find sie hübsch, auch wenn sie harte Gesichtszüge hat, natürlich hat sie ein männliches Auftreten, aber sie ist jetzt nicht grad so als würd ich sie jetzt nicht anschauen wollen.	Die Expertin geht nicht davon aus, dass digitale Spiele mit eher geschlechtsneutralen Charakteren nicht gekauft werden. Geschlechtsneutrale Charaktere können auch attraktiv und ansprechend gestaltet sein. Die Game-Designerin sieht E1 und E2 als gutes Beispiel für so einen Charakter.	Die Game-Designerin meint, dass geschlechtsneutrale Charaktere genauso attraktiv wie typisch weibliche Charaktere gestaltet werden können. Die Expertin hält die eher androgynen Darstellung von Spielcharakteren nicht für langweilig, sondern sieht eher die typische Darstellung weiblicher Charaktere in Spielen mit ähnlicher Kleidung und großer Oberweite als langweilig an.
D.E.	E 102	Ich würd auf jeden Fall das Spiel spielen, ich würd es jetzt nicht nicht spielen, nur weil sie androgyn ist	Die Game-Designerin würde sich nicht wegen eines androgynen Charakters gegen die Nutzung eines Spiels entscheiden.	
D.E.	E 104	Find ich jetzt überhaupt nicht! Also ich find, es kann natürlich sein, dass ein androgynen Charakter langweilig wirkt, aber wenn er einen starken Charakter hat, dann kann er genauso interessant wirken wie eine hübsche Frau	Die Expertin betrachtet androgynen Charaktere überhaupt nicht als langweilig. Durch einen starken Charakter können eher geschlechtsneutrale Charaktere genauso interessant wirken wie attraktive weibliche Charaktere.	Sie würde sich nicht wegen eines androgynen Charakters gegen ein Spiel entscheiden und glaubt nicht, dass Spiele deswegen nicht gekauft werden würden.
D.E.	E 132	Man sieht alle unterschiedlichen Leute auf der Straße und wenn dann in einem Spiel alle Frauen große Brüste haben und fast die gleiche Kleidung anhaben, ist das einfach langweilig.	In der Realität sind Menschen auch sehr unterschiedlich, deshalb ist es langweilig, wenn in digitalen Spielen alle weiblichen Charaktere große Brüste haben und ähnliche Kleidung tragen.	

D.E.	E 88	Ich kann mir jetzt eigentlich nichts unbedingt vorstellen, außer es ist halt zu sehr auf: "Hey, wir wollen jetzt unbedingt einen geschlechtsneutralen Charakter da drin haben, deswegen machen wir jetzt alles dafür, dass das halt...". Es könnte halt sein, dass das zu sehr gepusht, also zu sehr gezwungen wirkt und dass es dann überhaupt nicht mehr passt.	Als einzigen Nachteil eher androgyner Darstellungen sieht die Expertin, dass möglicherweise zwanghaft geschlechtsneutrale Charaktere erstellt werden, die nicht zum Setting des Spiels passen.	Als einzigen möglichen Nachteil eher geschlechtsneutral dargestellter Charaktere sieht die Game-Designerin, dass zwanghaft androgyn dargestellte Charaktere nicht zum Spiel-Setting passen könnten.

Anhang IX: Transkriptionsregeln

A1 w 31	Teilnehmerin 1 aus Gruppendiskussion A, weiblich, 31 Jahre
A2 m 33	Teilnehmer 2 aus Gruppendiskussion A, männlich, 33 Jahre
A3 m 25	Teilnehmer 3 aus Gruppendiskussion A, männlich, 25 Jahre
A4 w 21	Teilnehmerin 4 aus Gruppendiskussion A, weiblich, 21 Jahre
A5 w 23	Teilnehmerin 5 aus Gruppendiskussion A, weiblich, 23 Jahre
A6 m 31	Teilnehmer 6 aus Gruppendiskussion A, männlich, 31 Jahre
A7 m 23	Teilnehmer 7 aus Gruppendiskussion A, männlich, 23 Jahre
B1 m 32	Teilnehmer 1 aus Gruppendiskussion B, männlich, 32 Jahre
B2 w 24	Teilnehmerin 2 aus Gruppendiskussion B, weiblich, 24 Jahre
B3 m 29	Teilnehmer 3 aus Gruppendiskussion B, männlich, 29 Jahre
B4 m 23	Teilnehmer 4 aus Gruppendiskussion B, männlich, 23 Jahre
B5 w 19	Teilnehmerin 5 aus Gruppendiskussion B, weiblich, 19 Jahre
B6 w 18	Teilnehmerin 6 aus Gruppendiskussion B, weiblich, 18 Jahre
B7 m 33	Teilnehmer 7 aus Gruppendiskussion B, männlich, 33 Jahre
(lacht)	eine Person lacht
(Lachen)	alle/mehrere Person lachen
„Wort“	besondere Betonung auf diesem „Wort“
(Zustimmung)	eine/mehrere Personen stimmen durch Nicken oder „mhm“, „ja“ oder „genau“ zu
(Pause)	eine Person macht eine Pause beim Sprechen, es entsteht eine allgemeine Pause
(unverständlich)	eine Passage oder ein Wort ist unverständlich
(„Wort“ ?)	es ist nicht sicher, ob dieses „Wort“ gesagt wurde
(N1 und N2)	Verweis auf Stimulusmaterial Nathan (typisch männlich dargestellter Charakter)
(L1, L2 und L3)	Verweis auf Stimulusmaterial Lilith (typisch weiblich dargestellter Charakter)
(E1 und E2)	Verweis auf Stimulusmaterial Emily (eher androgyn dargestellter Charakter)

Abstract (Deutsch)

Die Magisterarbeit zum Thema „Geschlechterstereotype in digitalen Spielen. Die Wahrnehmung geschlechtstypisch und androgyn dargestellter Hauptcharaktere im Vergleich“ befasst sich damit, welche geschlechtsstereotypen Zuschreibungen zu typisch männlich, typisch weiblich und eher androgyn dargestellten Hauptcharakteren digitaler Spiele von deren RezipientInnen gemacht werden. Die Grundlage der Forschungsarbeit bildet eine theoretische Rahmung aus den Gender-Studies und den Game-Studies. Bei den Theorien der Gender-Studies liegt der Fokus auf der Konstruktion von Geschlecht, Geschlechterstereotypen und dem Konzept der Androgynie. Bei der theoretischen Rahmung durch die Game-Studies stehen die kommunikationswissenschaftlichen Perspektiven sowie geschlechtsspezifische Aspekte in Bezug auf digitale Spiele und deren Charaktere im Mittelpunkt.

Zur Beantwortung der Forschungsfragen wurde ein Methodenmix aus den qualitativen Methoden „Gruppendiskussion“ und „Expertinneninterview“ gewählt. An den Gruppendiskussionen nahmen 14 SpielerInnen digitaler Spiele im Alter von 18 bis 33 Jahren teil und im Expertinneninterview wurde eine Game-Designerin befragt, um die Ergebnisse der Gruppendiskussionen zu validieren und ihre Einschätzungen zu Möglichkeiten der Auflösung von Geschlechterstereotypen durch den Einsatz von geschlechtsneutraler dargestellten Charakteren zu erheben.

Die Ergebnisse zeigen, dass einem typisch männlich dargestellten Charakter positive Eigenschaften, wie Freundlichkeit, Selbstständigkeit und Hilfsbereitschaft zugeschrieben werden, während einem typisch weiblich dargestellten Spielcharakter zugeschrieben wird, hinterhältig, verführerisch und rebellisch zu sein. Die Zuschreibungen zu einem eher geschlechtsneutral darstellten weiblichen Charakter reichen von bedacht und strategisch über dominant bis hin zu ernst und arrogant. Bei der Analyse der geschlechtsspezifischen Zuschreibungen zeigte sich, dass den weiblichen Charakteren – unabhängig davon, ob sie geschlechtstypisch oder androgyn dargestellt wurden – negativere Eigenschaften zugeschrieben werden als dem männlichen Spielcharakter.

Inwiefern androgyn dargestellte Charaktere zur Auflösung von Geschlechterstereotypen in digitalen Spielen beitragen können, konnte nicht vollständig geklärt werden. Während sich die Game-Designerin für androgynere Darstellungen zur Auflösung von Geschlechterstereotypen ausspricht und darin viele Vorteile erkennt, lehnen die SpielerInnen geschlechtsneutralere Darstellungen ab. Als zentrales Ergebnis ist zudem die Relevanz des Spiel-Settings hervorzuheben. Sowohl im Game-Design als auch in der Rezeption digitaler Spiele ist das Setting das ausschlaggebende Kriterium, ob ein geschlechtstypisch oder eher androgyn dargestellter Spielcharakter angemessen ist.

Abstract (English)

This thesis, titled “Gender Stereotypes in Digital Games. A Comparison of the Perception of Main Characters Portrayed as Gender-Typical and Androgynous.”, analyses the gender stereotypes game users attribute to typically masculine, typically feminine or rather androgynously portrayed main characters of digital games.

This empirical study is based on a theoretical framework drawing from gender studies and game studies. The gender studies theories focus on the construction of gender, gender stereotypes and the concept of androgyny. The theoretical framework based on game studies emphasises the perspective of communication science as well as the gender specific aspects of digital games and their characters.

To answer the research questions a mixed methods approach of the qualitative methods “group discussion” and “expert interview” was chosen. 14 players of digital games, aged between 18 and 33, participated in the group discussions and for the expert interview a game designer was asked to validate the results of the group discussion and share her opinion on the possibility of resolving gender stereotypes by implementing characters portrayed as rather gender neutral.

The results show that a typically masculine portrayed character is associated with positive attributions, such as “friendliness”, “self-reliance” and “helpfulness”, whereas the associations made with a character portrayed as typically feminine included attributes such as “sneaky”, “seductive” and “rebellious”. A rather gender neutrally portrayed character is associated with characteristics such as “thoughtful”, “strategic”, “dominant”, “sincere” and “arrogant”. The analysis of the gender-specific attributions showed that the female characters were associated with more negative attributions than the male character – regardless of whether the female character was portrayed as gender-typical or rather androgynous.

To what extent androgynously portrayed characters can contribute to the resolution of gender stereotypes in digital games could not be fully clarified. While the game designer approves of more gender neutral characters to resolve gender stereotypes and identifies many advantages, the users of digital games disapprove of characters portrayed as rather gender neutral. Another finding that should be stressed is the relevance of the game setting. In game design as well as for the reception of games the game setting is the critical factor determining whether a gender typically or rather androgynously portrayed character is perceived as appropriate.