



MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Magisterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Let's save Peach...again“

Über das Bild der Frau in der Videospielszene und dessen Auswirkungen auf ihre weiblichen Mitglieder

verfasst von / submitted by

Michaela Linke, Bakk.phil.

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2019 / Vienna 2019

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

UA 066 841

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

Masterstudium Publizistik- und
Kommunikationswissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Katharine Sarikakis

Let's save Peach...again

*“Remember, that it’s both possible, and even
necessary to simultaneously enjoy media, while also
being critical of its more problematic or pernicious aspects.”*

(Anita Sarkeesian, feministfrequency, 2013a, 00:44-00:52)

1. Inhaltsverzeichnis

1. Inhaltsverzeichnis	2
2. Abbildungsverzeichnis.....	4
3. Tabellenverzeichnis	4
4. Einleitung.....	5
5. Relevanz und Vorgehen.....	6
6. Aufbau der Arbeit	8

Theorieteil

7. Das Spiel(en).....	13
8. Die gesellschaftliche Bedeutung von digitalen Spielen.....	22
9. Der Reiz am Spielen	24
10. Demographie in der Gamingszene	28
11. Die Relevanz von Genderdarstellungen in Medien	29
12. Problematische inhaltliche Darstellung der Frau in Videospielen.....	34
13. Problematische optische Darstellung der Frau in Videospielen	41

Empirischer Teil

14. Forschungsfragen.....	45
15. Erhebung der Daten	47
15.1 Die Methode.....	47
15.2 Zielgruppe	51
15.3 Der Leitfaden	52
15.4 Ablauf	58
15.5 Ethische und rechtliche Aspekte der Forschung.....	64

16. Auswertung der Daten	66
16.1 Die Ausgangslage	66
16.2 Die Methode.....	67
16.3 Analyse des Ausgangsmaterials.....	71
16.4 Vorbereitung der Analyse	72
16.5 Technik und Ablauf der Analyse	74
16.6 Analyseeinheiten.....	77
17. Ergebnisse	78
18. Beantwortung der Forschungsfragen und Hypothesengenerierung	102
19. Conclusio	108
19.1 Zusammenfassende Schlussfolgerungen	108
19.2 Limitationen und künftige Forschungen	109
20. Anhang.....	111
20.1 Literatur.....	111
20.2 Onlinequellen.....	113
20.3 Bildquellen.....	115
20. 4 Abstract	116
20.5 Tabelle Reduktion.....	117
20.6 Tabelle Paraphrasierung und Generalisierung	130
20.7 Leitfaden	140
20.8 Fragebogen.....	141
20.9 Zustimmungserklärung	142
20.10 Datenschutzmitteilung	142
20.11 Transkriptionsregeln	143
20.12 Transkriptionen	143

2. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 und 2: Meme über die Überlegenheit von Minecraft gegenüber Fortnite

Abbildung 2: Promotion Material für Hitman: Blood Money

Abbildung 3: Koopalings mit starker gender signifier Verwendung für Wendy O. Koopa

Abbildung 4: Stimulus für Frage 7 mit Screenshots aus dem Character Reveal Video von Ivy aus Soulcalibur VI

Abbildung 5: Ablaufmodell der vorliegenden Auswertung

Abbildung 6: Inhaltsanalytisches Kommunikationsmodell

Abbildung 7: Ablauf der zusammenfassenden Inhaltsanalyse

Abbildung 8: Interpretationsregeln der zusammenfassenden Inhaltsanalyse

3. Tabellenverzeichnis

Tabelle XX: Ergebnisse des schriftlichen Fragebogens

Tabelle XX: Kategorien auf Basis der Inhaltsanalyse

4. Einleitung

1985 musste Mario, der weltbekannte Klempner, im Spiel Super Mario Bros. zum ersten Mal Prinzessin Peach Toadstool retten. Dabei kämpfte er sich durch mehrere Schlösser, nur um am Ende fast jeden Levels einem Toad, einem anthropomorphen Charakter, der einem Pilz gleicht, zu begegnen, der ihm schließlich mitteilen musste: „Thank you Mario! But our princess is in another castle!“ Dieser Spruch kann stellvertretend für all die zahlreichen, darauffolgenden Male gesehen werden, in denen die Herrscherin über das Pilz-Königreich in dem Mario Franchise wiederholt entführt und von den männlichen Protagonisten gerettet werden musste. Ein ewiger Kreislauf weiblicher Hilflosigkeit, die dem anderen Geschlecht die Option gibt, mit Heldenmut und Einsatzbereitschaft zu punkten.

Seit der Publikation von Super Mario Bros. im Jahre 1985 hat sich Vieles in der Spielewelt verändert und weiterentwickelt, optisch und inhaltlich. Allerdings sind einige Themen und Rollenklischees gleichgeblieben und werden nach wie vor von den Spieleentwicklerinnen und -entwicklern verwendet. Die Frage ist nun – wie wirkt es sich auf weibliche Spielerinnen aus, wenn Frauen in Videospielen wehrlos, hilflos und auf Rettung durch den männlichen Protagonisten wartend dargestellt werden? Wenn sie Nebenrollen besetzen, nur Rosa tragen und auf ihre körperlichen, meist sehr wohlgeformten Attribute reduziert werden? Was denken Gamerinnen darüber und worauf legen sie Wert bei ihren rezipierten Inhalten? Wie werden sie in der Szene behandelt und wie sollten die Spiele ihrer Meinung nach sein? Was wird bereits Positives für Frauen und deren Bild getan und was sollte sich noch weiterentwickeln?

Diesen Fragen soll in der vorliegenden Arbeit nachgegangen werden. In einer männerdominierten Szene sollen die weiblichen Mitglieder eine Stimme bekommen,

damit alle gleichermaßen und ohne ein negatives Gefühl die umfassenden Schöpfungen kreativer Köpfe genießen können. Gemeinsam und nicht im Kampf gegeneinander.

5. Relevanz und Vorgehen

Die gesellschaftspolitische Relevanz ist vor allem durch die bedeutsame Rolle von Videospielen im Sozialisierungsprozess von Menschen, besonders jenen jüngeren Alters, gegeben. Die Gender Schema Theory etwa besagt, dass Geschlechterkonzepte bereits im Kindesalter durch Schemata erlernt werden. Mit den (zum Beispiel von Videospielen) erlernten Schemata bewerten die Kinder auch in ihrem zukünftigen Leben Informationen, etwa wie eine „klassische“ Frau aussieht und handelt (Beasley, Standley, 2002, S. 281). Videospiele prägen also das Bild, wie sich Frauen kleiden und verhalten müssen, um sozial anerkannt zu werden, und wie mit ihnen umzugehen ist.

Und schon lange ist das Medium Videospiele nicht nur mehr auf eine kleine Randgruppe beschränkt. Ganz im Gegenteil, es scheint sich immer größerer Beliebtheit zu erfreuen und im Mainstream Anklang zu finden. Die Videospiegelindustrie ist von einem subkulturellen Randphänomen zu einem gesamtgesellschaftlichen Teil unserer Kultur geworden und hat dabei finanziell und ökonomisch betrachtet sogar die Film- und Musikindustrie hinter sich gelassen (Helbig, Schallegger, 2017, S. 9). Männer und Frauen sind dabei gleichermaßen in der Szene zu finden. So gibt es 2018 in Deutschland rund 34,3 Millionen Computer- und Videospieler. Davon sind 18 Millionen männlich und 16,3 Millionen weiblich (Tenzer, 2018).

Über Frauendarstellungen in Videospielen zu reden ist auch daher so wichtig, da es sich bei Videospielen um ein Medium handelt, das von Grund auf künstlich erstellt wird. Jede Figur, jeder Hintergrund, jede Geschichte, jedes Wort wird von einem Team

bewusst erstellt, damit die Spielerin oder der Spieler in diese Welt eintauchen kann. Dies ermöglicht einen unglaublich großen Spielraum der kreativen Entfaltung – und in diesem Raum ist auch genügend Platz für eine realistische, positive und diverse Genderdarstellung. Macht man die Entwicklerinnen und Entwickler von Spielen auf den Einfluss, den ihre Spiele auf das Frauenbild haben, aufmerksam, könnten bewusstere Entscheidungen für eine vielfältige, bunte und positive Darstellung von Gender getroffen werden. Auf spielerische Art und Weise können, vor allem aber nicht nur, junge Menschen an eine offene und akzeptierende Lebensweise herangeführt werden. Vielleicht können somit nicht nur der Weg zu einer positiveren Zukunft gestaltet werden, sondern auch aktuelle Probleme, denen sich Frauen in der Gamingszene stellen müssen, angegangen werden.

Da es häufig Forschungen über den Zusammenhang von Kindern und Spielen gibt, soll hier der Schwerpunkt auf junge, erwachsene Gamerinnen liegen, die direkt mit dem Medium in Kontakt kommen. Hier sei auch noch angemerkt, dass es zahlreiche diskussionswürdige Punkte bei der allgemeinen Genderdarstellung gibt. Auch Männer sind Rollenbildern ausgesetzt, die einen negativen und einschränkenden Einfluss haben können. Man denke hierbei nur an den kampfgeprobten, starken, weißen Hauptcharakter, der all seine Probleme mit Gewalt löst und dem kaum das Ausleben von Emotionen gestattet ist. Auch wenn in dieser Arbeit der Schwerpunkt auf Frauen liegt, soll in der Gesamtforschung nicht darüber hinweggesehen werden, dass auch männliche Spieler mit vielen, teilweise schädlichen, Vorurteilen zu kämpfen haben.

Ein weiterer grundlegender Wunsch für dieses akademische Werk ist der Versuch, sich nicht bloß auf das Negative in Spielen und der zugehörigen Szene zu fokussieren. Es gibt Spiele mit potenziell schädlichen Frauendarstellungen, aber es gibt ebenso Spiele mit äußerst positiven, weiblichen Charakterbesetzungen und -darstellungen. Diese dürfen

nicht vergessen werden. Von Verallgemeinerungen soll abgesehen werden, ein kritisches und offenes Denken und Arbeiten soll idealerweise eine zukunftsorientierte Diskussion auslösen.

6. Aufbau der Arbeit

- *Wie ist die Wahrnehmung des weiblichen Geschlechts in Videospielen und der Szene für Gamerinnen?*

Dies stellt die große, forschungsleitende Frage für die vorliegende wissenschaftliche Arbeit dar. Thema ist dementsprechend die Wahrnehmung des weiblichen Geschlechts in der Gamingszene und deren Produkte, und wie sich eben jene Wahrnehmung auf Frauen, welche sich in diesem Bereich bewegen, auswirkt. Es wird die Frage behandelt, wie eine Frau in Video- und Computerspielen dargestellt werden kann, und wie sie als Teil dieser Community aufgenommen und wahrgenommen wird. Wie es ihr als realer Rezipientin von fiktiven Frauenbildern ergeht und mit welchen Vorurteilen sie zu kämpfen hat. Kurz gesagt – wie ist es für eine Frau im Gamingbereich?

Um über das Thema Gaming sprechen zu können, und die empirische Forschung durchführen zu können, werden zuerst Fragen an die bereits bestehende Literatur gestellt. Pro Kapitel wird dabei einer Frage und deren Beantwortung nachgegangen. Auf Basis dessen werden im Anschluss die Planung, Durchführung und Auswertung von den Einzelinterviews geschildert.

F1: Was ist ein Spiel?

Im ersten Kapitel wird ein Blick auf das Spielen an sich geworfen. Denn das Spiel, welches die Welt schon Jahrtausende lang in humaner und animalischer Form begleitet, stellt die Grundlage für digitale Video- und Computerspiele dar. Um *Halo*, *Witcher*,

Fortnite und Co. verstehen zu können, muss man die kulturelle Basis, auf welcher sie aufbauen, begreifen. Es soll der Faszination an und Forderung nach Spielen auf den Grund gegangen werden, um den Reiz und die Notwendigkeit daran zu verstehen. An dieser Stelle wird versucht, das Spiel zu definieren und zu überprüfen, inwieweit die Kriterien auch auf das digitale Spiel zutreffen.

F2: Welche gesellschaftliche Bedeutung haben Videospiele?

Es ist wohl kaum zu übersehen, dass sich Video- und Konsolenspiele immer mehr verbreiten und sich großer Beliebtheit erfreuen. Doch wie sehr verbreiten sie sich wirklich? Welchen Stellenwert haben sie für die Gesellschaft bereits erreicht und auf welchen Gebieten kann man deren Verbreitung tatsächlich beobachten? Welche Auswirkungen sind zu beobachten und wie wichtig sind sie tatsächlich?

F3: Warum rezipieren Menschen das Medium Video- und Computerspiel?

Nachdem der Frage nach der gesellschaftlich wachsenden Bedeutung von digitalen Spielen nachgegangen wurde, drängt sich natürlich eine weitere Frage auf – Warum ist dies der Fall? Was treibt Menschen dazu, den Controller in die Hand zu nehmen und sich in andere Welten transportieren zu lassen? Das Erfolgsrezept wird unter die Lupe genommen und somit auch der individuelle Wert, welchen digitale Spiele für ihre Rezipientinnen und Rezipienten erfüllen. Dies liefert auch eine Erklärung, warum sich das junge Medium bereits so rasch und weitreichend verbreiten konnte.

F4: Wie ist die demographische Verteilung von Spielerinnen und Spielern?

Wie die Frage bereits ausdrückt, geht es hierbei um die Demographie der Rezipientinnen und Rezipienten von Computer- und Konsolenspielen. Wer sitzt tatsächlich vor den Bildschirmen, und, besonders wichtig, welches Geschlecht haben sie?

F5: Welchen Einfluss haben Genderdarstellungen in digitalen Spielen?

Sobald eine Frau für ein Spiel erstellt wird, findet eine fiktive Darstellung des weiblichen Geschlechts statt. Die Frage ist, ob eine solche Kreation einen Einfluss auf reale Menschen hat, und wie sich dieser zeigt. Ist es wichtig, Frauen und Männer auf eine gewisse Art und Weise darzustellen, oder verlieren sich solche Entscheidungen in der gesellschaftlichen Bedeutungslosigkeit? Welche Bedeutung haben Medien mit fiktivem Inhalt für die kulturelle Entwicklung einer Bevölkerung?

F6: Welche problematischen inhaltlichen Frauendarstellungen gibt es in Videospielen?

Die inhaltliche Darstellung von Frauen in Videospielen trägt viel dazu bei, wie wir sie aufnehmen und mit ihnen interagieren. Was macht die Figur zu dem was sie ist, welche Sexualität hat sie, welchen mentalen und körperlichen Gesundheitszustand, welche Charakterzüge, und letzten Endes auch welche Rolle in der Geschichte, deren Teil sie ist. Dieses Kapitel ist exemplarischer Natur, es können nicht alle negativen Darstellungen der gesamten Branche erwähnt werden, jedoch wird versucht, einen Einblick in einige negative Formen und deren Anwendung zu geben.

F7: Welche problematischen optischen Frauendarstellungen gibt es in Videospielen?

In einem Medium, das sehr stark von seiner optischen Komponente geprägt wird, ist es in Bezug auf Frauen wichtig zu überlegen, wie genau die Damen dargestellt werden. Welche Hautfarben kommen vor, wie sehen die Körpertypen aus, die Wahl von Kleidung und Haaren, etc. Auch hier kann wieder nicht von der Gesamtheit der ganzen Szene gesprochen werden, sondern lediglich Auszüge von problematischen, weiblichen Darstellungsformen.

Im empirischen Teil stehen Frauen, die Begeisterung für Gaming entwickelt haben, im Zentrum. Es gilt, ihnen eine Stimme zu geben und sie mitsamt ihren Bedürfnissen, Erfahrungen und Wünschen hörbar zu machen. Um die weibliche Seite festzuhalten, die aufgrund anfänglicher und zeitweise jetzt noch andauernder männlicher Dominanz im Gamingbereich etwas in den Schatten gestellt wurde. Auf Basis der vorangehenden literaturbezogenen Forschung und dem Forschungsinteresse wurden daher folgende Fragen für den empirischen Teil dieser Masterarbeit entwickelt und im Weiteren durch Einzelinterviews versucht zu beantworten:

FF 1: Warum nutzen Spielerinnen das Medium Videospiel?

FF 2: Was wäre das Idealspiel für Spielerinnen?

FF 3: Wie nehmen Spielerinnen die aktuelle Lage von fiktiven Frauen in Videospielen wahr?

FF 4: Was denken Spielerinnen darüber, wenn Frauen in Videospielen stark sexualisiert werden?

FF 5: Welche Nachteile ergeben sich für die Spielerinnen als Teil der Gaming Community aufgrund ihres Geschlechts?

FF 6: Welche Rolle spielt eine diverse Frauendarstellung in Videospielen aus Sicht der Spielerinnen?

FF 7: Welche Änderungswünsche haben Spielerinnen für die Gamingszene und Videospiele?

Theorieteil

7. Das Spiel(en)

Gehen wir einen Schritt zurück und betrachten das Spielen an sich als Konzept, welches digitalen Spielen zugrunde liegt. Der Philosoph Ludwig Wittgenstein (1953) betonte, dass das Wort, wie andere Wörter auch, erst definiert werden muss, damit es sozial anwendbar ist. Und so kam es in der Geschichte mehrmals zu Definitionsversuchen dieses komplexen Begriffes. Bereits lange vor *Pacman*, *Super Mario Bros.* und Co. gab es Spiele. Sie begleiteten und begleiten noch immer unsere Menschheitsgeschichte und sind selbst unter Tieren weit verbreitet. So spricht Johan Huizinga vom Homo Ludens, für den das Spiel ein essentielles Element von Kultur ist. Dabei ist es viel mehr als nur das spielerische Vorbereiten eines Kindes auf die Realität (Huizinga, 2004, S.16). Um etwas als Spiel zu definieren, müssen jedoch einige Voraussetzungen erfüllt sein:

Erstens: Das Spiel muss freiwillig sein. Wenn das Spielen die Ausführung eines Befehls ist, kann es nicht mehr Spiel genannt werden. Die Spielerin beziehungsweise der Spieler entscheidet selbst, wann sie oder er spielt (Huizinga, 2004, S.16). Dieser Punkt ist besonders bedeutsam, wenn man an das Prinzip von Gamification bedenkt – denn hier ist Personen teilweise nicht bewusst, dass sie überhaupt ein Spiel spielen. Ebenfalls bedenklich sind Educational Games, die von Kindern, Schülerinnen und Schülern, etc. teilweise gespielt werden müssen (Schallegger, 2017, S.14). Doch an sich trifft diese Definition auf digitale Spiele zu. Egal ob virtuell über Steam gekauft oder real im Mediamarkt – die Entscheidung ist meist freiwillig. Und auch wann genau das Videospiel gestartet und konsumiert wird, hängt ganz von der Spielerin oder dem Spieler ab. Es ist deren Entscheidung und das Spiel wird auf freiwilliger Basis erlebt.

Zweitens: Huizinga unternimmt eine sehr klare, eindeutige Trennung zwischen Spiel und realem Leben. Das Spiel ist vom realen Leben exkludiert, es ist eine eigenständige Sphäre, in der das alltägliche Leben keine Rolle spielt. In diesem Bereich hat die Erfüllung von den klassischen Bedürfnissen keine Bedeutung mehr, der Motor sind intrinsische Motivationen. Es findet eine anregende Separation vom bekannten Leben, von einer bekannten Realität, statt (Huizinga, 2004, S.16f). Auch diesen Punkt erfüllen digitale Spiele. Zwar kann man in Werken wie *Die Sims* eine Familie gründen, sie durch Schule und Beruf leiten, und ihre Bedürfnisse erfüllen, doch am Ende des Tages entspricht dieses simulierte Leben immer noch einer Fiktion, und nicht dem Stillen der eigenen Bedürfnisse. Das Geld, das dort gesammelt wird, kann ausschließlich für virtuelle Güter in *Die Sims* ausgegeben werden, und auch die schulischen Leistungen der Kinder bringen der Spielerin oder dem Spieler im echten Leben keinen Vorteil. Videospiele werden, bis auf einige Ausnahmen wie etwa bei hauptberuflichen Streamern, nicht des Geldes wegen gespielt. Die Motivation zu spielen kommt von innen, ist also intrinsischer Natur, und kommt nicht von außen.

Drittens: Die oben genannte Trennung vom realen Leben ist nicht ohne Limit. Denn das Spiel muss, per definitionem, begrenzt sein in Zeit und Raum. Es ist gewissermaßen einsam in seiner Existenz, da es separat von der Realität existiert. Beim Spielen gibt es einen Anfang und ein Ende, beide klar festgelegt. Und aufgrund seiner zeitlichen Grenzen kann das Spiel beliebig oft wiederholt werden. Als eindeutig abgeschlossene Einheit kann es nach Beendigung an einem anderen Zeitpunkt wieder aufgenommen und ausgeführt werden (Huizinga, 2004, S.19). Wieder eine Definition, welche von digitalen Spielen erfüllt wird. Es ist eindeutig, wann ein Computerspiel begonnen wird, und ebenso eindeutig, wann es beendet wird. Es kann nur auf der Plattform gespielt werden, für die es zugelassen ist, zum Beispiel auf dem Computer oder

einer Spielekonsole. Somit sind zeitliche und räumliche Grenzen sehr eindeutig gegeben. Und auch der Faktor Wiederholbarkeit ist erfüllt.

Viertens: Das Spiel ist nicht willkürlich. Im selben Maße wie es zeitlichen und räumlichen Grenzen ausgesetzt ist, hat es auch interne Regeln, eine gewisse Ordnung, an die sich die Spielerin oder der Spieler halten muss. Jede Person, welche Teil des Spiels wird, muss sich an dessen Regeln halten, ansonsten zerbricht die Spielewelt. Man kann also von einer umfassenden Fairness sprechen (Huizinga, 2004, S.19). Dieser Punkt trifft sehr stark auf Computer- und Videospiele zu. Die Rezipientinnen und Rezipienten sind ohne Ausnahme an die Regeln, welche ihnen die Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler durch Programmierung vorgegeben haben, gebunden. Sie können nur das sehen und erreichen, was für ein Entdecken vorbestimmt wurde. Die NPCs, nicht spielbare Charakter, welche die spielbare Figur auf ihrer Reise begleiten, sagen nur Dinge, die ihnen einprogrammiert wurden. Jedes Event in der fiktiven Welt tritt dann ein, wenn es eintreten soll. Eine Spielerin oder ein Spieler kann sich nur so frei bewegen, wie es für ihn vorgesehen ist. Und dann gibt es auch noch Regeln, innerhalb von Genres etwa, an die sich die Programmiererinnen und Programmierer oft bewusst oder unbewusst halten. Zum Beispiel klassische Tastenbelegungen von Befehlen, die der Charakter ausführen soll oder der Gebrauch von Pink, um den weiblichen Charakter als solchen zu definieren.

Fünftens: Menschen, die sich an den gleichen Regeln eines Spiels orientieren und diese befolgen, bilden eine Einheit, eine Gemeinschaft. Durch diese Gruppenbildung separieren sich die Spielerinnen und Spieler wiederum von der restlichen Welt. Es kommt zu einem „Wir“ und „Die Anderen“ (Huizinga, 2004, S.20). Der letzte Punkt wird ebenfalls sehr stark von Video- und Computerspielen erfüllt. Fans fühlen sich verbunden und ein Kollektiv definiert manchmal, welches Spiel einem anderen überlegen ist. So ist

es zum Beispiel oft auf der Plattform reddit.com zu sehen, wenn es um die 2017 erschienene Spielreihe *Fortnite* geht. Dieses Franchise ist in einer postapokalyptischen, zombiefinfizierten Welt lokalisiert und umfasst aktuell zwei Spiele. *Fortnite: Save the World* ist ein Shooter, in welchem man gemeinsam als Team überleben muss. In *Fortnite: Battle Royale* hingegen gewinnt diejenige beziehungsweise derjenige, die/der sich in einem immer kleiner werdenden Spielbereich gegen die anderen Spielerinnen und Spieler mit Waffeneinsatz wehren kann und schließlich als letzte oder letzter überlebt (Iqbal, 2019). Auf reddit.com, einer Seite mit zahlreichen Foren zu den unterschiedlichsten Themen, sogenannten subreddits, hat *Fortnite* den Ruf, nicht gut zu sein und eine sehr junge Fangemeinde zu haben. Dies drückt sich auch in zahlreichen Memes zu dem Thema aus. „Das Meme kann insgesamt als eine Gedankeneinheit, ein Handlungsmuster oder sogar als Kulturgut verstanden werden, welches von Mensch zu Mensch weitergegeben wird“ (Gygax, 2017). Es handelt sich dabei um ein Bild oder Video, welches eine gewisse Idee oder ein Konzept, meist humorvoller Natur, besitzt und über soziale Plattformen des Internets verbreitet wird. Das Bild beziehungsweise das Video werden dabei ständig verändert und weiterentwickelt, sodass zahlreiche abgewandelte Versionen des Originals entstehen (Martindale, 2019). Durch eine rasante Verbreitung im Internet erlangen sie teilweise eine sehr hohe Bekanntheit und werden dadurch noch öfter individuell modifiziert und geteilt. „Memes entwickelten sich insgesamt immer mehr zu einer Art Internet-Insiderwitz, welcher immer größere Beachtung findet“ (Gygax, 2017).



Abbildung 1 und 2: Meme über die Überlegenheit von Minecraft gegenüber Fortnite (Verzical, 2019)

(Anthadan, 2019)

In Abbildung 1 und 2 sieht man zwei Memes von reddit.com, welche ein sehr starkes „Wir und die Anderen“ Gefühl in Bezug auf die Spiele *Fortnite* und *Minecraft* porträtieren. In der linken Abbildung liegt die Pointe darin, dass der Sprecher *Fortnite* als gut bezeichnet, woraufhin seine Zuhörer wütend reagieren, nur um gleich darauf zu erklären, dass *Fortnite* nur deswegen gut ist, weil es „annoying kids“ davon ablenkt, *Minecraft* zu spielen. Damit wird *Minecraft* wieder interessanter für Nicht-Spielerinnen und -Spieler. *Minecraft* Fans differenzieren sich also sehr klar von *Fortnite* Fans und gehen sogar so weit, *Fortnite* als Spiel für anstrengende Kinder zu titulieren. Auch die rechte Abbildung transportiert dieselbe Grundbotschaft. Die Erstellerin oder der Ersteller drückt seine Erleichterung darüber aus, zu Zeiten *Minecrafts* aufgewachsen zu sein, und nicht zu Zeiten *Fortnites*. Auch hier ist wieder eindeutig eine Abneigung gegenüber *Fortnite* zu sehen, kombiniert mit einer Vorliebe für *Minecraft*. Natürlich gibt es auch positive Beispiele der Gruppenbildung bei digitalen Spielen, etwa durch Foren, in denen man sich auf freundlicher Basis Tipps für das Spiel gibt oder gemeinsames Erstellen von Kostümen zu den Charakteren eines Spiels.

Roger Caillois setzt, ebenfalls vor der Geburt von digitalen Spielen, Huizingas Arbeit fort und überarbeitet dessen fünf Kriterien für ein Spiel. Auch er sieht die Freiwilligkeit (Free) der Tätigkeit als Muss für ein Spiel an. Wenn es verpflichtend wäre, würde es seinen Charakter als angenehme Ablenkung verlieren. Spiel wird im Vorhinein als solches genau definiert und durch zeitliche und räumliche Grenzen limitiert (Separate). Sein dritter Punkt (Uncertain) löst häufig eine Diskussion bei digitalen Spielen aus. Denn Caillois verlangt von Spiel, dass sein Ablauf nicht bereits vorher genau bestimmt ist, die Spielerin oder der Spieler muss eine gewisse Macht durch ihre oder seine Taten haben (Caillois, 2001, S.9). Spiele wie *Beyond two Souls*, die sehr videosequenzlastig sind, oder Spiele, die einen genau festgelegten Ablauf ohne große Abwandlungsmöglichkeiten besitzen, würden diesem Punkt theoretisch widersprechen. Die Frage, die sich hier zu stellen wäre, ist wie groß die Entscheidungen sind, die man treffen können muss, damit dieser Punkt erfüllt ist. Sogenannte Walking Simulators werden zum Beispiel von einigen als Spiel definiert, von anderen nicht (Schallegger, 2017, S.15). Der Begriff ist demnach flexibel zu betrachten. Caillois vierter Punkt (Unproductive) besagt, dass durch das Spiel keine Güter, kein Wohlstand, und generell keine neuen Elemente jeglicher Art produziert werden. Am Ende des Spiels hat man denselben Besitz wie zu Beginn (Caillois, 2001, S.9). Dies ist bei digitalen Spielen definitiv der Fall, da sich das Ganze in virtuellen Welten abspielt. Alles, was die Figur sammelt, bleibt für immer in diesem abgegrenzten, digitalen Raum. Am Ende des Spiels hat die Spielerin oder der Spieler den gleichen Umfang an Besitz wie zuvor. An fünfter Stelle (Governed by rules) wiederholt Caillois Huizingas Anforderung und betont weiter, dass diese Regeln die bestehenden Regeln der Realität ablösen und für eine begrenzte Zeit eine neue Legislative bilden. An letzter Stelle (Make-believe) erinnert Caillois, dass es sich beim Spiel um ein Fantasieprodukt handelt, begleitet

von einem Bewusstsein, dass es sich dabei um eine zweite Realität handelt, die dem wahren Leben gegenübersteht (Caillois, 2001, S.9).

Im weiteren Verlauf teilt Caillois Spiele zudem in vier Kategorien: Agôn, alea, mimicry und ilinx. Bei agôn steht ein Wettkampf im Mittelpunkt. Die Fähigkeiten der Spielerinnen und Spieler werden gemessen und miteinander verglichen, so wie es oft bei Online Multiplayer Spielen der Fall ist. In einer künstlichen Umgebung absolut gleicher Chancen treten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gegeneinander an. Hat eine Person einen Nachteil, wird dieser ausgeglichen (Caillois, 2001, S.14). Das Ziel für die Spielerinnen und Spieler ist es, die persönliche Überlegenheit anerkannt zu bekommen (Caillois, 2001, S.15).

Bei Spielen der Kategorie alea, dem lateinischen Namen für das Würfelspiel, geht es wie der Name bereits vermuten lässt um puren Zufall. Es fasst all jene Spiele zusammen, die nicht von den Entscheidungen der Person, die es spielt, bestimmt wird. Das Schicksal entscheidet den Hergang und die Gewinnerin beziehungsweise den Gewinner, nicht die Fähigkeiten. Die Spielerin oder der Spieler ist abhängig von allem anderen außer sich selbst, wohingegen sie oder er bei agôn nur von sich selbst abhängig ist (Caillois, 2001, S.17f). Was agôn und alea verbindet ist die Chancengleichheit, welche die Ausgangsgrundlage für das Spiel darstellt. Dies ist eine Gegebenheit, die einem im wahren Leben verwehrt bleibt. Das Spiel ist also gewissermaßen eine Flucht aus der Realität (Caillois, 2001, S.19). Man kann jedoch nicht nur seinem Leben entfliehen, sondern auch sich selbst.

Wenn dies der Fall ist, spricht man von mimicry. In solchen Spielen befindet man sich an einem imaginären Ort und wird selbst zu einem Teil dieser fiktiven Welt, zu einem erfundenen, irrealen Charakter. Man legt sein wahres Ich ab, vergisst es, versteckt es, oder wirft es kurzfristig ab, und lässt sich und andere glauben, eine neue Person zu sein (Caillois,

2001, S.19). Dies trifft wohl auf die meisten digitalen Spiele zu. In der Regel schlüpft man in die Rolle eines Charakters und lebt dessen Leben, trifft seine Entscheidungen, steuert ihn, als wäre man er selbst. Selbst in Spielen, in denen man gewisse Einflussmöglichkeiten auf Aussehen, Charakter und Geschichte einer Figur hat, wird man niemals eine exakt gleiche Kopie des eigenen Ichs erzeugen können.

Die vierte Kategorie mit dem Namen *ilinx* hat die temporäre Zerstörung der Realität zum Ziel. Es geht um den Versuch, „to momentarily destroy the stability of perception and inflict a kind of voluptuous panic upon an otherwise lucid mind“ (Caillois, 2001, S.23). Um das Hochgefühl von Freiheit, Chaos und teilweiser Zerstörung erleben zu können. Man gibt sich einem „spasm, seizure, or shock“ hin, der die Realität auf schroffe Weise zerstört (Caillois, 2001, S.23).

Eric Zimmerman (2004, S.160) definiert games auf Basis seiner Vorgängerinnen und Vorgänger folgendermaßen: „A game is a voluntary interactive activity, in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome.“ Damit trennt er “games” von anderen “forms of play” (Ebd.). Artificial bezieht sich wieder auf die räumlichen und zeitlichen Grenzen, welche einem Spiel unweigerlich anhaften, und es vom realen Leben separieren. Conflict ist ein weit gefasster Begriff, der einen Wettkampf von Kräften beinhaltet. Dabei können die Kräfte Intelligenz sein, die bei einem Schachspiel auf die Probe gestellt werden, Glück bei einem Würfelspiel oder die Zeit, die einer Gruppe an Spielerinnen oder Spielern bei einer Spielshow zur Verfügung steht. Der quantifiable outcome ist das Endresultat eines Spiels. Entweder man hat gewonnen beziehungsweise verloren oder man erhält einen numerischen Score, wie es oft in Videospielen der Fall ist (Zimmerman, 2004, S.160f). In Spielen findet Zimmerman ein Paradox von rules und play – ein game unterscheidet sich von anderen play-Formen durch einen fixen Regelsatz. Sobald jedoch das Spiel startet, entsteht play,

welches kreativ, offen, improvisiert und frei ist. Es werden fixe Regeln und freies Spiel kombiniert, daraus entsteht ein game.

Games stehen, so Zimmerman, auch mit den Begriffen Narrative und Interactivity im Zusammenhang. Laut ihm sind alle Spiele ein narratives System. Und sie sind auch alle interaktiv. In seinem Artikel beschreibt er vier Arten von Interaktivität, welche allesamt auf Spiele zutreffen. Doch besonders stark erfüllen sie die Voraussetzungen für explicit interactivity (Zimmerman, 2004, S.161). Hierbei handelt es sich um ein direktes Auswählen von vorgegebenen Optionen, Interaktion als das Konzept, welches wir mit dem Wort verbinden. Es beinhaltet Entscheidungen aber auch zufällige Geschehnisse (Zimmerman, 2004, S.158). Hier werden Rezipientinnen und Rezipienten zu Spielerinnen und Spielern, ab diesem Punkt haben sie direkten Einfluss auf die Erfahrung, die sie machen.

Gonzalo Frasca (2004, S.86) differenziert in seinem Essay zwischen narrative und games. Erstere sind dabei eine festgelegte Abfolge von Aktionen und Beschreibungen, wohingegen games sehr dynamisch, frei und von interaktiver Beteiligung bestimmt sind. Narrative basieren auf „semiotic representation, while video games also rely on simulation, understood as the modeling of a dynamic system through another system“ (Frasca, 2004, S.86). Narrative betreffen ihm zufolge die Vergangenheit, während Simulation Gegenwart und Zukunft zeigen kann. Während Narrative genutzt wurden und werden, um Aussagen zu treffen und die Realität zu verarbeiten, ist das Potenzial der Simulation „not as conveyor of values, but as a way to explore the mechanics of dynamic systems“ (Frasca, 2004, S.86). Sein Fazit: „Simulation is an ideal medium for exposing rules rather than particular events“ (Frasca, 2004, S.87). Spiele sind eine Art der Repräsentation, die uns neue, verschiedene und alternative Anschauungsmöglichkeiten bieten können (Frasca, 2004, S.93). Diese Ansicht ist besonders im Hinblick dieser Arbeit nennenswert. Video- und Computerspiele

zeichnen sich durch ihre Dynamik aus, ihren Blick in eine potenzielle Zukunft, und eine Möglichkeit, unterschiedliche und auch neue Perspektiven anzubieten. Sie haben potenziell die Macht, das Bild der Frau in unserer Gesellschaft nachhaltig zu prägen, insbesondere aufgrund der immer weiteren Verbreitung von diesem Medium.

8. Die gesellschaftliche Bedeutung von digitalen Spielen

Digitale Spiele haben sich seit ihren Anfängen Ende des 20. Jahrhunderts stark weiterentwickelt. Sie haben den Sprung geschafft von einer neuen Technologie und einem kleinen Zielpublikum zur „wirtschaftlich bedeutendsten Kulturindustrie im westlichen Kulturraum“ und haben dabei „sowohl die Film- als auch die Musikindustrie mit ihren Umsätzen und Einnahmen abgehängt“ (Helbig, Schallegger, 2017, S. 9). Damit sind sie in das Zentrum unserer Gesellschaft gerückt und wurden zu viel mehr als nur einem Randphänomen. Zahlreiche Menschen kommen immer häufiger mit Videospielen in Kontakt. Allein in Deutschland beläuft sich im Jahr 2018 die Zahl der Computer- und Videospieler auf rund 34,3 Millionen, dies entspricht etwa 40 % der Gesamtbevölkerung (Tenzer, 2018).

Die wachsende Bedeutung digitaler Spiele lässt sich nicht nur auf Handybildschirmen in der U-Bahn, heimischen Monitoren oder großen Veranstaltungen zu dem Thema Gaming beobachten. Auch in akademische Kreise haben die interaktiven, multimedialen Kreationen ihren Weg gefunden. Besonders in der Form von Game Studies, einem noch jungen, multidisziplinären Ansatz zur Erforschung der komplexen Thematik. Basis für diese Disziplin sind „neue Technologien“, welche „die Kulturtechnik des Spielens“ verändern und „das Spiel zu einem zentralen Element in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft“ machen (Donauuniversität Krems). Behandelt wird die

Bedeutung des Spielens für die Gesellschaft. Eine solche Forschung kann zum Beispiel als Grundlage für den Marketingsektor, die Medienbranche oder Lehrpersonal verwendet werden (Donauuniversität Krems).

Und auch offizielle, zum Beispiel staatliche, Institutionen erkennen die hohe Bedeutsamkeit von Video- und Computerspielen mittlerweile an. So stellte etwa der Deutsche Bundestag 2008 einen Antrag, dass die Bundesregierung künftig den Deutschen Computerspielpreis verleihen sollte, mit dem finanziellen Mitwirken der Wirtschaft und durch eine unabhängige Jury. Mit diesem Antrag wird die Branche „als wichtige[r] Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft, der für die Zukunft ein großes Innovations- und Wachstumspotenzial besitze“ gewürdigt, und gleichzeitig darauf aufmerksam gemacht, dass nur 10 % der in Deutschland vertriebenen Spiele auch tatsächlich in diesem Land produziert werden (MultiMedia und Recht, 2008). Computerspiele, Videospiele, Konsolenspiele, Onlinespiele und Handyspiele haben immer mehr an Bedeutung gewonnen und „sind in Deutschland wirtschaftlich, technologisch, kulturell und gesellschaftlich zu einem wichtigen Einflussfaktor geworden. Mit dieser Entwicklung ist eine multimediale Spielkultur entstanden, die Ausdruck in der vermehrten Nutzung von Computerspielen und anderen interaktiven Unterhaltungsmedien findet. Stattdessen haben zunehmend unabhängig vom Alter immer mehr Spielerinnen und Spieler aus allen Bevölkerungsgruppen Anteil daran“ (Deutscher Bundestag, 2007, S1).

Digitale Spiele verbreiten sich rasch und immer mehr Menschen kommen mit ihnen in Berührung, sei es aktiv als Spielerin beziehungsweise Spieler oder passiv, indem man davon hört. Nicht nur als Unterhaltungsmedium gewinnt es an Bedeutung, auch als Arbeitgeber. Spiele waren früher, aufgrund technischer Einschränkungen, in ihrem Aufwand und der Gestaltung begrenzt. Doch dank immer neuerer technologischer Entwicklungen nimmt das Medium teilweise filmische Züge an. Und diese Veränderung

fordert die Beteiligung neuer Berufsgruppen wie Komponisten, Musikern oder Autoren. Zum einen bessern sich also Spiele qualitativ, zum anderen werden auch immer mehr Künstlerinnen und Künstler beruflich inkludiert. Aus diesem Grund entstand auch die Überlegung, „bestehende Förderprogramme im audiovisuellen Bereich insbesondere auf europäischer Ebene“ entsprechend zu erweitern (Deutscher Bundestag, 2007, S.3). Förderungen können als Empfehlungen „qualitativ hochwertiger sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Computerspiele“ fungieren (Deutscher Bundestag, 2007, S.3). Damit könnten derartige Spiele mehr in den Fokus der Menschen gerückt werden.

Auch kulturell betrachtet tragen digitale Spiele eine große Mitverantwortung für die Gesellschaft. Denn in ihnen werden kulturelle Inhalte und Darstellungen abgebildet und verbreitet, bei einem immer größer werdenden Publikum wohlgemerkt. Sie prägen das Wissen und die Annahmen der Bevölkerung und haben einen Einfluss darauf (Deutscher Bundestag, 2007, S.2). Diese Annahme bestätigt sich auch durch wissenschaftliche Theorien wie dem Interpretationismus (siehe Kapitel „Die Relevanz von Genderdarstellungen in Medien“). Die Realität entsteht durch die Bedeutungen, die wir ihr beimessen, und diese wiederum entstehen durch das Erlernen von Schemata, die wir unter anderem über Medien aufnehmen (Beasley, Standley, 2002, S. 281).

9. Der Reiz am Spielen

Video- und Computerspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit und treten immer mehr in den Mainstreambereich. Doch weshalb ist das der Fall, was treibt Menschen zu diesem Medium, was fasziniert sie daran und lässt sie zu Fans werden?

Bevor genauer darauf eingegangen wird, zuerst noch eine kurze, grobe Definition von intrinsischer und extrinsischer Motivation. Intrinsisch motiviertes Handeln ist jenes,

welches aus eigener Motivation heraus getan wird, wenn etwas der Tätigkeit willen passiert und nicht anderweitig erzwungen oder motiviert werden muss. Extrinsisches Handeln ist das Gegenteil – hierbei kommt eine Motivation von außerhalb und die Tätigkeit wird aufgrund äußerer Umstände durchgeführt oder ist generell nur Mittel zum Zweck (Krapp, 1999, S.388).

Wer über den Reiz am Spielen von digitalen Spielen spricht, wird unweigerlich auf den Forscher Mihály Csíkszentmihályi und seine Flowtheorie stoßen. Er ging der Frage nach, was genau passiert, wenn Menschen in eine erfüllende Tätigkeit vertieft sind und dabei größtes Glück verspüren. Der erstrebenswerte Flow, wie er dieses äußerst positive Gefühl beschreibt, ist ein Zustand, in welchem Menschen so sehr in ihr Tun vertieft sind, dass alles andere in die Unbedeutsamkeit rutscht. Die Tätigkeit ist so angenehm für die Person, dass sie sie auch unter erschwerten Umständen ausführen würde (Buchanan, 1991, S.80). Der Flow ist ein „optimal state of inner experience“, wo „order in consciousness“ ist, “[T]his happens when psychic energy – or attention – is invested in realistic goals, and when skills match the opportunities for action” (Csíkszentmihályi, 2008, S.6). Voraussetzung für ein gelungenes Flowerlebnis ist also ein Gleichgewicht zwischen den Fähigkeiten der beziehungsweise des, im Falle von Videospielen, Spielenden, sowie der ihr oder ihm gegenüberstehenden Herausforderungen und Handlungsmöglichkeiten. In solch einer Situation ist man voll und ganz auf das Erlebnis fokussiert und geht in dessen Ausführung auf. Dies kann unter Umständen jedoch auch negative Auswirkungen haben. Denn die Konzentration im Flow ist so stark, dass man Zeit und andere Probleme aus den Augen verliert. Die Selbstbewusstheit verschwindet. Der Zustand ist so angenehm, dass die Menschen ihn unbedingt erreichen wollen. Sie führen die Tätigkeit ihrer selbst wegen aus, ohne einen direkten Vorteil daraus ziehen zu wollen, selbst wenn das gefährlich ist

(Csíkszentmihályi, 2008, S.71). Dies kann auch bei Videospielen beobachtet werden, deren Suchtpotenzial häufig Grund für Diskussionen ist. Schalleger (2017, S.29) fasst in seinem Essay drei Punkte zusammen, welche Spiele, und somit auch Videospiele, zu idealen „flow-machines“ machen.

Zum ersten betont Csíkszentmihályi die Bedeutung von aktivem Einsatz, um wahres Glück im Leben zu erreichen. Die besten Momente sind etwas, was wir aktiv ermöglichen und produzieren (Csíkszentmihályi, 2008, S.3). Dies stimmt überein mit Spielen, die sich, wie bereits besprochen, durch Interaktivität auszeichnen. Spiele passieren nicht zufällig, sondern werden bewusst gestartet und aktiv durchgeführt. Der zweite Punkt, der Spiele ideal für das Erreichen eines Flows machen, ist die damit zwingend verbundene Freiwilligkeit, mit der das Spiel ausgeführt wird. Denn dieser Geisteszustand wird durch Aktivitäten erreicht, die rein dem Selbstzweck dienen. Dies sind zum Beispiel intrinsisch motivierte Tätigkeiten, die nicht durch äußere Belohnungen motiviert sind (Csíkszentmihályi, 2008, S.6). Ein Spiel, das freiwillig ausgeführt wird, ist seiner Natur nach intrinsisch und kann somit einen Flow erzielen. An dritter Stelle erfüllen Spiele die Forderung, ein „goal-directed, rule-bound action system“ zu sein, „that provides clear clues as to how well one is performing“ (Csíkszentmihályi, 2008, S.71). Nehmen wir als Beispiel *Super Mario Bros.*, um dies zu testen. Das Spiel ist zielgerichtet (erreiche das Ende des Levels und rette Prinzessin Peach Toadstool), es ist regelgebunden (wenn Mario von einer Plattform fällt, oder ihn ein Gegner berührt, verliert er ein Leben; hat er alle Leben verloren, ist er tot, etc.), und es zeigt der Spielerin oder dem Spieler ganz genau, wie gut sie oder er abschneidet (über jedem besiegtten Gegner erscheint eine Zahl mit den Punkten, die man durch diesen Sieg erhalten hat und am oberen Ende des Bildschirms sieht man während des ganzen Spieldurchlaufs, wie viele Münzen und Punkte man als Mario gesammelt hat, ebenso wie die Zeit, die man bisher benötigt hat).

Csikszentmihályi selbst setzt Spiel und Flow in seinem Werk in Beziehung zueinander und geht darauf ein, wie Spiele ein außergewöhnliches Erlebnis bieten können. Hierfür beruft er sich auf Caillois' Einteilung von Spielen in vier Kategorien: agôn, alea, mimicry und ilinx (Caillois, 2001, S.14ff). Bei agôn Spielen steht der Wettkampf im Mittelpunkt. Konzentriert man sich jedoch zu sehr auf den Wunsch, die Gegnerin oder den Gegner zu besiegen, und weniger auf das Spiel des Spielens wegen, entfernt man sich von einer intrinsischen Motivation, welche den Flow erreichen könnte. Sobald sich die Spielerin oder der Spieler auf den Sieg und ihm folgende Belohnungen fokussiert, ist ein Flow nicht mehr möglich (Csikszentmihályi, 2008. S.73). Bei alea Spielen reizt uns die Illusion, eine ungewisse, mysteriöse Zukunft beherrschen zu können. Mimicry Spiele faszinieren aufgrund von Transformation, Verkleidung und Fantasie. „Mimicry makes us feel as though we are more than what we actually are“, Spielerinnen und Spieler “stretch the limits of their ordinary experience, so that they become, temporarily, someone different, and more powerful” (Csikszentmihályi, 2008. S.73f). Bei ilinx Spielen werden Personen von Kontrollverlust und einem veränderten Bewusstsein in den Bann gezogen. Sie nehmen die Realität auf neue Weise wahr, ein Erlebnis, das immer genossen wird (Csikszentmihályi, 2008. S.73). Bei jedem Flow wird die Betroffene oder der Betroffene sozusagen in eine neue Realität transportiert. Dort können höhere Leistungen erbracht und eine neue Art des Bewusstseins erreicht werden. Dieser Sprung gelingt durch Wachstum des Ichs, indem es komplexer wird (Csikszentmihályi, 2008. S.74). Der Mensch möchte also immer wachsen, und digitale Spiele geben genau diese Möglichkeit mit immer schwierigeren Levels und Herausforderungen.

Eine weitere, etwas allgemeinere Theorie, ist der Uses and Gratification Ansatz. Hierbei wählen Menschen bewusst ein Medium und nutzen es, um ein Bedürfnis zu befriedigen.

Die Frage „Was macht das Medium mit dem Menschen?“ wird ausgetauscht mit der Frage „Was macht der Mensch mit dem Medium?“ (Shin, 2011, S.263). Es wird davon ausgegangen, dass jedes Medium und jede Aussage eine mögliche Einflussquelle unter vielen ist und Mediennutzerinnen und -nutzer aktiv sind im Sinne von sie treffen Entscheidungen über ihre Rezeption (Rubin, 2002, S. 525-526).

10. Demographie in der Gamingszene

Wo früher noch eher junge Männer die Gamingszene dominiert haben, hat sich heute das Bild der Demografie maßgeblich verändert. Immer mehr Mädchen und Frauen wenden sich dem Medium zu und begeben sich auf vielfältige Reisen in virtuelle Welten (Helbig, Schalleger, 2017, S.9). Diese Entwicklung ist im Kontext dieser Arbeit, sowie im Kontext der Gesellschaft, sehr wichtig, da es bedeutet, dass immer mehr Frauen der Darstellung fiktiver, weiblicher Charaktere ausgesetzt sind. Hat die Gamingszene ihren Fokus allerdings weiterhin auf Männer gelegt, sehen diese Rezipientinnen Figuren, die den Wünschen und Ansprüchen von männlichen Spielern angepasst sind. Wenn bei einem Spiel nur männliche Entwickler tätig sind, sind die weiblichen Charaktere ebenfalls nur Darstellungen von Frauen aus männlicher Sicht. Die Frage ist, inwieweit diese Entwickler ihre Vorstellungen an jene der Frauen anpassen beziehungsweise berücksichtigen können und wollen.

Zahlenmäßig nähern sich weibliche und männliche Spieler immer mehr an. Betrachtet man zum Beispiel Deutschland im Jahr 2018, kann man bereits von 34,3 Millionen Computer- und Videospielern sprechen. Von dieser großen Zahl sind es wiederum 18 Millionen männliche und 16,3 Millionen weibliche Rezipientinnen, beinahe eine gleichmäßige Verteilung also (Tenzer, 2018). Auch in anderen Teilen der Welt zeigt

sich ein ähnliches Bild. In den USA zum Beispiel machten Frauen im Jahr 2019 beinahe 46% der Spielenden aus (Gough, 2019). Eine andere Studie mit ähnlicher Verteilung betont allerdings, dass sich von den spielenden Frauen nur 6% als Gamer bezeichnen würden, wohingegen es bei Männern mit 15% mehr als das doppelte ist. Besonders junge Menschen im Alter von 18-29 Jahren weisen mit 67% eine hohe Zahl an Spielern auf. Davon bezeichnen sich wiederum 22% als Gamer. Und ebenfalls zu erwähnen ist, dass auch unter den 30- bis 49-Jährigen eine beachtlich große Zahl Video- und Computerspiele konsumiert. Hier sind es 58% (Duggan, 2015).

Obwohl nun schon beinahe die Hälfte der Gamercommunity weiblich ist, ist die Gamedeveloper Szene nach wie vor hauptsächlich von Männern dominiert. Die Developers Satisfaction Survey von der International Game Developers Association definiert den klassischen Angestellten im Bereich Spieleentwicklung als weißen bzw. teilweise weißen (71%) Mann (79%) (International Game Developers Association, 2017, S.20). Bei den Freelancerinnen und Freelancern ist es ausgeglichener und nur 55% sind hiervon männlich. (International Game Developers Association, 2017, S.24).

11. Die Relevanz von Genderdarstellungen in Medien

Spiele fungieren als „agents of socialization“ und besonders durch ihre hohe Interaktivität und Inklusion der Spielenden haben sie einen immensen Einfluss auf die Menschen hinter Maus und Controller (Jansz, Martis, 2002, S. 142). Der Gender Schema Theory zufolge werden Geschlechterkonzepte bereits vom Kindesalter an durch Schemata erlernt und auf andere Informationen angewendet (Beasley, Standley, 2002, S. 281). Dies bedeutet, dass die Darstellung einer Frau in Videospielen und der Umgang mit ihr einen Einfluss darauf haben, wie die Spielerin bzw. der Spieler im echten Leben Frauen wahrnimmt und im

weiteren Schritt auch behandelt oder, im Falle einer weiblichen Spielerin, sich selbst sieht und dementsprechend als Frau auftritt. Besonders Kinder entwickeln durch externen Input, unter anderem durch Spiele, Theorien dazu, was es bedeutet, maskulin oder feminin zu sein und zu handeln. Auf Basis dieser Theorien gehen sie im weiteren Leben mit verschiedensten Informationen um, treffen Entscheidungen und regulieren ihr Verhalten (Starr, Zurbriggen, 2017, S. 567). Dessen ist man sich heute auch außerhalb akademischer Kreise bereits bewusst. So schreibt der Deutsche Bundestag: „Computerspiele transportieren gesellschaftliche Abbilder und thematisieren eigene kulturelle Inhalte. Sie werden damit zu einem bedeutenden Bestandteil des kulturellen Lebens unseres Landes und sind prägend für unsere Gesellschaft“ (Deutscher Bundestag, 2007, S1).

Besonders schwierig wird ein solches Lernen durch Medien beim Thema Sexualisierung. Die Darstellung als Sexobjekt, welche keine Seltenheit in Medien und auch in Videospielen ist, findet dann statt, wenn Frauen durch ihre äußerliche Attraktivität und sexuelle Bereitschaft die Rolle einnehmen, Männer auf sexuelle Weise zu befriedigen. Dadurch werden sie zu „Entitäten“ reduziert, deren einzige Funktion die männliche Befriedigung ist. Je mehr Männer eine solche Frauendarstellung sehen, desto mehr definieren sie reale Frauen ebenfalls als Objekte, die nur dazu dienen, einem männlichen Bedürfnis zu dienen. Dies kann im schlimmsten Fall bewirken, dass Männer Gewalt gegen Frauen als rechtmäßig anerkennen (Wright, Tokunaga, 2015, S. 956). Denn scheinbare sexuelle Privilegien männlicherseits und Dehumanisierung sowie Objektifizierung weiblicherseits stellen eine gefährliche Mischung dar, die es gewissermaßen rechtfertigt, wenn sich Männer sexuell aufdrängen oder bestrafend reagieren, wenn eine Frau ihre sexuellen Bedürfnisse und Wünsche nicht erfüllt (Wright, Tokunaga, 2015, S. 961).

Die Social Learning Theory besagt, dass Menschen (soziales Wissen) lernen, indem sie das Verhalten anderer beobachten und aufgrund der Konsequenzen, die für die

Beobachteten entstehen, für sich persönlich Schlüsse ziehen, was richtig und was falsch ist. Somit muss nicht jeder Mensch durch einen langwierigen Prozess von Trial und Error gehen, sondern kann durch die Taten seiner Mitmenschen und deren Folgen lernen. Menschen lernen auf verschiedene Weisen: Durch „Direct Experience“ oder durch „Modeling“ (Bandura, 1971, S. 2). Bei ersterem erlebt man selbst eine Situation und erhält eine vom Handeln abhängige Konsequenz – in Videospielen wäre dies gleichzusetzen mit dem Verhalten einer fiktiven Frau gegenüber und den damit verbundenen Folgen. Was passiert, wenn man einen weiblichen Charakter schlägt oder misshandelt? Ist dies eine Option im Spiel und wenn ja wird die Spielerin oder der Spieler dafür belohnt oder nicht? Beim „Learning through Modeling“ hat eine Person eine Vorlage, an der sie sich orientiert (Bandura, 1971, S. 3 ff). Das Videospiel Äquivalent hierfür wäre ein Charakter, der Verhalten einer Frau gegenüber vorzeigt, oder ein weiblicher Charakter, der zeigt, wie er sich erfolgreich zu verhalten hat. Arbeitet ein entführter weiblicher Charakter etwa an seiner Befreiung, oder wartet er passiv auf den glorreichen Helden, der ihn befreit? Hinzu kommt, dass die Spielerin oder der Spieler gleichzeitig die Rolle des aktiven Parts übernehmen, also eine Handlung ausführen, und diese gleichzeitig beobachten. Durch Videospiele kann also gelernt werden, wie sich eine Frau scheinbar zu verhalten und zu kleiden hat. Und entsprechend Social Learning Theory und Gender Schema Theory übernehmen besonders Kinder, die den geschlechterspezifischen Stereotypen ausgesetzt sind, diese potenziell auf und handeln im echten und virtuellen Leben danach (Beasley, Standley, 2002, S. 289).

Geht man einen Schritt zurück und wendet sich epistemologischen Theorien zu, welche der Frage nachgehen, was es bedeutet, zu wissen, stößt man auf die Theorien von Subjektivismus und Konstruktivismus. Im Gegensatz zum Objektivismus, demzufolge eine objektive Realität außerhalb unserer subjektiven Wahrnehmung existiert, und die es

wissenschaftlich zu erkunden gilt, werden bei Konstruktivismus und Subjektivismus Bedeutung und Wahrheit erst subjektiv erzeugt. Beim Konstruktivismus werden sie durch die Interaktion mit der Umwelt kreiert, jedes Subjekt konstruiert seine eigene Wahrheit, Realität und Bedeutung, anstatt sie lediglich zu entdecken. Selbst bei ein und derselben Sache können verschiedene Menschen verschiedene Wahrnehmungen der Welt entwickeln, die allesamt für die jeweilige Person eine valide Wahrheit darstellen (Gray, 2018, S. 22). Eng verbunden mit dem Konstruktivismus ist der Interpretationismus. Dieser besagt, dass Menschen (Subjekte) nicht direkt mit ihrer Welt, den Objekten, verbunden sind, sondern diese nur mittels ihrer geistigen Klassifizierungssysteme interpretieren und so wahrnehmen. (Gray, 2018, S. 24). Interpretation und subjektive Bedeutungsfindung haben dementsprechend eine sehr hohe Bedeutsamkeit. Auch Geschlechterkonzepte werden durch Klassifizierungssysteme in Form von Schemata erlernt. Und diese Schemata werden unter anderem über Medien vermittelt, so etwa durch Videospiele (Beasley, Standley, 2002, S. 281). Lenk (1991, S. 285) betont in seinem Ansatz des methodologischen Interpretationismus ebenfalls, dass wir „keinen interpretationsunabhängigen Zugang zur Welt [haben], weder in der Erkenntnis noch im Handeln noch sonst irgendwo. Welt wird durch unsere menschlichen Bedürfnisse, Fähigkeiten und Möglichkeiten erst konstituiert und strukturiert [...]. Die Welt ist nur erfaßbar, insoweit sie von unseren menschengemachten oder in uns vorgefundenen Interpretationsschemata gebildet, strukturiert, geformt ist.“ Ein Beispiel für eine interpretationistische Theorie ist der symbolische Interaktionismus. Auch hierbei liegt der Schwerpunkt wieder auf der Bedeutung, die Objekten beigemessen wird, und wie diese Bedeutung soziales Verhalten beeinflusst. Bei der symbolischen Interaktion interpretiert ein Mensch die Handlungen eines anderen und handelt selbst aufgrund dieser Interpretationen (Misoch, 2015, S.8). Durch das Interagieren des Menschen mit seiner

Umwelt entwickelt und konstruiert er Bedeutung und Interpretation von Objekten, die greifbar oder nicht greifbar sein können. Dabei sind die Bedeutungen keinesfalls unwiderruflich mit dem Objekt verbunden oder stabil, sondern hingegen ständigen Veränderungen unterworfen. Dies beinhaltet auch die Definition von einem selbst. (Gray, 2018, S. 25) Das könnte bedeuten, dass eine Person aufgrund der Auseinandersetzung mit einem Spiel und den darin porträtierten Figuren auf Basis der Charakterdarstellung ihr Selbstbild bewusst oder auch unbewusst ändert. Ein weiterer Grund also, warum die Darstellung von Frauen in Videospielen besonders für reale Frauen ein großer Einflussfaktor sein könnte.

Im Subjektivismus hingegen entsteht Bedeutung nicht durch das Zusammenspiel vom Subjekt und der Welt, sondern durch das Subjekt, das dem Objekt eine Bedeutung auferlegt. Subjekte, also Menschen, machen dies „from within collective unconsciousness, from dreams, from religious beliefs, etc.” (Gray, 2018, S. 22) Darauf aufbauend ist der Postmodernismus zu nennen. Diese Denkrichtung betont Mehrdeutigkeit und Vielfalt. Im Zentrum der empirischen Arbeiten steht dabei das Beantworten der Frage, wie die soziale Welt dargestellt und Bedeutungen generiert werden. Im Falle von Videospielen käme das der Frage gleich, wie weibliche Charaktere dargestellt werden und welche Bedeutung in weiterer Folge echten Frauen zukommt. Texte nehmen die Rolle von „social practices“ an, die mit Werten und Interessen ausgestattet sind, sie sind keine Darstellung der objektiven Realität (Gray, 2018, S. 29). Betrachtet man Videospiele auf dieselbe Art und Weise wie Texte, so unterstreicht das ebenfalls die weiter oben genannten Theorien. Spiele erfüllen eine soziale Rolle und vermitteln Werte und Bedeutungen – etwa die Bedeutung von Femininität. Wie sieht eine Frau aus, wie handelt eine Frau, was sind ihre Interessen. Die Darstellung der Frau generiert die ihr zugeschriebene Bedeutung, welche im realen Leben Anwendung findet.

12. Problematische inhaltliche Darstellung der Frau in Videospielen

An dieser Stelle soll ein kleiner beispielhafter Einblick in verschiedene problematische Frauendarstellungen in Videospielen gegeben werden. Als Anhaltspunkt dient hierfür die erste Staffel von Anita Sarkeesian's Videoreihe „Tropes vs Women in Video Games“, die auf dem YouTube Channel *feministfrequency* zu finden ist. Sarkeesian ist eine feministische Medienkritikerin und Videoproduzentin und erhielt den 2016 Women's Media Center's Digital Media Award und den 2014 Game Developer Choice Ambassador Award (*anitasarkeesian.com*). Auch sie war Opfer von Beschimpfungen und Morddrohungen in der Gamergate Affäre, besonders durch ihre hier behandelte Videoreihe (Der Standard, 2014). In „Tropes vs Women in Video Games“ geht es um negative Rollenbilder, die Frauen in Videospielen erfüllen.

Das erste Trope, das Anita Sarkeesian vorstellt, ist die auch aus anderen Medien bekannte *Damsel in Distress*, deren Rolle schon viele Jahre in der medialen Geschichte zurückgeht. Dabei handelt es sich um ein Geschichtselement, bei dem sich ein weiblicher Charakter in einer Situation befindet, aus der er selbst nicht ausbrechen kann. Ein meist männlicher Charakter muss zur Rettung eilen, die fiktive Frau erfüllt also die meist passive Rolle der Motivation beziehungsweise Belohnung für den Protagonisten, ähnlich einem Objekt, das dem meist männlichen Charakter gestohlen wird. Oft wird diese Rolle mit einer verwandten oder geliebten Person des Hauptcharakters besetzt – Schwester, Frau, Tochter, etc. Ein sehr bekanntes filmisches Beispiel hierfür wäre *King Kong*, in dem ein riesiger Affe eine Frau entführt. 1981 erschien das davon stark inspirierte Spiel *Donkey Kong*, in dem ebenfalls eine hübsche Frau von einem Affen entführt wird. Der Held Jumpman muss eine weibliche Figur The Lady retten. Jumpman und The Lady, später Pauline getauft, werden als Vorlage für die heute weltweit bekannten Nintendo Figuren Mario und Princess Peach Toadstool verwendet. Peach, die auch Inspiration für den Titel dieser Arbeit ist,

erscheint als klassische Damsel in Distress – in den 14 Haupt Super Mario Platformer Spielen wird sie 13 Mal entführt. Besonders in den 1980er und 1990er war das Trope so beliebt, dass es auch in Videospielen sehr häufig verwendet wurde. Dabei wurden die Damsels auch durchaus verschieden dargestellt, Princess Zelda aus der *Legend of Zelda* Reihe nimmt etwa teilweise mächtigere Rollen an und unterstützt den Protagonisten Link auch als Sidekick bei seinen Abenteuern. Denn Damsel in Distress ist etwas, das den Frauen passiert, und nicht etwas, was sie von Anfang an und durchgehend darstellen. Eine solche hilfreichere Rolle bezeichnet Sarkeesian als *The helpful Damsel*. Das Problem bei der Damsel in Distress Darstellung ist die Botschaft, die vermittelt wird – Frauen, auch sehr fähigen, wird ihre Macht und Kraft entzogen, um der Geschichte zu dienen und den Retter dadurch stärker zu machen oder stark zu zeigen. Dies unterstützt das negative Bild von Frauen, dass sie schwach und hilfsbedürftig porträtiert (feministfrequency, 2013a).

In späteren Jahren wurde die Damsel in Distress gelegentlich stärker, sie leistete Widerstand oder versuchte von ihrem Entführer zu fliehen, doch letzten Endes scheiterten solche Versuche stets und sie musste von jemand anderen, meist männlichen Geschlechts, gerettet werden. Die Beziehung zwischen Damsel und Hauptcharakter wurde teilweise vertieft, um so eine emotionale Berührung bei der Spielerin oder dem Spieler zu erreichen. Das Problematische daran ist, dass mit diesem immer wieder kehrenden Bild eine Machtungleichheit in einer Beziehung normalisiert wird.

Eine weitere, sehr düstere Form der Damsel in Distress ist *The Woman in the Refrigerator*. Diese Technik geht auf Comicfrauen zurück, die getötet werden, um die männliche Geschichte voranzutreiben, etwa in Form eines Rachefeldzugs. Der Name stammt dabei vom Comic Green Lantern #54 (1994), in dem der Held seine ermordete Freundin in seinem eigenen Kühlschrank auffindet. In Spielen werden die plotdevices der Woman in the Refrigerator und der Damsel in Distress oft kombiniert – etwa indem die

Freundin getötet und gleichzeitig die Tochter entführt wird. Sarkeesian findet sogar eine direkte Kombination dieser zwei Erzählstrukturen – *The Damsel in the refrigerator*. Hierbei wird eine Frau getötet und ihre Seele entführt, somit ist der Protagonist auf Rachefeldzug aufgrund ihres Todes und muss sie gleichzeitig retten. So zum Beispiel sichtbar in *Dante's Inferno* (2010), wo die Seele der verstorbenen Frau in der Hölle gefangen ist und man als Dante zur Rettung herbeieilen muss. In diesen Darstellungen werden Frauen häufig als Opfer heftiger Gewalt gezeigt. Eine weitere Kombination wäre die Damsel in Distress und *The Mercy Killing*, von Sarkeesian *The Euthanized Damsel* genannt. Hierbei wird die Damsel in Distress vom Bösewicht verwandelt, mutiert, besessen, etc. und der Held muss sie „erlösen“ oder für ein höheres Ziel opfern. Oft bitten die Frauen direkt um den Mord und bedanken sich sogar dafür. Gewalt gegen Frauen wird als einzige Lösung und als altruistische Tat für das Wohl der Betroffenen porträtiert. Derartige Darstellungen sind besonders problematisch in Hinblick auf die zahlreichen gewalttätigen Übergriffe, welche Frauen häufig in der realen Welt erleiden müssen. Wenn Gewaltanwendung die Hauptspielmechanik ist, treiben sich Spieleentwicklerinnen und -entwickler oft in eine Situation, in der eben nur Gewalt angewendet werden kann. Dies bedeutet nicht, dass Spiele Männer in direkter Auswirkung zu gewalttätigen Sexisten machen, denn das Entstehen von Geschlechterrollen findet in einem sehr komplexen Vorgang statt. Allerdings gibt es eine Auswirkung, wenn immer nur eine Form der Frau und des Umgangs mit ihr dargestellt wird. Zusätzlich wird in Spielen der Verlust der Frau oft als bedeutender dargestellt, als ihr Leben. Man erfährt kaum, wer sie als Mensch bzw. Lebewesen war, was sie ausmacht, wie sie ist. Die einzige Bedeutung entsteht durch ihren Tod. Männer, die ein solches Opfer rächen oder retten müssen, haben oft mit Schuldgefühlen zu kämpfen, die vermitteln, dass sie in einer scheinbar männlichen Pflicht, ihre Geliebte zu beschützen, versagt haben. Diesen Männlichkeitsverlust müssen sie oft mit

Gewalt und Dominanz wieder ausgleichen, ein ebenfalls negatives Bild von Männern. Grundsätzlich bedeutet diese Kritik nicht, dass Frauen in Spielen nicht sterben dürfen, doch sollten diese Fälle respektvoller behandelt und weniger objektiviert werden. Indiespiele wie *To the Moon* oder *Dear Esther* zeigen Möglichkeiten, den Tod eines weiblichen Charakters besser zu gestalten (feministfrequency, 2013b).

Spiele, in denen eine Frau in der Hauptrolle ist und den Mann rettet, sind selten. Ein sehr positives Beispiel hierfür ist das 2017 erschienene *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Es erzählt die Geschichte der keltischen Kriegerin Senua, deren Liebster von Nordmännern grausam hingerichtet wurde. Daraufhin begibt sie sich auf eine Reise zur nordischen Totengöttin Hela, um den Verstorbenen zurückzubringen und seine Seele zu retten. Ein weiterer Grund für zahlreiche positive Kritik ist die Beschäftigung des Spiels mit Psychosen. Mithilfe von professioneller Beratung durch Psychologen, Professoren und Betroffenen wurde auf respektvolle Weise ein realistisches Bild von „Panik, Angst, Schizophrenie und Flashbacks“ dargebracht (Wikipedia, 2019). Sarkeesian sieht allerdings einen bedeutenden Unterschied zwischen einer Damsel in Distress und ihrem männlichen Counterpart. Ihr zufolge ist der *Dude in Distress* eine Ausnahme der Regel und unterstützt nicht ein jahrhundertlanges Stereotyp, das eine ganze Gruppe aufgrund ihres Geschlechts zu einem schwachen Lebewesen degradiert, so wie es bei Frauen der Fall ist.

Dank zahlreicher Mods wurden Spiele auf Basis bestehender Klassiker so umprogrammiert, dass die Frauen der Geschichte die Hauptrolle annehmen. Ein Schritt, der die Erwartungen positiv auf den Kopf stellt. Problematisch wiederum ist das nostalgie-motivierte Wiederaufleben alter 80er und 90er Spiele, welche die Damsel in Distress wiederaufleben lassen. Auch in neueren Spielen werden weibliche Figuren gegebenenfalls noch als Schachfigur der Geschichte behandelt, manchmal sogar wie ein tatsächliches Objekt, zum Beispiel bei *Fat Princess* (2009) zu sehen, wo im Prinzip Capture

the Flag gespielt wird, allerdings mit der Prinzessin als Flagge, die herumgetragen wird. Auch einen ironischen Scherz über das Trope zu machen, und es dabei trotzdem zu verwenden, ist keine Lösung, genauso wenig wie das Hinzufügen der Damsel in Distress als spielbaren Charakter, nachdem man das Spiel mit dem männlichen Protagonisten einmal durchgespielt hat. Sarkeesian unterscheidet bewusst zwischen sexist parody und parody about sexism. Bei ersterem werden negative Genderdarstellung marginalisiert und ins Lächerliche gezogen, während zweiteres diese untergräbt und herausfordert. Ein Beispiel hierfür wäre etwa *The Secret of Monkey Island* (1990/2009), in dem der männliche Protagonist zur Rettung der entführten Dame herbeieilt und dabei ihren Fluchtplan, den sie bereits selbstständig entwickelt hat, unbewusst vereitelt. Ein weiteres Beispiel für eine parody about sexism ist das 2008 erschienene Indiegame *Braid*, in dem am Ende offenbart wird, dass die Damsel in Distress die ganze Zeit über versucht hat, vom männlichen Protagonisten zu fliehen. Doch um das Vorurteil wirkungsvoll zu dekonstruieren, müsste man mehr Frauen in die Hauptrolle bringen und dort als fähige, selbstständige Lebewesen darstellen. Dabei müssen sie nicht vollständig auf Hilfe verzichten, das Ziel ist nur, eine gute Balance zwischen den Geschlechtern zu schaffen, vielleicht sogar den Fokus grundsätzlich vermehrt auf Kooperation zu legen (feministfrequency, 2013c).

Ein weiteres Problem in der weiblichen Darstellung in Videospielen ist die Sexualisierung. Dies passiert oft bei dem *Women as Background Decoration* Phänomen, das besonders aus Rennspielen bekannt ist. Es beinhaltet unwichtige, nicht spielbare, weibliche Charaktere, deren Sexualität oder Opferrolle genutzt wird, um dem Spiel Hintergrund und Tiefe zu geben. Diese sexualisierten Frauen werden verwendet, um heterosexuelle Gamer anzusprechen. Darunter fallen auch *Non playable Sexobjects*, die (fast) keinen Charakter oder Geschichte haben und rein für ihre Sexualität hier sind, also sexuell objektiviert werden. Dies ist doppelt problematisch, da Spielerinnen und Spieler

bei Videospielen nicht nur passiv zusehen, sondern aktiv mit den fiktiven Charakteren und der Welt, etwa durch die Steuerung der Kamera, interagieren. Und es ist keine Schwierigkeit, Beispiele zu finden, in denen der gesteuerte Charakter durch Freudenhäuser oder ähnliche „Sammelstellen“ für Non playable Sexobjects gehen kann oder muss. Manchmal wird der Protagonist und somit auch die Spielerin oder der Spieler sogar dafür belohnt, wenn die gesteuerte Figur mit anderen sexuell interagiert. Im echten Leben können sich Sexualisierung und weibliche Objektifizierung in Spielen auf verschiedene Arten ausdrücken. Frauen können daraus ein Selbstbild entwickeln und sich als Objekt sehen, dessen Aussehen hohe Bedeutung hat, während Männer sexualisierte Frauen tendenziell für weniger schlau und kompetent halten (feministfrequency, 2014a, 29:20-29:30). Ein weiterer morbider Schritt, der mit Non playable Sexobjects gegangen werden kann, ist jener in die Opferrolle, verbunden mit Gewalt und Mord. Ein Beispiel hierfür wäre das Promotion Material für *Hitman: Blood Money* (2006). Frauen werden hier auch im Tod sexualisiert, schön und lasziv dargestellt, während die Männer älter und nicht unbedingt ästhetisch abgebildet werden. Eine solche Darstellung, in der eine tote Frau noch immer makellos und erotisch gezeigt wird, nennt man auch *Drop Dead Gorgeous Trope*.



Abbildung 2: Promotion Material für *Hitman: Blood Money* (Burn, 2016)

Wenn sie nicht bereits tot sind, können weibliche Figuren Opfer von Gewalt werden, während sie leicht bekleidet und wiederum „schön anzusehen“ sind. An dieser Stelle ist anzumerken, dass es generell sehr oft in Spielen zur Abbildung von Gewalt kommt, und Männer ebenso entstellt, getötet, gefoltert, etc. werden. Der gravierende Unterschied liegt hierbei in dem „Wie“. Wie werden die weiblichen Figuren dabei dargestellt und wie wird mit ihnen umgegangen, besonders im Falle einer kräftetechnischen Unterlegenheit. Die gewalttätige Behandlung sieht man oft als Scripted Events, Sequenzen, die nicht unbedingt Teil der Hauptgeschichte sind und ausgelöst werden, sobald der gesteuerte Charakter zu einer bestimmten Stelle im Spiel kommt. Sie sollen die fiktive Welt beleben und ein Bild von Chaos und Kriminalität auf Kosten von Frauen verbreiten, außerdem sollen die Betroffenen als hilflose Opfer körperlicher Gewalt Emotionen bei der Spielerin bzw. dem Spieler auslösen und das Töten der Peiniger rechtfertigen und zu einem positiven Erlebnis machen. Häusliche oder sexuelle Gewalt in Spielen sollen keineswegs verboten sein oder nicht angesprochen werden, jedoch wenn sie behandelt werden, muss dies mit Respekt, Ernst und Taktgefühl gemacht werden, und nicht bloß der Dekoration einer Spielewelt dienen (feministfrequency, 2014b).

Ein letztes Trope, welches Sarkeesian anspricht, ist *Women as Reward*. Dies tritt ein, wenn ein weiblicher Charakter beziehungsweise ihr Körper als Belohnung für gewisse Aktionen der Spielerin oder des Spielers verwendet wird. „The trope frames female bodies as collectible, as tractable or as consumable, and positions women as status symbols designed to validate the masculinity of presumed straight male players.” (feministfrequency, 2014c, 05:00-05:14). Spielende “verdienen” sich sozusagen die Frau und werden oft mit einem Kuss (*Smooch of victory*) oder Sex für ihre heroische Taten belohnt. Die Aufmerksamkeit einer fiktiven Frau muss sich nicht immer erst verdient werden, sondern kann während des Spiels teilweise einfach in Anspruch genommen

werden, gelegentlich auch mit einem dadurch entstehenden Gewinn für den gesteuerten Charakter (z.Bsp. Experience Points für Sex). Eine andere Form der Belohnung wären zum Beispiel versteckte oder erst freizuschaltende Wege, um sexualisierte, weibliche Charaktere oder knappe Outfits für diese freizuschalten. Collectibles sind Belohnungen, die sich eine Spielerin oder ein Spieler durch gewisse Handlungen verdienen kann. Darunter fallen zum Beispiel Bilder sexualisiert dargestellter Frauen, die man sich in *Witcher 1* verdienen kann, indem man mit Frauen schläft. Achievements hingegen werden erst außerhalb des Spiels sichtbar und haben keinen Einfluss auf das Gameplay. Sie erfüllen die Funktion eines Statussymbols für Spielerinnen und Spieler, da sie auf Gamingplattformen für andere sichtbar sind und sich erst auf gewisse Art und Weise verdient werden müssen. Auch hier finden sich in Spielen genug Beispiele für Achievements, die auf Sex mit Frauen zurückzuführen sind. Hier spricht Sarkeesian von *Trophyism*, also der männlichen Tendenz, Frauen als sammelbare Objekte zu sehen, die als Statussymbol und Zeichen ihrer Überlegenheit oder Dominanz interpretiert werden (feministfrequency, 2015).

13. Problematische optische Darstellung der Frau in Videospielen

Auch in diesem Kapitel werden die Informationen aus Anita Sarkeesian „Tropes vs Women in Video Games“ Reihe bezogen. Das erste Video über die optische Darstellung weiblicher Charaktere trägt den Titel „Ms. Male Character – Tropes vs Women in Video Games“. Das Charakterdesgin, das Sarkeesian *Ms. Male Character* nennt, definiert sie folgendermaßen: „A female version of an already established or default male character. Ms Male Characters are defined primarily by their relationship to their male counterparts via their visual properties, their narrative connection or occasionally through promotional materials“ (feministfrequency, 2013d, 3:23-3:34). Die erste Ms. Male Character in Videospielen ist

Ms. Pacman, unterscheidbar von ihrem weltberühmten Mann durch wenige Pixel, die eine Haarschleife, Lippenstift, lange Wimpern und ein Schönheitsmal darstellen. Solche Designelemente nennt man *feminizing gender signifiers*. Es sind kulturell verankerte, bildliche Klischees, die eine Figur auf schnellen Blick einem bestimmten Geschlecht zuordenbar machen soll. Besonders eine Haarschleife (oder Blume) wird oft verwendet, um eine Figur als weiblich darzustellen. Dieses Accessoire transportiert in unserer Gesellschaft das Konzept von Weiblichkeit. Und auch Farbe wird verwendet, um das Geschlecht sichtbar zu machen – Pink, Rosa oder Lila. Weitere *feminizing gender signifiers* sind Pferdeschwänze als Frisur, lackierte Nägel, hochhakige Schuhe, Make Up (insbesondere Blush und Wimperntusche) oder Brüste mit tiefem Ausschnitt. All diese Dinge sind an sich nicht negativ, jedoch verstärkt die ständige Verwendung bezogen auf ein bestimmtes Geschlecht ein stark binäres Denken im individuellen Ausdruck des Geschlechts. Zusätzlich werden Männer häufiger ohne männliche *gender signifiers* dargestellt. Dies lässt sich am Beispiel von den Koopalings aus der Mario Reihe gut erkennen. Unter der siebenköpfigen Gruppe ist genau ein Mädchen dabei, Wendy O. Koopa, und sie wurde mit allen klassischen *gender signifiers* porträtiert – Schleife, rosa, Kette, Armreifen, Stöckelschuhe, lange Wimpern und Lippenstift. Während ihre Brüder ein buntes, kreatives Design haben, das ihren Charakter widerspiegelt, zeigt ihr Design nur eines, und zwar ihr Geschlecht. *Personality Female Syndrom* nennt Sarkeesian es, wenn ein weiblicher Charakter eine bloße Ansammlung von Stereotypen (zum Beispiel das verzogene, emotional unkontrollierte Mädchen oder die junge Frau, welche nur Shopping im Kopf hat) darstellt, und keine wirkliche Persönlichkeit hat. Ihre Weiblichkeit ist sozusagen ihr einziges Charakterattribut (feministfrequency, 2013d).



Abbildung 3: Koopalings mit starker gender signifier Verwendung für Wendy O. Koopa (Cez'l)

Das *Smurfette Principle* wurde in den 1990er Jahren von Katha Pollitt in Worte gefasst und spricht von der Tendenz eines Mediums, nur eine Frau in einer Gruppe von Männern zu inkludieren. „The message is clear. Boys are the norm, girls the variation; boys are central, girls peripheral; boys are individuals, girls types. Boys define the group, its story and its code of values. Girls exist only in relation to boys.” (feministfrequency, 2013d, 15:18-15:25). Werden in Spielen weibliche Charaktere neu eingeführt, passiert dies oft durch die bereits genannten gender signifiers. Dies bedeutet, dass alle anderen bereits zuvor existierenden Charaktere, die Norm sozusagen, männlich sind. Dies unterstreicht das Bild, dass Frauen die Ausnahme sind. Und selbst wenn ein Spiel von Beginn an neben einem Mann auch eine Frau in derselben Hauptrolle inkludiert (Bsp. *Mass Effect 3* aus 2012, wo man das Geschlecht des Charakters wählen konnte), wird im Marketing des Spiels oft nur die männliche Figur gezeigt, was den Mann somit wieder zum Standard, und die Frau zur Ausnahme macht (feministfrequency, 2013d).

Ein weiterer Punkt in der optischen Frauendarstellung betrifft Körperformen. Männliche Charaktere haben oft eine Vielzahl an unterschiedlichen Formen, während die meisten weiblichen Charaktere schlanke Körper mit größeren Brüsten und ein attraktives,

oft humanoides Gesicht aufweisen. Und auch in ihrem jungen Alter gleichen sich viele Figuren (feministfrequency, 2016a).

Als letzter problematischer Punkt soll die Kleidung von Frauen in Spielen angesprochen werden. Denn diese ist oft knapp und nicht geeignet für Kampf und Abenteuer. *Hypersexualisation* nennt man es, wenn ein Charakter mit dem Schwerpunkt auf seine sexuellen Charakteristika oder sexuelles Verhalten designet wird. Dabei bleibt für Charakter oder weitere inhaltliche Eigenschaften kein Platz. Etwas, das sich durch freizügige Outfits bemerkbar macht. Sarkeesian sieht auch eine Verbindung zwischen Sexualisierung und Macht, welche den Frauen teilweise gerade durch ihre Objektifizierung zukommt. Dies transportiert die Botschaft, dass weibliche Macht daher kommt, dass Männer eine Frau erstrebenswert finden (feministfrequency, 2016b).

Empirischer Teil

14. Forschungsfragen

In einer Szene, die lange Zeit von Männern dominiert wurde und teilweise auch heute noch dominiert wird, ist das Ziel dieser Forschungsarbeit, Frauen im Gamingbereich eine Stimme zu geben und ihre Wünsche sowie Erfahrungen festzuhalten.

Folgende Fragen sind es, deren Beantwortung durch die folgende empirische Forschung nachgegangen wurde:

FF 1: Warum nutzen Spielerinnen das Medium Videospiel?

Welchen Nutzen ziehen Spielerinnen für sich persönlich aus Videospielen? Weshalb begeben sie sich auf virtuelle Reisen und schlüpfen in andere Rollen? Wieso rezipieren sie dieses interaktive Medium auf freiwilliger Basis?

FF 2: Was wäre das Idealspiel für Spielerinnen?

Welche Wünsche haben Frauen an Videospiele, wie würde ihr perfektes Spiel aussehen? Wie würde ein Spiel aussehen, das auf Basis weiblicher Bedürfnisse und Vorstellungen erstellt wird?

FF 3: Wie nehmen Spielerinnen die aktuelle Lage von fiktiven Frauen in Videospielen wahr?

Hier geht es darum, wie Spielerinnen die inhaltliche und optische Darstellung von Frauen in Videospielen wahrnehmen. Ob sie persönlich eine Tendenz in eine bestimmte Richtung wahrnehmen können und wie sie die aktuelle Situation beurteilen.

FF 4: Was denken Spielerinnen darüber, wenn Frauen in Videospielen stark sexualisiert werden?

Wie ergeht es Spielerinnen dabei, wenn sie sehr freizügig gekleidete weibliche Charaktere sehen? Stellt es für sie ein Problem dar oder ist es ihnen gleich?

FF 5: Welche Nachteile ergeben sich für die Spielerinnen als Teil der Gaming Community aufgrund ihres Geschlechts?

Haben Spielerinnen in ihrer Bewegung durch die Gamingszene mit Vorurteilen, sexueller Belästigung oder anderen negativen Erfahrungen zu kämpfen? Hier geht es spezifisch darum, was sie bei der Ausübung dieses Hobbys erleben und ob diese Erlebnisse negativer Natur sind.

FF 6: Welche Rolle spielt eine diverse Frauendarstellung in Videospielen aus Sicht der Spielerinnen?

Die sechste Frage behandelt die Bedeutung einer vielfältigen, realistischen Frauendarstellung in Spielen für die Spielerinnen persönlich, und welche Rolle sie, aus Sicht der Spielerinnen, für die Gesellschaft hat. Ist es den weiblichen Rezipientinnen

wichtig, dass es ein buntes und lebensnahes Angebot an weiblichen Charakteren gibt, oder ist es für sie eher nebensächlich?

FF 7: Welche Änderungswünsche haben Spielerinnen für die Gamingszene und Videospiele?

Hier soll herausgefunden werden, wie sich Videospiele und die Szene, in welcher sie produziert werden, aus weiblicher Sicht betrachtet noch ändern müssen. Die gestiegene Anzahl an weiblichen Spielerinnen bildet mittlerweile eine gleichwertige Zielgruppe, wie jene der männlichen Spieler. Ihre Wünsche sollen künftig ebenfalls berücksichtigt werden. Um das zu gewährleisten, müssen die Rezipientinnen selbstverständlich auch befragt werden.

15. Erhebung der Daten

15.1 Die Methode

Um den oben angeführten Forschungsfragen mögliche Hypothesen entgegenstellen zu können, wurde dem verstehenden Ansatz der Geisteswissenschaften gefolgt, der mittels hermeneutischer, also interpretativer Verfahren, forscht (Misoch, 2015, S. 4) und eine dementsprechend interpretative Studie durchgeführt. Bei Studien dieser Art wird der Schwerpunkt auf die persönlichen Erfahrungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer gelegt, sowie deren Einstellungen und Haltungen zu diesen. Die Forschung ist dabei induktiv und qualitativ, also hypothesengenerierend (Gray, 2018, S. 37). Eine quantitative Forschung will aus einem breiten Datensatz möglichst verallgemeinerbare und statistisch verwertbare Ergebnisse ziehen. Bei ihrem Pendant, der qualitativen Forschung, geht es hingegen darum, einen möglichst detaillierten und tiefgehenden Einblick in ein soziales

Phänomen zu erhalten. „Es sollen subjektive Wirklichkeiten und subjektive Sinnkonstruktionen und Alltagstheorien untersucht, Lebenswelten von innen heraus beschrieben, individuelle Sichtweisen und Meinungen oder Motive analysiert werden“ (Misoch, 2015, S.2). Man will also die persönliche Erfahrungswelt möglichst genau erfassen, wiedergeben und vor allem auch verstehen. Das Subjekt und seine individuelle Sicht der Dinge stehen im Zentrum, wie es seine Realität erzeugt und welche Bedeutung es seiner Umgebung zuspricht.

Da hypothesengenerierend gearbeitet wird, werden grundsätzlich Themen behandelt, die bisher gar nicht oder nur kaum betrachtet wurden. In Anbetracht einer historisch männlich dominierten Szene ist der Blick auf die weiblichen Beteiligten somit gut mit der qualitativen Forschung zu verbinden. Repräsentativität wird dabei nicht im statistischen Sinne definiert, sondern im exemplarischen, „es geht um eine Generalisierung durch Typenbildung“ (Misoch, 2015, S.2f), Dabei gibt es neun zentrale Prinzipien bei der qualitativen Forschung: Verstehen, Wirklichkeit als Konstruktion, Subjektbezogenheit, Offenheit, Kommunikation, Flexibilität, Prozessualität, Reflexivität und Explikation (Misoch, 2015, S. 35):

Verstehen: Das Verstehen ist der große Schwerpunkt bei Forschungen qualitativer Natur, die Forschenden wollen „subjektive Sinnkonstruktionen“ verstehen und diese interpretieren.

Wirklichkeit als Konstruktion: Wirklichkeit ist dabei nur konstruiert und keine fix bestehende Realität. Unter anderem geht es darum, zu erforschen, wie diese Realitäten individuell gebildet werden und sich zu einer Wahrheit für das Subjekt manifestieren.

Subjektbezogenheit: Im Mittelpunkt steht nur das Subjekt, mit all seinen Erfahrungen, Wahrheiten und seinem Verhalten.

Offenheit: Dies bezieht sich auf die Forschungsinstrumente, in diesem Fall die Einzelinterviews, da diese nicht vollständig durchstrukturiert sind und besonders in der Beantwortung der Fragen viel Freiheiten lassen. Es bezieht sich jedoch auch auf eine erkenntnistheoretische Ebene, ohne vorangehende strenge Theorien und Hypothesen kann man sich einem Thema frei und offen nähern. Indem man sich nicht vorab einschränken lässt, kann man äußerst wertvolle Daten erhalten. Allerdings ist ein gewisses Maß an Vorwissen nötig, um zu verhindern, dass die Datenerhebung in ein ungeordnetes Chaos stürzt. Die dritte hier gemeinte Art von Offenheit bezieht sich auf das methodologische Vorgehen. Die Hypothesen werden aufgrund des Materials und nicht aufgrund von bestehenden Theorien gebildet. Und auch die verwendeten Methoden zur Erhebung und Auswertung von Daten werden flexibel angepasst an dem zugrunde liegenden Forschungsinteresse.

Kommunikation: Geforscht wird durch den Rückgriff auf Kommunikation, die nicht von alltäglicher Natur ist. Die zugrunde liegenden Regeln, Themen und der Aufbau unterscheiden diese verschiedenen Formen von Kommunikation voneinander.

Flexibilität: Die Forschungsfrage legt die Methode fest und beeinflusst diese. Wenn es zum Beispiel gefordert ist, kann ein stattfindendes Interview spontan narrativer gestaltet werden, als ursprünglich geplant. Es müssen also sowohl die Wahl der Methode als auch deren Ausgestaltung flexibel sein.

Prozessualität: Die Realität eines Menschen wird ständig neu konstruiert, verändert und weiterentwickelt. Bedeutung und Einstellungen sind somit ein ständiger Prozess, der zahlreichen äußeren und inneren Faktoren unterworfen ist.

Reflexivität: In der qualitativen Forschung ist die Forscherin oder der Forscher ein wichtiger Bestandteil, da er durch seine unmittelbare Kommunikation Daten erhebt. Der

Prozess baut auf wechselseitige Kommunikation auf und ist interaktiv. Nicht nur die oder der Befragte reagiert dabei auf das Thema und die dazu gestellten Fragen, sondern auch der Befragende, sei es verbaler oder nonverbaler Natur. Generell sind kommunikative Fähigkeiten und wissenschaftliche Kompetenz des Forschenden eine potenzielle Quelle von Beeinflussung auf das erhobene Material. Deshalb muss der Prozess streng reflektiert werden.

Explikation: Die Explikation, die auch bei quantitativen Methoden zu beachten ist, fordert eine transparente und auch für Außenstehende nachvollziehbare Forschung. Der gesamte Forschungsablauf muss protokolliert werden und sollte keine Fragen zum Ablauf und den dahinterstehenden Gedanken offenlassen.

Die Methode, für welche sich im Zuge dieser Arbeit entschieden wurde, ist jene des qualitativen, halbstrukturierten Einzelinterviews, mit dem Ziel, die persönlichen Erfahrungen, Meinungen und Wahrnehmungen von weiblichen Videospielerinnen zu erfassen. Denn in der qualitativen Sozialforschung werden die forschungstragenden Daten „in sozialen Interaktionen (mittels Kommunikation) erhoben“ (Misoch, 2015, S.2). Dabei ist wichtig zu erwähnen, dass die Kommunikation asymmetrisch abläuft. Das bedeutet, dass der Forscher Fragen stellt und zuhört und die oder der Befragte erzählt und antwortet (Honer, 2011, S. 95).

Grundsätzlich kann man Interviews aufgrund ihres Strukturierungsgrades in drei Kategorien unterteilen: Standardisierte Interviews, halboffene beziehungsweise halb-/semi-strukturierte Interviews und offene/unstrukturierte/narrative Interviews. Bei standardisierten Interviews sind Fragen, Antwortmöglichkeiten und der Ablauf genau vorgegeben und muss auch dementsprechend ausgeführt werden. Bei den halboffenen

beziehungsweise halb-/semi-strukturierten Interviews gibt es einen Leitfaden, an dem sich die Forscherin oder der Forscher orientiert mit den wichtigen Fragen und Themen, allerdings ohne einer genauen Ordnung dieser. Alle notierten Inhalte müssen abgefragt werden, um die Daten anschließend vergleichen zu können. Bei einem offenen/unstrukturierten/narrativen Interview gibt es weder einen Fragebogen noch einen Leitfaden, lediglich das Thema steht fest. Hier kommt dem Interviewten eine tragendere Rolle in der Strukturierung des Interviews zu (Misoch, 2015, S. 14). Da bei der dieser Arbeit zugrundeliegenden Forschung auf die sehr individuelle Wahrnehmung des Themas Gaming eingegangen wird, macht es wenig Sinn, eine komplett durchstrukturierte Methode zu wählen. Daher wurden zwar Fragen in den Interviews der Reihe nach abgefragt, was einem standardisierten Interview gleichkommen würde, allerdings wurde speziell auf die gegebene Antwort bezogen genauer nachgehakt und teilweise wurden ganz neue Fragen gestellt. Vor allem die Antwortoptionen sind komplett frei und vollständig den Befragten überlassen. So kann eine verbale Reaktion weiter vertieft und erforscht werden, um die jeweilige Befragte noch besser verstehen zu können.

Der Leitfaden, also die Fragen, welche an die Spielerinnen gestellt wurden, bildet den Schwerpunkt in der empirischen Forschung und strukturiert das Interview. Im Fall dieser Arbeit sind es spezifisch vorab formulierte Fragen, ergänzt um fallbezogenes Nachfragen, wenn eine Antwort noch vertieft werden sollte. Um der Befragten die Freiheit zu geben, uneingeschränkt zu antworten, wurden die Fragen sehr offen gestellt und auch keine Wertung der Antworten seitens der Forscherin geäußert.

15.2 Zielgruppe

Um für die Forschung geeignet zu sein, mussten die Teilnehmerinnen folgende Kriterien erfüllen:

Da es um eine weibliche Sichtweise und Erfahrungen sowie Meinungen von Frauen ging, mussten sie weiblich sein.

Die Forschung behandelt die Wahrnehmung des weiblichen Geschlechts in der Gamingszene. Dementsprechend waren nur Frauen qualifiziert, die Videospiele spielen. Dabei war es unbedeutend, ob sie auf einer Konsole oder dem Computer spielen, und ebenso irrelevant war die Regelmäßigkeit der Rezeption. Jene, die täglich spielen, waren genauso inkludiert wie jene, die nur ab und zu spielen.

Alterstechnisch wurde der Blick auf jene weiblichen Gamerinnen gelegt, die zwischen 18 und 30 Jahren alt sind. Die Volljährigkeit war deswegen ein Kriterium, da es bereits einige Theorien zum Einfluss von Videospielen auf Kinder und Jugendliche gibt, und diese Altersgruppe besonders oft bei der Einflussforschung durch Medien im Zentrum steht.

Da die Interviews face to face ausgeführt wurden, um eine besonders angenehme und lockere Atmosphäre zu schaffen, durfte auch die räumliche Erreichbarkeit nicht außer Acht gelassen werden. Daher wurden in Österreich lebende Gamerinnen gesucht und befragt.

Zu guter Letzt wurden Bekannte und Freunde von Bekannten ausgewählt, da in einer vertrauten Stimmung das Gespräch oft leichter fällt.

15.3 Der Leitfaden

Ein Interview, und somit auch der Aufbau des Leitfadens, ist in vier strukturelle Ebenen geteilt: Informationsphase, Aufwärm- und Einstiegsphase, Hauptphase und die Ausklang- und Abschlussphase (Misoch, 2015, S. 68).

In der Informationsphase werden die Teilnehmerin oder der Teilnehmer über die Studie und ihr Ziel aufgeklärt, die Einverständniserklärung unterschrieben und wichtige Punkte zum Thema Datenschutz besprochen (Misoch, 2015, S. 68). In dieser spezifischen Studie wurde den Befragten zusätzlich zur Zustimmungserklärung auch eine Datenschutzmitteilung überreicht (siehe Anhang), welche sie mit nach Hause nehmen konnten. Auf dieser waren unter anderem Daten der Forscherin niedergeschrieben, sodass sich die Teilnehmerinnen jeder Zeit melden können. Ebenso wurde vorab noch einmal versichert, dass die Interviews anonym sind und streng vertraulich behandelt werden.

In der Aufwärm- und Einstiegsphase soll die Befragte oder der Befragte langsam an das Thema herangeführt werden. So soll eine mögliche Zurückhaltung aufgrund der ungewohnten Situation aufgelockert werden. Es soll ebenso das Gefühl gegeben werden, dass sämtliche Aussagen und Meinungen in Ordnung sind, um dem Phänomen der sozialen Erwünschtheit zu entkommen (Misoch, 2015, S. 68). In dieser Forschung wurde dies erreicht, indem vor Beginn des Interviews noch einmal betont wurde, dass es rein um die Erhebung von Meinungen und persönlichen Erfahrungen geht, und es somit weder ein richtig noch ein falsch gibt. Während des Interviews wurde zudem bewusst darauf geachtet, möglichst wenig Reaktionen auf die Antworten zu geben, vor allem keine, die negativ aufgefasst werden hätten können. Um den Einstieg zu erleichtern, begann das Interview mit einem schriftlichen Fragebogen, der einige leichte Fragen zur Person beinhaltete:

Wie alt bist du?

Was ist dein Beruf?

Wie oft spielst du Videospiele (egal ob PC oder Konsole)?

Seit wann spielst du Videospiele?

Spielst du auch online mit anderen Personen?

Nach dem Ausfüllen des schriftlichen Teils begann das mündliche Interview und eine weitere Einstiegshilfe in das Thema durch folgende zwei Fragen:

Frage 1: Warum spielst du auch online?

Frage 2: Bist du auch außerhalb vom *Spielen an sich* in der Gamingszene unterwegs, durch Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen etc.? Wenn ja wie oft ca.?

Die erste Frage steht in direktem Zusammenhang mit der letzten Frage des schriftlichen Fragebogens („Spielst du auch online mit anderen Personen?“). Wenn die Person darauf mit Nein geantwortet hatte, sie also nicht online spielt, wurde die erste Frage ausgelassen.

In der Hauptphase findet die eigentliche Forschung statt. Hier werden die Themen angesprochen, auf die sich die oder der Forschende Antworten erhofft. Zur besseren Übersicht wird empfohlen, den Leitfaden in Themenböcke zu sortieren (Misoch, 2015, 68f). Der hier verwendete Leitfaden wurde in folgende Kategorien geteilt: Allgemeine Fragen zur Person und Rezeption, Meinung über die aktuelle Lage von Frauen in Spielen und in der Szene, Umgang mit weiblichen Rezipientinnen, Wünsche an die Videospiele und positive Beispiele, Bedeutung einer diversen Abbildung von Frauen in Spielen. Die darin enthaltenen Fragen lauten folgendermaßen:

Frage 3: Warum spielst du Videospiele

Frage 4: Ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir

gerne Zeit lassen. Du kannst auch Nebencharaktere und mehrere Charaktere vom selben Spiel nennen.

Frage 4A: Nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet

Frage 4B: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss

Frage 4C: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

Frage 4D: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist

Frage 4E: Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann

Frage 4F: Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

Frage 4G: Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird

Frage 4H: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist

Frage 5: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die *optische Frauendarstellung* in Spielen und wie denkst du darüber? – Körperform, Kleidung, Aussehen, Ethnie etc.

Frage 6: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die *inhaltliche Frauendarstellung* in Spielen und wie denkst du darüber? – Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, Verhalten, Sexualität, etc.

Frage 7: Was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird?

Soulcalibur VI – Isabella „Ivy“ Valentine



Abbildung 4: Stimulus für Frage 7 mit Screenshots aus dem Character Reveal Video von Ivy aus Soulcalibur VI (Bandai Namco Entertainment America, 2018)

Frage 8: Macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern

Frage 9: Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? Wenn ja wie oft circa?

Frage 10: Denkst du, Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?

Frage 11: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

Frage 12: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

Frage 13: Was wäre das perfekte Spiel für dich? (Welcher Charakter, wie soll er aussehen/handeln, Inhalt, welche Monster, Grad der Involvierung von Romantik und Sex, Outcome des Spiels [hilft man sich selbst oder anderen], etc.)

Frage 14: Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich? (Beispiel Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter, Hintergrundgeschichte)

Die erste Frage, welche sich der Beantwortung einer Forschungsfrage direkt widmet, ist Frage 3. Sie bezieht sich auf die Forschungsfrage 1 „Warum nutzen Spielerinnen das Medium Videospiel?“. Die zweite Forschungsfrage 2 „Was wäre das Idealspiel für Spielerinnen?“ wird durch die dreizehnte Frage des Interviews erörtert. Antworten auf die Forschungsfrage 3 „Wie nehmen Spielerinnen die aktuelle Lage von fiktiven Frauen in Videospielen wahr?“ wurden durch die Fragen 5 und 6 gefunden. Der Forschungsfrage 4 „Was denken Spielerinnen darüber, wenn Frauen in Videospielen sexualisiert werden?“ wird durch das Zeigen einer fiktiven sexualisierten Frau in Frage 7 nachgegangen. Die fünfte Forschungsfrage 5 „Ergeben sich Nachteile für die Spielerinnen als Teil der Gaming Community aufgrund ihres Geschlechts“ wird auf individueller und allgemeiner Ebene in Frage 9 und 10 beantwortet. Frage 14 im Leitfaden gibt Aufschluss bezüglich der Forschungsfrage 6 „Welche Rolle spielt eine diverse Frauendarstellung in Videospielen aus Sicht der Spielerinnen“, wobei hier ebenfalls wieder nach der individuellen und der gesamtgesellschaftlichen Bedeutung gefragt wird. Die letzte Forschungsfrage 7 „Welche Änderungswünsche haben Spielerinnen für die Gamingszene und Videospiele“ wird in Frage 12 direkt angesprochen, Informationen hierfür lassen sich aber auch an zahlreichen anderen Stellen in den Interviews auffinden.

Sein Ende findet ein Interview schließlich in der Ausklang- und Abschlussphase. Ziel dieses Abschnittes ist es, noch mögliche unausgesprochene Informationen zu erhalten, und die kommunikative Sondersituation des Interviews zu einem natürlichen Ende zu bringen (Misoch, 2015, S. 69). In den Interviews der vorliegenden Masterarbeit wurde diese Phase durch folgende abschließende Frage erfüllt:

Frage 15: Hast du noch weitere wichtige Anmerkungen zu dem Thema?

Somit hatten die Teilnehmerinnen die Chance, noch offene Gedanken anzubringen, ihren Frust oder ihre Wünsche auszusprechen, und einen guten Abschluss für das Interview zu finden.

An dieser Stelle ist auch noch besonders darauf hinzuweisen, dass während der Befragung und auch während der Kontaktierung der Teilnehmerinnen bewusst ein freundlicher Umgangston auf Augenhöhe gewählt wurde. Auf das Siezen wurde verzichtet, um eine vertraute Atmosphäre zu schaffen. Dies wurde gemacht, damit sich alle Beteiligten wohl fühlen und ein offenes, ehrliches Gespräch auf beiden Seiten stattfinden konnte.

15.4 Ablauf

Während der Vorbereitung der Interviewfragen wurden die Textvorlagen der Datenschutzmitteilung und der Zustimmungserklärung angepasst und ausgedruckt. Im nächsten Schritt wurden Gamerinnen gesucht und um ihre Teilnahme an der Forschung gebeten. Im direkten Bekanntenkreis wurden sieben Mädchen gefunden, die alle Anforderungen erfüllten und somit als Interviewpartnerinnen geeignet waren. Diese wurden mündlich oder per WhatsApp über das Interview und den Wunsch, sie dabei zu

inkludieren, informiert. Zwei weitere Damen konnten gefunden werden, indem zwei bereits teilnehmende Gamerinnen in ihrem Bekanntenkreis nach Interessierten gefragt haben. Eine dieser Zwei konnte ebenfalls noch eine weitere Freundin finden, die am Interview teilnehmen wollte. Jene Frauen, die zuvor nicht bekannt waren, wurden ausschließlich zum Zwecke des Interviews über WhatsApp kontaktiert, nachdem ihre Nummer mit Zustimmung an die Forscherin weitergegeben wurde.

Nachdem zehn Teilnehmerinnen gefunden waren, wurden Ort und Zeit für das Interview arrangiert. So kam es zu folgenden Terminen: 31. Juli um 13 Uhr, 1. August um 16 Uhr sowie um 21 Uhr, 3. August um 14 Uhr, 6. August um 10 Uhr sowie um 13 Uhr, 7. August um 13 Uhr, 11. August um 17 Uhr, 12. August um 17 Uhr und schließlich 13. August um 19 Uhr. Fünf Interviews wurden in der Wohnung der Forscherin durchgeführt, eines in den Parkanlagen von Schloss Schönbrunn, zwei in der Wohnung der jeweiligen Teilnehmerin und zwei im Café. Der Ort der Durchführung wurde dabei ganz dem Wunsch der Befragten überlassen, um eine möglichst angenehme Umgebung zu schaffen, in welcher sie sich wohl fühlt und frei sprechen kann.

Um die Interviewfragen vorab auf ihre Tauglichkeit und Vollständigkeit zu prüfen, wurde vor der tatsächlichen Forschung ein Pretest durchgeführt. Hierfür wurden drei Personen aus dem persönlichen Umfeld um ihre Teilnahme gebeten und anschließend, nach deren Zustimmung, in ihren Wohnungen befragt. Das erste Interview wurde am 27. Juli um 15 Uhr durchgeführt und dauerte 47 Minuten. Das zweite Interview mit einer Dauer von 40 Minuten fand am 28. Juli um 10 Uhr statt und das letzte, welches ebenfalls am 28. Juli, allerdings um 20 Uhr, durchgeführt wurde, erreichte eine Zeit von 42 Minuten.

Da das Ziel des Pretests ist, die Fragen auf Vollständigkeit und Verständlichkeit zu überprüfen, und sie gegebenenfalls zu modifizieren, und es nicht um die Antwortfindung für die Forschungsfragen geht, wurde auf eine Aufzeichnung der Interviews verzichtet. Im weiteren Verlauf konnten sie dementsprechend auch nicht transkribiert werden.

Die größte Änderung durch den Pretest ergab sich bei Frage 5, in welcher die Befragten gebeten werden, Videospielcharaktere zu nennen, welche die vorgegebenen Definitionen erfüllen. Ursprünglich gab es hierfür noch eine Folgefrage, in der die Teilnehmerinnen aufgefordert wurden, diese Fragen noch einmal zu beantworten, jedoch dieses Mal mit einem Charakter des anderen Geschlechts. Wenn also zum Beispiel auf die Frage „Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist“ mit Tomb Raider, einer weiblichen Figur, geantwortet wurde, musste nun eine männliche Figur gefunden werden, die ebenfalls intelligent ist. Die Befragten des Pretests mussten an dieser Stelle sehr lange überlegen und hatten auch teilweise Schwierigkeiten damit. Dies führte tendenziell zu leichten Frustrationen und unterbrach das natürliche Tempo des Interviews. Da die Folgefrage zu Frage 5 nicht direkt einer Forschungsfrage dienlich ist und Nachteile mit sich bringt, wurde sie schließlich gestrichen. Die Befragten mussten also nur einen Charakter unabhängig seines Geschlechts nennen, es gab dementsprechend nur einen Durchlauf der Frage. Ebenfalls von diesem Teil des Interviews entfernt wurde die Frage: „Nenne einen Charakter, der Grund für den Rachefeldzug einer anderen Figur ist.“ Dem Feedback zufolge lädt diese Frage bloß dazu ein, das Gegenstück aus der vorangehenden Frage „Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist“ zu nennen. Wenn eine Person also Senua von *Hellblade* als Beispiel für einen Charakter auf Rachefeldzug genannt hatte, würde er auf die nächste Frage mit Senuas Mann antworten. Zusätzlich kam es auch zu einer kleinen Verwirrung bei der Frage, weil geglaubt wurde, mit „Grund

für den Rachefeldzug“ sei der Gegner gemeint, gegen den sich der Rachefeldzug richtet. Aufgrund dieser Tatsachen wurde die Frage „Nenne einen Charakter, der Grund für den Rachefeldzug einer anderen Figur ist“ aus dem Interview gestrichen.

Eine weitere Änderung basierte auf dem Feedback des dritten Pretestteilnehmers. Die Frage „Was wäre das perfekte Spiel für dich?“ fühlte sich etwas deplatziert an und wurde daher um zwei Stellen nach unten verschoben. Somit wurden zuerst Beispiele positiver und negativer Frauendarstellungen sowie Änderungswünsche an die Gamingszene erfragt, und erst im Anschluss daran was das perfekte Spiel wäre. Bei dieser Frage wurden ursprünglich auch Antwortdimensionen genannt, also „Welcher Charakter, welches Thema, welche Art von Monstern, etc.“ Allerdings wurde dies als überfordernd bewertet und daher bei den tatsächlichen Interviews darauf verzichtet, diese sofort zu nennen. Die Teilnehmerinnen bekamen also nur die Frage „Was wäre das perfekte Spiel für dich?“ gestellt und wenn sie nicht genau wussten, wie sie darauf antworten sollten, wurden ihnen die möglichen Themen für ihre Antwort geschildert.

Die restlichen Änderungen, welche aufgrund des Pretest Feedbacks durchgeführt wurden, beziehen sich auf Formulierungen der Fragen. „Warum spielst du Onlinespiele?“ wurde umgeändert auf „Warum spielst du auch online“, um eine klare Unterscheidung zur Frage „Warum spielst du Videospiele?“ zu erzielen. Bei Frage 5 „Nenne einen Charakter, der...“ wurde die Vorabinformationen hinzugefügt, dass man auch mehrere Charaktere desselben Spiels sowie Nebencharaktere nennen darf. Die Frage „Nenne einen Charakter, der mehrere Menschen rettet“ wurde umformuliert auf „Nenne einen Charakter, der mehrere Charaktere rettet“, um auch nichthumane Figuren zu inkludieren. „Nenne einen Charakter, der von einer Hauptperson gerettet werden muss“ wurde inhaltlich erweitert auf „Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss“. „Nenne einen Charakter, der sehr emotional ist“ wurde auf „Nenne einen Charakter, der Emotionen

zeigen kann“ abgeändert, da es das Feedback gab, dass man bei „sehr emotional“ nur an negative Emotionen denkt. Bei der Frage nach möglichen negativen Erfahrungen, welche die Befragten durch Männer in der Gamingszene gemacht haben, wurde ergänzt, dass es sich um negative Erfahrungen aufgrund ihres Geschlechts handelt. Die neu formulierte Frage lautet „Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht?“.

Nach der Durchführung des Pretests kam es zu den tatsächlichen Interviews. Diese hatten einheitlich folgenden Ablauf: Zuerst wurde den Teilnehmerinnen die Datenschutzmitteilung inhaltlich zusammengefasst und anschließend zum Mitnehmen übergeben. Daraufhin wurden sie um eine Unterschrift der Zustimmungserklärung gebeten, deren Text sie sich in aller Ruhe davor noch durchlesen konnten. Nachdem die Zustimmung für das Interview gegeben wurde, erhielten die Teilnehmerinnen einen kurzen schriftlichen Fragebogen mit soziographisch bezogenen Fragen. Diesem wurde eine Interviewnummer und ein Vermerk auf das Datum der Erhebung gegeben, damit er später garantiert der Audioaufnahme eines Interviews zugeordnet werden konnte. Nach dessen Ausfüllen begann das eigentliche Interview mit einer kurzen Einleitung. Diese wurde nicht abgelesen, um eine lockere und angenehme Atmosphäre zu schaffen, sondern anhand von Stichworten mitgeteilt. Der Befragten wurde noch einmal versichert, dass die erfassten Daten anonym behandelt werden, es um die Erhebung von Meinungen geht und somit keine Antwort richtig oder falsch ist. Am Schluss wurde noch darum gebeten, nicht zu leise zu reden, damit das Interview gut aufgenommen werden kann.

Nach der Durchführung eines Interviews wurde sofort am selben Tag die Transkription erledigt, da kurz danach die Erinnerungen an die Antworten noch sehr frisch sind, was bei möglichen akustisch unverständlichen Passagen sehr hilfreich sein kann. Für das Niederschreiben wurde das Interview mit halber Geschwindigkeit in Windows Media Player abgespielt und parallel in Microsoft Word nach den „Talk in Qualitative Social Research“ Regeln (siehe Anhang), kurz TiQ, transkribiert. Bei dieser Form der Transkription wird besonders darauf geachtet, die Gesamtheit des Interviews schriftlich festzuhalten. Lachen wurde so zum Beispiel genauso transkribiert wie ein lang gezogenes hm wenn eine Befragte nachdenken musste, ehe sie antworten konnte. Eine Besonderheit ist, dass nach Satzzeichen klein weitergeschrieben wird, auch wenn das grammatikalisch betrachtet falsch ist, da es bei Satzzeichen um die Intonation der Sprecherin geht. Eine weitere sehr wichtige hier inkludierte Regel ist jene der Zeilennummerierung, welche die spätere Auswertung deutlich leichter, übersichtlicher und nachvollziehbarer machte. Am Anfang des transkribierten Interview werden noch wichtige Daten bezüglich des Gesprächs erwähnt und die Interviewerin erhält die Maskierung Y. Die Interviewten erhalten normalerweise einen Buchstaben und einen Zusatz, der ihr Geschlecht kennzeichnet (Transkriptwunder). In den für diese Forschung verwendeten Transkriptionen erhielten sie allerdings ein W für weiblich und eine Zahl anstatt eines Buchstabens. Die befragten Spielerinnen erhielten also, bezogen auf die Reihenfolge der Interviews, folgende Bezeichnungen: W1, W2, W3, W4, W5, W6, W7, W8, W9, W10. Zur besseren Übersicht wurden in der Transkription jeweils die Fragestellung und die Antwort(en) zusammengefasst und durch einen Absatz von der nächsten Frage-Antwort-Konstellation getrennt. Die Aussagen der Interviewerin wurden dabei fett formatiert, um das verschriftlichte Interview übersichtlicher zu gestalten.

15.5 Ethische und rechtliche Aspekte der Forschung

Aufgrund der DSGVO kam es zu Auswirkungen auf die studentische sozialwissenschaftliche Forschung in Bezug auf deren Anforderungen. Erhobene Daten etwa müssen mindestens pseudonymisiert sein, was bedeutet, dass personenbezogene Daten nur noch durch einen gewissen Code mit den dazugehörigen Personen in Verbindung gebracht werden können. Für den empirischen Teil dieser spezifischen Arbeit wurden keine Namen, Adressen oder Ähnliches verwendet, daher kann man von anonymen Daten sprechen, welche den Vorschriften der DSGVO entsprechen (Büro Studienpräses, 2018, S.1). Die einzige bekannte nähere Information zu den Befragten ist deren Geschlecht, denn es wurden im Zuge dieser Studie nur Frauen befragt. Nach Beendigung des Interviews lässt sich dementsprechend nicht zurückverfolgen, wie die Teilnehmerin heißt bzw. wo sie wohnt

Ein weiterer Punkt ist der Grundsatz der Datenminimierung, welcher vorgibt, nur das notwendigste Maß an personenbezogenen Daten, welches für die Forschung notwendig ist, zu sammeln. Auch dies wurde durch das Interview erfüllt, die Kenntnis des Geschlechtes ist wichtig, da es die Zielgruppe der Befragten unter anderem definiert (Büro Studienpräses, 2018, S. 2).

Laut der DSGVO dürfen die Daten nicht an Dritte weitergegeben werden, außer, unter anderem, zu wissenschaftlichen Forschungszwecken (Büro Studienpräses, 2018, S.2). Daher, und um eine wissenschaftliche Kreditabilität zu gewährleisten, finden sich die transkribierten Interviews im Anhang dieser wissenschaftlichen Arbeit.

Eine schriftliche Einwilligung der Befragten ist bei der hier verwendeten Art von Befragung nicht notwendig, da das Erheben personenbezogener Daten dem Forschungsorganisationsgesetz zufolge für studentische sozialwissenschaftliche Forschung erlaubt ist. Dennoch wurde den Befragten eine Einwilligungserklärung zum

Unterschreiben gegeben (Büro Studienpräses, 2018, S.2). Zusätzlich wurde auch die von der DSGVO geforderte Datenschutzerklärung ausgehändigt (Büro Studienpräses, 2018, S.3). Die Interviews wurden auf freiwilliger Basis durchgeführt. Bei der Zielgruppe handelt es sich um volljährige Frauen, deren alleiniges Einverständnis genügt. Es wurde stets auf die Bereitschaft der Person geachtet – wenn es etwa zu der Frage nach potenziellen negativen Erfahrungen in der Gamingszene kam, und die Teilnehmerin hätte nicht antworten wollen, wäre dies selbstverständlich akzeptiert und berücksichtigt worden.

Am Anfang des Interviews wurde betont, dass es sich um eine Erfassung persönlicher Erfahrungen und subjektiver Meinung handelt, und es daher keine falschen Antworten gibt. Es wurde bewusst darauf geachtet, die persönliche Meinung auf Forscherseite nicht einfließen zu lassen. Jede Antwort wurde ohne Wertung seitens der Forscherin akzeptiert.

Die Teilnehmerinnen wurden weder körperlich noch geistig beschädigt. Zudem wurden sie auch nicht über die Natur der Forschung getäuscht. Es wurde eindeutig vermittelt, dass es sich bei den Interviews um den empirischen Teil einer Masterarbeit handelt, und dass persönliche Meinung und Erfahrungen zum Thema Gaming abgefragt werden. Die Teilnehmerinnen konnten jederzeit aus dem Interview aussteigen, wenn sie dies wünschen, und erhielten nach Abschluss der Masterarbeit auch die Möglichkeit, diese einzusehen.

16. Auswertung der Daten

16.1 Die Ausgangslage

Das erste Interview, welches auch das längste war, dauerte rund 45 Minuten, das zweite dauerte 28 Minuten, das dritte 30 Minuten, das vierte rund 37 Minuten, das fünfte 25 Minuten, das sechste etwa 33 Minuten, das siebte 14 Minuten, das achte 23 Minuten, das neunte 15 Minuten und das zehnte und letzte Interview dauerte 30 Minuten.

Der schriftliche Fragebogen, welchen die Befragten noch vor dem Interview ausfüllten, und welcher Daten zu der Person liefert, im Konkreten Alter, Beruf, Häufigkeit des Videospiels, Beginn des Spielens von Videospielen und ob auch online gespielt wird, ergab folgende Ergebnisse:

Nr.	Alter	Beruf	Wie oft spielst du Videospiele?	Seit wann spielst du Videospiele?	Spielst du auch online mit anderen Personen?
I1	24	Arbeitslos	Jeden Tag 1-10h	Seit 9	Ja (non competitive)
I2	25	Studentin	Manchmal täglich, manchmal länger nicht	Seit 11	Nicht mehr
I3	24	Studentin	2 Mal im Monat	Seit 4	Nicht mehr
I4	27	Kommunikationsmanagerin	2 Mal die Woche	Seit 8	Sehr selten
I5	27	Arbeitslos	2/3 Mal die Woche (phasenweise)	Seit 10	Nein
I6	29	Lehrerin	Täglich 2-3h	Seit 6	Selten
I7	22	Ausbildungssuchend	5/6 Mal die Woche	Seit 6	Ja
I8	23	Lehrerin	3-4 Phasen im Jahr mit 2-4 Wochen	Seit 11/12 (Start mit 7/8)	Nein
I9	21	Krankenpflegerin	Manchmal mehrere Tage, manchmal Woche nicht	Seit 11	Nein

Let's save Peach...again

I10	24	Studentin	Ca 5 Stunden/Woche	Seit 10	Nicht mehr
-----	----	-----------	-----------------------	---------	------------

Tabelle 1: Ergebnisse des schriftlichen Fragebogens

Auf die Frage hin, ob sich die Teilnehmerin auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gamingszene bewegt, wurden bis auf eine Ausnahme folgende Antwort gegeben. Ja. Mit „außerhalb der Gamingszene“ sind gamingspezifische Tätigkeiten gemeint, die nicht das Spielen an sich darstellen. Etwa das Rezipieren von YouTube Videos oder Streams zum Thema Gaming, das Besuchen von Veranstaltungen, die Videospiele behandeln, oder das Lesen von Artikeln diesbezüglich. Die meisten Befragten sind auf YouTube unterwegs, allerdings häufig nur, um Informationen zu einem bestimmten Ziel zu verfolgen oder ein Let's Play, das sie gerade interessiert, anzusehen. Bei Let's Plays nimmt eine Spielerin oder ein Spieler auf, wie sie oder er ein Videospiel spielt. Oft wird dabei das Spiel(en) von ihr oder ihm zeitgleich kommentiert beziehungsweise moderiert und häufig ist auch die synchrone Videoaufnahme der Spielerin oder des Spielers selbst im Bild zu sehen. Streams funktionieren mit demselben Prinzip, nur dass sie live übertragen werden und oft direkte Interaktion mit Zuseherinnen und Zusehern haben.

16.2 Die Methode

Um die durchgeführten und anschließend transkribierten Interviews auszuwerten, und somit Antworten auf die Forschungsfragen zu erhalten, wurden sie mithilfe der qualitativ orientierten Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet.

Ganz allgemein betrachtet dient die Inhaltsanalyse dazu, Material zu verarbeiten, das durch Kommunikation ermittelt und protokolliert wurde. Aber nicht nur der Inhalt ist alleiniger Forschungsgegenstand, sondern auch Dinge wie unvollständige Sätze oder

Wortwiederholungen können aufschlussreiche Aussagen liefern. Die Inhaltsanalyse findet nicht unkontrolliert und willkürlich statt, sondern folgt expliziten Regeln und ist auch auf vorangehende Theorien anderer Forscherinnen und Forscher aufgebaut. Anders ausgedrückt kann man sie auch kategoriengeleitete Textanalyse nennen (Mayring, 2015, S.11 ff).

Qualitative Analysen werden für verschiedenste Aufgaben und Themenschwerpunkte verwendet und eignen sich für diese besonders gut.

Erstens zur „Hypothesenfindung und Theoriebildung“ (Mayring, 2015, S. 22), da durch die tiefgründige Forschung bedeutsame Einflussfaktoren und deren Zusammenhänge erkannt werden können.

Zweitens sind sie auch für Pilotstudien gut geeignet. Denn bei diesen dreht sich alles um einen sehr offenen Zugang zum Thema, der durch qualitatives Arbeiten gewährleistet werden kann (Mayring, 2015, S. 23).

Drittens lassen sich mit qualitativen Methoden Studien auch nach deren Abschluss noch weiter vertiefen, etwa indem Informationen ergänzt oder Zusammenhänge überprüft werden (Mayring, 2015, S. 23).

Viertens sind Einzelfallstudien, die immer häufiger durchgeführt werden, gut bedient mit einer qualitativen Vorgehensweise (Mayring, 2015, S. 23).

Fünftens sind auch Prozessanalysen ein ideales Anwendungsbeispiel. Denn Prozesse sind sehr breit, individuell, und kaum an feste Grenzen gebunden. All dies lässt sich mit der sehr offenen Natur qualitativer Analysen bestens erfassen (Mayring, 2015, S. 24).

Sechstens können Klassifizierungen gut und erfolgreich durchgeführt werden. Das bedeutet, dass das vorhandene empirische Material nach gewissen Regeln geordnet und anschließend strukturiert beschrieben und bearbeitet werden kann. Aufbauend auf diese Zuordnungen können anschließend auch weiterführende Studien quantitativer Natur durchgeführt werden (Mayring, 2015, S.24).

Siebtens lassen sich durch qualitative Analysen Theorien und Hypothesen auch überprüfen. Denn auch Einzelfälle können etwa eine Theorie widerlegen (Mayring, 2015, S. 25).

Der Schwerpunkt der hier verwendeten Inhaltsanalyse ist die Hypothesengenerierung. Zudem geht es um Einzelfälle und deren Meinung, die genau untersucht werden, und anhand von denen auf eine Allgemeinheit geschlossen werden kann. Und auch die Klassifizierungen finden im weiteren Verlauf Anwendung.

Die qualitative Inhaltsanalyse inkludiert die Stärken einer quantitativen Inhaltsanalyse und analysiert damit systematisch und qualitativ Texte. So ergeben sich Vorteile wie etwa die „kommunikationswissenschaftliche Verankerung“, die einer Inhaltsanalyse innewohnen, „das Material wird immer in seinem Kommunikationszusammenhang verstanden“ (Mayring, 2015, S. 50). Ein weiteres Bestreben in der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring ist es, systematisch vorzugehen. Es wird nicht willkürlich gearbeitet, sondern man folgt bereits bestehenden Regeln der Textanalyse, dies zeigt sich unter anderem an der „Festlegung eines konkreten Ablaufmodells der Analyse“ (Mayring, 2015, S. 50). Die Inhaltsanalyse wird an die zu verarbeitenden Daten und die dahinterstehenden Forschungsfragen angepasst, es wird für jede spezifische Forschung ein eigenes Ablaufmodell erstellt. Und auch für die Auswertung an sich gibt es vorab

festgelegte Richtlinien, die sich zum Beispiel in genau definierten Kategorien abbilden. Sehr bedeutsam für die Forschung ist zudem auch das Kategoriensystem. Damit wird analysiert und Forschung betrieben, daher muss es auch für Dritte nachvollziehbar sein. Besonders wie die Kategorien gebildet und anschließend auf deren Basis analysiert wird, hat großen Einfluss auf die Ergebnisse einer Studie (Mayring, 2015, S. 51). Da diese Methode relativ offen und flexibel ist, muss man Dinge wie Objektivität, Reliabilität sowie Validität besonders berücksichtigen. Idealerweise widmen sich auch mehrere Forscherinnen und Forscher demselben Material, um auch unabhängig voneinander auf aussagekräftige Aussagen zu kommen (Mayring, 2015, S. 53).

Die Auswertung der Interviews wird dem inhaltsanalytischen Ablaufmodell zufolge ablaufen:

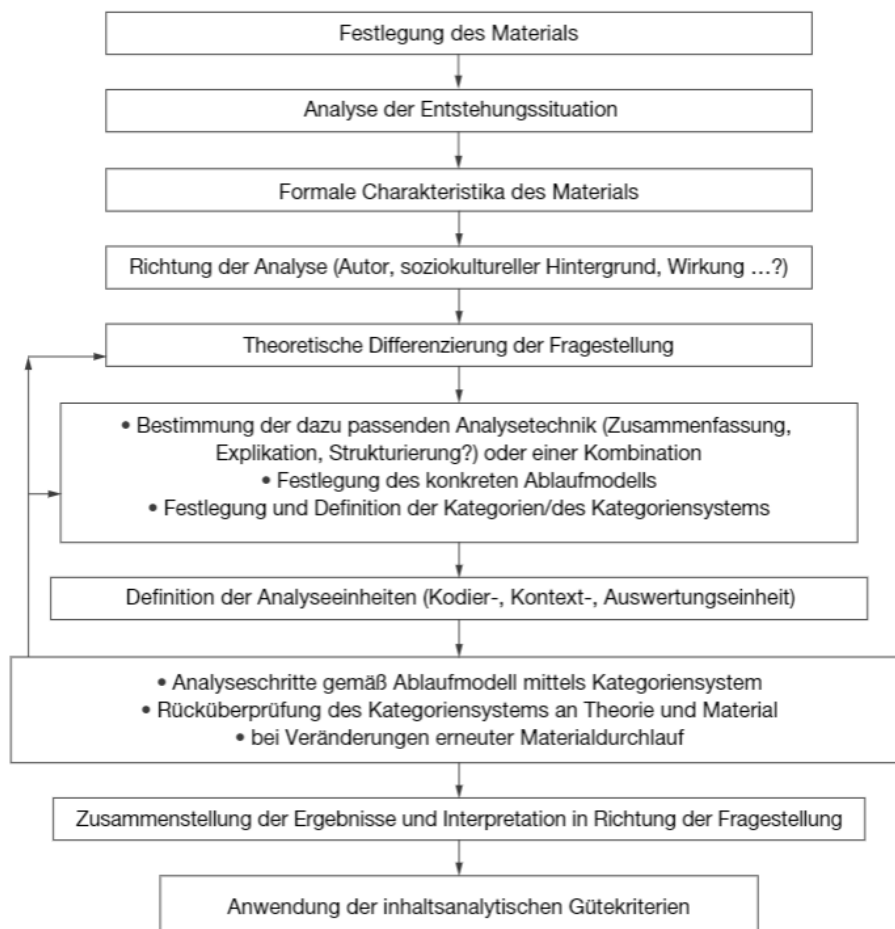


Abbildung 5: Ablaufmodell der vorliegenden Auswertung (Mayring, 2015, S. 62)

Bevor es zur eigentlichen Auswertung der Interviews kommt, gibt es sieben Schritte, welche das Ausgangsmaterial analysieren und für die weitere Bearbeitung vorbereiten sollen. Diese Schritte beschreiben die Rohdaten, ihre Entstehungssituation, sowie die Analyseeinheiten, mit denen im darauffolgenden Schritt weitergearbeitet wird. Nach folgenden Schritten beginnt die tatsächliche Auseinandersetzung, die zur Beantwortung der Forschungsfragen beiträgt: Festlegung des Materials, Analyse der Entstehungssituation, formale Charakteristika des Materials, Richtung der Analyse, theoretische Differenzierung der Fragestellung, Festlegung der Analysetechnik, des Ablaufmodells und des Kategoriensystems sowie an letzter Stelle die Definition der Analyseeinheiten.

16.3 Analyse des Ausgangsmaterials

Zu allererst gilt es, das vorliegende Analysematerial näher zu betrachten. Diesen Vorgang bezeichnet man als Quellenkunde beziehungsweise Quellenkritik. Hierfür gibt es drei Arbeitsschritte zu erledigen: Festlegung des Materials, Analyse der Entstehungssituation und formale Charakteristika des Materials (Mayring, 2015, S. 54).

Als Grundlage für diese Arbeit dienen die zehn verschriftlichten, teilstrukturierten Einzelinterviews, die zum Zwecke dieser Studie geführt wurden. Das Analysematerial, also die Transkription eben jener Interviews, ist keine externe Quelle, sondern wurde rein zum Zwecke dieser Forschung konzipiert und ausgeführt. Das vollständige Interview wurde untersucht und relevante Stellen anhand des Kodiersystems näher betrachtet.

Die Entstehungssituation sowie die Transkription wurden im Kapitel „Erhebung der Daten“ bereits ausführlich besprochen, daher werden hier nur kurz die wichtigsten Punkte angesprochen: Die face-to-face Interviews wurden im Zuge einer Masterarbeit für

den empirischen Teil eben jener durchgeführt. Befragt wurden weibliche Rezipientinnen von Videospielen im Alter von 18 bis 30 Jahren, die in Österreich leben, um deren Erreichbarkeit zu gewährleisten. Alle nahmen freiwillig an der Befragung teil, Zeit und Ort wurden dabei in gemeinsamer Absprache festgelegt. So kam es zu Interviews im Park, im Cafe oder in Privatwohnungen. Die Teilnehmerinnen waren Bekannte der Forscherin beziehungsweise Bekannte von Bekannten. Die Fragen waren konkret formuliert und folgten auch einer festgelegten Reihenfolge, allerdings wurden immer wieder von der Situation verlangte Zwischenfragen eingeworfen. Die Gamerinnen konnten stets frei antworten. Während des ganzen Interviews wurde auf eine freundliche, persönliche Atmosphäre abgezielt, in der sich die Befragten frei und ohne Verurteilung zu dem Thema äußern konnten. Da die Forscherin ebenfalls in die Zielgruppe fällt – volljährige, junge Frau mit einer Vorliebe für Videospiele – konnte relativ schnell eine vertraute Beziehung aufgebaut werden.

Formal betrachtet liegt dieser Forschung die Transkription der Einzelinterviews zugrunde. Die Interviews wurden mit der Diktiergerät App eines Smartphones aufgenommen und die Audiodateien anschließend mit Windows Media Player abgespielt. Die Texte wurden selbstständig von der Forscherin in Microsoft Word transkribiert. Hierfür wurden die „Talk in Qualitative Social Research“ Regeln, kurz TiQ, verwendet (siehe Anhang), ein Regelsatz, der auch nonverbale Äußerungen wie etwa Lachen sowie eine Zeilennummerierung inkludiert.

16.4 Vorbereitung der Analyse

Als nächstes gilt es zu hinterfragen, was man aus dem Material herausfinden und interpretieren möchte. Man muss die Analyse in eine bestimmte Richtung lenken. Hierfür

muss man die Richtung der Analyse definieren sowie die Fragestellung theoriegeleitet differenzieren (Mayring, 2015, S. 58).

Wenn von der Richtung der Analyse gesprochen wird, geht es darum herauszufinden, über was genau wissenschaftliche Aussagen gemacht werden. Denn ein Text bietet viele Interpretationsgegenstände. So kann man zum Beispiel das konkret behandelte Thema des Textes interpretieren, aber auch über den Sprecher selbst können Aussagen getroffen werden. Daher macht es Sinn, den zu analysierenden Text als Bestandteil eines Kommunikationsmodell zu verstehen und ihn dahingehend einzusortieren (Mayring, 2015, S. 58).

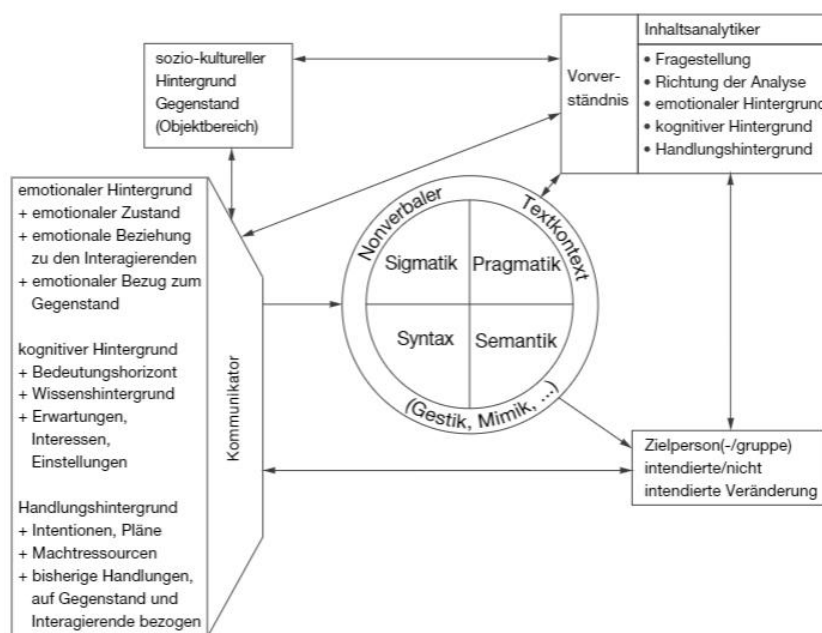


Abbildung 6: Inhaltsanalytisches Kommunikationsmodell (Mayring, 2015, S. 59)

Ziel dieser Forschung ist es, die Motive der Rezeption und Wünsche der befragten Spielerinnen bezüglich Videospiele und der Gamingszene ausfindig zu machen, genauso wie ihre Meinung zu der Darstellung und Behandlung von fiktiven und realen Frauen. festzuhalten. Unter Anlehnung an das inhaltsanalytische Kommunikationsmodell (siehe Abbildung) kann folgende Richtung der Analyse definiert werden: Es geht um den

emotionalen, kognitiven und Handlungshintergrund des Kommunikators, der in diesem Fall eine Rezipientin von Videospielen ist.

Der nächste Schritt im Ablaufmodell ist die theoriegeleitete Differenzierung der Fragestellung. Das bedeutet, dass sich die Interpretation an einer Theorie orientieren muss, was bei einer theoretisch fundierten Fragestellung beginnt. Theorien sollen dabei als „System allgemeiner Sätze über den zu untersuchenden Gegenstand“ (Mayring, 2015, S. 59) verstanden werden, oder anders ausgedrückt als die Erfahrungen anderer über dieses Gebiet. Als Basis für die Fragen dient das definierte Forschungsinteresse und die bereits ausführlich besprochene Literatur, etwa das Spielkonzept von Huizinga oder die Gender Schema Theory.

16.5 Technik und Ablauf der Analyse

An dieser Stelle wird geklärt, wie die Analysetechnik aussieht und wie die Analyse ablaufen wird. Durch dieses genaue Festlegen und Zergliedern der Arbeit in transparent dargelegte Schritte kann die qualitative Inhaltsanalyse punkten (Mayring, 2015, S. 61).

Mayring (2015, S. 67) unterscheidet systematische Interpretationen von Gesprochenem in drei Grundformen des Interpretierens: Zusammenfassung, Explikation und Strukturierung. Bei der Zusammenfassung wird das Ausgangsmaterial so gekürzt, dass nur wichtige Bestandteile zurückbleiben, und so eine gute Abbildung des Materials überbleibt. Die Explikation ergänzt fragliche Textteile durch externe Information, damit ein Part des Textes verständlicher wird. Ziel einer strukturierenden Analyse ist es, „bestimmte Aspekte aus dem Material herauszufiltern, unter vorher festgelegten

Ordnungskriterien einen Querschnitt durch das Material zu legen oder das Material aufgrund bestimmter Kriterien einzuschätzen“ (Mayring, 2015, S. 67). In dieser Arbeit wurde die Zusammenfassung, genauer die induktive Kategorienbildung als Analysetechnik gewählt, um einen guten Überblick über die Thematik zu schaffen. Die wichtigsten Bestandteile werden betont, natürlich unter Berücksichtigung eines Definitionskriteriums ausgewählt, während Unwichtiges fallen gelassen wird (Mayring, 2015, S. 68). Somit bildet diese Form einen idealen Ausgangspunkt für weitere Studien. Ablauftechnisch ergibt sich für diese Arbeit folgendes Modell:

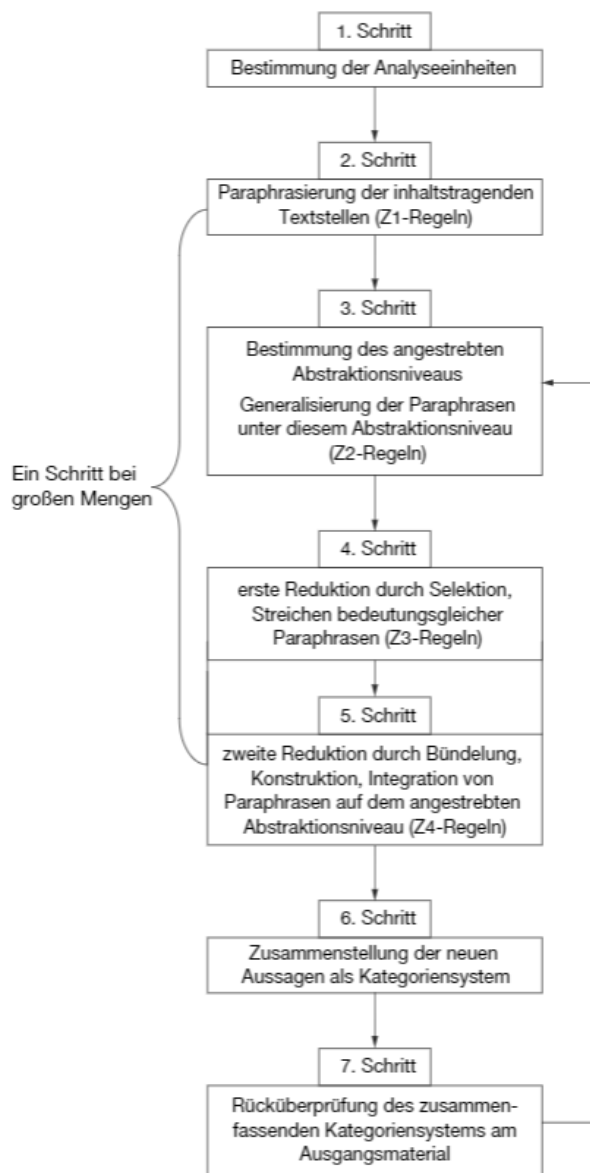


Abbildung 7: Ablauf der zusammenfassenden Inhaltsanalyse (Mayring, 2015, S. 70)

Nach der vorbereitenden Beschreibung des Materials (siehe vorherige Kapitel) und der Bestimmung der Analyseeinheiten (siehe nächstes Kapitel), erfolgt die Inhaltsanalyse in vier wesentlichen Schritten (siehe Abbildung Interpretationsregeln der zusammenfassenden Inhaltsanalyse): Paraphrasierung, Generalisierung, erste Reduktion und zweite Reduktion.

Z1-Regeln: Bei der Paraphrasierung wird der Text so gekürzt, dass nur noch der Inhalt abgebildet ist. ausschmückende Sätze, die nichts zum Inhalt beitragen, werden gestrichen. Hier werden die verschiedenen Textunterlagen auch auf eine gemeinsame Sprachebene heruntergebrochen und letzten Endes auf eine grammatikalische Kurzform reduziert. Wenn viel Text zu analysieren ist, wird dieser Schritt mit den nächsten beiden kombiniert (Mayring, 2015, S. 71).

Z2-Regeln: Für die Generalisierung wird das Abstraktionsniveau für die erste Reduktion bestimmt. „Alle Paraphrasen, die unter dem Niveau liegen, müssen nun verallgemeinert werden (Makrooperator Generalisation)“ (Mayring, 2015, S. 71). Solche, die darüber liegen, werden zuerst nicht verändert. Bevor eine neue Paraphrase generalisiert wird, wird überprüft, ob sie nicht in einer bereits bestehenden Generalisierung enthalten ist (Mayring, 2015, S. 72).

Z3-Regeln: Durch diesen Schritt entstehen Paraphrasen, die sich inhaltlich gleichen, und daher weggelassen werden können. Durch die Makrooperatoren Auslassen und Selektion können zusätzlich auch nicht bedeutsame Stellen gestrichen werden.

Z4-Regeln: Bei der zweiten Reduktion werden durch die Makrooperatoren Bündelung, Konstruktion und Integration „mehrere, sich aufeinander beziehende und oft über das Material verstreute Paraphrasen zusammengefasst und durch eine neue Aussage wiedergegeben“ (Mayring, 2015, S. 71). Sind diese Schritte erledigt, muss getestet

werden, ob die so neu entstandenen Kategorien dem Ausgangsmaterial von der Bedeutung her noch entsprechen. Dies kann man daran erkennen, dass alle Paraphrasen des ersten Durchgangs (oder noch besser die Originalinhalte des Ausgangsmaterials) im neu entwickelten Kategoriensystem untergebracht werden können. Dies beendet den ersten Durchlauf der Zusammenfassung. Sollte Bedarf bestehen, den Text noch weiter zu reduzieren, kann der Prozess beliebig oft wiederholt werden (Mayring, 2015, S. 71).

Um eine zusammenfassende qualitative Inhaltsanalyse durchzuführen, wurde sich an Mayrings Interpretationsregeln orientiert:

Z1: Paraphrasierung

- Z1.1: Streiche alle nicht (oder wenig) inhaltstragenden Textbestandteile wie ausschmückende, wiederholende, verdeutlichende Wendungen!
- Z1.2: Übersetze die inhaltstragenden Textstellen auf eine einheitliche Sprachebene!
- Z1.3: Transformiere sie auf eine grammatikalische Kurzform!

Z2: Generalisierung auf das Abstraktionsniveau

- Z2.1: Generalisiere die Gegenstände der Paraphrasen auf die definierte Abstraktionsebene, sodass die alten Gegenstände in den neu formulierten impliziert sind!
- Z2.2: Generalisiere die Satzaussagen (Prädikate) auf die gleiche Weise!
- Z2.3: Belasse die Paraphrasen, die über dem angestrebten Abstraktionsniveau liegen!
- Z2.4: Nimm theoretische Vorannahmen bei Zweifelsfällen zu Hilfe!

Z3: Erste Reduktion

- Z3.1: Streiche bedeutungsgleiche Paraphrasen innerhalb der Auswertungseinheiten!
- Z3.2: Streiche Paraphrasen, die auf dem neuen Abstraktionsniveau nicht als wesentlich inhaltstragend erachtet werden!
- Z3.3: Übernehme die Paraphrasen, die weiterhin als zentral inhaltstragend erachtet werden (Selektion)!
- Z3.4: Nimm theoretische Vorannahmen bei Zweifelsfällen zu Hilfe!

Z4: Zweite Reduktion

- Z4.1: Fasse Paraphrasen mit gleichem (ähnlichem) Gegenstand und ähnlicher Aussage zu einer Paraphrase (Bündelung) zusammen!
- Z4.2: Fasse Paraphrasen mit mehreren Aussagen zu einem Gegenstand zusammen (Konstruktion/Integration)!
- Z4.3: Fasse Paraphrasen mit gleichem (ähnlichem) Gegenstand und verschiedener Aussage zu einer Paraphrase zusammen (Konstruktion/Integration)!
- Z4.4: Nimm theoretische Vorannahmen bei Zweifelsfällen zu Hilfe!

Abbildung 8: Interpretationsregeln der zusammenfassenden Inhaltsanalyse (Mayring, 2015, S. 72)

16.6 Analyseeinheiten

Nun werden Analyseeinheiten definiert. Von ihnen gibt es drei verschiedene:

Kodiereinheit, Kontexteinheit und Auswertungseinheit. Erstens die Kodiereinheit. Sie

beschreibt, welches die kleinste Texteinheit ist, die in eine Kategorie fallen kann. In diesem Falle wäre die kleinste mögliche Texteinheit ein Wort, das Aussagekraft hat, in der Regel allerdings meist mehrere Wörter, die einen Zusammenhang bilden. Zweitens die Kontexteinheit, die, als direktes Gegenstück zur Kodiereinheit, die größte Texteinheit, welche in eine Kategorie fallen kann, festlegt. Bei den Interviews würde dies einer Aussage zu einem Thema, bestehend aus mehreren Sätzen, entsprechen. Drittens die Auswertungseinheit. Sie beschreibt, „welche Textteile jeweils nacheinander ausgewertet werden“ (Mayring, 2015, S. 61). Bei dieser Arbeit wurden die zehn abgehaltenen Einzelinterviews der Reihe nach analysiert und bilden somit jeweils eine Auswertungseinheit.

17. Ergebnisse

Bevor an dieser Stelle die Ergebnisse der Inhaltsanalyse besprochen werden, wird zuerst den Antworten auf die Aufgabenstellung vier im Leitfaden nähere Beachtung geschenkt. Hier wurden die Gamerinnen gebeten, mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der ihnen zu einer bestimmten Frage (4A-H) einfällt.

Auf die Frage „Nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet“ wurden zwei weibliche (Anna Gray aus *Grim Tales*, Sona aus *League of Legends*) und sieben männliche Charaktere (namenloser Held aus *Gothic*, Link aus *Legend of Zelda*, vier Mal Geralt aus *The Witcher*, Spiderman aus den Spidermanspielen) genannt, sowie die Hauptcharaktere der Pokèmonspiele (die meist männlich sind).

Bei „Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss“ waren es neun weibliche Charakternennungen (zwei Mal Elizabeth aus *BioShock Infinite*, Kyrie aus *Devil May*

Cry, vier Mal Peach aus den Mario Spielen, Ciri aus *The Witcher 3*, Ashe aus *League of Legends*) und eine männliche Charakternennung (Rittersporn aus *The Witcher*).

Bei „Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat“ wurden zwei weibliche (Zelda aus *Legend of Zelda*, Lara Croft aus *Tomb Raider*,) und sieben männliche Charaktere (zwei Mal Booker DeWitt aus *BioShock Infinite*, Altair aus *Assassins Creed*, Geralt aus *The Witcher*, Master Yi aus *League of Legends*, Link aus *Legend of Zelda*, Corvo Attano aus *Dishonored*) sowie der oder die geschlechtslose Frisk aus *Undertale* genannt.

Bei „Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist“ waren es drei weibliche (zwei Mal Lara Croft aus *Tomb Raider*, Coco Bandicoot aus *Crash Bandicoot*,) und vier männliche Charakternennungen (Sander Cohen aus *BioShock*, Dr. Alphys aus *Undertale*, Leonardo aus *Assassins Creed*, Spiderman aus den Spidermanspielen). Drei Teilnehmerinnen konnten keine Antwort auf diese Frage geben.

Bei „Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann“ fielen den Spielerinnen drei weibliche (Ciri aus *The Witcher 3*, Aloy aus *Horizon Zero Dawn*, Elizabeth aus *BioShock Infinite*) und drei männliche Figuren (Kratos aus *God of War*, Dr. Alphys aus *Undertale*, Gabriel Belmont aus *Castlevania Lords of Shadow*) ein, sowie Kirby mit unbekanntem Geschlecht. Drei Antworten fehlen, da ihnen kein Beispiel eingefallen ist.

Bei „Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird“ wurden zwei weibliche (Alma Wade aus *F.E.A.R.*, die Muhmen aus *The Witcher 3*) und fünf männliche Charaktere (Donkey Kong aus den Mario Spielen, Dijkstra aus *The Witcher 3*, Wario aus den Mario Spielen, Waluigi aus den Mario Spielen, Zoltan aus *The Witcher*) genannt, ebenso wie alle Figuren aus *Dark Souls* und *Elder Scrolls*. Auch hier konnten zwei Befragte keine Antwort geben.

Auf die Frage „Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird“ wurden acht weibliche (Dryade aus *Witcher 1*, Pyra aus *Xenoblade Chronicles 2*, zwei Mal Yennefer aus *The Witcher 3*, Lara Croft aus *Tomb Raider*, Katarina aus *League of Legends*, Carmilla aus *Castlevania Lords of Shadow*, jede Frau in einem Kampfspiel) und zwei männliche Figuren (Dante aus *Devil May Cry 3*, Geralt aus *The Witcher*) genannt.

Und bei „Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist“ waren es sechs männliche Charaktere (zwei Mal Kratos aus *God of War*, Dante aus *Dantes Inferno*, Ezio aus *Assassins Creed*, Talion aus *Shadow of Mordor*, Geralt aus *The Witcher*), Team Rocket aus *Pokémon* und drei fehlende Angaben.

Diese Frage beziehungsweise Aufgabenstellung ist insofern interessant, da sie einen Einblick darauf gibt, welche Videospiel Charaktere den Gamerinnen im Kopf geblieben sind. Daraus lässt sich in etwa rückschließen, wie die aktuelle Lage in Spielen ist. Eine tatsächliche, umfassende Analyse der bestehenden Spiele und der darin enthaltenen Figuren ersetzt dies natürlich nicht, da die Antworten sehr subjektiv und auf die jeweils Befragte angepasst sind. Nichtsdestotrotz ist es interessant, einen Blick auf die individuellen Antworten zu werfen und sie miteinander zu vergleichen. So fällt zum Beispiel sofort auf, dass eindeutig mehr männliche Figuren (sieben) in der Rolle des Retters in Erinnerung geblieben oder erlebt worden sind, als weibliche (zwei). Und auch die Aussagen aus Interview 6 über die Pokémonspiele, die erst zu einem späteren Zeitpunkt weibliche Protagonisten inkludierten, regt zum Denken an.

Wer dabei gerettet werden muss, zeichnet sich auch in der nächsten Frage ab. Denn bei Charakteren, die gerettet werden müssen, wurden mit eindeutiger Mehrheit (neun) Frauen beziehungsweise Mädchen genannt. Interessanterweise bekam Peach aus den Mario Spielen, rosa gekleidete Prinzessin und Namensgeberin dieser Arbeit, vier Mal diesen fragwürdigen Titel verliehen. Nur Rittersporn, der fröhliche Barde und Freund des

Protagonisten Geralt, der vier Mal als Retter anderer Figuren in der vorigen Frage genannt wurde, konnte als männlicher Charakter genannt werden, der gerettet werden muss (passenderweise auch von Geralt). Das Bild des männlichen Charakters, oft der Protagonist, der zahlreiche andere Figuren rettet, darunter viele weibliche Figuren, findet sich auch weiter unten in den Ergebnissen der Inhaltsanalyse wieder.

Wer in der Hauptrolle ist und andere rettet, wird wohl auch mehr Einfluss auf die Welt, die ihn umgibt, haben. Daher überwiegen auch bei dieser Frage wieder die männlichen Figuren (sieben). Die zwei weiblichen Nennungen, Zelda aus der *Legend of Zelda* Reihe und Lara Croft aus der *Tomb Raider* Reihe, sind Frauen, die schon seit sehr langer Zeit in der Gamingszene bekannt und beliebt sind. Hier wurde auch der erste Charakter genannt, der keinem Geschlecht zuzuordnen ist – Frisk aus *Undertale*. Von ihr oder ihm weiß man bloß, dass es ein Menschenkind ist. Durch den einfach gehaltenen Artstyle lässt sich auch optisch nicht erkennen, welchem Geschlecht es zuzuordnen ist.

Auf die Frage „Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist“ kam es zu ersten kleinen Schwierigkeiten, denn drei Teilnehmerinnen konnten darauf keine Antwort geben. Die restlichen Einfälle sind geschlechtlich relativ ausgeglichen mit drei weiblichen Figuren und vier männlichen. Intelligenz scheint also eine weniger direkt ersichtliche Eigenschaft in Videospielen zu sein und zudem auch eine weniger geschlechtergebundene.

Die Frage „Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann“ war ebenfalls nicht leicht für alle Beteiligten, somit fehlen drei Antworten. Mit Kirby wurde hier zum zweiten Mal eine Figur genannt, die keinem Geschlecht zugeordnet werden kann. Zwar wird dieser Charakter gut ersichtlich dargestellt, allerdings ist er ein erfundenes Wesen, das nach außen hin keine eindeutigen Zeichen zeigt, die es als männlich oder weiblich definieren würden. Die restlichen sechs Antworten teilen sich genau in der Mitte – drei

Männer und drei Frauen. Also scheint es auch in diesem Bereich keine Geschlechtervorurteile zu geben.

Dass weibliche Charaktere grundsätzlich attraktiv dargestellt werden, lässt sich weiter unten nachlesen, doch auch bei der Frage nach optisch nicht ansprechenden Beispielen zeichnet es sich ab. Neben den zwei fehlenden Angaben wurden zwei weibliche und fünf männliche Figuren genannt, sowie alle Figuren aus *Dark Souls* und *Elder Scrolls*. Bei den zwei weiblichen Nennungen handelt es sich einerseits mit den Muhmen aus *The Witcher 3* um entstellte Monster und andererseits mit Alma Wade aus *F.E.A.R* um ein Mädchen, das die Spielerin oder den Spieler erschrecken soll. Sie erscheint entweder als ihr Kindheits-Ich, ein „achtjähriges Mädchen, das ein rotes Kleid trägt und einen beunruhigenden leeren Blick hat, das Gesicht ist fast vollständig durch ihre langen dunklen Haare verdeckt“ oder in ihrer wahren Form als „nackt[e], abgemagert[e] jung[e] Frau“ (F.E.A.R. Wiki). Beide Beispiele sind also übernatürliche Wesen, die morden und Schrecken verbreiten. Bei den fünf männlichen Figuren handelt es sich um, der Welt entsprechend, normale Personen, die keine übernatürliche Bedrohung darstellen. Nur Dijkstra und Zoltan aus der *Witcher* Reihe haben Menschen getötet, jedoch nicht aus Lust, sondern weil es die Umstände verlangt haben. Zoltan ist zudem auch ein Freund des Protagonisten Geralt und dementsprechend vom Wesen her sympathisch gestaltet. Und auch Dijkstra tauscht, nach einer komplizierten gemeinsamen Vergangenheit, zumindest neutrale bis respektvolle Worte mit Geralt aus. Die Frauen, die also nicht optisch ansprechend dargestellt wurden, sind also Extreme, Monster, die dazu da sind, der Spielerin oder dem Spieler Unbehagen zu bereiten, wohingegen die nicht optisch ansprechenden Männer normale Lebewesen ihrer Welt sind. Diese Erkenntnis unterstreicht die Annahme, dass Frauen, die keine Monster sind, meist attraktiv dargestellt werden.

Und dies lässt sich auch in der nächsten Aufforderung „Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird“ auf die Ebene Sexualisierung von Frauen in Videospielen vertiefen. Denn hier nannten die Befragten acht weibliche Figuren und nur zwei männliche. Eine Gamerin nannte pauschal jede Frau in einem Kampfspiel, was sich ebenfalls mit Aussagen der restlichen Interviews bestätigen lässt. Ebenfalls zu betonen ist, dass hier jede Teilnehmerin eine Antwort auf die Frage hatte, und es nur zu einer Doppelnennung (Yennefer aus der *Witcher* Reihe) kam. Es scheint also nicht an erotischen Darstellungen in Videospielen zu mangeln.

Die letzte Frage nach einem Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist, sollte das alte Klischee des Mannes auf einem Rachefeldzug für seine Frau beleuchten. Dieser Stereotyp scheint allerdings etwas veraltet, denn drei Personen konnten kein Beispiel dafür finden. Die restlichen deuten allerdings mit sechs Nennungen wieder auf eine männliche Mehrheit hin. Der einzige weibliche Charakter wurde als Kombination mit einem Mann und einem männlichen Pokémon, Team Rocket, genannt. Es scheint demnach eine eindeutige Minderheit an Frauen auf Rachefeldzügen zu geben.

Kommen wir nun zu den Ergebnissen der Inhaltsanalyse von den zehn Einzelinterviews. Hierfür wurden die Interviews der Reihe nach durchgegangen, und die wichtigsten Aussagen paraphrasiert und generalisiert (siehe Anhang). Anschließend kam es zur Reduktion, um somit ein induktives Kategoriensystem zu bilden (siehe Anhang). Das Abstraktionsniveau für den Reduktionsdurchgang wurde wie folgt definiert: Die Aussagen zum Thema Frauen und Gaming sollten möglichst allgemein, aber nach wie vor fallspezifisch bezogen auf die Gamerin sein, sodass keine ihrer Aussagen verloren geht. Die Kategorien, welche durch die Reduktion entstanden sind, wurden den sieben Forschungsfragen, die dem empirischen Teil zugrunde liegen, zugeordnet. Es wurde

darauf geachtet, jede Aussage aus den unterschiedlichen Interviews zu inkludieren und somit den gesamten Inhalt in kompakter Form wiederzugeben. An dieser Stelle ist noch einmal zu betonen, dass es sich bei den Aussagen der zehn Interviewpartnerinnen um deren subjektive Meinung und Auffassung handelt. Es wird erfasst, wie sie die Gamingszene sehen, nicht, wie diese quantitativ überprüft tatsächlich ist. Nach der Reduktion eben jener Aussagen kam es zu folgendem Kategoriensystem:

Forschungsfrage	Kategorien
<i>FF1: Warum nutzen Spielerinnen das Medium Videospiel?</i>	Persönliche Vorteile (sozialer Faktor, Unterhaltung, Leistungsverbesserung, Eintauchen in die Welt, Tiefgründigkeit, Eskapismus) und Eigenschaften des Mediums (Kunstform, Aktualität, Erzählform, Technische Gestaltung)
<i>FF2: Was wäre das Idealspiel für Spielerinnen?</i>	Basis der Geschichte, Spielmechanik, Charaktere, Bestandteile, Stil, Themen
<i>FF3: Wie nehmen Spielerinnen die aktuelle Lage von fiktiven Frauen in Videospielen wahr?</i>	Inhaltlich (Sexuelle Orientierung, Umgang mit weiblichen Figuren, Rolle und Funktion, Eigenschaften) und Optisch (Stereotype, Attraktivität, Sexualisierung, Ethnie, Körper und Gesicht, Kleidung)
<i>FF4: Was denken Spielerinnen darüber, wenn Frauen in Videospielen stark sexualisiert werden?</i>	Grund, Akzeptanz
<i>FF5: Welche Nachteile ergeben sich für die Spielerinnen als Teil der Gaming Community aufgrund ihres Geschlechts?</i>	Sonderbehandlung, Romantisches Interesse, Verbaler Angriff, Vorkommen, Vorurteile, Eingliederung
<i>FF6: Welche Rolle spielt eine diverse Frauendarstellung in Videospielen aus Sicht der Spielerinnen?</i>	Anpassung an die Geschichte, Rollenverständnis, Diskurs, Spielerlebnis
<i>FF7: Welche Änderungswünsche haben Spielerinnen für die Gamingszene und Videospiele?</i>	Weibliche Figuren (Eigenschaften der weiblichen Figuren, Sexualisierung, Rolle der weiblichen Figuren, Besetzung), Spieler*innen (Nutzungsverhalten, Umgang) und Allgemein (Figuren, Präsenz, Inhalte)

Tabelle 2: Kategorien auf Basis der Inhaltsanalyse

Für die Forschungsfrage 1 „Warum nutzen Spielerinnen das Medium Videospiel?“

wurden die Antworten in zwei Übergruppen gefasst: Persönliche Vorteile und

Eigenschaften des Mediums. Mit Persönliche Vorteile sind Eigenschaften eines Videospiels gemeint, die einen Nutzen für die Rezipientin erfüllen. Hierunter fallen die Unterkategorien Sozialer Faktor (um eine soziale Interaktion zu erhalten), Unterhaltung (zu Unterhaltungszwecken), Leistungsverbesserung (um Fähigkeiten zu entwickeln), Eintauchen in die Welt (um eine Geschichte zu erleben), Tiefgründigkeit (um zum Denken angeregt zu werden) und Eskapismus (um der echten Welt zu entfliehen).

Unter Sozialer Faktor wurde von einigen Befragten erwähnt, dass sie online spielen, um mit Freunden zu interagieren. Dies war häufig auch der einzige Grund, warum überhaupt online gespielt wurde, denn ansonsten gibt es, wie weiter unten näher beschrieben, eine leichte Abneigung von Frauen gegenüber Onlinespielen. Bei Unterhaltung wurde ebenfalls von einigen erwähnt, dass Spiele für sie unterhaltend sind, sie sie zum Spaß spielen und es als Hobby betreiben. Auch als Zeitvertreib bietet es sich an. Eine Interviewte gründete die Unterkategorie Leistungsverbesserung mit ihrer Aussage, dass sie spielt, weil sie in diesem Medium ihre Fähigkeiten ausbauen kann. Eine sehr häufige Antwort war der Grund, um in die Welt und ihre Figuren, inklusive derer Probleme, einzutauchen. Sie wollen die Spiele spielen, um eine optisch und interaktiv dargebrachte Geschichte zu erleben. Unter Tiefgründigkeit wird der Spielgrund verstanden, um zum Denken angeregt zu werden. Videospiele bieten mit ihren erzählerischen Formen und tiefgründigen Themen die Möglichkeit, einen Denkanstoß zu verursachen. Zu guter Letzt fällt in die Kategorie der persönlichen Vorteile noch der Eskapismus. Die Rezipientinnen können sich mit Videospielen von ihren Gedanken und Problemen distanzieren und ihre Welt für eine Weile verlassen, wie im folgenden Zitat gut zur Geltung kommt:

„Weil ich mich auf etwas konzentrieren kann. [] weil ich oft einfach so viel nachdenke und das ist eine gute Sache wo man sich drauf konzentrieren kann wirklich so

eintaucht, sodass man sonst nichts mitkriegt also das ist sehr gut zum Abschalten und man aktiviert nur diesen Teil vom Gehirn und alles andere ist im Hintergrund und das ist so ein bisschen wie Meditation“ (I2 Zeile 12-16).

Die zweite Überkategorie lautet Eigenschaften des Mediums und beschreibt direkt ästhetische und technische Ausdrucksformen von Videospielen. Weitere Unterteilungen in dieser Kategorie sind Kunstform (weil das Videospiel als Kunstform gesehen wird), Aktualität (weil aktuelle Themen behandelt werden), Erzählform (die Art, Geschichten zu erzählen wird gemocht) und technische Gestaltung (die technischen Möglichkeiten als Grund für die Rezeption). Hier wurde erwähnt, dass gespielt wird, um die Kunstform des Videospiels zu genießen. Eine weitere Eigenschaft, welche zum Controller beziehungsweise Maus und Tastatur greifen lässt, ist die Aktualität von Spielen. Laut einer Gamerin können sie aktuelle Themen zeitgerecht verarbeiten und tun dies auch. Auch die Art, wie eine Geschichte erzählt wird, kann als Grund für die Rezeption gesehen werden. Und zu guter Letzt wurden auch die technischen Möglichkeiten genannt, die Videospiele als Medium so interessant machen.

Bei der Forschungsfrage 2 „Was wäre das Idealspiel für Spielerinnen?“ wurden die Antworten in folgende Kategorien unterteilt: Basis der Geschichte (was ist die Grundidee der transportierten Geschichte, wie ist sie aufgebaut, was soll sie bewirken), Spielmechanik (wie wird das Spiel gespielt und die Geschichte erlebt), Charaktere (wie sollen die Charaktere gestaltet sein und miteinander interagieren), Bestandteile (welche Bestandteile soll das Spiel haben), Stil (die künstlerische Gestaltung des Spiels) und Themen (welche Themen sollen behandelt werden).

In der Kategorie Basis der Geschichte wünschten sich die Befragten für ihr Idealspiel eine Geschichte, die tiefgründig sein soll und, zum Beispiel mit ethischen Fragen, zum Denken anregen soll. Dabei sollte sie auch Themen behandeln, die potenziell kontrovers sind und die sich nicht jeder anzusprechen wagt. Auch der Wunsch nach einer Meta Geschichte wurde geäußert. Die Geschichte, die ein bedeutender Faktor im Idealspiel darstellt, muss originell und nicht zu kurz sein. Die Entscheidungen, die während des Spielverlaufs getroffen werden, sollen einen Einfluss auf die Geschichte haben und diese somit keinem strikt festgelegten Pfad folgen. Am Ende des Spiels, das die Emotionen der Spielerin ansprechen soll, sollte die Welt gerettet werden. Das ganze aus der Sicht einer Frau, so eine Interviewte. Eine Befragte wünschte sich hingegen ein Multiplayer Spiel, bei dem das Spielen und nicht die Geschichte im Vordergrund steht, und das oft wiederholbar ist. Sie will also den Fokus auf das Spielerlebnis sehen. Weitere Wünsche bezogen sich auf eine kämpferische Natur, so wurde als idealer Bestandteil ein interessantes Kampfsystem genannt, genauso wie originelle Waffen. Auch an einer interessanten Fortbewegungsmöglichkeit, etwa verschiedenen Reittieren, besteht Interesse. Die Welt sollte dabei, wie die Mehrheit aussagt, frei begehrbar sein, eine Open World also, die groß und schön animiert sein soll, idealerweise in einem seltenen Art Stil. In ihr soll der gesteuerte Charakter spannende Quests erleben und die Spielerin mit Rätseln konfrontiert werden. Thematisch soll der Fokus nicht allzu stark auf Romantik und Beziehungen liegen, jedoch können diese vorkommen. Politische und soziale Themen der echten Welt, angepasst an eine fiktive Welt, sollen im Vordergrund stehen, etwa organisiertes Verbrechen, Sexismus, Rassismus, oder das Zusammentreffen von unterschiedlichen Kulturen. Also reale Themen verpackt in Fantasy Geschichten zum Beispiel. Die Charaktere sollen dabei in komplexen Beziehungen zueinanderstehen, authentisch und mit viel Mühe und Liebe erstellt worden sein. Wichtig dabei ist der

Wunsch nach Figuren, die nicht nur eine stumpfe Wiedergabe von Stereotypen sind, sondern realistische, vielfältige Charaktere, die zu ihrer Welt passen und sympathisch sind. Bevorzugt werden entweder realistische Frauen in Hauptrollen oder ein Charakter, den man sich bezogen auf Geschlecht und Kleidung selbst erstellen kann. Im Gesamtbild soll eine Balance zwischen männlichen und weiblichen Charakteren bestehen.

An dritter Stelle für Forschungsfrage 3 „Wie nehmen Spielerinnen die aktuelle Lage von fiktiven Frauen in Videospielen wahr?“ kam es zu folgender Unterteilung: Inhaltlich und Optisch.

Unter Kategorie Inhaltlich, also alle nicht optischen Eigenschaften der weiblichen Figuren in Videospielen, fallen die Themen Sexuelle Orientierung (welche die Charaktere haben und wie sie sie ausleben), Umgang mit weiblichen Figuren (wie werden sie im Spiel behandelt), Rolle und Funktion (welche Rolle tragen sie und welche Funktion erfüllen sie in der Geschichte) sowie Eigenschaften (welche Charaktereigenschaften haben sie). In Bezug auf die sexuelle Orientierung waren sich alle Befragten einig – die meisten Frauen (und auch Männer) in Videospielen werden heterosexuell dargestellt. Und gibt es ein Angebot für Sex durch einen Mann, wird dieses auch nicht abgelehnt. Kommt es doch zur Abbildung von homosexuellen Beziehungen, sind diese meist lesbischer Natur. An schwule Männer konnten sich die Teilnehmerinnen nicht direkt erinnern. In Bezug auf den Umgang mit weiblichen Figuren meinte eine Befragte, dass männliche Figuren in Spielen im Vergleich zu Filmen etwa einen überraschen reifen und respektvollen Umgang den Frauen gegenüber haben. In Bezug auf die Rolle und Funktion eines weiblichen Charakters gab es zum größten Teil eher negative Aussagen. Zuerst das Positive – Im Vergleich zu früher ist eine deutliche Besserung zu beobachten und es finden sich mittlerweile auch schon mehr Frauen in Hauptrollen. Allerdings fühlt sich

diese bewusst gehobene Frauenquote teilweise erzwungen an und die Spielerinnen sind sich nicht sicher, wie sie dazu stehen sollen. Definitiv sind sie dagegen, wenn die Frau nur da ist, damit eine Person weiblichen Geschlechts im Spiel inkludiert wird, jedoch nicht wirklich zur Geschichte beziehungsweise zum Spiel passt. Ansonsten finden sie weibliche Figuren mehr in Nebenrollen, generell gibt es nach der Auffassung der Befragten mehr Männer in Videospielen. Ein solcher Mangel an (sinnvoll eingefügten) Frauen vermittelt das Gefühl, dass reale Frauen keinen Platz in der Gamingszene haben. Auch bezogen auf die Funktion ist eine deutliche Besserung zu früher zu beobachten, wo die Frau fast nur als Gewinn für den männlichen Protagonisten gedient hat. Besonders in Indiespielen wird mit Rollenbildern und den Erwartungen der Spielerin beziehungsweise des Spielers gespielt, diese Spiele, produziert von kleineren Studios, wurden oft als positive Vorreiter in Sachen Darstellung fiktiver Frauen genannt. In den bekannten Spielen großer Firmen hingegen sind weibliche Figuren oft noch eine Schachfigur für die Geschichte, ein Anreiz für den (meist männlichen) Protagonisten oder eine Technik, das Spiel unterhaltsamer zu gestalten (etwa durch den Einsatz von Prostituierten). Nach wie vor müssen sie gerettet werden und sind dabei äußerst selten in Führungspositionen abgebildet. Dieser Geschlechterunterschied geht sogar so weit, dass einige Spielerinnen sagen, das Geschlecht des Charakters beeinflusst, wie sie als Rezipientin mit der fiktiven Welt interagieren. Bei den Charaktereigenschaften scheiden sich die Geister. Grundsätzlich wird wieder von einer Besserung im Vergleich zu früher gesprochen und es gibt sehr unterschiedliche Charaktere in Videospielen zu entdecken. Allerdings folgen diese verschiedenen Charakterzüge wiederum festen Klischees. Entweder sind die Damen einem alten Stereotyp folgend sehr schwach und hilfsbedürftig dargestellt oder sehr unrealistisch stark. Besonders im Kampf ist das ersichtlich, da sie oft einen magielastigen Kampfstil aus der Ferne haben und weniger im direkten Angriff sind, teilweise sind sie

auch schwächer und haben ihren Schwerpunkt auf Geschwindigkeit gelegt, wohingegen Männer den körperlichen, stärkebezogenen Nahkampf dominieren. Generell wirken die Frauen nicht wie ausgefleischte Charaktere, sondern mehr wie Listen, die man Stück für Stück abhakt. Männliche Figuren haben auch mehr Zeit, sich charakterlich weiter zu entwickeln, vermutlich aufgrund ihrer hohen Hauptrollenbelegung, wohingegen Frauen meist oft charakterlich platt und unausgereift zurückbleiben. Die Figuren sind meist junge Frauen, etwa von 14-24 Jahren, von älteren Frauen fehlt jede Spur. In japanischen Spielen wird mit Extremen gespielt, entweder sehr zurückhaltende Frauen oder solche die laut und stark sind. In westlichen Spielen gibt es oft Charaktere, die trotz ihres jungen Alters ein meist sehr reifes Verhalten und gute Fähigkeiten aufweisen.

„[D]er Charakter ist sehr erwachsen für ihr Alter und so von wegen ja nicht nervig sein ja nicht Ding weils halt glaub ich dieses Trope gibt von dem eh weiblichen Nebencharakter der irgendwie nervig ist und die ganze Zeit Hilfe braucht und so weiter und das wollen sie jetzt vielleicht eher umgehen aber ich weiß nicht ob das der richtige Weg ist die Flucht nach vorne vielleicht also da geht halt ein bisschen die Nuance verloren kommt mir vor“ (I3 Zeile 122-127).

Optisch betrachtet kam es zu den Unterkategorien Stereotype (welche gibt es und wie werden sie angesprochen), Attraktivität (welches Maß an Attraktivität erfüllen welche weiblichen Figuren), Sexualisierung (wer wird wo sexualisiert), Ethnie (welche Ethnien werden dargestellt), Körper und Gesicht (wie werden Körper und Gesicht in Videospielen abgebildet) und Kleidung (was tragen die fiktiven Frauen). Wie auch bei den charakterlichen Eigenschaften orientieren sich Spiele bei der optischen Gestaltung an Stereotypen. Dabei entspricht dieser Stereotyp dem Männergeschmack, oder zumindest der klischeehaften Abbildung, von der man glaubt, dass sie Männern gefällt. Also lange Haare, große Brüste, eine schmale Taille, etc. Das Aussehen hängt auch meist mit dem

Charakter zusammen, eine Figur, die also auf eine bestimmte Weise gezeigt wird, wird auch die mit diesem Aussehen verbundenen Charaktereigenschaften besitzen. Zwar wird versucht, in Triple A Spielen das Klischee etwas aufzulockern, jedoch entsteht dadurch nur ein neuer Stereotyp – kurze Haare und etwas kleinere Brüste. Doch egal wie kurz oder lang die Haare sind, eines ist allen weiblichen Figuren gleich – sie werden sehr attraktiv dargestellt. Besonders jene in bekannten Spielen und wichtigen Rollen haben beinahe keine Mängel. Maximal weibliche Nebencharaktere können etwas weniger hübsch dargestellt werden. Neben der Attraktivität ist auch die Sexualisierung ein häufig gesichtetes Phänomen in der Frauendarstellung. Es gibt mehr sexualisierte als normale Frauen, und besonders in Kampfspielen oder in der Rolle der Gegnerin trifft man Sexualisierung an, sogar in Spielen, die eigentlich unschuldiger Natur sind, finden sich derartige Anspielungen. Dies geht so weit, dass es sogar eigene Brustanimationen gibt, oder die Option, sich das Maß an Bewegung der fiktiven Brüste einzustellen. Auch hier wurden wieder Indiespiele positiv betont, da es bei ihnen, vielleicht wegen der geringeren grafischen Möglichkeiten, weniger oft zur Sexualisierung kommt. Ethnisch betrachtet lassen sich fast nur weiße Figuren finden. Es gibt zwar eine größere Variation an Hautfarben, jedoch sind nicht-weiße Figuren meist in Nebenrollen zu finden. Wichtig an dieser Stelle ist, dass das Thema Ethnie sehr stark vom Setting des Spiels abhängt. So wird man in Spielen wie *Assassins Creed*, die in den verschiedensten Teilen und Zeiten der Welt spielen, natürlicherweise mehr Hautfarben finden als in anderen. Bei Körper und Gesicht ist zu erwähnen, dass weibliche Gesichter oft wenig Charakter haben und mehr eine klassisch schöne Fläche, meist geschminkt, sind. Die Körperformen ähneln sich alle sehr stark – groß, schlank, große Brüste, deren natürliche Anatomie meist vernachlässigt wird (Bsp. große Brüste an sonst trainierten Körpern und starke Bewegungen). Doch auch Männer werden übertrieben und unrealistisch dargestellt. Wenn es um die Kleidung geht,

sind sich alle Befragten einig – die Outfits der weiblichen Figuren sind eng, kurz und sehr freizügig, was vor allem bei Rüstungen negativ auffällt. Wenn sie nicht anzüglich gekleidet sind, findet man sie auch in maskuliner Kleidung wieder. Männer hingegen sind selten nackt, maximal für kurze Zeit in Sexszenen und auch dann nur undeutlich erkennbar.

Dem Gedanken der optischen Frauendarstellung folgend kam es bei der Forschungsfrage 4 „Was denken Spielerinnen darüber, wenn Frauen in Videospielen stark sexualisiert werden?“ zur Bildung der Kategorien Grund und Akzeptanz.

Bei ersterem ging es um die Begründung für starke Sexualisierung in Spielen. Hier sind sich die Befragten ebenfalls wieder einig. Sexualisierung findet statt, um stereotype, männliche Fantasien anzusprechen.

Bei zweiterem geht es um die Akzeptanz, die Rezipientinnen dieser entgegenbringen oder eben nicht entgegenbringen. Hier gibt es sehr unterschiedliche Ansichten. Für Sexualisierung spricht, dass ein Spiel fiktiv ist und dazu da ist, Fantasien zu erfüllen. Das Medium an sich sollte sich nicht einschränken lassen in seiner Ausübung, da die Verantwortung letzten Endes bei der Rezipientin und dem Rezipienten liegt und nackte Körper nichts Verbotenes sein sollten. Es ist zudem positiv, wenn sich Menschen in einem gesicherten Bereich ausleben können, Frauen können so freizügig umherlaufen, wie sie es sonst nie wagen würden, und Männer können in die Rolle von Frauen schlüpfen. Bei der zweiten Gruppe ist Sexualisierung grundsätzlich in Ordnung, allerdings nur wenn alle Figuren (auch männliche) gleich sexualisiert dargestellt werden, wenn sie weniger angewendet wird, wenn sie nicht nur stereotypisch sexy für Männer ist, oder wenn es eine Balance zwischen sexualisierten und nichtsexualisierten Frauen in

einem Spiel gibt. Teilweise können manche Rezipientinnen auch darüber hinwegsehen, wenn der Rest des Spiels gut ist. Wer solche Spiele oder Charaktere spielt, soll sich dessen bewusst sein, dass es seiner Fantasiausübung dient, und auch dazu stehen. Die dritte Gruppe ist strikt gegen eine starke Sexualisierung. Die Gesellschaft mag zwar bereits daran gewöhnt sein, doch Sexualisierung schmälert laut ihnen den Spielspaß, oder hält sogar vom Kauf ab. Eine starke Sexualisierung ist degradierend Frauen gegenüber, sie zeigt ein falsches Idealbild, das weder realistisch noch erstrebenswert ist, und mit dem sich die Spielerinnen aufgrund der stereotypen Natur nicht identifizieren können. Sie ist unnötig, da weibliche Figuren auch ohne ihr schön sind und vermittelt den Gedanken, dass Frauen nur da sind, um sexualisiert zu werden. Manche gehen sogar so weit zu sagen, dass sie an Pornografie grenzt und sie sich von Menschen, die derartige Spiele bevorzugen, abgestoßen fühlen. Sexualisierung schränkt fiktive und reale Frauen in ihrem Lebensraum ein.

Forschungsfrage 5 „Welche Nachteile ergeben sich für die Spielerinnen als Teil der Gaming Community aufgrund ihres Geschlechts?“ lieferte bei der Inhaltsanalyse die Kategorien Sonderbehandlung (wie werden Spielerinnen anders behandelt), Romantisches Interesse (welches Interesse romantischer und/oder sexueller Natur hegen männliche Spieler den Frauen gegenüber), Verbaler Angriff (welche verbalen Angriffe haben Gamerinnen zu erdulden), Vorkommen (wo kommt es besonders zu Nachteilen für die Rezipientinnen in der Gamingszene), Vorurteile (welchen Vorurteilen sehen sich die Damen gegenüber) und Eingliederung (welche Schwierigkeiten ergeben sich für die Videospielrezipientinnen, wenn sie Teil der Gamingcommunity werden möchten).

Die Behandlung von Frauen kommt in negativen und positiven Formen, die meist ebenfalls negativ aufgefasst werden. Einerseits werden Frauen in Spielen, besonders im

Onlinebereich, netter behandelt. Sie erhalten mehr Hilfe, mehr Geld und Zuseherinnen und Zuseher im Streamingbereich und werden generell auf ein Podest gestellt. Allerdings kommt diese Sonderbehandlung, sobald das Geschlecht herausgefunden wird, auch mit Schattenseiten, denn oft erwarten sich die Männer etwas dafür im Gegenzug. Viele Spielerinnen beklagten sich über das sexuelle und romantische Interesse, das ihnen ungewollt und penetrant entgegengebracht wird. Sie werden umgarnt und müssen sich Anspielungen anhören. Wenn sie nett sind, wird häufig gedacht, dass sie Interesse zeigen. Vermitteln sie, dass kein Interesse besteht, werden sie ignoriert, von der Kommunikation ausgeschlossen oder gar beschimpft und beleidigt. Vor allem jüngere Männer können mit der Ablehnung weniger gut umgehen. Ältere Männer täuschen gelegentlich Lust an einer Freundschaft vor, obwohl sie andere Absichten haben.

„[E]s ist halt einmal passiert ah::m dass dann kam so nach dem Motto Bäh du bist ein Mädchen aha und dann hast du halt entweder so Bist du Single? Was machst du hier? Spielst du auf dem Account von deinem Freund?“ (14 Zeile 259-263)

Generell sind Gamerinnen manchmal die Zielscheibe für den Frust, den Männer scheinbar mit anderen Damen gemacht haben und nun ablassen müssen. Oft sind sie Opfer von Witzen, die sich negativen Klischees bedienen. Die Männer meinen es häufig nicht böse, teilweise nicht einmal ernst. Besonders in Gruppen scheint sich diese Dynamik zu verschärfen und den Männern eine Form von Bonding zu ermöglichen. Wenn es um das Thema Gaming und Frauen geht, haben die Spielerinnen das Gefühl, sich besonders rechtfertigen zu müssen. Sie werden aufgrund von zahlreichen negativen Klischees (siehe weiter unten) von oben herab behandelt. Annäherungsversuche und Witze sind dabei speziell für jüngere und unsichere Gamerinnen schwerer zu verkraften. Das negative Verhalten Frauen gegenüber findet sich besonders online und in MMORPGs und Kampfspielen wieder. Sobald eine Kommunikationsplattform existiert (besonders im

Streamingbereich) kommt es zu fragwürdigen Situationen. Sogar von befreundeten Männern, die ansonsten keine sexistischen Tendenzen zeigen, sind freche Witze bekannt. Generell gibt es mehr sexistische Männer als Frauen in der Gamingszene (und vielleicht auch in der realen Welt), jedoch hängen die Erlebnisse stark von den Personen ab, mit denen man sich umgibt. Der Punkt, der es für Gamerinnen wohl am schwierigsten macht, das Hobby auszuleben, sind die Vorurteile, mit denen sie sich konfrontiert sehen. So heißt es, dass Frauen schlechter sind im Spielen und ein abweichendes oder fehlerhaftes Spielverhalten ihrerseits wird sofort auf ihr Geschlecht zurückgeführt. Es gibt auch das Vorurteil, dass Frauen weniger Interesse an Gaming haben und dieses nicht so sehr schätzen, mögen und ausleben wie Männer. So hatte fast jede Befragte zu berichten, dass ihr bei der Aussage, sie spiele ebenfalls, erst einmal männlicher Unglaube und Überraschung begegnet. Es wird sofort hinterfragt, ob sie tatsächlich spielt, oder dies nur tut, um Aufmerksamkeit zu bekommen. Dies geht so weit, dass sich Frauen sogar beim Spielekauf im Elektronikmarkt nicht ernst genommen fühlen. Dabei ist diese Verurteilung vermutlich nicht aus böser Absicht, sondern schlichtweg aus Gewohnheit aufgrund der tiefen Implementierung dieser Stereotypen.

„[A]lso du wirst einfach verurteilt von der ersten Sekunde an oft ist es nicht böse gemeint glaub ich es ist einfach schon so drin. [A]ber du hast halt irgendwie ständig das Gefühl, du bist nicht ebenbürtig“ (I4 Zeile 281-283)

Ein weiteres Vorurteil über die Spielerinnen ist, dass sie entweder komisch, merkwürdig, schlecht oder abgeschottet sind, oder das genaue Gegenteil – sexy und selbstbewusst. Männer werfen Frauen in denselben Topf wie Gamerinnen, die sich bewusst selbst sexualisieren. Es scheint also keinen Mittelweg zu geben. Aufgrund all dieser Vorurteile fangen Frauen teilweise nicht zum Spielen an, oder haben es generell viel schwerer als Männer, sich in die Community und die Szene einzugliedern. Sie sind noch nicht so lange

dabei und müssen sich erst durchsetzen, was schwer ist, da die Szene auf Männer ausgerichtet ist. Bezüglich Interesses und Können müssen sie sich viel mehr beweisen als Männer, ihr Verhalten wird viel strenger beobachtet, ihre Fehler viel schwerer gewichtet. Besonders bei Themen, die Frauen und Gaming betreffen, werden sie nicht ernst genommen, und ganz allgemein fehlt es an Respekt ihnen gegenüber.

Dies geht soweit, dass es ihr Verhalten beeinflusst. Die Mehrheit der Befragten teilte mit, dass sie Onlinespiele und vor allem die Kommunikation online vermeiden oder beendet haben, um nicht als Frau erkannt zu werden und sich eben all diesen Dingen stellen zu müssen. Sie teilen weniger gerne mit, dass sie Gamerin sind, weil sie das Gefühl haben, sich sofort rechtfertigen und beweisen zu müssen. Auch Streaming wird deshalb nicht in Erwägung gezogen, da es teilweise nur in sexualisierter Form zu funktionieren scheint. Frauen nehmen sich mittlerweile immer mehr Raum in der Gamingszene, doch obwohl es etwas Selbstverständliches und Natürliches sein sollte, haben sie mit viel Gegenwind zu kämpfen.

„[I]m Endeffekt besteht die Welt bissl über der Hälfte aus Frauen, die kann man nicht wegnegieren die sind da, die treffen Entscheidungen, die sind in Führungsrollen und die nehmen genau so viel Platz ein oder sollten genau so viel Platz einnehmen wie Männer“
(II4 Zeile 448-450).

Für die Forschungsfrage 6 „Welche Rolle spielt eine diverse Frauendarstellung in Videospielen aus Sicht der Spielerinnen?“ wurden folgende Kategorien erstellt:
Anpassung an die Geschichte (welche Bedeutung haben die fiktive und die reale Geschichte auf die diverse Frauendarstellung und deren Bedeutung), Rollenverständnis (wie beeinflusst die Darstellung das Bild der Frau in der Gesellschaft und wer wird vor

allem dadurch beeinflusst), Diskurs (was sind die Gedanken zur Bedeutung der diversen Frauendarstellung) und Spielerlebnis (welchen Einfluss hat eine solche Darstellung auf das Spielerlebnis).

Generell hängt der Bedarf an einer diversen Frauendarstellung sehr von der Welt ab, in der das Spiel stattfindet. Wenn es zum Beispiel ein historisch korrektes Spiel ist, das in der Vergangenheit angesetzt ist, muss auch die damalige schlechte Rolle der Frau berücksichtigt und umgesetzt werden. Dies trifft allerdings nicht zu, wenn das Spiel ansonsten mehr im Fantasybereich ist.

„[V]or allem wenn's Fantasy ist und du hast fucking Drachen dann kannst du erst recht ausbrechen. also dann muss es nicht super realistisch sein im Sinne von Ja aber damals gabs keine Frauen, die irgendwas gemacht haben“ (14 Zeile 424-426)

Und auch wenn die Geschichte der fiktiven Welt vorschreibt, dass es keine oder weniger Frauen gibt, und es auch einen Grund dafür gibt, dann sollte dies auch berücksichtigt werden und zum Beispiel nicht im Nachhinein durch nachträgliches Hinzufügen einer Frau geändert werden. Unbestritten ist der Einfluss auf das Rollenverständnis und Geschlechterrollen durch Medien wie Videospiele. Besonders junge und beeinflussbare Menschen sind davon stark betroffen. Sie, aber auch ältere, brauchen positive Vorbildfiguren und Repräsentation – in der Szene und in Spielen. Wenn etwa keine einzige Frau in einem Kampfspiel oder Shooter vorkommt, vermittelt das, dass Frauen zu dumm oder zu schwach sind, was den zahlreichen Damen in Militär, Polizei, etc. eine Schande macht. Spiele haben die Macht, ein positives oder ein negatives Bild zu normalisieren. Wie wichtig eine diverse Frauendarstellung in Spielen ist, darüber scheiden sich jedoch die Geister. Jene, denen es wichtig ist, ist es meistens sehr wichtig. Es ist bedeutsam, da Videospiele durch Onlinefunktionen, Streams, etc. immer mehr zum Gruppenerlebnis geworden sind, das diskutiert werden kann und soll. Spiele haben eine

immer größere Bedeutung in der Gesellschaft und insbesondere für Spielerinnen und Spieler, daher sollte man Wert darauflegen, etwas Wertvolles und Positives mit der steigenden Zahl zu teilen. Es ist auch tatsächlich eine Besserung und ein Umschwung in der Gamingszene zu beobachten, dabei ist es nicht relevant, ob diese Änderungen von innen kommen oder durch äußeren Druck forciert wurden. Doch es gibt noch viel zu verbessern, zum Beispiel die Mob Mentalität, die Männern und insbesondere Frauen begegnet, wenn sie über Dinge wie eine diverse Frauendarstellung in Spielen sprechen. Spieltechnisch wurde erwähnt, dass eine diverse und realistische Frauendarstellung wichtig bei storylastigen Spielen ist, um sich besser in die Geschichte und ihre Charaktere hineinversetzen zu können. Als Grund, eine diverse Frauendarstellung hingegen nicht so ernst zu nehmen, wurde genannt, dass die meisten Menschen wissen, dass das Spiel nicht die Realität ist. Für einige Spielerinnen ist es persönlich nicht so wichtig, weil sie nicht so häufig spielen, weil sie wissen, dass das Spiel nicht relevant ist, oder weil sie denken, ein Charakter muss zur Geschichte passen, und nicht gesellschaftlichen Forderungen folgen.

Für die letzte Forschungsfrage 7 „Welche Änderungswünsche haben Spielerinnen für die Gamingszene und Videospiele?“ wurden die Antworten wieder in drei Überkategorien sortiert: Weibliche Figuren (wie weibliche Charaktere in Spielen anders dargestellt werden sollen), Spieler*innen (wie sich die Nutzerinnen und Nutzer des Mediums Videospiel verhalten sollen) und Allgemein (alle übrigen Wünsche für die Szene und ihre Spiele). In die Kategorie Weibliche Figuren werden folgende Themen angesprochen: Eigenschaften der weiblichen Figuren (Charakterzüge der Figuren), Sexualisierung (Änderungen für ihre sexualisierte Darstellung), Rolle der weiblichen Figuren (Geschlechterrollen und deren Vorkommen in Spielen) und Besetzung (wann sollen sie vorkommen). Unter die Kategorie Spieler*innen fallen Nutzungsverhalten (wie sollen

Spielerinnen und Spieler mit Videospielen umgehen) und Umgang (wie sollen sie untereinander umgehen). Und unter die letzte Kategorie Allgemein fallen Figuren (wie sollen sie dargestellt werden, wer soll vorkommen), Präsenz (von Frauen in der Szene) und Inhalte (der Spiele).

Die Gamerinnen hatten zahlreiche Verbesserungsvorschläge für weibliche Figuren in Videospielen. Allen voran ein besseres Frauenbild. Weibliche (aber auch männliche) Charaktere sollen realistischer dargestellt werden, mehr Charakter bekommen und authentisch sein. Zum Beispiel körperliche Stärke sollte nicht übertrieben werden, wie es bei großen Spielen und in MMORPGs oft der Fall ist. Allerdings sollte es nicht auch nur ein Mittelmaß an körperlicher oder geistiger Stärke geben. Wie bei allen anderen Eigenschaften auch sollte ein möglichst breites Abbild der Realität gezeigt werden, mit all seinen Facetten. Schwache Frauen die Rosa lieben sollen genau so abgebildet werden wie starke Frauen, die im Tarngewand umherlaufen. Starke Frauen sollen aufgrund ihrer Fähigkeiten nicht ihre Weiblichkeit verlieren. Generell sollen sich die Spieleentwicklerinnen und -entwickler von Stereotypen distanzieren und auch mehr ältere Frauen oder nicht wunderschöne Frauen in Hauptrollen inkludieren. Wie bereits einige Male wurden auch hier wieder Indiespiele als positives Beispiel genannt, an denen sich Triple A Spiele orientieren sollen. Bezogen auf die Sexualisierung wünschen sich die Spielerinnen eindeutig weniger davon. Und wenn es dazu kommt, sollte es ausgeglichen sein und einen inhaltlichen Grund dafür geben. Zur Rolle der weiblichen Charaktere wurde der Wunsch ausgesprochen, dass sie nicht Ziel oder Motivation für einen männlichen Protagonisten sein soll, sondern eine eigenständige Figur, die auch ohne einen Mann existiert. Der Diskurs um Geschlechterrollen im Gamingbereich soll weitergeführt werden, jedoch nicht zu ermahnend, um nicht eine Abwehrreaktion

hervorzurufen. Und, da manche Frauen in Spielen als erzwungen empfunden wurden, sollen sie künftig nur eingesetzt werden, wenn es für die Geschichte passend ist.

Über die Rezipientinnen und Rezipienten wurde gesagt, dass sie durchaus Macht haben mit ihrem (Kauf)Verhalten und diese Macht auch nutzen sollen, um Negativbeispiele zu boykottieren. Da es eine Vielzahl an wundervollen Positivbeispielen im Videospielbereich gibt, sollen diese auch tatsächlich genutzt und finanziell durch den Kauf unterstützt werden. Durch das Spielen solcher Exemplare soll somit auch Reife, vor allem Frauen gegenüber, entwickelt werden. Gleichzeitig wurde der Wunsch kundgetan, dass Spielerinnen und Spieler die Gaming Tätigkeit weniger ernst nehmen sollen, damit der Spaß wieder im Vordergrund steht. Der allgemeine Umgang untereinander soll gebessert und somit eine freundlichere Atmosphäre geschaffen werden. Denn momentan ist die Gamingszene sehr wettkampflastig und von Aggression, Feindseligkeit und Rivalitäten geprägt. Besonders Frauen haben es dadurch schwer, da sie sich ohnehin schon aufgrund ihres Geschlechts mehr beweisen müssen. Die Klischees, die dieser speziellen Beobachtung von Gamerinnen zugrunde liegen, sollen abgebaut und Spielerinnen eine faire Chance eingeräumt werden, sich zu beweisen. Allgemein sollen sie als etwas Gleichwertiges anerkannt und als Teil der Community aufgenommen werden, um Zitate wie folgendes künftig zu vermeiden:

„[W]o alle [Anm.: männliche Spieler) auf einmal ahm sie nicht wie einen Menschen behandeln, sondern wie [] irgendwas Exotisches, nur weil sie eine Frau ist und sobald sie es rausfinden, werden sie auf einmal anders behandelt“ (I2 Zeile 158-160).

Besonders bei Diskussionen rund um das Thema Frauen in der Gamingszene muss der respektvolle Umgang noch massiv ausgebaut werden. Männer und Frauen, die solche Themen ansprechen, sehen sich mit einer Mob Mentalität konfrontiert, die teilweise in

schreckliche Extremen wie Beschimpfungen und Morddrohungen ausarten kann (siehe Gamergate).

Nicht nur fiktive Frauen sollen öfter gezeigt werden, auch echte Frauen sollen in Zukunft mehr Präsenz erhalten, sei es in Interviews, Videos oder auf Conventions. Dabei ist es wichtig, dass jene, die an der Macht sind, diese nutzen, um eben dieses Ziel zu erreichen. Auch eine eigene online Frauencommunity wurde sich von einer Befragten gewünscht. Figuren ganz allgemein sollen weniger stereotyp und komplexer werden. Geschlecht sollte dabei überhaupt keinen Einfluss auf die Geschichte haben. Auch mehr schwule Männer werden gefordert, um die Akzeptanz rund um männliche Homosexualität zu steigern, und auf negatives „Machoverhalten“, das einen schlechten Umgang mit Frauen normalisiert, soll ganz verzichtet werden. Inhaltlich wünschen sich die Rezipientinnen anspruchsvollere Geschichten, die von der Gesellschaft auch als solche ernstgenommen werden. Die Spiele sollen mehr an die Realität angepasst werden und die Zielgruppe Frau stärker ins Auge fassen.

Es soll in Anbetracht der Missstände, die nun bereits ausführlich diskutiert wurden, nicht vergessen werden, dass es auch viele positive Beispiele von Frauendarstellungen in Spielen zu nennen gibt. Auch die zehn befragten Gamerinnen hatten einige Fälle zu nennen, mit denen sie zufrieden sind, welche an dieser Stelle noch Erwähnung finden sollen: *Don't starve together*, *Last of Us*, *Witcher*, *Gothic*, *Bioshock Infinite*, *Dark Souls*, *Ocarina of Time*, die neueren *Tomb Raider* Spiele, *Undertale*, *Assassins Creed Origins* und *Assassins Creed Syndicate*, *Sims*, *Cyberpunk 2077*, *Life is Strange*, *The Walking Dead* und *Tales from the Borderlands* von Telltale Games, *Horizon Zero Dawn*, die neuen *Pokémon*spiele, *Dishonored*.

18. Beantwortung der Forschungsfragen und Hypothesengenerierung

FF1: Warum nutzen Spielerinnen das Medium Videospiel?

Die Gründe für eine Rezeption von Videospielen sind sehr unterschiedlich, ließen sich jedoch in zwei grobe Blöcke fassen: persönliche Vorteile, welche einen bestimmten Nutzen beschreiben, den Videospiele für die Rezipientinnen erfüllen, und Eigenschaften des Mediums, die es interessant für sie macht.

Aufgrund der Ergebnisse der Inhaltsanalyse kommt es somit zu folgender Hypothese: Spielerinnen nutzen das Medium Videospiel, um sich von der eigenen Welt abzulenken, um ihre Freizeit zu füllen, um soziale Kontakte zu pflegen, um Fähigkeiten auszubauen, um zum Denken angeregt zu werden und um technische, künstlerische und inhaltliche Aspekte des Mediums genießen und entdecken zu können.

FF2: Was wäre das Idealspiel für Spielerinnen?

Auch die Antwort auf diese Frage ist sehr breit gefächert, da ein Spiel aus den unterschiedlichsten Dimensionen betrachtet werden kann. Als wichtige Punkte für die Definition eines perfekten Spiels wurden die Dimensionen und Auswirkungen der Geschichte angesprochen, die Eigenschaften und Funktionen des Spiels an sich, die Figuren und Bestandteile.

Es kommt zu folgender Hypothese: Das Idealspiel für Spielerinnen besitzt eine komplexe, kritische, tiefgründige Geschichte, die das Zentrum des Spiels ist, mit Themen der echten Welt, die nicht jeder wagt anzusprechen und die zum Denken anregen (Bsp. Sexismus, Rassismus). Es soll Open World basiert und mit einem interessanten Kampfsystem, verschiedenen Fortbewegungsmöglichkeiten und Rätseln ausgestattet sein. Die Figuren, die mit viel Mühe entwickelt sein sollen, haben komplexe Beziehungen zu

anderen NPCs (non-player charaters), sind selbst realistische und authentische Charaktere, die über stumpfe Stereotype hinausgehen und fokussieren sich nicht zu sehr auf Romantik. Männliche und weibliche Charaktere sollen die Balance halten, realistische Frauen in Hauptrollen sind wünschenswert oder das Geschlecht des sympathischen Hauptcharakters und seine Kleidung sollen gleich selbst wählbar sein.

FF3: Wie nehmen Spielerinnen die aktuelle Lage von fiktiven Frauen in Videospielen wahr?

Auch die Antworten hierzu lassen sich in zwei große Überkategorien teilen: optische und inhaltliche Darstellung. Grundsätzlich werden Frauen eher einheitlich, charakterlich stumpf und stereotyp dargestellt, wobei Indiespiele eine Ausnahme darstellen. Bei den Charaktereigenschaften gibt es noch mehr Vielfalt als bei der optischen Darstellung.

Folgende Hypothese lässt sich nach Besichtigung des Materials aufstellen:

Weibliche Figuren in Videospielen sind meist heterosexuell, schwach und hilfsbedürftig oder unnatürlich stark, nicht im direkten Nahkampfangriff eingesetzt, charakterlich unterentwickelt und unrealistisch, jung und trotz ihres zarten Alters sehr reif, auf keinen Fall anstrengend. Sie müssen öfter gerettet werden, finden sich selten in einer Hauptrolle, sind generell weniger häufig anzutreffen, und wenn doch, stellen sie eher ein Mittel zum Zweck dar, um die Geschichte voranzutreiben oder als Motivation für einen männlichen Protagonisten zu dienen. Wenn versucht wird, Frauen vermehrt in die aktuell produzierten Spiele und Geschichten zu inkludieren, wirkt das teilweise erzwungen und wird nicht positiv gesehen, da sie manchmal nicht zur Geschichte und in die Welt hineinpassen. Optisch betrachtet sind weibliche Figuren meist weiß, attraktiv und dem stereotypen Idealbild einer Frau betrachtet aus den Augen eines Mannes angepasst. Ihre

Körperformen sind unrealistisch, schlank, „perfekt“ und meist sehr einheitlich. Häufig kommt es zur Sexualisierung durch eigene Brustanimationen oder enge, knappe und dadurch nicht funktionale Kleidung, besonders bei Gegnerinnen und Charakteren aus Kampfspielen. Sie sind viel häufiger (halb)nackt als männliche Charaktere und tragen entweder sexuell anzügliche oder maskuline Kleidung. Indiespiele stellen optisch und inhaltlich betrachtet ein gutes Beispiel dar.

FF4: Was denken Spielerinnen darüber, wenn Frauen in Videospielen stark sexualisiert werden?

Bei dieser Frage gibt es sehr unterschiedliche Meinungen, nur der Grund für Sexualisierung ist eindeutig.

Folgende Hypothese wurde erstellt: Sexualisierung dient der stereotypen, sexuellen Wunscherfüllung von Männern. Die Rezipientinnen haben positive, gemischte und negative Gedanken darüber. Sie finden es in Ordnung, weil Spiele die Fantasie erfüllen sollen und fiktiv sind, die Verantwortung bei der Rezipientin oder beim Rezipienten liegt und nicht beim Medium, weil sich Leute auf diese Weise in geschütztem Raum ausleben können und das Tabuthema nackter Körper in seinem Verbot geschwächt wird. Sexualisierung ist zudem in Ordnung, wenn alle Figuren eines Spiels gleich sexualisiert dargestellt werden, es eine Balance zwischen sexualisierten und nicht sexualisierten sowie männlichen und weiblichen sexualisierten Figuren gibt, wenn nicht nur der stereotype Männergeschmack abgebildet wird oder wenn Menschen dazu stehen, dass sie mit der Wahl von sexualisierten Inhalten einer Fantasieausübung nachkommen. Gegenstimmen der Sexualisierung hält eine solche Darstellung vom Kauf ab oder es vermindert zumindest den Spaßfaktor für sie, einige finden auch Personen abstoßend, die

solche Inhalte bevorzugt rezipieren. Fiktive Frauen sind ihrer Meinung nach auch ohne Sexualisierung schön, auf diese Weise werden auch echte Damen degradiert und ein unnatürliches Idealbild von ihnen erzeugt, das unrealistisch und nicht erstrebenswert ist. Es ist unnötig und symbolisiert, dass eine Frau nur da ist, um sexualisiert zu werden. Außerdem können sich Rezipientinnen mit einer stark sexualisierten, unnatürlichen Version ihrer selbst nicht identifizieren. Sexualisierung ist, im Spiel und in der Realität, raumeinschränkend und für die Gesellschaft gewissermaßen akzeptierte Normalität.

FF5: Welche Nachteile ergeben sich für die Spielerinnen als Teil der Gaming Community aufgrund ihres Geschlechts?

Negative Behandlung haben die meisten in nicht zu extremer Form und Häufigkeit erlebt, allerdings waren sich alle Befragten einig, dass es eine Frau schwerer in der männerdominierten Gamingszene hat als ein Mann. Auf jeden Fall wird sie oft anders behandelt und befindet sich nicht auf derselben Ebene wie ein männlicher Spieler. In der Hypothese werden Nachteile besprochen, die auftreten können, aber nicht in jedem Fall und bei jeder Person auftreten müssen.

Folgende Hypothese wurde entwickelt: Gamerinnen werden entweder scheinbar netter, aufgrund persönlicher Wünsche der Männer, oder schlechter, aufgrund negativer Vorurteile, behandelt. Sie werden bevorzugt behandelt, zum Beispiel durch mehr Hilfestellung oder Views und Spenden beim Streaming, weil Männer oft romantisches oder sexuelles Interesse an ihnen haben. Im Gegenzug für ihr positives Verhalten erwarten sie sich etwas und glauben teilweise, die Gamerin hat Interesse, sobald sie nett ist. Wenn sie das männliche Interesse ablehnt, erlebt sie eine negative Reaktion – von ignorieren, über Ausschluss bis hin zu Beschimpfungen. Besonders junge Männer können

mit einer Absage weniger gut umgehen. Die negative Behandlung basiert vor allem auf Klischees – Frauen spielen anders, schlechter, und weniger motiviert. Männer machen Witze darüber, häufig ohne böse Absicht. Die Spielerinnen fühlen sich nicht ernst genommen (vor allem wenn es um das Thema Frauen im Gaming geht), sie müssen sich mehr beweisen und ihre Fehler werden auf ihr Geschlecht zurückgeführt. Entweder wird angenommen, dass sie sexy sind, oder abgeschottet, merkwürdig und schlecht im Spielen. All diese Umstände erschweren eine Eingliederung in die Gaming Community. Online Spiele, in denen es vermehrt zu verbalen Angriffen kommt, werden ebenso vermieden wie online Kommunikation und der Versuch, selbst zu streamen. Einige Spielerinnen behalten sogar für sich, dass sie spielen, um sich nicht rechtfertigen und beweisen zu müssen. Frauen nehmen sich zwar immer mehr Raum, doch sie haben noch zahlreiche Hürden zu überwinden, vor allem bei MMORPGs und Kampfspielen.

FF6: Welche Rolle spielt eine diverse Frauendarstellung in Videospielen aus Sicht der Spielerinnen?

Zu dieser Frage gab es unterschiedliche Antworten. Einige Befragte finden es wichtig, andere eher weniger, aber alle sagten aus, dass es zumindest für einen Teil der Gesellschaft einen großen Einfluss auf das Rollenverständnis hat.

Es kam zu folgender Hypothese: Die Frauendarstellung hängt stark vom Spiel ab, wenn es die fiktive Welt oder die reale Welt, wenn es ein historisch korrektes Spiel ist, vorschreibt, müssen weibliche Figuren gegebenenfalls auch weniger präsent oder in schwächeren Rollen dargestellt werden, die Frauendarstellung muss also zur Geschichte passen und nicht erzwungen werden. Eine diverse, realistische Frauendarstellung ist wichtig, da sie das Frauenbild der Gesellschaft, besonders bei jungen Menschen, prägt.

Videospiele haben also die Macht, ein gewisses Bild zu normalisieren. Sie wird auch immer wichtiger, da Videospiele an Bedeutung gewinnen und immer mehr zu einem Gruppenerlebnis werden, das diskutiert werden kann und soll. Bei storylastigen Spielen ist sie zudem bedeutsam, um sich in die weiblichen Figuren hineinversetzen zu können. Weniger bedeutsam ist es, wenn Rezipientinnen weniger spielen und sich die Menschen bewusst sind, dass das Spiel kein Abbild der Realität ist und es als solches behandeln. Letzten Endes müssen die Charaktere zum Spiel passen und nicht immer den gesellschaftlichen Forderungen einer diversen Frauendarstellung genügen.

FF7: Welche Änderungswünsche haben Spielerinnen für die Gamingszene und Videospiele?

Hier wurden zahlreiche Wünsche für weibliche Figuren genannt, den generellen Umgang in der Szene und Inhalte von Spielen.

Die Hypothese sieht folgendermaßen aus: Videospiele sollen anspruchsvollere Geschichten haben, die von der Gesellschaft ernstgenommen werden und Charaktere besitzen, die weniger stereotyp, dafür komplexer, vielfältiger, realistischer und authentischer sein sollen. Weibliche Figuren sollen besser dargestellt werden, weniger oder nur inhaltlich begründet sexualisiert, eigenständig von männlichen Figuren und passend zur Geschichte. Es sollen außerdem mehr ältere Frauen und schwule Männer gezeigt werden. Personen in Schlüsselpositionen sollen mehr Frauen inkludieren, sichtbar machen und sie animieren sowie mehr zur Zielgruppe machen. Spielerinnen und Spieler sollen sich ihrer Macht durch finanzielle Unterstützung bewusstwerden und positive Spiele rezipieren, um somit auch an persönlicher Reife zu gewinnen. Untereinander soll ein respektvollerer, freundlicherer und weniger wettkampfmotivierter Umgang gepflegt

werden. Besonders bei Themen betreffend Frauen und Gaming soll ein Weg von der aktuellen Mobmentalität wegführen, um ein zielführendes Gespräch führen zu können. Weibliche Mitglieder der Community sollen gleichwertig behandelt werden, eine faire Chance bekommen, die nicht von Vorurteilen getrübt ist, und als Teil der Szene akzeptiert werden.

19. Conclusio

19.1 Zusammenfassende Schlussfolgerungen

- *Wie ist die Wahrnehmung des weiblichen Geschlechts in Videospielen und der Szene für Gamerinnen?*

Die Hauptaussagen, die in Anbetracht der Forschung getroffen werden können, sind folgende: Die Gamingszene startete als männerdominierte Szene, besteht jetzt allerdings bereits fast zur Hälfte aus Frauen, zumindest im Konsumbereich. Und es gibt auch definitiv eine Veränderung zu beobachten, besonders der Indie Bereich scheint Frauen gegenüber positiver gestaltet zu sein. Doch besonders im Triple A Bereich gibt es noch eindeutig Veränderungsbedarf. Frauen werden in Spielen und im echten Leben immer wieder sexualisiert und nicht als gleichwertiger Teil der Community (und Welt) wahrgenommen. Zahlreiche Vorurteile, welche Gamerinnen als minderwertig porträtieren, bilden eine Hürde, die sie von Onlinespielen, Kommunikation oder gleich dem Spielen an sich abhält. In fiktiven Welten wirken sie oft noch zu platt und charakterlich schwach, weisen jedoch häufig eine körperliche Stärke und erwachsenes Verhalten auf, das schlichtweg unrealistisch ist. Die gegenteilige Darstellung wäre ein weiblicher Charakter, der hilfsbedürftig ist und im Hintergrund agiert, im schlimmsten Fall als reine Schachfigur, die einen männlichen Protagonisten in seiner Geschichte

voranbringt. In Summe fühlen sich Gamerinnen nicht gut repräsentiert, akzeptiert und ernst genommen.

Doch Spiele wie *Horizon Zero Dawn* beweisen, dass es auch anders geht. Dass Frauen auch mehr als passive Werkzeuge ohne Charakter dafür mit perfekten Körperformen sein können. Kleine Studios beweisen es in der Vielzahl und es gibt eine stetige Änderung. Wenn die gesamte Szene aktiv daran mitarbeitet, Frauen zu inkludieren, animieren und willkommen zu heißen, kann das Thema Gaming, das momentan noch bei vielen Menschen zu Verletzungen führt, eine wundervolle Welt darstellen, die dazu einlädt, sich gegenseitig mit Respekt zu behandeln und Freude am Spielen zu haben. Denn respektvoller, freundlicher Umgang ist auch noch eines der Dinge, die den befragten Damen fehlt.

19.2 Limitationen und künftige Forschungen

Bei der hier verwendeten Art eines qualitativen Interviews wurden Daten ermittelt, die „das Produkt verbaler Kommunikation sind, in welcher Aspekte der Wirklichkeit in der Regel nicht registriert, sondern rekonstruiert werden“ (Honer, 2011, S. 95). Wie in der über allem stehenden Forschungsfrage dieser Arbeit, „Wie ist die Wahrnehmung des weiblichen Geschlechts in Videospielen und der Szene für Gamerinnen?“, auch steht, geht es um die Wahrnehmung des weiblichen Geschlechts. In anderen Worten: Wenn eine Gamerin gefragt wird, wie ihrer Erfahrung nach weibliche Charaktere momentan in Spielen dargestellt werden, geht es dabei rein um ihre Erfahrung und ihre Wahrnehmung von den besagten fiktiven Frauen. In weiteren Studien, die sich zum Beispiel der Analyse von möglichst vielen Videospielen in Hinblick auf Frauendarstellung widmen, könnte man ein Bild der aktuellen Situation anfertigen, und nicht nur die subjektive Wahrnehmung dieser. Auf Basis dieser Feststellungen könnte man im weiteren Verlauf überprüfen, ob Frauen mit

ihrer Wahrnehmung tatsächlich recht haben, oder ob es vielleicht schon mehr positive Beispiele von Frauendarstellungen in Spielen gibt, aber diese noch nicht nahe genug an Spielerinnen gekommen sind, damit diese sie wahrnehmen. Würde man etwa quantitativ erhobene, möglicherweise niedrige Zahlen einer guten Frauendarstellungen mit dem hier definierten Wunsch der Befragten nach einer Verbesserung der Frauendarstellung kombinieren, könnte man mit schlagkräftigen Argumenten an Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler treten, und diese mit einem Bedarf an Weiterentwicklung konfrontieren.

Methodisch betrachtet ist die Auswertung relativ flexibel und offen, da die genauen Vorgehensweisen einer jeden qualitativen Inhaltsanalyse individuell an die vorliegende Forschung angepasst werden. Daher wäre es auch in diesem Falle ratsam, die Interviews von weiteren unabhängigen Personen erneut analysieren zu lassen, mit deren eigenen Kategorien, um so zu einem noch aussagekräftigeren, objektiven Ergebnis zu kommen.

Ziel dieser empirischen Arbeit war es, einen guten Überblick über dieses sehr komplexe Gebiet – Frauen und Gaming – zu schaffen. Es wurden viele Themen angeschnitten und abgefragt, um die generelle Lage zu erfassen. In weiteren Studien könnte spezifischer geforscht werden, zum Beispiel mit Sexualisierung als einziges Thema, dafür dieses sehr gründlich untersucht.

Des Weiteren wäre es, in Bezug auf Darstellung in Videospielen, auch ratsam, die Männerperspektive zu inkludieren. Denn auch die scheinbare Vielzahl an weißen, starken, emotional verschlossenen und muskulös gebauten Männerfiguren haben einen Einfluss auf das Rollenbild des Mannes. Eine weitere Frage wäre, inwieweit Sexualisierung Männer betrifft. So fragt sich Paul Tassi (2012) auf Forbes.com zum Beispiel, ob es für männliche Figuren überhaupt möglich ist, sexualisiert dargestellt zu

werden, ohne dabei ins Lächerliche zu rutschen, und ob ihre perfekten, entblößten Muskeln einfach nicht als sexualisiert anerkannt werden. Er sieht das Problem eher in der fehlenden Präsenz von fiktiven Frauen.

Zum Abschluss ist noch zu erwähnen, dass es wünschenswert wäre, künftige Forschungen aktiv mit Spieleentwicklerinnen und -entwicklern zu teilen und aktiv eine Besserung anzustreben. Nachdem die Lücken im Gamingbereich definiert wurden, ist es an der Zeit, sie zu füllen, und nach Lösungen zu suchen, die Frauen und Männer gleichsam in dieses vielseitige Medium einführen. Am Ende des Tages soll es ein positives Erlebnis sein, das die Menschen näher zusammenbringt, und keinen Keil zwischen sie treibt.

20. Anhang

20.1 Literatur

- Bandura, A. (1971): Social Learning Theory. New York: General Learning Press.
- Beasley, B., Standley, T. C. (2002): Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. In: *Mass Communication and Society*, 2009, Volume 5(3), S. 279-293. Abgerufen von https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3
- Buchanan, R. (1991): Book Reviews. Flow: The Psychology of Optimal Experience by Mihaly Csikszentmihalyi. In: *Design Issues*, 8 (1), S. 80-81.
- Caillois, R. (2001): Man, Play and Games. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.
- Csikszentmihályi, M. (2008): Flow. The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper Collins.
- Shin, D. (2010): Understanding e-book users: Uses and gratification expectancy model. In: *New Media & Society*, 13 (2). S. 260-278
- Frasca, G. (2004): Videogames of the Oppressed. Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues. In: Wardrip-Fruin, N. (2004): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press. S. 85-94.

- Gray, D. E (2018): *Doing Research in the Real World*. 4. Auflage. London: Sage Publications Ltd.
- Helbig, J., Schalleger, R.R. (2017): *Klagenfurter Beiträge zur visuellen Kultur*. Band 5. *Digitale Spiele*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Helbig, J., Schalleger, R.R. (2017): *Digitale Spiele: Grundlagen, Kontexte, Texte*. Einleitung. In: *Klagenfurter Beiträge zur visuellen Kultur*. Band 5. *Digitale Spiele*. Köln: Herbert von Halem Verlag. S. 9-13.
- Honer, A. (2011): Interview. In: R. Bohnsack et. al. (Hrsg.): *Hauptbegriffe der Qualitativen Sozialforschung*. Opladen: Budrich. S. 94–99.
- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Auflage 25. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
- Jansz, J., Martis, R. G. (02.02.2007): The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. In: *Sex Roles. A Journal of Research*, 56, S. 141-148. Abgerufen von <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Krapp, A. (1999): Intrinsische Lernmotivation und Interesse. Forschungsansätze und konzeptuelle Überlegungen. In: *Zeitschrift für Pädagogik*, 45, S. 387-406.
- Lenk, H. (1991): Zu einem methodologischen Interpretationskonstruktivismus. Toward a Methodological Interpretationist Constructionism. In: *Journal for General Philosophy of Science*, 22, S. 283-301.
- Mayring, P. (2015): *Qualitative Inhaltsanalyse*. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe
- Misoch, S. (2015): *Qualitative Interviews*. Berlin/München/Boston: Walter de Gruyter GmbH
- Rubin, A.M. (2002): The uses-and-gratifications perspective of media effects. In Bryant, J, Zillmann, D. (Hrsg.): *Media effects: Advances in theory and research*. Mahwah: Lawrence Erlbaum. S. 525-548.
- Starr, C.R., Zurbriggen, E. L. (2016): Sandra Bem's Gender Schema Theory After 34 Years: A Review of its Reach and Impact. In: *Sex Roles. A Journal of Research*, 2017, 76, S. 566-578, DOI:10.1007/s11199-016-0591-4.
- Schalleger, R.R. (2017): WTH Are Games? – Towards a Triad of Triads. In: Helbig, J., Schalleger, R.R.: *Klagenfurter Beiträge zur visuellen Kultur*. Band 5. *Digitale Spiele*. Köln: Herbert von Halem Verlag. S. 14-49.
- Wardrip-Fruin, N. (Hrsg.) (2004): *First Person*. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: The MIT Press.
- Wittgenstein, L. (1953): *Philosophical investigations*. Oxford: Basil Blackwell.
- Wright, P.J., Tokunaga, R.S. (19.11.2015): Men's Objectifying Media Consumption, Objectification of Women, and Attitudes Supportive of Violence Against Women. In: *Archives of Sexual Behavior*, 2016, 45/4, S. 955-964

Zimmerman, E. (2004): Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In: Wardrip-Fruin, N. (2004): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press. S. 154-164.

20.2 Onlinequellen

Anitasarkeesian.com: About. Abgerufen von <http://www.anitasarkeesian.com/about-1>

Büro Studienpräses (2018, November): Anleitung zur studentischen sozialwissenschaftlichen Forschung: Auswirkungen der DSGVO für die Praxis. Abgerufen von <https://studienpraeses.univie.ac.at/infos-zum-studienrecht/wissenschaftliche-arbeiten/datenschutz-in-der-sozialwissenschaft/>

Der Standard (15.10.2014): Gamergate: Mann droht Videospiel-Feministin mit Massaker an Uni. Abgerufen von <https://www.derstandard.at/story/2000006859084/gamergate-mann-drohte-videospiel-feministin-mit-massaker-an-uni>

Deutscher Bundestag (14.11.2007): Antrag. Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken. Abgerufen von: <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/16/071/1607116.pdf>

Donau-Universität Krems: Game Studies. Überblick. Abgerufen von: <https://www.donau-uni.ac.at/de/studium/game-studies.html>

Duggan, M. (15.12.2015): Who plays video games and identifies as a “gamer”. Abgerufen von <https://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/>

F.E.A.R. Wiki: Alma Wade. Abgerufen von: https://fear.fandom.com/de/wiki/Alma_Wade

Feministfrequency (07.03.2013a): Damsel in Distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

Feministfrequency (28.05.2013b): Damsel in Distress: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=2

Feministfrequency (01.08.2013c): Damsel in Distress: Part 3 – Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=3

Feministfrequency (18.11.2013d): Ms. Male Character - Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von

https://www.youtube.com/watch?v=eYqYLfm1rWA&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=5

Feministfrequency (16.06.2014a): Women as Background Decoration: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwdvsg&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=6

Feministfrequency (25.08.2014b): Women as Background Decoration: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=5i_RPr9DwMA&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=7&has_verified=1

Feministfrequency (31.08.2015): Women as Reward – Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=QC6oxBLXtkU&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=8

Feministfrequency (01.09.2016a): All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=qbqRtp5ZUGE&list=PLn4ob_5_ttEaZWIIYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=4

Feministfrequency (06.06.2016b): Lingerie is not Armor – Tropes vs Women in Video Games [YouTube]. Abgerufen von https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88&list=PLn4ob_5_ttEaZWIIYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=7

Gough, C. (03.07.2019): Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2019, by gender. Abgerufen von <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>

Gygax, D. (20.04.2017): Memes: Internetphänomen oder Marketinginstrument? Abgerufen von <https://blog.hslu.ch/diginect/2017/04/20/memes-internetphaenomen-oder-marketinginstrument/>

International Game Developers Association: Developer Satisfaction Survey 2017. Abgerufen von <https://www.igda.org/page/dss2017>

Iqbal, M. (25.03.2019): Fortnite Usage and Revenue Statistics (2018). Abgerufen von <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>

Martindale, J. (09.03.2019): What is a meme? Here's everything you need to know. Abgerufen von <https://www.digitaltrends.com/computing/what-is-a-meme/>

MultiMedia und Recht (2008): Bundestag: Wertvolle Computerspiele fördern und Medienkompetenz stärken. Abgerufen von <https://rsw.beck.de/cms/?toc=MMR.ARC.200804&docid=258039>

- Tassi, P. (28.11.2012): The One-Sided Problem of Oversexualization in Video Games. Abgerufen von <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/11/28/the-one-sided-problem-of-oversexualization-in-video-games/#3792f84155ff>
- Tenzer, F. (13.06.2018): Anzahl der Computerspieler in Deutschland nach Geschlecht im Jahr 2018 (in Millionen). Abgerufen von <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/197219/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland-nach-geschlecht/>
- Transkriptwunder: Format „Talk in Qualitative Social Research (TiQ)“. Abgerufen von <https://transkriptwunder.com/formate/talk-in-qualitative-social-research-tiq/>
- Wikipedia (09.05.2019): Hellblade: Senua's Sacrifice. Abgerufen von https://de.wikipedia.org/wiki/Hellblade:_Senua%E2%80%99s_Sacrifice

20.3 Bildquellen

- Abbildung 1: Reddituser Verzical (2019, Mai): Fortnite bad, but thank you for reviving Minecraft. Abgerufen von https://www.reddit.com/r/dankmemes/comments/bns248/fortnite_bad_but_thank_you_for_reviving_minecraft/
- Abbildung 2: Reddituser Anthadan (2019, Februar): Do you guys understand? It is because Minecraft is good and Fortnite is not good. Abgerufen von https://www.reddit.com/r/dankmemes/comments/aml5va/do_you_guys_understand_it_is_because_minecraft_is/
- Abbildung 4: Steamuser Burn (03.10.2016): Hitman: Blood Money ads. Abgerufen von <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=german&id=774285359>
- Abbildung 3: Cez'l (12.02.2012): new-super-mario-bros-wii-koopa-kids-bowser-family-wallpaper. Abgerufen von <https://cezl.wordpress.com/2012/02/12/super-mario-bros-wii-is-evil/new-super-mario-bros-wii-koopa-kids-bowser-family-wallpaper/>
- Abbildung XX: Bandai Namco Entertainment America (22.02.2018): SOULCALIBUR VI – Ivy Character Reveal | PS4, X1, PC. Abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=aNi1jttFdao>
- Abbildung XX: Mayring, P. (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S.62
- Abbildung XX: Mayring, P. (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S.59
- Abbildung XX: Mayring, P. (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S.70
- Abbildung XX: Mayring, P. (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe. S.72

20. 4 Abstract

Abstract (Deutsch)

Diese Magisterarbeit geht der forschungsleitenden Frage „Wie ist die Wahrnehmung des weiblichen Geschlechts in Videospielen und der Szene für Gamerinnen?“ nach. Auf Basis der Spieledefinitionen von Huizinga und Caillois und der Flowtheorie von Csíkszentmihályi, sowie dem Uses and Gratification Ansatz, der Gender Schema Theory, dem Sozialen Lernen und Subjektivismus sowie Interpretationismus wurde das Thema Videospiele näher untersucht und definiert. Anschließend wurde auf Basis der bestehenden Literatur gefragt, wie die Situation für fiktive und reale Frauen aus Sicht von Gamerinnen ist. Welche (Änderungs-)Wünsche haben sie an die Community und die Spiele, wie nehmen sie die Darstellungen von Frauen wahr, wie werden sie behandelt, und wie wichtig ist ihnen diverse Frauendarstellung? Zehn qualitative Interviews und eine qualitative, zusammenfassende Inhaltsanalyse nach Mayring ergaben, dass es noch Besserungsbedarf gibt. Laut den Teilnehmerinnen werden Frauen noch häufig nebensächlich, charakterlich platt und äußerlich perfekt dargestellt. Wenn weibliche Figuren nicht hilflos und schwach sind, sind sie unnatürlich stark und reif. Doch besonders in der Indieszene sind auch positive Beispiele zu finden. Sexualisierung gegenüber gibt es geteilte Meinungen. Einerseits ist es eine Möglichkeit, sich auszuleben in einem gesicherten Raum, andererseits vermittelt es ein falsches Frauenbild, das nur dem Wunsch der Männer angepasst ist. Als Spielerin haben Gamerinnen mit zahlreichen Vorurteilen zu kämpfen, werden nicht ernst genommen, ausgeschlossen, und müssen sich doppelt beweisen. Sie wünschen sich ein respektvolleres Miteinander in der Community, und dass sie als gleichwertige Mitglieder aufgenommen werden.

Abstract (English)

This master's thesis pursues the research question "How is the perception of the female sex in video games and the scene for gamer girls?". Based on the game definitions of Huizinga and Caillois and the flow theory of Csíkszentmihályi, as well as the Uses and Gratification approach, the Gender Schema Theory, Social Learning, Subjectivism, and Interpretationism, the topic of video games was examined and defined in more detail. Then, based on existing literature, the question was asked what the situation was like for fictitious and real women from gamer girls' point of view. What wishes (for change) do

they have for the community and the games, how do they perceive the representations of women, how are they treated, and how important is diverse representation of women to them? Ten qualitative interviews and a qualitative, summarizing content analysis based on Mayrings work showed that there is still room for improvement. According to the participants, women are still often portrayed in a trivial, flat and outwardly perfect way. If female figures are not helpless and weak, they are unnaturally strong and mature. But positive examples can also be found in the indie scene in particular. There are divided opinions about sexualization. On the one hand it is a possibility to express yourself in a secure space, on the other hand it conveys a false image of women that is only adapted to the wishes of men. As a player, gamer girls struggle with numerous prejudices, are not taken seriously, are excluded, and have to prove themselves twice as hard as men. They want a more respectful community and that they are accepted as equal members.

20.5 Tabelle Reduktion

Reduktion		
Forschungsfrage	Kategorie	Beinhaltet
<i>FF1: Warum nutzen Spielerinnen das Medium Videospiel?</i>	Persönliche Vorteile: Sozialer Faktor	Um mit Freunden (online) spielen zu können
	Unterhaltung	Unterhaltungszweck/Entertainment Spielen als Hobby Zeitvertreib
	Leistungsverbesserung	Weil man seine Fähigkeiten darin ausbauen kann
	Eintauchen in die Welt	Um die Welt/Geschichte zu erleben Um in andere Charaktere und deren Leben/Probleme einzutauchen
	Tiefgründigkeit	Um zum Denken angeregt zu werden
	Eskapismus	Um sich von den eigenen Gedanken abzulenken und abzuschalten Wenn man nicht rausgehen will
	Eigenschaften des Mediums: Kunstform	Um die Kunstform Videospiel zu genießen

	Aktualität	Weil die Themen aktuell sind
	Erzählform	Weil es gemocht wird, wie eine Geschichte erzählt wird
	Technische Gestaltung	Faszination über die technischen Möglichkeiten
<i>FF2: Was wäre das Idealspiel für Spielerinnen?</i>	Basis der Geschichte	Die Geschichte soll tiefgründig, meta und kritisch sein Themen, die sich nicht jeder zu behandeln traut Das Thema soll zum Denken anregen (z.Bsp. durch ethische Fragen) Originelle Story Entscheidungen haben Einfluss Kein vorgefertigter Pfad Nicht zu kurz Storydriven Soll Emotionen ansprechen Outcome: Welt retten Aus der Sicht einer Frau
	Spielmechanik	Multiplayer Oft wiederholbar mit Freunden Fokus auf das Spielen Jump and Run oder Abenteuer Interessantes Kampfsystem
	Charaktere	Komplexe Beziehungen Es soll Mühe in sie gesteckt worden sein Authentische Charaktere Realistische Frauen in Hauptrollen Nicht nur Stereotype Unterschiedliche Charaktere Option, Geschlecht und Kleidung des gespielten Charakters auszuwählen Müssen zur Geschichte passen Balance zwischen männlichen und weiblichen Charakteren Sympathischer Hauptcharakter

	Bestandteile	Originelle Waffen Rätsel Open World Große, schön animierte Welt Verschiedene Reittiere Spannende Quests Interessante Fortbewegungsmöglichkeit
	Stil	Ein seltener Art Stil
	Themen	Kein zu starker Fokus auf Romantik Politische und soziale Themen der echten Welt Organisiertes Verbrechen Sexismus und Rassismus Fantasy Unterschiedliche Welten die zusammentreffen
<i>FF3: Wie nehmen Spielerinnen die aktuelle Lage von fiktiven Frauen in Videospielen wahr?</i>	Inhaltlich: Sexuelle Orientierung	Fast nur heterosexuell Generell: Wenn homosexuell, dann lesbische Beziehungen Frauen haben immer Lust auf Sex
	Umgang mit weiblichen Figuren	Männliche Figuren sind den weiblichen in bekannteren Spielen meist reif/respektvoll gegenüber
	Rolle und Funktion	Mehr Männer als Frauen sind in Hauptrollen zu finden Frauen meist Nebencharaktere Generell mehr männliche Charaktere Wenn keine Frau im Spiel ist, wirkt es, als ob in der Szene auch kein Platz für Frauen wäre Mehr Frauen in Hauptrollen fühlt sich erzwungen an (gut, weil männerdominiert aber wirkt erzwungen) Gegen Frauen, die nur da sind, um eine Frauenquote zu erfüllen und nicht zum Spiel/zur Geschichte passen

		Früher: Frauen als Gewinn Generelle Besserung Indiespiele spielen mit Rollenbildern und Erwartungen Schachfiguren für die Story, Antrieb/Anreiz für männlichen Protagonisten oder um das Spiel unterhaltsamer zu gestalten (Prostituierte) Geschlecht des Charakters beeinflusst, wie Rezipientin mit der Welt interagiert Nicht in Führungspositionen Frauen müssen öfters gerettet werden
	Eigenschaften	Generelle Besserung, charakterlich durchgemischt Entweder klischeehaft schwach oder sehr (unrealistisch) stark Weibliche Figuren haben einen magielastigen Kampfstil, männliche Figuren einen körperlichen Nahkampfstil Weniger im direkten Angriff (Stealth) Weibliche Figuren sind meist schwächer und schneller was ein Nachteil im Kampf sein kann Wirken nicht wie reale Menschen, sondern mehr wie ein Abhaken von Listen Männliche Figuren haben mehr Zeit, sich charakterlich zu entwickeln (auch wegen ihrer Hauptrollen) Positive/realistische Darstellung in Indiespielen In japanischen Spielen entweder zurückhaltendere oder laute Frauen (Extreme) In westlichen Spielen junge Frauen (14-24) mit sehr reifem Verhalten

		und Profiverhalten (weg vom Klischee des hilfsbedürftigen Nebencharakter – Ist Flucht nach vorne gut?) Keine extremen, nervigen Charakterzüge Hilfsbedürftig und zurückhaltend Auch charakterliche Stereotypen, die sich oft wiederholen Keine mittelalten Frauen
	Optisch: Stereotype	Klassische Stereotype der perfekten Frau wie lange Haare und große Brüste Man will meist den stereotypen Geschmack der Männer ansprechen Stereotypes Aussehen hängt mit Charakter zusammen Klischee: Sexy und bodenständig Jetzt in Triple A mehr Frauen, die dem nicht entsprechen Neuer Stereotyp: Kurze Haare, kleine Brüste
	Attraktivität	Frauen werden klassisch attraktiv dargestellt Besonders in großen Spielen Besonders in wichtigen Rollen Hübsche Charaktere sind perfekt Frauen in Nebenrollen sind weniger hübsch
	Sexualisierung	Gegnerinnen werden vermehrt sexualisiert dargestellt Mehr sexualisierte als normale Frauen, weil Zielgruppe Männer sind Besonders in Kampfspielen Besonders weibliche Bösewichte Je brutaler das Spiel, desto sexualisierter Weniger Sexualisierung in Indiespielen wegen Grafik/Leistung Eigene Brustanimationen

		Sexuelle Anspielungen auch in unschuldigen Spielen
	Ethnie	Fast nur weiße Figuren Mehr Hautfarben als früher Andere Hautfarben meist in Nebenrollen Abhängig vom Spiel (Historische Spiele)
	Körper und Gesicht	Weibliche Gesichter haben wenig Charakter Geschminkt Gleiche (perfekte), unrealistische Körperformen, schlank Große Brüste Brustanatomie wird vernachlässigt Auch Männer werden übertrieben und unrealistisch dargestellt
	Kleidung	Enge, kurze, freizügige Outfits und unlogische Rüstungen Entweder sexuell anzüglich oder maskulin Männer meist nur in Sexszenen nackt und auch dann nur kurz
<i>FF4: Was denken Spielerinnen darüber, wenn Frauen in Videospielen stark sexualisiert werden?</i>	Grund	Sexualisierung spricht sexuelle Fantasien an Dient der sexuellen Wunscherfüllung Für Männer Stereotyper Männergeschmack – muss nicht jedem gefallen
	Akzeptanz	Von nicht wütend darüber, aber es müsste nicht sein bis sehr wütend In Ordnung, weil es ein Spiel ist und das soll Fantasien erfüllen Das Medium soll sich nicht einschränken lassen, weil die Verantwortung bei Rezipient*in liegt Positiv, wenn sich Leute ausleben können Nackte Körper sollen nicht verboten sein

		Grundsätzlich in Ordnung In Ordnung, wenn alle im Spiel so dargestellt werden (weil offensichtlich nicht real). Wenn nur Frauen so dargestellt werden lenkt das von der Welt ab In Ordnung, wenn weniger Darstellung muss nicht unbedingt realistisch sein, aber nicht nur stereotyp sexy für Männer Sollte im Spiel eine Balance geben zwischen sexualisierte und nichtsexualisierte Frauen Über Sexualisierung hinwegsehen, wenn der Rest des Spiels gut ist Spieler*innen sollen dazu stehen, dass es Fantasieausübung ist, wenn sie sexualisierte Inhalte wählen Gesellschaft ist gewöhnt daran, aber ein Spiel macht dadurch weniger Spaß Zu starke Sexualisierung hält vom Kauf ab Frau ist auch ohne Sexualisierung schön Degradierend Frauen gegenüber Ideal einer Frau Schlecht, weil es symbolisiert, so ein Aussehen ist erstrebenswert Vermittelt falsches Frauenbild Unrealistisch und nicht erstrebenswert Unnötig Zeigt, dass Frau nur da ist um sexualisiert zu werden Mit stark sexualisierten Frauen kann man sich nicht identifizieren (weil Stereotyp)
--	--	--

		Gamerin fühlt sich abgestoßen von Leuten, die solche Spiele kaufen Grenzt an Pornografie Sexualisierung zeigt sich auch in der Realität – Raumeinschränkend
<i>FF5: Welche Nachteile ergeben sich für die Spielerinnen als Teil der Gaming Community aufgrund ihres Geschlechts?</i>	Sonderbehandlung	Frauen werden netter behandelt Sobald Geschlecht rauskommt, wird man anders behandelt Auf ein Podest gestellt Mehr Geld/Zuseher*innen Mehr Hilfe im Spiel Männer erwarten sich etwas davon
	Romantisches Interesse	Anspielungen und Interesse Wenn die Gamerin nett ist, wird geglaubt, dass sie an dem männlichen Gegenüber interessiert ist Wenn kein Interesse seitens der Gamerin besteht, wird sie ignoriert, von der Kommunikation ausgeschlossen (vor allem bei jüngeren Männern) Ältere Männer täuschen Lust an Freundschaft vor, obwohl sie mehr wollen
	Verbaler Angriff	Gamerin als Zielscheibe für den Frust aufgrund von schlechten Erfahrungen der Männer durch andere Frauen Witze auf Basis von negativen Klischees Sexistische Witze (nicht ernst gemeint aber wegen eines Klischees) Besonders in Gruppen negatives Verhalten Frauen gegenüber Beim Thema Frau & Gaming das Gefühl, sich rechtfertigen zu müssen Von oben herab behandelt Annäherungsversuche/Witze besonders für jüngere und unsichere Menschen schwer

	Vorkommen	Besonders in MMORPGs und Kampfspielen Besonders Online Sobald es eine Kommunikationsplattform gibt (besonders bei Streamerinnen) Auch unter männlichen Freunden (Bonding der Männer) Sexistische Witze, auch wenn sonst kein Sexismus bei einer Person Hängt davon ab, mit wem man sich umgibt Mehr sexistische Männer als Frauen
	Vorurteile	Frauen sind schlechter im Spielen (abweichendes/fehlerhaftes Spielverhalten wird auf Geschlecht zurückgeführt) Frauen haben weniger Interesse an Gaming Überraschung/Unglaube oder Hinterfragen, wenn Frau sagt, dass sie zockt Gamerin fühlt sich beim Spielekauf im Geschäft nicht ernst genommen Frauen spielen, um Aufmerksamkeit zu bekommen Verurteilung nicht aus böser Absicht, sondern aus Gewohnheit Gamerinnen, die sich selbst sexualisieren – andere werden in denselben Topf geworfen Gamerinnen: Entweder komisch/schlecht/abgeschottet oder sexy Wegen Vorurteilen fangen Frauen nicht zum Spielen an
	Eingliederung	Frauen haben es schwerer in der Szene, weil sie noch nicht so lange dabei sind Spielszene ist auf Männer ausgerichtet Müssen sich vor

		Männern mehr beweisen als andere Männer (Können und Interesse) Spielverhalten/Fehler werden strenger beobachtet Werden nicht ernst genommen (bei Frauenthemen, Können, Interesse) und deswegen teilweise ignoriert, erhalten schwerer Respekt Online Spielen und Kommunikation wird vermieden, um nicht als Frau erkannt zu werden Sagt nicht, dass sie Gamerin ist, um Rechtfertigung zu vermeiden Nicht Streamen wegen Angst vor geschlechtsbezogenen Kommentaren Mittlerweile nehmen sich Frauen mehr Raum Streaming klappt, wenn sich Frauen sexualisieren oder besonders aussehen
<i>FF6: Welche Rolle spielt eine diverse Frauendarstellung in Videospielen aus Sicht der Spielerinnen?</i>	Anpassung an die Geschichte	Wenn es die fiktive Welt vorschreibt, dass keine Frauen existieren, soll dies auch eingehalten werden Wenn es historisch korrekt ist, muss auch diese Rolle der Frau berücksichtigt werden (nicht, wenn es ein Fantasyspiel ist)
	Rollenverständnis	Frauenbild/Geschlechterrollen Wichtig für jene, die beeinflussbarer sind (Junge) Menschen brauchen positive Vorbildfiguren und Repräsentation (auch im fiktiven Bereich) Wenn keine Frau in Fighting/Shooter Spielen vorkommt, vermittelt das, dass Frauen zu dumm/schwach sind Wenn Frauen immer hilfsbedürftig dargestellt werden, bleibt das in den Köpfen

		Hat die Macht, etwas zu normalisieren
	Diskurs	Sehr wichtig persönlich Wichtig, weil Spielen zum Gruppenerlebnis geworden ist und somit zum Denken anregt (Chance nutzen!) Wenn wir Spielen mehr Wert geben, müssen sie auch etwas zurückgeben Berücksichtigung der Frauen ist wichtig, weil auch Spiele den Spieler*innen wichtig sind Der Gesellschaft wird es immer wichtiger Egal ob die Änderung von außen oder innen kommt, Hauptsache es bewegt sich was Menschen (unabhängig vom Geschlecht), die sich für Frauen aussprechen, begegnen einer negativen Mob Mentalität Die meisten wissen, dass es nicht Realität ist Nicht wichtig, weil Spiel nicht real ist Nicht wichtig, weil nicht so oft am Zocken Weniger wichtig, wenn der Charakter zum Spiel/zur Geschichte passt
	Spielerlebnis	Diverse/realistische Darstellung wichtig, wenn storylastig, um sich hineinversetzen zu können
<i>FF7: Welche Änderungswünsche haben Spielerinnen für die Gamingszene und Videospiele?</i>	Weibliche Figuren: Eigenschaften der weiblichen Figuren	Besseres Frauenbild Realistische Frauen-/Männerdarstellung Sie sollen normal stark sein, nicht übertrieben stark (besonders bei Triple A Spielen und MMORPG) Alle Varianten von körperlicher und geistiger Stärke abbilden

		Fähige, starke Frauen die trotzdem weiblich und realistisch aussehen Fähigkeiten von Frauen sollen mehr und weniger stereotyp in Spielen integriert werden Mehr ältere Frauen in relevanten Rollen Es können auch klischeehafte weibliche Charaktere vorkommen Sie sollen mehr Charakter bekommen Figuren sollen authentisch sein Indiespiele sollen großen Spielen als Vorbild dienen
	Sexualisierung	Sie sollen weniger sexualisiert werden Wenn es zur Sexualisierung kommt, soll es einen inhaltlichen Grund dafür geben
	Rolle der weiblichen Figuren	Sie sollen nicht das Ziel/die Belohnung für einen männlichen Charakter sein Es soll weiterhin in Bezug auf Geschlechterrollen diskutiert werden, aber nicht ermahnend
	Besetzung	Sie sollen nicht erzwungen vorkommen, sondern nur wenn es natürlich zur Geschichte passt
	Spieler*innen: Nutzungsverhalten	Menschen sollen die (positiven) Spieloptionen auch nutzen und dadurch Reife entwickeln Nutzer*innen haben die Macht, etwas zu ändern (boykottieren) Spiele sollen weniger ernst genommen werden, damit der Spaß wieder im Vordergrund steht
	Umgang	Frauen sollen nicht als Besonderheit, sondern gleichwertig behandelt werden Frauen normalisieren

		Frauen sollen als Teil der Community akzeptiert werden Frauen sollen eine Chance bekommen, sich zu beweisen, nicht gleich abgestempelt werden Klischees, dass Frauen nur zocken um Aufmerksamkeit zu bekommen und dass sie schlechter sind, sollen weg Mehr Respekt Frauen gegenüber (vor allem bei Frauenthemen) Weg von Mobmentalität (bei Frauenthemen) Generell besserer Umgang (Aggression, Wettkampfverhalten, Feindseligkeit) Theorie, dass Frauen die Szene wegen des negativen Umgangs meiden Gamingszene am weitesten hinten bzgl. Sexismus
	Allgemein: Figuren	Weniger Stereotypen Komplexere Charaktere Geschlecht soll keinen Einfluss auf Story und Relevanz haben Mehr schwule Männer, um die Akzeptanz zu steigern Machoverhalten nicht zeigen, um es nicht zu normalisieren
	Präsenz	Frauen sollen präsent sein – in Spielen, in Interviews, in Talks, etc. Jene an der Macht sollen diese nutzen, um Frauen sichtbar zu machen (Quoten) Mehr Frauen zum Spielen animieren Eigene Frauencommunity zum online spielen

	Inhalte	Anspruchsvollere Geschichten, die von der Gesellschaft ernst genommen werden Mehr Spiele mit der Zielgruppe Frau Spiele mehr an die Realität anpassen
--	---------	---

20.6 Tabelle Paraphrasierung und Generalisierung

Nr.	Zeile	FF	Paraphrasierung und Generalisierung
I1	1-4	1	Online Spiel um mit mehreren Freunden an anderen Orten spielen zu können – Sozialer Faktor
I1	36-37	1	Spiele, weil man es gerne macht (Hobby) - Unterhaltung
I1	36	1	Spiele, weil mögliche Leistungsverbesserung - Leistungsverbesserung
I1	38-39	1	Spiele, um Kunst zu genießen - Kunstform
I1	44/49-52	1	Spiele, weil das Medium aktuell ist - Aktualität
I1	52-53	1	Spiele wegen der Art, eine Geschichte zu erzählen - Erzählform
I1	53-56	1	Spiele wegen der Hoffnung, in die Welt hineingezogen zu werden - Eintauchen in die Welt
I1	59-62	1	Spiele, um zum Denken angeregt zu werden - Tiefgründigkeit
I1	135	3	Mehr Männer in Hauptrollen – Rolle und Funktion
I1	164	3	Optische Frauendarstellung: Stereotyp - Stereotype
I1	165	3	Optische Frauendarstellung: Attraktiv - Attraktivität
I1	166	3	Gegnerinnen extrem sexualisiert - Sexualisierung
I1	167-168	3	Sexualisiert, auch wenn nicht menschlich - Sexualisierung
I1	182-185/197-202	3	Männliche Figuren sind in den bekannten Spielen den weiblichen oft reif und respektvoller gegenüber – Umgang mit weiblichen Figuren
I1	192	3	Platte/negative Frauendarstellung in Kampfspielen - Sexualisierung
I1	206-210	4	Spiele mit erotisierter Darstellung von Frauen sprechen sexuelle Fantasien an wie in jedem Medium - Grund
I1	216-219	3	Früher: Frauen nur als Gewinn, aber das hat sich gebessert – Rolle und Funktion
I1	221-223	3	Wenn sie nicht klischeehaft schwach sind, sondern Mitkämpfer, sind sie meist sehr stark - Eigenschaften
I1	225-226	7	Dass Frauen normal stark sind, nicht sexualisiert, nicht das Ziel des Spiels - Eigenschaften der weiblichen Figuren
I1	230-232	3	In Indispielen weniger Sexualisierung wegen Grafik/Leistung - Sexualisierung
I1	227-230	3	Indiespiele spielen mit Rollenbildern und -erwartungen - Rolle und Funktion
I1	247	4	Wunscherfüllung - Grund
I1	249	4	Sexualisierung grundsätzlich in Ordnung - Akzeptanz
I1	250-252	4	Aber Spieler*innen sollen zur Fantasieausübung stehen (was oft nicht ist) - Akzeptanz
I1	254-256	4	Das Medium soll sich nicht einschränken lassen, weil es die Verantwortung des Konsumenten ist - Akzeptanz

Let's save Peach...again

I1	268-270	7	Wenn sie sexualisiert werden, dann soll es einen Grund dafür geben/Vorteil für sie - Sexualisierung
I1	273-274	3	Spielstil der weiblichen Charaktere: Meist magielastig - Eigenschaften
I1	275-276	3	Männer meist Hau drauf - Eigenschaften
I1	279-282	3	Gegen Frauen, die nur da sind, um eine Frauenquote zu erfüllen, und die nicht schön zu spielen sind – Rolle und Funktion
I1	294-295	5	Sehr nette Sonderbehandlung für Frauen - Sonderbehandlung
I1	295-297	5	Wenn kein Interesse seitens der Gamerin ignorieren, blocken - Romantisches Interesse
I1	310-313	5	Gamerin als Zielscheibe für Frust von schlechten Erfahrungen mit anderen Mädchen – Verbaler Angriff
I1	314-315	5	Wenn Gamerin nett ist glauben Männer oft, dass sie romantisch/sexuell interessiert ist - Romantisches Interesse
I1	316-317	5	Wenn kein Interesse seitens der Gamerin – aggressiv, wütend, ignorieren vor allem bei jüngeren - Romantisches Interesse
I1	317-321	5	Bei Älteren: Täuschen Lust an Freundschaft vor, obwohl sie mehr wollen - Romantisches Interesse
I1	334-337	5	Männer mit negativem Verhalten Frauen gegenüber in MMORPGs und Kampfspielen - Vorkommen
I1	404-407	3	Dagegen wenn jede starke Karte (Magic The Gathering) eine Frau sein muss - Rollenbelegung
I1	418-424	3	Frauen haben weniger Kraft mehr Geschwindigkeit was in Kampfspielen oft ein Nachteil ist -Eigenschaften
I1	429-430	7	Fähigkeiten der Frau mehr und weniger stereotyp integrieren - Eigenschaften der weiblichen Figuren
I1	430-435	7	Balance in der realistischen Darstellung von Frauen und Männern (besonders Triple A, MMORPG) -Eigenschaften der weiblichen Figuren
I1	435-438	7	Tripple A sollen sich Indiespiele zum Vorbild nehmen - Eigenschaften der weiblichen Figuren
I1	442-452	7	Frauen sollen nicht erzwungen vorkommen und stark sein, sondern nur wenn es natürlich ist - Besetzung bzw. Eigenschaften der weiblichen Figuren
I1	458-459	7	Es können auch klischeehafte weibliche Charaktere vorkommen - Eigenschaften der weiblichen Figuren
I1	461-465	7	Wunsch, dass weiter in Bezug auf Geschlechterrollen diskutiert wird aber nicht mahnend - Rolle der weiblichen Figuren
I1	466-469	7	Spieler sollen die Möglichkeit der vielen Spiele nutzen und entsprechend Reife entwickeln - Nutzungsverhalten
I1	473-474	2	Tiefgründig – Basis der Geschichte
I1	475	2	Meta und kritisch – Basis der Geschichte
I1	475-476	2	Seltener Art Stil - Stil
I1	485-486	2	Themen, die nicht jeder anschaut – Basis der Geschichte
I1	495-509	7	Nicht erzwungen Frauen reinbringen, wenn es nicht passt - Besetzung
I1	509-510	6	Diverse Darstellung sehr wichtig – Für die Spielerinnen
I1	510-513	6	Auch fehlende Frauen, wenn es die Geschichte verlangt – Anpassung an die Geschichte
I1	515-516	7	Frauen nicht sexualisieren, sondern einen Charakter geben – Eigenschaften der weiblichen Figuren

Let's save Peach...again

I1	519-524	6	Diverse/realistische Frauendarstellung wichtig, weil viele Leute spielen und daraus ihr Frauenbild ziehen – Rollenverständnis
I1	533-539	6	Nicht zwanghaft viele Frauen, sondern eine realistische Abbildung der Welt und zur Geschichte passend – Anpassung an die Geschichte
I1	544-548	7	Spieleentwickler sollen nach Authentizität streben – Eigenschaften der weiblichen Figuren
I2	12-16	1	Spiele, um sich von den eigenen Gedanken abzulenken und abzuschalten - Eskapismus
I2	70-73	3	Frauen müssen attraktiv sein - Attraktivität
I2	86-93	3	Frauen werden unrealistisch stark dargestellt, wirkt erzwungen - Eigenschaften
I2	96-98	3	Taffe Frauen und schwache Frauen durchgemischt - Eigenschaften
I2	100-102	3	Frauen weiß und heterosexuell – Ethnie/Sexuelle Orientierung
I2	110	4	Sexualisierung als Fantasieerfüllung - Grund
I2	110	4	Sexualisierung okay, weil es ein Spiel ist und das soll Fantasien erfüllen - Akzeptanz
I2	114-115	4	Nicht angegriffen, aber es muss nicht sein - Akzeptanz
I2	133-135	5	Witze über das Klischee „Frau ist schlecht im Spielen“ - Vorurteile
I2	139-142	5	Abweichendes Spielverhalten wird auf weibliches Geschlecht zurückgeführt - Vorurteile
I2	148-152	5	Besseres Verhalten Frauen gegenüber - Sonderbehandlung
I2	146-147	5	Frauen haben es schwerer, weil sie erst seit Kurzem dabei sind (im Mainstream) – Eingliederung
I2	156-158	5	Besonders in Gruppen negatives Verhalten der Frau gegenüber – Verbaler Angriff
I2	160-162	5	Annäherungsversuche und Anspielungen – Romantisches Interesse
I2	177-179	3	Man will bei Spielen Stereotype ansprechen, um den Leuten, meist Männern, zu geben was sie wollen - Stereotype
I2	190-196	4	Sexualisierung okay, weil es ein Spiel ist und das soll Fantasien erfüllen - Akzeptanz
I2	200-202	7	Frauen nicht als Besonderheit, sondern gleichwertig behandeln - Umgang
I2	211-215	2	Soll zum Nachdenken anregen (Bsp. ethische Fragen) – Basis der Geschichte
I2	219	2	Originelle Story – Basis der Geschichte
I2	220	2	Rätsel – Bestandteile
I2	221-222	2	Komplexe Beziehungen - Charaktere
I2	223	2	Originelle Waffen - Bestandteile
I2	226-228	2	Kein zu starker Fokus auf Romantik - Themen
I2	229-236	7	Mehr schwule Männer in Spielen um Akzeptanz zu steigern - Figuren
I2	244-245	7	Mehr ältere Frauen und Relevanz auch in höherem Alter – Eigenschaften der weiblichen Figuren
I2	245-246	7	Fähige Frauen, die trotzdem weiblich sind und realistisch aussehen – Eigenschaften der weiblichen Figuren
I2	253-256	7	Geschlecht sollte keinen Einfluss auf die Story und Relevanz haben – Figuren
I2	258-261	6	Wichtig, weil Spiele wie jedes Medium Einfluss auf die Kultur haben und Geschlechterrollen - Rollenverständnis
I3	20	1	Spiele zum Unterhaltungszweck/Entertainment - Unterhaltung
I3	65-67	3	Positive, realistische Frauendarstellung in Indiespielen - Eigenschaften
I3	68-70	3	Frauen in Hauptrollen im Mainstream attraktiv - Attraktivität
I3	73	3	Mehr verschiedene Hautfarben - Ethnie
I3	74-77	3	Gesichter haben wenig Charakter – Körper und Gesicht

Let's save Peach...again

I3	72-73	3	Gleiche Körperformen – Körper und Gesicht
I3	94	3	Meist Nebencharaktere – Rolle und Funktion
I3	89-91	3	Frauen wirken nicht wie menschliche Charaktere, mehr Abhaken von Listen - Eigenschaften
I3	92	3	Schachstück im richtigen Moment für die Story – Rolle und Funktion
I3	102	3	Mehr männliche Charaktere – Rolle und Funktion
I3	100-101	3	Männliche Charaktere haben oft mehr Zeit/Möglichkeiten um sich zu entwickeln (wegen Rolle) - Eigenschaften
I3	106-108	3	In japanischen Spielen eher zurückhaltendere Frauen oder laute Frauen, Extreme – Eigenschaften
I3	108-114	3	In westlichen Spielen junge Frauen (14-24) mit sehr reifem/erwachsenem Verhalten, Profis - Eigenschaften
I3	116-117	3	Keine extremen, nervigen Charakterzüge - Eigenschaften
I3	122-127	3	Weg vom Trope des hilfsbedürftigen Nebencharakters zur sehr reifen Figur (Flucht nach vorne) - Eigenschaften
I3	131-137	4	Sexualisierung okay, wenn alle Charaktere so dargestellt werden, weil offensichtlich nicht real - Akzeptanz
I3	139-145	4	Wenn nur Frauen sexualisiert fällt der Fokus auf Design und nicht die (verrückte) Welt - Akzeptanz
I3	148-149	4	Man ist gewöhnt an Sexualisierung aber es macht weniger Spaß - Akzeptanz
I3	152-156	3	Geschlecht des gespielten Charakters macht bei Spielen wo man wählen kann Einfluss auf die Art wie man interagiert mit der Welt – Rolle und Funktion
I3	166-173	5	Bei Männern mehr das Gefühl, sich beweisen zu müssen und Angst vor Ausschluss - Eingliederung
I3	182-184	5	Frauen müssen sich bei Männern mehr beweisen (Können und Interesse) - Eingliederung
I3	189-190	5	Kein Voice Chat um nicht als Frau erkannt zu werden – Eingliederung
I3	213-215	7	Frauen sollen präsent sein und als Teil der Community akzeptiert werden – Präsenz/Umgang
I3	218-226	7	Jene an der Macht sollen diese nutzen um Frauen Chancen zu geben (Quoten) - Präsenz
I3	228-238	7	Wunsch nach anspruchsvolleren Geschichten die ernst genommen werden - Inhalte
I3	241	2	Multiplayer - Spielmechanik
I3	242-244	2	Spiel das oft wiederholbar mit Freunden ist, Fokus auf das Spielen - Spielmechanik
I3	244	2	Puzzle - Bestandteile
I3	270-279	6	Wichtiger, weil Spielen zum Gruppenerlebnis geworden ist (regt zum Kritischen denken an) - Diskurs
I3	283-286	6	Man kann Spiele jetzt besser diskutieren deswegen soll man die Chance nutzen - Diskurs
I3	288-293	6	Wenn wir dem jetzt mehr Wert zusprechen, muss es auch Wertvolles (Realistisches) enthalten - Diskurs
I3	298-301		Diverse/realistische Darstellung wichtiger, wenn es um die Story geht, um sich hineinversetzen zu können – Spielerlebnis
I4	2	1	Online um mit Freunden zu spielen – Sozialer Faktor
I4	75-79	1	Spiele um die Welt/Story zu erleben – Eintauchen in die Welt
I4	118-119	3	Perfekte Körper – Körper und Gesicht
I4	120-124	3	Knappe, enge Outfits, unlogische Rüstungen - Kleidung
I4	127-128	3	Eigene Brustanimationen - Sexualisierung
I4	127-130	4	Sexualisierung ganz schlimm, nur für Männer - Akzeptanz

Let's save Peach...again

I4	155-157	5	Diskussionen über Thema Frauen in Spielen – oft das Gefühl sich vor Männern rechtfertigen zu müssen – Verbaler Angriff
I4	157-160	3	Zu wenige Spiele mit Frauen in tragenden Rollen – Rolle und Funktion
I4	161-162	3	Frauen oft nur Plotdevices die wenig vorkommen – Rolle und Funktion
I4	180-182	3	Aber eine deutliche Besserung zu früher – Rolle und Funktion
I4	200-204	3	Diverse Darstellungen abhängig von der Story (Bsp. wenn es zeitperiodenabhängig ist) - Ethnie
I4	210-211	4	Starke Sexualisierung hält vom Kauf des Spiels ab - Akzeptanz
I4	213-214	4	Sexualisierung nur für Männer - Grund
I4	215	4	Sexualisierung als degradierend Frauen gegenüber empfunden - Akzeptanz
I4	252-253	5	Negative Erfahrungen – nicht online spielen - Eingliederung
I4	262	5	Romantisches/Sexuelles Interesse Online – romantisches Interesse
I4	262-263	5	Nicht ernst genommen und Anwesenheit hinterfragt bekommen - Eingliederung
I4	264-271	5	Nicht ernst genommen und von oben herab behandelt worden – Verbaler Angriff
I4	265	5	Sagt bei Männern nicht, dass sie Gamerin ist, weil sie sich rechtfertigen muss - Eingliederung
I4	278-280	5	Diskutiert nicht mit Gamern, weil sie sich nicht ernst genommen fühlt - Eingliederung
I4	281-283	5	Verurteilung durch die Männer, nicht mit böser Absicht, sondern aus Gewohnheit - Vorurteile
I4	297-302	5	Mittlerweile nehmen sich Frauen den Raum in Gamingbereichen - Eingliederung
I4	303-309	5	Gamerinnen, die sich selbst sexualisieren – andere Mädchen werden in denselben Topf geworfen - Vorurteile
I4	314-319	5	Von Männern entweder als komisch/lame betrachtet oder sexualisiert wegen des Zockens - Vorurteile
I4	355-358	7	Besserer Umgang miteinander (Wettkampfverhalten, Feindseligkeit, Aggression) - Umgang
I4	359-362	7	Theorie, dass Frauen aufgrund des negativen Umgangs die Szene meiden - Umgang
I4	365-369	5	Gefühl, sich mehr beweisen zu müssen aufgrund des Geschlechts – Eingliederung
I4	369-374	5	Spielverhalten wird strenger beobachtet - Eingliederung
I4	374-376	7	Spiele sollen weniger ernst genommen werden damit der Spaß wieder im Vordergrund steht - Nutzungsverhalten
I4	386-389	2	Entscheidungs-basiertes Spiel, das mit den Entscheidungen fordert – Basis der Geschichte
I4	391-396	2	Mühe in die Welt und die NPCs gesteckt - Charaktere
I4	399	2	Nicht nur ein vorgefertigter Pfad – Basis der Geschichte
I4	406	2	Handlungen der Spielerin sollen Konsequenzen auf den Outcome haben – Basis der Geschichte
I4	419-427	6	Sehr wichtig, bei Mittelalter- und Fantasyspielen auch beachten (wenn es nicht historisch genau ist) – Anpassung an die Geschichte
I4	433	6	Der Gesellschaft wird es immer wichtiger - Diskurs
I4	440-441	6	Egal ob die Bewegung von innen oder außen kommt, Hauptsache es ändert sich etwas - Diskurs
I4	444-447	6	Junge Menschen brauchen positive Vorbildfiguren und Repräsentation auch im fiktiven Bereich - Rollenverständnis
I4	451	6	Besonders für zukünftige Generationen wichtig - Rollenverständnis
I4	457-469	6	Leute (unabhängig vom Geschlecht), die sich für Frauen aussprechen begegnen einer negativen Mob Mentalität - Diskurs

Let's save Peach...again

I4	469	7	Mob Mentalität muss sich ändern - Umgang
I5	13-17	1	Um einer fiktiven Story/Welt zu folgen – Eintauchen in die Welt
I5	19	1	Wenn man nicht rausgehen will - Eskapismus
I5	59	3	Enge und/oder kurze, freizügige Outfits - Kleidung
I5	61-65	3	Jene die hübsch sein sollen sind perfekt und Männervorstellungen angepasst - Attraktivität
I5	62-70	3	Nebencharaktere, die nicht wichtig sind, sind nicht hübsch - Attraktivität
I5	75-77	3	Frauen nicht so oft in Hauptrollen – Rolle und Funktion
I5	83-86	3	Ethnien hängen vom Spiel ab (Bsp. Epochenspiele) - Ethnie
I5	88-89	3	Weibliche Figuren haben immer Lust auf Sex – Sexuelle Orientierung
I5	90	3	Heterosexualität – Sexuelle Orientierung
I5	91-94	3	Meist Stereotype, Aussehen hängt mit Charakter zusammen - Stereotype
I5	109-111	4	Stereotyper Männergeschmack, der nicht jedem gefallen muss - Grund
I5	114-116	4	Frau ist auch ohne Sexualisierung schön - Akzeptanz
I5	139-142	5	Überraschung und Unglaube, wenn sie sagt sie zockt – Vorurteile
I5	162-165	5	Streaming: Sexistische Kommentare – Vorkommen
I5	165-170	5	Bei Frauen klappt Streaming nur, wenn sie sich sexy darstellen oder besonders aussehen - Eingliederung
I5	170-172	5	Angst zu Streamen, weil Angst vor Kommentaren aufgrund des Geschlechts - Eingliederung
I5	175-178	5	Fühlt sich beim Spielekauf im Geschäft nicht ernst genommen - Vorurteile
I5	194-197	3	Weibliche Figuren sind meist weniger bekleidet, bei Männern nur kurz und begrenzt in Sexszenen - Kleidung
I5	216-217	7	Mehr Spiele wo die Zielgruppe Frau angesprochen wird - Inhalte
I5	217	7	Mehr Frauen zum Spielen animieren - Präsenz
I5	218-219	7	Frauencommunity, um online zu spielen - Präsenz
I5	222	2	Fantasy - Themen
I5	224-227	2	Option, Entscheidungen mit Einfluss treffen zu können – Basis der Geschichte
I5	231	2	Option, das Geschlecht des gesteuerten Charakters zu wählen – Charaktere
I5	232	2	Option, Kleidung des gesteuerten Charakters zu wählen - Charaktere
I5	234-236	4	Frauen müssen nicht der Realität entsprechen aber nicht nur stereotyp sexy für Männer - Akzeptanz
I5	237-240	4	Sexualisierung okay aber nicht so viele - Akzeptanz
I5	242	2	Authentische Charaktere - Charaktere
I5	243	2	Charaktere müssen zur Geschichte passen – Charaktere
I5	244-247	2/7	Charaktere die nicht den gängigen Stereotypen entsprechen – Charaktere
I5	253-255	6	Die meisten Menschen wissen, dass es nicht die Realität ist - Diskurs
I5	259-265	6	Spiele prägen Frauenbild von jungen Menschen - Rollenverständnis
I5	267-268	7	Spiele mehr an Realität anpassen – Inhalte
I5	271-272	7	Besseres Frauenbild – Eigenschaften der weiblichen Figuren
I5	279-284	4	Positiv wenn sich Leute ausleben können, was sie sich in Echt nicht trauen würden - Akzeptanz
I6	26	1	Zum Abschalten und Vergessen - Eskapismus
I6	27	1	Unterhaltung - Unterhaltung

Let's save Peach...again

I6	28	1	Sozialer Faktor – Sozialer Faktor
I6	68	3	Hat sich gebessert seit den 90er Jahren - Eigenschaften
I6	74	3	Sexuell anzüglich gekleidet - Kleidung
I6	75	3	Oder maskulin gekleidet - Kleidung
I6	85-86	3	Unrealistische Proportionen – Körper und Gesicht
I6	91	3	Geschminkt – Körper und Gesicht
I6	101	3	Frauen in Nebenrollen und hilfsbedürftig – Eigenschaften
I6	106-107	3	Eher zurückhaltend - Eigenschaften
I6	107-109	3	Nicht in Führungspositionen – Rolle und Funktion
I6	110-113	3	Sexuelle Anspielungen auf Frauen auch in unschuldigen Spielen - Sexualisierung
I6	119	4	Fanservice für Männer - Grund
I6	125-127	4	Sexualisierung zeigt sich auch in der Realität (Raum einschränkende Kleider) - Akzeptanz
I6	132	4	Würde sie nicht gern spielen - Akzeptanz
I6	135-136	4	Fühlt sich abgestoßen von Leuten, die sexualisierte Frauen auswählen - Akzeptanz
I6	137	4	Soll das Ideal einer Frau widerspiegeln - Akzeptanz
I6	138	4	Unnötig - Akzeptanz
I6	141-143	4/7	Es soll eine Balance geben zwischen sexualisierten und normalen Frauen im Spiel - Akzeptanz
I6	143-145	6	Spiele haben großen Einfluss vor allem auf jüngere Leute bzgl. Rollenbild - Rollenverständnis
I6	156-159	4	Mit stark sexualisierten Frauen kann man sich nicht identifizieren, weil es nur ein Stereotyp ist - Akzeptanz
I6	163-164	3	Wenn man keine Frau auswählen kann wirkt es so, als ob kein Platz für Frauen in der Szene wäre – Rolle und Funktion
I6	169-174	6	Wenn keine Frauen in Fighting/Shooter Games vorkommen vermittelt das, dass Frauen zu schwach und dumm für so etwas sind - Rollenverständnis
I6	178	5	Negative Erfahrungen deswegen kein Online Spielen mehr - Eingliederung
I6	180-182	5	Wenn Geschlecht herauskommt, wird man anders behandelt - Sonderbehandlung
I6	188-190	5	Männliche Freunde machen sich lustig über Frauen (Bonding der Männer) - Vorkommen
I6	193-194	5	Auf weibliche Fehler wird mehr geachtet - Eingliederung
I6	194	5	Fehler werden mit dem Geschlecht erklärt - Vorurteile
I6	196-202	5	Online ignoriert, weil nicht ernst genommen als fähige Spielerin- Eingliederung
I6	211-215	5	Spieleszene ist mehr für Männer gemacht und ausgerichtet – Eingliederung
I6	215-216	6	Wenn Frauen immer hilfsbedürftig dargestellt werden, bleibt das in den Köpfen der Spieler*innen - Rollenverständnis
I6	223-227	5	Als Frau muss man sich beweisen, wenn man sagt man spielt gerne – Eingliederung
I6	253-258	7	Frauen mehr sichtbar machen in der Szene - Präsenz
I6	264	7	Normalisieren von Frauen - Umgang
I6	269-270	2	Balance zwischen männlichen und weiblichen Charakteren - Charaktere
I6	278	2	Jump and Run oder Abenteuer - Spielmechanik
I6	278-279	2	Open World – Bestandteile
I6	279	2	Nicht zu kurz – Basis der Geschichte
I6	283-286	2	Politische und soziale Themen der echten Welt – Themen

Let's save Peach...again

I6	290-291	7	Machoverhalten von Männern nicht zeigen um es nicht zu normalisieren - Figuren
I6	307-312	6	Spiele haben Einfluss auf das Rollenbild, das auch ausgelebt wird besonders auf Jüngere - Rollenverständnis
I6	322-323	5	Potenzielles Meiden des sozialen Kontakts beim Spielen, weil Männer dominant sind – Eingliederung
I6	324-326	5	Witze Frauen gegenüber auch wenn so keine sexistischen Tendenzen sind - Vorkommen
I6	334-344	7	Berücksichtigung der Frauen ist wichtig, denn Spiele sind den Spieler*innen auch wichtig - Diskurs
I7	19	1	Um andere Welten zu erleben – Eintauchen in die Welt
I7	20	1	Unterhaltung - Unterhaltung
I7	53	3	Müssen schön aussehen - Attraktivität
I7	54	3	Übertriebene Körperdarstellung – Körper und Gesicht
I7	61-62	3	Auch Frauen in wichtigen Rollen – Rolle und Funktion
I7	67-69	3	Sehr unterschiedliche charakterliche Darstellungen – Eigenschaften
I7	74-76	4	Stört es nicht - Akzeptanz
I7	87	5	Nicht ernst genommen werden - Eingliederung
I7	87-88	5	An den Fähigkeiten wird gezweifelt - Vorurteile
I7	93	5	Negatives nur Online - Vorkommen
I7	101-102	5	Vorurteil, dass Frauen nichts können - Vorurteile
I7	102	5	Vorurteil, dass Frauen weniger zocken - Vorurteile
I7	102-103	5	Vorurteil, dass Frauen andere Spielweisen haben - Vorurteile
I7	118	7	Generell respektvollerer Umgang - Umgang
I7	120-121	7	Frauen eine Chance geben, sich zu beweisen und nicht gleich abstempeln - Umgang
I7	128	2	Größe, schön animierte Welt - Bestandteile
I7	129-130	2	Sehr unterschiedliche Charaktere - Charaktere
I7	132	2	Open World - Bestandteile
I7	132	2	Verschiedene Reittiere - Bestandteile
I7	133	2	Spannende Quests - Bestandteile
I7	135	2	Fantasy - Themen
I7	135-138	2	Thema: Unterschiedliche Welten die zusammentreffen - Themen
I7	150-152	6	Wichtig für manche die beeinflusst werden, weil Frauen dem Bild dann entsprechen müssen - Rollenverständnis
I7	153-156	6	Für Befragte nicht wichtig, weil Spiel nicht real ist und auch so gesehen werden soll - Diskurs
I7	162-163	3	Auch Männer werden übertrieben und unrealistisch dargestellt – Körper und Gesicht
I8	11-14	1	Unterhaltung/Spaß - Unterhaltung
I8	42-43	3	Fast immer große Brüste – Körper und Gesicht
I8	44-45	3	Besonders weibliche Bösewichte werden sexualisiert - Sexualisierung
I8	54	3	Je brutaler ein Spiel desto sexualisierter die Frauen - Sexualisierung
I8	58	3	Klischee: Sexy und bodenständig - Stereotype
I8	61-62	3	Mehr sexualisierte Darstellung als normale, weil es Männer ansprechen soll (die vermehrt die Zielgruppe sind) - Sexualisierung
I8	71	3	Meist männliche Hauptcharaktere – Rolle und Funktion

Let's save Peach...again

I8	71-74	3	Frauen müssen gerettet werden oder sind ein Anreiz für den männlichen Protagonisten – Rolle und Funktion
I8	76	3	Weiß - Ethnie
I8	76	3	Heterosexuell – Sexuelle Orientierung
I8	76-77	3	Abhängig von Männern - Eigenschaften
I8	80-85	3	Verschiedene charakterliche Stereotypen, die sich wiederholen - Eigenschaften
I8	89-90	4	Um Männer anzusprechen - Grund
I8	90	4	Keine Frau nimmt einen solchen Charakter - Akzeptanz
I8	93-94	4	Falsches Frauenbild - Akzeptanz
I8	96	4	Stört Befragte ein bisschen - Akzeptanz
I8	98-101	4	Kann über Sexualisierung hinwegsehen, wenn der Rest des Spiels gut ist - Akzeptanz
I8	125-126	5	Klischee, dass Frau nur spielt um Aufmerksamkeit zu bekommen - Vorurteile
I8	126-127	5	Klischee: Frauen sind schlechter im Gaming als Männer - Vorurteile
I8	129-133	5	Frauen haben es schwerer, Respekt zu bekommen für ihre Fähigkeiten im Spielen - Eingliederung
I8	137-139	5	Hängt davon ab, mit wem man sich umgibt - Vorkommen
I8	136-137	5	Es wird erst angezweifelt, ob sie überhaupt „richtig“ zockt – Vorurteile
I8	164-165	7	Klischee weg, dass Frauen alles tun um Männern zu gefallen – Umgang
I8	165-166	7	Klischee weg, dass Frauen nicht so gut zocken können wie Männer - Umgang
I8	167-170	7	Weniger Sexualisierung – Sexualisierung
I8	170-173	3	Weibliche Rüstungen sind knapper - Kleidung
I8	176-178	2	Interessantes Kampfsystem - Spielmechanik
I8	178	2	Überschaubare Open World - Bestandteile
I8	179-181	2	Interessante Fortbewegungsmöglichkeit (Pferde, fliegen, etc.) - Bestandteile
I8	181-182	2	Sympathischer Hauptcharakter - Charaktere
I8	184-185	2	Realistische Frauen in Hauptrollen - Charaktere
I8	187	2	Outcome: Welt retten – Basis der Geschichte
I8	190-191	2	Organisiertes Verbrechen - Themen
I8	195-197	6	Persönlich nicht so wichtig, weil nicht so intensive Beschäftigung mit Videospielen - Diskurs
I8	197-204	6	Für Gesellschaft wichtig, besonders für junge Mädchen - Rollenverständnis
I8	209-213	6	Vielfältige Darstellung hängt vom Setting ab (Bsp. realistisches Mittelalter) – Anpassung an die Geschichte
I8	216-221	3	Brustanatomie wird vor allem bei Kampfspielen vernachlässigt – Körper und Gesicht
I8	214-215	7	Weniger Stereotypen - Figuren
I9	7	1	Ausgleich und Ablenkung - Eskapismus
I9	8-9	1	Eintauchen in andere Charaktere und deren Leben/Probleme – Eintauchen in die Welt
I9	36	3	Immer schön - Attraktivität
I9	36	3	Immer sexy - Sexualisierung
I9	36	3	Gut gekleidet - Kleidung
I9	37-38	3	Frauen müssen öfter gerettet werden, Männer in Retter Rollen – Rolle und Funktion
I9	39-40	3	Besserung: Mehr Frauen in Hauptrollen – Rolle und Funktion

Let's save Peach...again

I9	41	3	Sexistisch - Sexualisierung
I9	47	3	Frauen in Nebenrollen – Rolle und Funktion
I9	48	3	Mittel zum Zweck für die Story – Rolle und Funktion
I9	49	3	Um Story unterhaltsamer zu machen (Bsp. als Prostituierte) – Rolle und Funktion
I9	52	3	Weiß - Ethnie
I9	52	3	Heterosexuell – Sexuelle Orientierung
I9	53	3	Attraktiv - Attraktivität
I9	53-54	3	Charakterlich durchgemischt - Eigenschaften
I9	54-55	3	Eher hilfsbedürftig - Eigenschaften
I9	59-60	4	Sehr schlecht, weil es symbolisiert, es ist erstrebenswert so auszusehen - Akzeptanz
I9	61	4	Unrealistisch, nicht erstrebenswert - Akzeptanz
I9	64	3	Einheitlich klischeemäßig - Stereotype
I9	64-65	4	Grenzt an Pornografie - Akzeptanz
I9	67-69	4	Gesellschaft ist daran schon gewöhnt, dass Frauen so dargestellt werden - Akzeptanz
I9	87-91	5	Darstellung von Gamerinnen: Hässliche abgeschottete Frauen oder sehr sexy - Vorurteile
I9	99-100	5	Mehr sexistische Männer in der Szene als Frauen - Vorkommen
I9	102-103	5	Hängt davon ab, mit wem man sich umgibt – Vorkommen
I9	115-116	7	Gaming die Szene die am weitesten im Sexismus noch ist - Umgang
I9	117-119	7	Nutzer haben Macht, etwas zu ändern (Bsp. boykottieren) - Nutzungsverhalten
I9	131	2	Aus der Sicht einer Frau – Basis der Geschichte
I9	134-135	2	Thema Sexismus und Rassismus - Themen
I9	146	6	Sehr wichtig persönlich - Diskurs
I9	148-149	6	Vor allem für junge Menschen - Rollenverständnis
I9	153-155	6	Kann Normalität eines Bildes schaffen - Rollenverständnis
I10	2	1	Online um mit Freunden zu spielen – Sozialer Faktor
I10	21	1	Geschichte erleben – Eintauchen in die Welt
I10	21-22	1	Fan von der Art, wie Geschichten erzählt werden - Erzählform
I10	22	1	Fan von technischen Möglichkeiten – Technische Gestaltung
I10	23	1	Zeitvertreib - Unterhaltung
I10	52-54	3	Triple A Spiele: mehr Frauen, die nicht dem alten Schönheitsbild folgen (lange Haare große Brüste) - Stereotype
I10	54-55	3	Mehr Frauen werden inkludiert in die Spiele – Rolle und Funktion
I10	55-56	3	Neuer Stereotyp: Kurze Haare, kleinere Brüste - Stereotype
I10	56-57	3	Immer noch alle attraktiv im Gesicht - Attraktivität
I10	66-68	3	Keine mittelalten Frauen, zumindest nicht in wichtigen Rollen – Eigenschaften
I10	69-72	3	Mehr Frauen in Hauptrollen was sich erzwungen anfühlt – Rolle und Funktion
I10	72-81	3	Einerseits gut, weil jahrelang männerdominiert, andererseits erzwungen und ruft Gegenstimmen hervor (weil Gefühl von Bevormundung) – Rolle und Funktion
I10	81-84	3	Weg vom Klischee der schwachen emotionalen Frau hin zur sehr starken ohne Schwäche - Eigenschaften
I10	85-88	7	Nicht nur ganz starke Frauen, sondern auch schwache als Abbild der Realität – Eigenschaften der weiblichen Figuren

Let's save Peach...again

I10	88-90	3	Nicht kaukasische Ethnien meist nur in Nebenrollen - Ethnie
I10	96	3	Homosexualität: Fast nur lesbische Beziehungen – Sexuelle Orientierung
I10	105-112	4	Videospiele dürfen Fantasien ansprechen und Menschen diese ausleben - Akzeptanz
I10	112-117	4	Zeigt, dass Frau nur da ist um sexualisiert zu werden - Akzeptanz
I10	117	4	(Nackte) Körper sollen nicht als etwas Verbotenes betrachtet werden - Akzeptanz
I10	131-133	3	Frauen sind meist weniger im direkten Angriff (Stealth) - Eigenschaften
I10	137-140	5	Sexistische Witze – Verbaler Angriff
I10	138-140	5	Nicht ernst gemeint aber wegen eines Klischees – Verbaler Angriff
I10	144-145	5	Sobald es eine Kommunikationsplattform gibt, vor allem bei Streamerinnen – Vorkommen
I10	162-163	5	Wegen Vorurteilen fangen Frauen nicht zu spielen an - Vorurteile
I10	165-167	5	Annäherungsversuche/Witze besonders schwer für unsichere und jüngere Menschen – Verbaler Angriff
I10	167-170	5	Bessere Behandlung, mehr Geld als Streamerin, mehr Hilfe - Sonderbehandlung
I10	171-174	5	Sonderbehandlung: Männer erwarten sich etwas davon – Sonderbehandlung
I10	192-193	7	Realistische Frauendarstellung – Eigenschaften der weiblichen Figuren
I10	193-201	7	Mehr Respekt den Frauen gegenüber (vor allem wenn sie über Frauenthemen reden) - Umgang
I10	204	2	Storydriven – Basis der Geschichte
I10	204-205	2	Geschichte, die Emotionen der Spielerin anspricht
I10	221-224	7	Auch Männer müssen realistischer werden – Eigenschaften der weiblichen Figuren
I10	224-227	6	Persönlich etwas weniger wichtig beim direkten Spielen, wenn die Charaktere zur Geschichte passen - Diskurs
I10	231	7	Komplexere Charaktere

20.7 Leitfaden

- Allgemeine Fragen zur Person und Rezeption

- 1 (Warum spielst du auch online)
- 2 Bist du auch außerhalb vom *Spielen an sich* in der Gaming Szene unterwegs – Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen etc.? Wenn ja wie oft ca.?
- 3 Warum spielst du Videospiele?
- 4 Ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. Du kannst auch Nebencharaktere und mehrere Charaktere vom selben Spiel nennen. Nenne einen Charakter, der...
 - A ...mehrere andere Charaktere rettet
 - B ...gerettet werden muss
 - C ...durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat
 - D ...sehr intelligent ist
 - E ...Emotionen zeigen kann
 - F ...optisch nicht ansprechend dargestellt wird
 - G ...erotisch dargestellt wird

- H ...auf einem Rachefeldzug ist
- **Meinung über die aktuelle Lage von Frauen in Spielen und in der Szene**
 - 5 Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die *optische Frauendarstellung* in Spielen und wie denkst du darüber? – Körperform, Kleidung, Aussehen, Ethnie etc.
 - 6 Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die *inhaltliche Frauendarstellung* in Spielen und wie denkst du darüber? – Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, Verhalten, Sexualität, etc.
 - 7 BEISPIELFOTO Was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird?
 - 8 Macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?
- **Umgang mit weiblichen Rezipientinnen**
 - 9 Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? Wenn ja wie oft circa?
 - 10 Denkst du, Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?
- **Wünsche an die Videospiele und positive Beispiele**
 - 11 Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?
 - 12 Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?
 - 13 Was wäre das perfekte Spiel für dich? (Welcher Charakter, wie soll er aussehen/handeln, Inhalt, welche Monster, Grad der Involvierung von Romantik und Sex, Outcome des Spiels (hilft man sich selbst oder anderen), etc.)
- **Bedeutung einer diversen Abbildung von Frauen in Spielen**
 - 14 Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich? (Beispiel Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter, Hintergrundgeschichte)
- **Abschluss**
 - 15 Hast du noch weitere wichtige Anmerkungen zu dem Thema?

20.8 Fragebogen

Fragebogen

Interview Nummer _____

Datum _____

Fragen

Wie alt bist du?

Was ist dein Beruf?

Wie oft spielst du Videospiele (egal ob Konsole oder PC)?

Seit wann spielst du Videospiele?

Spielst du auch online mit anderen Personen?

20.9 Zustimmungserklärung

Zustimmungserklärung/Datenschutzmitteilung

Herzlichen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben, als Interviewpartnerin für ein Gespräch für die Abfassung einer wissenschaftlichen Masterarbeit an der Universität Wien zur Verfügung zu stehen.

Die Inhalte des Interviews werden transkribiert. Das Transkript des Interviews wird der Masterarbeit im Anhang beigelegt. Abschlussarbeiten müssen laut Universitätsgesetz veröffentlicht werden (durch Aufstellen in der National- und Universitätsbibliothek), sie sind üblicherweise auch online zugänglich.

Die Daten können von der Betreuerin der wissenschaftlichen Arbeit für Zwecke der Leistungsbeurteilung eingesehen werden. Die erhobenen Daten dürfen gemäß Art 89 Abs 1 DSGVO grundsätzlich unbeschränkt gespeichert werden.

Sie können die Zustimmung zur Verwendung dieses Interviews jederzeit widerrufen, alle Aussagen, die bis zu diesem Zeitpunkt in der wissenschaftlichen Arbeit verwendet wurden, sind allerdings rechtskonform und müssen nicht aus der Arbeit entfernt werden.

Weiters besteht das Recht auf Auskunft durch die Verantwortliche an dieser Studie über die erhobenen personenbezogenen Daten sowie das Recht auf Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung der Daten sowie ein Widerspruchsrecht gegen die Verarbeitung sowie des Rechts auf Datenübertragbarkeit.

Ich stimme der Verwendung meiner personenbezogenen Daten im Rahmen der wissenschaftlichen Arbeit hiermit zu.

20.10 Datenschutzmitteilung

Wien, am

Datenschutzmitteilung

Der Schutz Ihrer persönlichen Daten ist mir bei dieser Befragung ein besonderes Anliegen. Ihre Daten werden daher ausschließlich auf Grundlage der gesetzlichen Bestimmungen (§ 2f Abs 5 FOG) erhoben und verarbeitet.

Diese Befragung wird im Zuge der Abfassung einer wissenschaftlichen Masterarbeit an der Universität Wien erstellt. Die Daten können von der Betreuerin der wissenschaftlichen Arbeit Univ.-Prof- Dr. Katharine Sarikakis für Zwecke der Leistungsbeurteilung

eingesehen werden. Die erhobenen Daten dürfen gemäß Art 89 Abs 1 DSGVO grundsätzlich unbeschränkt gespeichert werden.

Es besteht das Recht auf Auskunft durch die Verantwortliche an dieser Studie über die erhobenen personenbezogenen Daten sowie das Recht auf Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung der Daten sowie ein Widerspruchsrecht gegen die Verarbeitung sowie des Rechts auf Datenübertragbarkeit.

Wenn Sie Fragen zu dieser Erhebung haben, wenden Sie sich bitte gern an den Verantwortlichen dieser Untersuchung: Michaela LINKE (a01305109@unet.univie.ac.at), Studentin der Studienrichtung Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien. Für grundsätzliche juristische Fragen im Zusammenhang mit der DSGVO/FOG und studentischer Forschung wenden Sie sich an den Datenschutzbeauftragten der Universität Wien, Dr. Daniel Stanonik, LL.M. (verarbeitungsverzeichnis@univie.ac.at). Zudem besteht das Recht der Beschwerde bei der Datenschutzbehörde (bspw. über dsb@dsb.gv.at).

Vielen Dank für Ihre Hilfe und Beteiligung an dieser Arbeit!

20.11 Transkriptionsregeln

Abkürzungen:

L	Beginn einer Überlappung bzw. direkter Anschluss beim Sprecherwechsel
J	Ende einer Überlappung
()	Pause bis zu einer Sekunde
(2)	Anzahl der Sekunden einer Sprechpause
<u>nein</u>	betont (unterstrichen)
nein	laut (fett geschrieben) in Relation zur üblichen Lautstärke des/r Sprechers/in
'nee'	sehr leise (in Relation zur üblichen Lautstärke des Sprechers/der Sprecherin)
.	stark sinkende Intonation (Punkt)
:	schwach sinkende Intonation (Strichpunkt)
?	stark steigende Intonation (Fragezeichen)
,	schwach steigende Intonation (Beistrich / Komma)
viellei-	Abbruch eines Wortes
oh=nee	Wortverschleifung
nei:n	Dehnung, die Häufigkeit vom : entspricht der Länge der Dehnung
(doch)	Unsicherheit bei der Transkription, schwer verständliche Äußerungen
()	unverständliche Äußerungen, die Länge der Klammer entspricht etwa der Dauer der unverständlichen Äußerung
((stöhnt))	Kommentare bzw. Anmerkungen zu parasprachlichen, nicht-verbalen oder gesprächsexternen Ereignissen; die Länge der Klammer entspricht im Falle der Kommentierung parasprachlicher Äußerungen (z.B. Stöhnen) etwa der Dauer der Äußerung. In vereinfachten Versionen des Transkriptionssystems kann auch Lachen auf diese Weise symbolisiert werden. In komplexeren Versionen wird Lachen wie folgt symbolisiert:
@nein@	z.B. lachend gesprochenes „nein“
@()@	kurzes Auflachen
@(3)@	3 Sekunden Lachen
//mhm//	Hörersignal des Interviewers, wenn das „mhm“ nicht überlappend ist.

20.12 Transkriptionen

Transkription Interview 1 (I1)

Beginn: 31. Juli 2019 13:32 Uhr

Dauer: 44 Minuten 55 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W1

Y: Gleich mal die erste Frage warum spielst du auch online?

W1: Ah ich spiel eigentlich online wirklich nur aus dem reinen Grund, wenn man nicht genug Geräte anwesend hat, dass man halt oder dass man gezwungen ist durch weil man einfach an anderen Orten ist und um an anderen Orten zu spielen. aus keinem anderen Grund spiele ich online ich hasse online spielen normalerweise.

Y: Okay das heißt rein zum Spielen mit Freunden sozusagen.

W1: Rein zum Spielen mit Freunden. ich habe scho:n ah:m ich habe schon League of Legends etc. gespielt mich würde auch Overwatch theoretisch interessieren aber der Faktor der mich am meisten davon abhält ist Online und das mit anderen Leuten die ich halt nicht kenn wo ich nicht weiß worauf ich mich einlass (.) Mit mehreren Leuten in einer großen Gruppe spielen ist allgemein (2) nicht so: nicht so mein Ding. Sagen wir's mal so weil du halt nie weißt auf wen du triffst und wenn du jemanden dabei hast der sehr der ein großes Problem damit hat wenn er nicht gewinnt ((atmet laut aus)) oder wenn du nicht super gut spielst dann ist es sehr anstrengend.

Y: Ja. @(.)@ Ahm okay bist du auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gaming Szene unterwegs also Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen. wenn ja wie oft ca.?

W1: Youtube sehr viel ah: das würd ich oder sehr viel ist jetzt vielleicht zu viel gesagt vielleicht ein bis ahw () sagen wir pro Monat z- ein bis zehn Videos ah:m das kommt ganz stark darauf an was die Sachen die ich mir anschau sind nicht so sehr was sind die aktuellen Spiele sondern auch ganz viele Aufschlüsselungen von Spielen auf verschiedenste Methoden ah: zum Beispiel nach der Heroes Story und so weiter und so fort ah:m (3) Conventions und sowas bin ich ganz selten aber ich muss festges- ich habe festgestellt dass die Male wo ich auf denen war wo ich mir auch Reden und sowas anschaut hab dass es wirklich interessant war das heißt wenn ich auf Conventions gehe dann wirklich wegen den Reden und den wie nennt man das nennt man das Reden kann man das Reden nennen?

Y: Vorträge?

W1: Vorträge, Vorträge das ist das Wort genau. Die Studenten kennen sich aus ah: @(.)@ ah: ansonsten bin ich keiner der auf eine Convention geht um irgendein Spiel anzuspielen also das ist es nicht. Also **Ja** Youtube sonst nein keine Beiträge wenn auf Conventions dann bei den Vorträgen () selten @(.)@

Y: Okay. Ah:m warum spielst du Videospiele?

W1: hm:: Das ist ungefähr dieselbe Frage wie warum liest du Literatur Bücher ah:m weil () weil es zum einen ein Hobby ist einfach ganz simples Hobby etwas wo man besser wird und gerne da- etwas was man gerne macht womit man gerne Zeit verbringt ah:m dann andererseits auch weil es für mich durchaus eine weitere ein weitere Medi- ein weiteres Medium ist wie Bücher oder Musik und ich denke dass man Kunst auf diese Art und Weise auch genießen kann () ah:m ich bin auch immer sehr ich find ich liebe es auch sehr wie wie Meta Spiele werden können dass sie sich selber etc. er z- sich selber oder andere Spiele oder so ganz oder ganz platte Strukturen in Spielen hinterfragen können da gibt's zum Beispiel das Spiel Calendula falls du das zufällig kennst das hinterfragt ganz stark das Interface dass das Spiel jetzt nicht gespielt werden will kann ich jedem empfehlen (2) ah:m das Interessante an Spielen meiner Meinung nach ist dass sie sehr viel aktueller sind als ah Bücher oft sind vor

46 allem die bekannten. damit ein Buch bekannt wird vergeht meistens Zeit außer du gehst jetzt
47 nach der New York Bestseller Liste aber Herr Gott wer macht das.

48 **Y: @(.)@**

49 W1: ah:m dann also das vergeht weil Spiele sind meistens sehr aktuell und weil sie sich eben
50 so sehr () mit Indie Spielen und so weiter nach ganz bestimmten Branchen richten hast du
51 wirklich ein interessantes Bild oft von dem was so ist was so abgeht deshalb mag ich Spiele
52 auch sehr gern. Und warum mag ich Spiele noch weil ich die Art eine Geschichte zu
53 erzählen irrsinnig spannend find und natürlich wenn man ganz ganz tief runter gehen ist auch
54 immer wieder die Hoffnung da dass da wirklich mal ein Spiel ist was einen so sehr in die
55 Welt mit reinzieht dass man sich wirklich denkt ich bin jetzt in dieser Welt und ich bin ein
56 Teil von dieser Welt aber das haben noch nicht viele Spiele geschafft aber es gibt welche.

57 **Y: Okay**

58 W1: Oh ich hab noch eine Sache ahm genauso wie alle anderen Medien so wie Bücher ah
59 oder irgendwelche Youtuber oder was auch immer kann man sich immer was mitnehmen von
60 Büchern, von von Spielen ah:m teilweise ist es nicht so: positiv aber teilweise ist das sehr
61 schön und bringt stenk d hängt z- regt zum Nachdenken an oder es ist sehr traurig und regt
62 zum Nachdenken an ah Limbo zum Beispiel das ist ein Klassiker. Ahm oder Doki Doki
63 Literature Club ist auch einer von den ganz heftigen ahm oder auf der anderen Seite sowas
64 wie (2) Gris Gris ich weiß leider nicht wie man's ausspricht aber es ist ein bisschen so
65 gschriebe wie Gries nur mit z. @(.)@ also es ist wirklich cool das ist ein Indiespiel total
66 schön gestaltet und handhabt über die es geht um die sieben Stufen der de- the seven steps of
67 grief. u:nd es wird dann natürlich nicht wie in einem Buch The seven steps of grief
68 draufgschriebe sondern das wird in einer schönen Geschichte verpackt und es geht darum
69 dass die ganzen Farben wieder ja **auf jeden Fall** kann man viel mitnehmen und die können
70 auch wirklich impact haben ein ganz großer Favorit von mir ist zum Beispiel The Witness das
71 ist grundsätzlich nur ein Puzzle Game aber es nutzt halt die Fähigkeit dass es innerhalb vom
72 Spiel auch Audioaufnahmen verstecken kann die gar noch so sehr mit dem Spiel zu tun
73 haben und geben gibt () ah:m gibt dem Ganzen so eine so eine möglichst objektive Lehre von
74 möglichst verschiedenen Richtungen darüber und das ist ja der Hammer gibt es gibt es einen
75 Schöpfer gibt es jemanden der das gemacht hat und gibt es einen gibt es einen Zeugen der das
76 gesehen hat.

77 **Y: Ah: deswegen der Name**

78 W1: Genau genau

79

80 **Y: A:hm ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter**
81 **zu antworten, der dir einfällt.**

82 W1: Okay

83 **Y: Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen.**

84 W1: Okay

85 **Y: Und du kannst auch Nebencharaktere oder mehrere Charaktere vom selben nennen.**

86 W1: Okay, okay

87 **Y: Also. nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet**

88 W1: (2) A:hm der der Held also der namenlose Held von Gothic

89 **Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss**

90 W1: Ah Elizabeth von Bioshock Infinite

91 **Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt**
92 **hat**

93 W1: Auf die fiktive Welt (3) weil es ist jetzt gerade kommen weil ich () bei der vorigen Frage
94 Elizabeth gehabt hab dann würd ich sowohl Elizabeth als auch den Dude den Dude dazu
95 nehmen

96 **Y: Booker?**

97 W1: Ja Booker, Danke sehr
98 **Y: @(.)@ den Dude**
99 W1: @Ja der Dude@ aber er ist ja nicht nur der dude er ist auch der dude und der dude
100 **Y: @er ist all the dudes@**
101 W1: @er ist alle dudes@
102 **Y: @(.)@ okay nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist**
103 W1: ((räuspert sich)) hm (3) hm hm na der erste der mir jetzt eingefallen ist wa:r Cohen von
104 Bioshock aber der ist halt mehr künstlerisch intelligent aber Cohen von Bioshock Ja
105 **Y: Okay ahm nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann**
106 W1: (2) **Ha** weißt du wer Tschuldige weißt du wer mir da jetzt als erster eingefallen ist? wie
107 heißt er ah:m der dude der alle ve- der alle Götter verprügelt
108 **Y: Ehm Kratos?**
109 W1: Ja genau, Kratos. aber aber eben weil er halt in seiner in seiner Wut kann er das sehr gut
110 aber in in Kombination mit seinem Sohn kann er das wahrscheinlich perfekt aber die Wut da
111 is- ist auch eine Emotion damit er Kratos. Kratos und Wut.
112 **Y: Okay. nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird**
113 W1: (2) h:m (3) das ist jetzt fallen mir eigentlich nicht wirklich mit Namen ein weil die
114 meisten mit Namen werden natürlich optisch halbwegs ansprechend dargestellt a:hm es gibt
115 eine Hexe sozusagen in () dies- was wie heißt das nicht Disturbed ist die Band a:hm Dis- Dis-
116 irgendwas mit Dis oder De so ein Spiel das so in dem mehr in einer Pestzeit in England spielt
117 ah:m und du kannst halt Ratten und sowas kontrollieren und dort gibt's eine
118 **Y: ^LPlagues Tale? ^J**
119 W1: Was?
120 **Y: Plagues Tale?**
121 W1: Nein a:h es ist Dis- Dis- Dis- irgendwas
122 **Y: Dishonored?**
123 W1: Ja genau Dishonored, perfekt. Danke du bist ein Schatz
124 **Y: @ (2) @**
125 W1: A:h Dishonored und da gibts eine Hexe die so richtig also sie ist nicht wirklich eine Hexe
126 aber sie sie hat ziemlich viel Kontrolle über das Viertel dort und Bam ist die grindig und mir
127 ist noch eine eingefallen die ist eine viel bessere F.E.A.R das kleine Mädchen und vor allem
128 im zweiten und dritten Teil wo sie den Hauptcharakter vergewaltigt und dann hat sie einen
129 Sohn im dritten Teil und beiden – Ja Ja, Shit's going down Shit's going down und das ist
130 nicht schön das sag ich dir das ist nicht schön @ (3) @
131 **Y: Ah:m nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird**
132 W1: () Jetzt könnte ich das nehmen nein a:hm okay lass uns mal nachdenken (2) ero:tisch ()
133 es gibt mehrere Charaktere die schön dargestellt werden aber das ist nicht für mich erotisch
134 a:hm sind selten natürlich wieder Hauptcharaktere sind eher wieder die die Nebencharaktere
135 weil der Hauptcharakter sind meistens ein ist meistens ein Mann a:hm da fallen mir auch
136 namenslose Leute ein (3) hm von der Witcher Reihe ah::m alle einfach alle aber vor allem
137 ahm die ganzen Prostituierten sind irrsinnig auffällig in diese Richtung das ist schön dass
138 Prostituierte in Spielen auch wirklich erotisch sind das ist auch fein irgendwo ah aber da mir
139 fallen da im ganz Speziellen im ersten Teil die Hexe ein die mit dir kämpft die ein die wird
140 auch () dadurch dass man halt immer die Lovecards einsammelt in The Witcher wird halt jede
141 kann halt jeder Charakter theoretisch ja aber ich geh jetzt mal vom ersten Beispiel aus was ich
142 am besten kenne das ist das ist sie, die Hexe im ersten Teil. aber sie wird nicht sie wird nicht
143 im Spiel erotisch okay gut nein Rekapitulation ich nehm die Dryade a:hm von von Witcher
144 von Witcher 1 weil da geht's direkt um Geschlechtsverkehr und entsprechend die wird sexuell
145 dargestellt und sie ist auch nackt also ja
146 **Y: @Ja@**
147 W1: I I take that one ich nehm diese Antwort diese

148 **Y: @okay@ ah:m okay nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist**
149 W1: (2) Dings () Dings a::h Ra- Ra- Ra- eh er, ham ma eh grad geredet vorhin der Dude wü-
150 wütend
151 **Y: Booker?**
152 W1: Wütend
153 **Y: Kratos?**
154 W1: Ja Kratos. der ist ziemlich hart auf einem Rachefeldzug
155 **Y: Mh a::hm okay**
156 W1: Oder Krieg in dem anderen Spiel den dreien mit den drei Reitern wo im ersten Teil ist
157 Krieg im zweiten Teil ist Tod und im dritten Teil ist es glaub ich Seuche oder sowas a:hm
158 **Y: Keine Ahnung**
159 W1: Wenn es mir einfällt sag ichs dir aber es geht um die vier Reiter der Apokalypse
160
161 **Y: Okay ah:m Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung**
162 **in Spielen und wie denkst du darüber? also Körperperform, Kleidung, Aussehen etc.**
163 W1: Es kommt ganz darauf an bei welchen Spielen du bist wenn du von Triple A Spielen
164 redest dann sind sie meistens ahm die das Aussehen meistens sehr stereotyp und recht platt.
165 attraktiv meistens und alles was nicht attraktiv sein soll auch entsprechend nicht attraktiv. Eh
166 klar. in allen al- alle Bo- alle Gegnertypen sind extrem sexualisiert mit a: mit allem selbst
167 wenn das etwas vor dir kein Mensch ist aber trotzdem weibliche Formen hat wird's extrem
168 sexualisiert dass ist vor allem bei Gegnern so das ist so diese Witch Gschichte Witch Bitch
169 Gschichte es sorry aber das ist das einzige wie man wirklich dazu sagen kann ah:m bei vielen
170 Indiespielen wenn du dir zum Beispiel Doki Doki Literature Club anschaust ich mein hast du
171 das Spiel gspielt?
172 **Y: Nein**
173 W1: Okay dann wird ich dich nicht spoilern a:h auf jeden Fall werden manchmal genau diese
174 Mittel in Indiespielen eingesetzt um den Spieler in eine in eine Sache reinzulegen und dann
175 wird Scheiße gemacht. ich empfehl dir das Spiel.
176 **Y: Okay**
177 W1: Ah:m im Sinne von teilweise ist das einfach so meta dass alle Leute ahm davon ausgehen
178 dass Frauen in Videospielen sexualisiert werden in ganz vielen Hentai Spielen etc. das ist ja
179 auch so dass das Spielemacher genau das nutzen um dem um dem Spieler so nen richtig
180 harten Schrecken einzujagen sagen wir's einfach mal so. das find ich sehr gut und es gibt auch
181 immer wieder ahm Anspielungen in diese Richtungen was ich sehr interessant fand ist dass
182 sehr oft der () Hauptcharakter in Spielen im Gegenzug zu vielen Videospielen () ah gar nicht
183 so ein Imageidiot ist sondern meistens ziemlich reif ich weiß nicht ob ich mir das nur einbilde
184 aber im Vergleich zu vielen Hollywoodstreifen kommt mir das so vor als wär die () als wär
185 der Prozentsatz an männlichen Hauptdarstellern in Spielen eher reif. wenn ich jetzt zum
186 Beispiel an den namenlosen Held denk der hat durchaus Interesse an den wenigen Frauen die
187 in dieser Kuppel drin sind aber er geht mit ihnen sehr respektvoll um und ah:m ist auch sehr
188 sanft und nett zu ihnen und wär nie irgendwie ein Arschloch und teilweise ah die Frauen die
189 in The Witcher vorkommen ha- schläft auch nicht mit allen aber auch mit denen mit denen er
190 schläft mit denen mit denen er nicht schläft mit denen hat er immer so eine Basis wo man
191 einfach sagen kann da ist Respekt da das find ich eigentlich immer sehr interessant die Spiele
192 in denen mir am negativsten auffällt sind wirklich diese Hau drauf Spiele wo du einfach nur
193 einen platten Mop hast gegen den du kämpfst und fertig. A:h () ja natürlich () ich empfeh- ich
194 persönlich bin ein Fan davon Dinge realistisch darzustellen entsprechend find ich es auch
195 nicht so schlecht wenn man mal über die Grenzen hinausgeht was jetzt Sexualität angeht a:hm
196 ich find aber dass viele das aber sehr gut also Sexualität im Sinne von Freizügigkeit find es
197 aber sehr gut dass man dass man seltsamerweise bei Spielen einen überraschend reifen
198 Zugang meistens zu dem Umgang vom Charakter zu dem zu den weiblichen Personen findet

es ist nämlich nicht unbedingt dieses Nice Guy Phänomen aber meistens sind die Leute wirklich reif. und da- wahrscheinlich einfach weil ein Spiel länger dauern muss als eine Serie als ein Film ist da ist da ist da mehr da wo der Charakter sich wirklich weiter entwickelt zum Beispiel ahm () im in The Witcher 3 ist es glaub ich nein in The Witcher 1 ist es sogar wenn du dich für die Eine entscheidest dann ist die andere natürlich auf dich böse wo jetzt in anderen Spielen das einfach komplett ignoriert wird aber die sind halt genau dafür da sind dafür da dass es allen Wurst ist und dass du einfach mit jeder deine Phantasie sozusagen ausleben kannst. das sollte man vielleicht auch ansprechen es gibt natürlich Spiele sind nicht nur dafür da, dass sie Phantasien im Sinne von Fantasy ausleben, sondern auch sexuelle Fantasien. genauso wie in Sachen Filme sind's auch die Pornos. oder Bilder gibt's natürlich auch entsprechende. und wie und Lieder gibt's natürlich auch entsprechende also das ist in jedem Medium so und ich denke da ist bei Spielen kein großer Unterschied nur: die bekannten Spiele fallen mir als recht reif auf und ich denke das ist bemerkenswert.

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? Also ihre Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, ihr Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc.

W1: Naja ganz lange Zeit wars natürlich eher so dass die Frau mehr so das Gewinn mehr so der Gewinn am Schluss war aber ich denke, dass eben dadurch, dass Videospiele so schnell sind im Entwickeln, dass sich da auch sehr stark schon das miteinbezogen hat, dass es eben nicht so ist. teilweise wird es übertrieben so wie bei Magic the Gathering a:hm das tut echt Magic the Gathering tut echt weh finde ich aber ja was soll man machen a:hm aber oft i- was was mir an Charakteren weiblichen in Videospiele oft daugt ist, dass selbst also wenns jetzt nicht diese typischen Prinzessinnen sind wenn sie Mitkämpfer sind dann sind sie meistens sehr hart, stark also das sind so diese Waifu Komplexe wo du auch im Anime findest findest du auch sehr stark in Videospiele dass du hart, starke Videospielecharakterinnen hast. A:h und das find ich gut aber ich fände es durchaus schön einen normal starke Frau dabei zu haben die mal nicht sexualisiert wird oder die mal nicht das Ziel am Ende vom Tag ist also das find ich fehlt schon noch aber ich sehe auch da eine weitaus reifere Herangehensweise als in als in Hollywood vermutlich eh auch wegen der mehr Zeit und da muss man nochmal dazusagen die ganzen Indiespiele drehen das sowieso immer auf den Kopf Indiespiele drehen alles auf den Kopf und ich find die machen das auch wirklich gut. viele viele Spiele gehen einfach auf Grund von Grafik oder Leistungsschichten gar nicht so sehr darauf dass sie viel betonen sondern dass sie ganz simple Cartoon Stils nehmen zum Beispiel Don't starve together es () ist genau so eine Sache da find ich wird auch sehr meta auf so Schwächen eingegangen da gibt's zum Beispiel den Charakter Abigail sie ist nur ein Mädchen aber ihre Schwester ist ein Geist und sie fickert alle. dafür ist sie halt ein bisschen jähzorniger Geist und legt sich mit jedem an und stirbt dann halt schnell amal aber theoretisch ist sie stark und sie hat auch echt viele Leben aber das spielt so ein bisschen auf das an dass so kleine Mädchen nicht unbedingt stark sind aber sie können ihre Mittel und Wege und sie wissen wie sie sich handeln und das find ich richtig gut und sie sind ich ha- ich kenne einige Charaktere wo die weiblichen Counterparts ahm fast die beliebteren sind als die männlichen wie heißt's ah:::m ganz bekannt er er ist mit dem kleinen Mädchen die ganze Zeit unterwegs

Y: ↳Last of us? ↳

W1: Ja genau. genau there we are

Y: a:hm okay was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird? ((W1 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters))

W1: a::hm das ist Wunscherfüllung das ist das erste was mir einfällt ah:m das ist einfach genau so wies in wies in bestimmten Kategorien Hentai gibt ist das das halt einfach ist das halt einfach dasselbe in Sachen Spiel. und das ist auch grundsätzlich okay ah::m so von dem

250 her nur würde ich mehr halt würde ich halt mehr hoffen dass die Leute die solche Spiele
251 spielen dass halt ganz bewusst zu ihrer Phantasieausübung spielen das ist wahrscheinlich
252 öfter nicht der Fall aber im besten Fall ist es so und wenn ich vom reifsten Menschenmögliche
253 ausgehe dann ist es so ah:m () ich weiß nicht ich finde finde Kunst auch wenn sie so aussieht
254 also Kunst trifft nicht wirklich ein Medium sollte sich nicht wirklich einschränken lassen bei
255 dem was recht und was gut ist sozusagen ah:m weil es am Ende vom Tag eine Verantwortung
256 vom Konsument liegt das wie heißt's des Konsumenten

257 **Y: ↳Konsument ↳**

258 W1: Danke sehr. des Konsumenten liegt und nicht in der Verantwortung des Spiels () ah:m
259 ich find das erste Bild am besten das zweite das dritte find ich nicht so schön ah:m wenn ich
260 das nochmal dazu sagen kann aber ah:m ich hoffe sie ist broken das ist alles was ich sag weißt
261 du was ich mein? ich hoffe es ist so wie bei diesem einen Anime desto weniger sie anhat
262 desto mehr Selbstvertrauen sie hat das ist übrigens ur der gute Clue desto mehr
263 Selbstvertrauen sie hat desto weniger braucht sie die Rüstung und desto stärker ist sie und
264 irgendwann verschwindet ihre Rüstung ganz und sie ist halt super mega broken aber sie rettet
265 dann auch die Welt und sie stirbt dann fast und so also das ist das Ende von der Serie kann ich
266 sehr empfehlen.

267 **Y: Okay**

268 W1: ah:m das ich find ich fände es schön, wenn es nicht einfach nur so wär und so wär weißt
269 du was ich mein? wenn damit was gmacht wird, wenn's an Sinn hat warum sie so wenig an
270 hat aber das wird's wahrscheinlich nicht sein ah: @(.)@

271

272 **Y: ah:m macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?**

273 W1: (3) es macht insofern öfters einen Unterschied, weil der Spielstil von Frauen meistens
274 eher magielastig ist und der Spielstil von Männern meistens eher ein Hau drau ahm aber an
275 sich sp- spiel ich jetzt theoretisch ein bisschen lieber Männer aber das liegt meistens nur an
276 den Klassen ah:m nein eigentlich macht es für mich keinen Unterschied würd ich jetzt
277 behaupten

278 **Y: okay hast du persönlich schon nega-**

279 W1: ich habe nein ich habe ein Argument gegen wenn's so ist wie in Spiderman wo du sie nur
280 spielst damit sie einen weiblichen playable Character haben und sie defacto nichts kann und
281 du dabei eigentlich lieber Spiderman spielen würdest oder irgendwelche anderen harten
282 Typen dann hab ich was dagegen so das wollte ich noch gesagt haben

283

284 **Y: @okay@ ahm hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines**
285 **Geschlechts mit Männern in der Gamingszene**

286 W1: ↳Ja ↳

287 **Y: oder beim Spielen gemacht?**

288 W1: ↳Ja ↳

289 **Y: Wenn ja wie oft circa?**

290 W1: ich habe sehr po- sehr negative und sehr positive Erfahrungen gemacht aber die kann man
291 auch irgendwie als negativ sehen also ich fang mal an. also dass ich als kleines Mädchen ein
292 kleines Mädchen also so mit 12, 13 einem ein MMORPG gespielt habe kein sehr bekanntes
293 Fly for Fun hat das gheissn flyff ah:m ist ist dadurch dass Leute glaubt haben von der Art wie
294 ich schreib und dass ich einen weiblichen Charakter gespielt hab dass ich eine Frau bin ahm
295 waren sie sehr ah:m lieb zu mir und haben mir sehr viel geholfen ah:m wenn ich aber dann
296 angezeigt habe dass ich kein Interesse an der Person hab ist es nicht immer aber öfter so
297 gwesn dass ich einfach so eiskalt blockiert worden bin so:: eiskalt aber das ist mir nicht so oft
298 passiert öfter ist mir passiert dass ich dann wirklich nette Gruppen geschlossen haben und die
299 dann voll nett waren nur die Leute dann teilweise zu sehr von diesem wir sind alle lieb
300 zueinander abgeturned waren kam mir vor und sich deshalb nicht so dafür interessiert haben

301 und dann irgendwann aufhört haben aber das ist jedem das seine also ist okay das ist hat
302 nicht so sehr mit dem Geschlecht zu tun oder nicht es ist nicht so schlimm es ist halt einfach
303 der persönliche Geschmack und es ist mir recht wenn Leute die Erfahrung machen. wo ich
304 sehr negative Erfahrungen gemacht habe ist ah in Magic. Magic ist eine Hure ah:m
305 Entschuldigung aber die Leute von Magic sind sich so stolz auf ihre Intelligenz, dass sie sehr
306 schnell vergessen, dass es auf Sozialkompetenz auch ankommt und entsprechend und
307 entsprechend haben sie sehr harte Wände außerhalb ahm dass keiner reinkommt. und als Frau
308 bist du tendenziell eher sozial gruppiert etwas weiter oben eingestuft komm- vom Anblick der
309 Leute die weiter draußen sind ist nicht ganz korrekt aber lassen wir ihnen mal den Glauben.
310 ah:m an das sind- bist du halt eben so das Bi- bist du irgendwie das Stellvertreter für das
311 Mädchen das sie in der Schule ausgeglacht hat weil sie weil er nicht die perfekte Haare gehabt
312 hat oder zweimal am- zweimal hintereinander dasselbe T-Shirt anhat und dann laden sie
313 halt Aggressionen auf dich ab vor allem also was mir ganz viel also dass der dass es mir am
314 allermeisten in der Gaming- in der Gamingszene einfach aufgefallen ist dass wenn du nett zu
315 Leuten bist dass sie sofort glauben dass du auf sie stehst und wenn du dann nicht wenn du
316 dann sagst du hast kein Interesse dann:: war's so mit den jüngeren Leuten so dass sie wirklich
317 aggressiv werden und halt wütend werden und oder dich ignorieren ahm inzwischen ist es
318 einfach so dass es sehr dass es sehr oft so ein aber ich hab eigentlich eh Interesse also ich will
319 ja eigentlich eh nur befreundet sein dieses Nice Guy Bla Bla machen es gibt ganz wenige die
320 wirklich authentisch nicht daran interessiert sind theoretisch mit dir zu schlafen oder mit dir
321 zusammen zu sein das ist anstrengend und nervig aber es gibt auch Gruppen die das nicht
322 machen da musst halt einfach schauen und die Schwierigkeit ist halt dassd dass dadurch dass
323 sie nicht den Kontakt haben mit Frauen die ihnen ehrlich genug und direkt genug und in ihrer
324 Sprache genug mitteilen dass das nicht okay ist und dass das auch anders geht ha- lernen sie's
325 halt nie und deshalb bleiben sie in dem Kreis. aber

326 **Y: Wie oft circa passiert sowas? Negative Erfahrungen**

327 W1: Ah: inzwischen gar nimma (2) früher jedes Mal wenn ich in einen neuen Freundeskreis
328 reinkommen bin zwei bis vier Mal also schon alle (2) alle ist jetzt zu viel gesagt aber in einer
329 Gruppe von von vier bis zehn Leute halt entsprechend ungefähr ein Drittel würd ich sagen
330 und davon halt die Leute für die du dich interessierst und manche starren dich halt einfach nur
331 an und sind freundlich zu dir unter Anführungszeichen und andere sind halt also bauen mit
332 denen Freundschaft auf und du realisierst sehr schnell dass halt eigentlich was von dir wollen
333 und sprichst sie darauf an und sind dann beleidigt wenn du mit denen nichts haben willst
334 sondern nur mit ihnen befreundet sein willst (2) weil mir kommt das so vor dass die
335 Entwickler da oft weiter sind als ihre Spieler beziehungsweise die Spieler spielen meistens
336 nicht unbedingt die Spiele also sie spielen halt oft MMORPGs wo das noch ziemlich weit
337 hinten ist zum Beispiel oder irgendwelche Hau drauf ahm Spiele oder Fußballspiele oder so'n
338 Blödsinn Entschuldige Fußballspiele ist nicht so schlimm da wird nicht so hart sexualisiert
339 aber so Racing Car Games sind zum Beispiel ziemlich hart in diese Richtung (5) kannst du
340 mir sagen das letzte was ich gesagt habe?

341 **Y: Von wegen Freundschaftsgruppen und dass die halt dann grantig sind wenns ned**
342 **funktioniert**

343 W1: Also ja meistens ist es dann halt einfach nur so ein so ein ein bissl ein beleidigt sein und
344 nimma miteinander reden ah:m also jedes Mal wenn ich einen neuen Freundesgruppe bin ist
345 es ah ist mindestens eine Person dann dabei gewesen meistens mehrere aber meistens war es
346 nur so kurz so ein Hau- ein Hauch von Hoffnung vor allem am Anfang wo man sich noch
347 nicht so gut kennt bist du halt auch noch ein fehlerfreier Mensch aber danach () das
348 Abschwächen es tut schon es ist schon unangenehm aber da kann man wirklich aussortieren
349 find ich ich da kann man wirklich sich auf die Leute konzentrieren langsam gelangt man in
350 die Freundesgruppen wo du wirklich das Problem nicht hast so wie wir jetzt mit der Gruppe
351

Y: Online hast du da negative Erfahrungen gemacht mit Fremden?

W1: Ich hab meinen Gender nicht geshowed also Leute gehen nicht unbedingt davon aus dass du männlich oder weiblich bist wegen dem Namen ahm ich hab mich aber schon sehr oft ges- also das ist einer der Gründe warum ich ziemlich viel gemuted hab ich bin nicht so sehr deshalb geschimpft worden weil ich eine Frau bin sondern einfach nur weil ich ein schlechter Spieler bin und ja das wars eigentlich schon also das hat glaub ich nicht so sehr mit ich hab persönlich hab nicht so viele Erfahrungen damit gemacht das wirklich das das Negativ sozusagen war das Desinteresse nach nach nach Bekunden der Freundschaft und nicht des sexuellen Interesses war eben das Schlimmste aber da hab i ch auch wirklich viele schöne Freundschaften geschlossen aber das also es war es waren so ein ein Idiot unter 10 würd ich sagen das triffts glaub ich besser als meine vorige estimation

Y: Denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?

W1: Von dem was ich davon ghört hab ja: persönlich ist es mir wie gesagt nur durch das was ich dir beschrieben hab aufgefallen dass was schwieriger ist ist glaub ich ahm (2) einen respektvollen Umgang zu bewahren allgemein in der Gamingszene wo nicht in dieses gegenseitige sich Übertreffen wollen reinrutschen

Y: also geschlechterunspezifisch?

W1: Das ist relativ geschlechterunspezifisch aber das schätze ich also das haben meistens eher Frauen drauf dass sie ah respektvoll miteinander umgehen können trotz Konflikt eins dass dass man da eine gewisse Härte im Außen entwickelt also ich glaube ohne Biss ist es sehr schwer vor allem als Frau das würd ich jetzt mal so behaupten

Y: Okay ah::m kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

W1: Ich hab glaub ich eh schon einige genannt wo ich mit der Frauendarstellung zufrieden bin Don't starve together Don't starve ist sehr gut, ahm (3) Last of Us 1 hab ich nicht gespielt aber da ist es auch toll ich fand auch die Frauendarstellung in Witcher gut ich mach ich mochte das ahm eben weil sie halt nicht nur Idioten sind die nicht nur Ziele sind sondern auch wirklich Gründe haben kulturelle teilweise so wie das mit der Dryade ah:m ist es natürlich trotzdem sexualisiert es ist wieder eine Phantasieausspielung aber es ist keine Arschlochphantasieausspielung ah::m (4) auch ah in Gothic find ich's ganz ok Elizabeth fand ich ziemlich interessant von der Spielmechanik fand ich sie sehr interessant auch gmacht dass sie dass sie einfach so essentiell ist obwohl sie irgendwie so eine ganz eigene Fähigkeit hat das fand ich sehr sehr spannend ah::m (5) j:::a das würd ich sagen also es sind schon einige dabei wo ich zufrieden bin () ja wo ich nicht sehr zufrieden bin sind in vielen MMORPGs ah::m (2) mir fallen leider nie so wirklich gute Beispiele ein ich persönlich mag auch relativ die Darstellung von in WoW zum Beispiel auch in Warcraft wars wars mei- wars sehr gut aber es ist halt immer immer eine Sexualisierung dabei eine unnötige eine unnötig viele Kleidung aber das kommt natürlich auf den Spieler drauf an du kannst deine deine deine Spielfigur so viel bekleiden und so bekleiden wie du willst und wenn du entscheidest du ziehst das Knappeste vom Knappesten an dann ist es halt so (2) ich mag auch i::n Dark Souls 1 und 3 die Frauendarstellungen nicht im zweier mag ich es zum Beispiel nicht () wa- ich mag sie aber im zweier mag ich sie nicht weil ah die Frauen die vorkommen extrem sexualisiert werden im also extrem gar nicht so sehr aber in der in der Art wie Dark Souls ist in der subtilen Art da hast du mal ne Frau mit einem irrsinnigen Ausschnitt etwas du normalerweise nicht hast oder die andere Frau steht nur rum und macht defacto nicht so viel ah:m das ist irgendwie zach wo wohingegen du in den anderen Teilen durchaus öfters mit denen in Berührung kommen bist entsprechend auch die ganzen Abspanne haben mehr mit stärkeren Frauen auch zu tun ah:m natürlich ist der Prozentsatz immer noch größtenteils männlich aber

hey 30% sind voll okay also ja ah: da komm ich gleich zum nächsten wo ich mit der Frauendarstellung überhaupt nicht zufrieden bin ist zum Beispiel die ganz neuen Karten von von vo:n Magic the Gathering wo sie das einfach so hart pushen dass es schon grauslig wird wos unbedingt jede Frau jede alle starken Karten müssen von Frauen behaftet sein und das regt mich einfach auf das ist einfach nicht nötig es gibt auch starke männliche männliche Karten voll okay wenn da mal ein starker Speerschießer dabei ist und nicht unbedingt eine Sperschießerin ((stöhnt)) ah::m das ist das ist einfach das finde ich das finde ich irrsinnig blöd das ist sozusagen das Übertriebene das is- kann ich überhaupt nicht leiden da vorne vorher hatte ich auch irgendwann (2) genau wie bei Spiderman dasselbe in Grün das war auch sehr das ist einfach verletzend es ist wie beleidigend so das ist als würde man denken okay wir geben halt jetzt Frauen rein aber wir haben nicht wirklich was mit denen anzufangen also mach ma jetzt das mit ihnen und das ist irgendwie unnötig und macht Frust und außerdem passts halt teilweise in die Welt nicht rein (2) Lass mich kurz nachdenken ob mir noch ein negatives Beispiel einfällt ah:m man könnte jetzt natürlich grob sein und zu den ganzen Hentaispielen gehen aber ich mein das ist am Ende vom Tag Hentai also was was soll man machen ahm:::: bei Fighters Games ist es sehr häufig so dass die Frauen nicht so stark sind a:h nicht immer es gibt auch sehr sneaky bitches (2) lack of a better word ah verzeih mir den Ausdruck aber es gibt immer wieder so Frauen die so die halt jede ihre eigenen Kombos auch haben und einfach durch ihre Agilität mehr auffallen aber dadurch dass die meisten Fighterspiele mehr auf Kraft ausgelegt sind vor allem die die nicht sehr gut durchdacht sind ah kommt das meistens nicht so gut zum Tragen was sehr schade ist weil ich denk man könnte viel mehr noch machen aus dieser Dualität zwischen Stärke und Schnelligkeit.

Y: Ja muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

W1: (3) Also ich f- ziemlich das wo ma jetzt aufgehört haben bei der anderen Frage das ist dass ich praktisch die Fähigkeiten von Frauen noch ein bisschen mehr integrieren und zwar auf eine weniger stereotype Art und Weise als bisher (2) und dass ah::m vor allem Tripple A Spiele und MMORPGs auch einen eine gute Balance finden ich glaub wir sind jetzt gerade auf der einen auf einem Extrem jetzt gehen wir wieder zurück auf das andere Extrem und es wird ein bisschen dauern bis wir irgendwann in der Mitte angekommen sind und das ist soweit okay ich würde mich natürlich freuen wenn es schneller in der Mitte ankommt und dann auch so bleibt aber es wird sich (möglicherweise) noch bewegen. Insofern würde ich mir mehr am ehesten wünschen, dass sich die ganzen Indiespiele ahm dass sich die Tripple A Leute die Indiespiele ein bisschen mehr zum zum zum Beispiel nehmen nehmen? Zum Vorbild zum Vorbild nehmen ah:m ich bin ein bisschen müde tut mir leid a:hmm das glauch ich würde würd ich jetzt mal so behaupten ich würd mich über mehr so Left for Dead mäßige Spiele freuen wo sie defacto härter ist als er weil Frauen einfach so fucking hart sein können jetzt vom Charakter her es gibt auch viele harte Frauen aber die sind meistens so diese Daddy Issue Frauen ah::m du weißt was ich mein ja ah::m also es würde mich freuen wenn Frauen einfach nur hart sind weil sie hart sind und das aus verschiebeneren Gründen wenn das praktisch mehr noch begründet wird ich glaub aber das kommt auch dadurch dass mehr Frauen in diese Szene kommen wird es wahrscheinlicher dass das besser funktioniert und er ah: das verstärkt sich halt bisschen selber nur wünsche ich mir halt sehr stark dass es () dass man jetzt nicht so Nice Guy mäßig ins andere Extrem treibt das ist einfach nicht not dass das kann man besser machen finde ich und es ist sehr beleidigend die Idee dabei ist nicht unbedingt dass wir unbedingt Frauen jetzt haben müssen die die für uns angenehm sind zu spielen es können einfach auh im Umgang mit vom von deinem von einem männlichen Charakter mit einem weiblichen oder von zwei männlichen Charaktern untereinander oder von zwei Frau weiblichen Charakteren untereinander es gibt ja diese bestimmte Regel ich weiß grad gar nicht wie sie heißt aber wenn in einem Film (.) ahm mehr als eine Frau vorkommt die mit

einer anderen Frau mehr als einen Dialog führt wo sie über an- wo sie über etwas anderes reden als über einen Mann innerhalb von der Story

Y: ↳Bechdel Test, Berchtels Test ↳

W1: Ja, irgendwie so was das der ist eigentlich gar nicht so schlecht der wird oft ins Extrem gezogen ich finde das nicht nötig es komplett zu extremisieren es ist ja auch okay wenn man mal einen Charakter dabei ist der halt eben das nicht ist und damit ein bisschen diesen Teil von der Gesellschaft darstellt das kann man ja auch diskutieren und dafür sind Medien egal ob Musik oder oder oder Spiele oder Filme ja auch da das ist ja auch wichtig dass man sich das anschaut nur halt nicht mit der Agenda etwas zeigen und mit dem Finger zu schwanken sondern eher mit der Agenda sich das anzuschauen und zu erforschen das fänd ich viel schöner wenn wenn sie das mehr nutzen würden und das halt besonders was was Geschlechterrollen und so weiter und so fort betrifft. ich hoffe dass sie damit weiter machen und ich hoffe auch dass die Gamer die weite Möglichkeit an Spielen die es gibt mehr nutzen und entsprechend auch die mehr Reife entwickeln die ihnen auch wirklich zur Verfügung steht es ist wirklich möglich mit den Medien die da sind ein ein irrsinniges volles Bild einfach zu erleben und auch nur zu vertiefen es ist wirklich möglich

Y: Ah:m was wäre das perfekte Spiel für dich?

W1: Was wäre das perfekte Spiel für mich? Puh (3) Das wäre so:: das wenn einfach so:: viele verschiedene Sachen ich persönlich mag sehr gern wenn ein Spiel tiefgründiger geht ah:m egal wenn welche Richtung es sich bewegt wenn es sich nicht auf der reinen Oberfläche bewegt sondern es ein bisschen meta ist ah:m ich persönlich mag auch einen eigenen Art Stil das muss nicht unbedingt einzigartig sein aber (.) kennst du zum Beispiel wenn du dir jetzt zum Beispiel anschaust Darkest Dungeon da hat sie sich am Anfang vom Tag gedacht unser Spiel wird wird dreht sich größtenteils dreht sich zu hundert Prozent um A und B. und jedes Mal wenn es eine Entscheidung geben hat hat sie sich gefragt okay hat das ist das unterstützt das jetzt A und B. wenn's A und B nicht unterstützt dann ist es nein zu der Entscheidung und wenn du genau das spürst in einem Spiel dass sie das machen wollten ob sie jetzt darstellen wollten oder explorieren wollten also herausfinden wollten was da zu sehen gibt (.) so lange da wirklich so ein Wir machen das jetzt und das ist jetzt unser Leidenschaftsprojekt dahinter ist und dieser Fokus dabei ist ich glaub das macht für mich ein Spiel ein sehr gutes Spiel in the sense aus ah:m ein ein Spiel das sich sozusagen traut sich Dinge anzuschauen die sich nicht jeder anschauen will das dabei würde ich das jetzt mal belassen und das ist komplett egal welches

Y: Ah:m wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen also Beispiel Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter, Hintergrundgeschichte

W1: Ja

Y: Und wie wichtig ist sie dir persönlich?

W1: Das kommt ganz aufs Spiel an. wenn's ein Charakter driven Spiel ist ah:m und es gibt ein und es ist eine Welt voller Männer wo keine Frau existiert wie zum Beispiel in Gothic dann macht keinen Sinn wenn du Fr- hart Frauen beleuchtest es kann aber schon reichen in der Interaktion zwischen dir und dem Charakter oder anderen also dem Charakter über wenn er über Frauen redet, andere die über Frauen reden ah:m oder wie die wenigen Interaktionen, die der Charakter mit Frauen hat oder an- die er beobachtet wie andere mit Chara- Charaktere mit Frauen haben so (.) woah das war ein langer Satz. also solche Sachen reichen eigentlich finde ich es müssen nicht viel sein ahm magst du mir bitte nochmal die Frage wiederholen?

Y: Mh wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen und wie wichtig ist sie dir persönlich

505 W1: Was die Diversität betrifft find ich hab ich das jetzt beantwortet wenn's einfach nicht
506 reinpasst dann passt's nicht rein also es sollte sich in Maß und Ziel halten es sollte nicht
507 unbedingt eine Frau drin sein nur damit eine Frau drin ist. das empfinde ich als beleidigend
508 also es muss einfach passen und dann muss es wirklich passen und da ist es mir auch extrem
509 wichtig. ich würde also sagen mir ist die diverse und realistische Darstellung von Frauen in
510 Spielen extrem wichtig ah und zwar wirklich komplett das heißt auch wenn Frauen nicht
511 existieren dann existieren Frauen nicht und nicht da ist auf einmal eine da die ist eine Frau
512 und die ist auf einmal ur wichtig obwohl nein sie ist kein es gibt keine Frauen mehr alle
513 Frauen sind gestorben nein das funktioniert nicht so auf die Art verstehst du was ich meine?
514 also egal was es ist realistisch halt und das und da einfach wenn ich der Spielemacher wär
515 dann halt so sehr wie ich nur kann zu versuchen die (2) ah: di:ie die Frauen nicht zu
516 sexualisieren sondern zu charakterisieren und wenn dabei Erotik aufkommt dann ist es in
517 Ordnung so ich würd mehr vom Charakter ausgehen und dann passiert eh alles was ist

518 **Y: Und wie wichtig ist ah:m also glaubst du generell für die Gesellschaft sozusagen?**

519 W1: Das (2) einfach so dass sie realistisch sind wie sie dargestellt werden ist für mich extrem
520 find ich extrem wichtig weil einfach ein großer Teil der Gesellschaft viel Spiele spielt und
521 wenn die einfach über diese Spiele erfahren okay da ist jetzt keine Frau in einem Spiel dann
522 ist keine Frau in einem Spiel oder wenn eine Frau in einem Spiel ist dann wird halt mit der so
523 umgegangen oder da ist mal die Möglichkeit eine Frau zu spielen und die ist so und so drauf
524 ah:m dann finde ich das natürlich extrem wichtig aber es ist halt ein schwer erreichbares Ziel
525 also es ist (.) defacto unmöglich einen perfekten Charakter darzustellen das ist bei Frauen
526 nicht ge- nicht viel anders ah: als ich ich glaube es ist sehr wichtig aber ich glaube es ist auch
527 wichtig dass man es langsam angeht und die Schritte die Charak- die alle momentan so
528 machen sind finde ich sehr gut vor allem in der Indieindustrie. Ja. Ich empfehl dir dieses Spiel
529 wirklich Gries ich werds dir mal schicken

530

531 **Y: Passt. okay das war's dann eigentlich im Prinzip hast du noch irgendwelche anderen**
532 **Anmerkungen, die du noch anbringen willst?**

533 W1: ich glaub ich habe jetzt den Punkt ziemlich tot gehauen also, dass es mir sehr wichtig ist
534 dass man es nicht übertreibt das muss ich nochmal nicht nochmal wiederholen. ah:m ich würd
535 mich freuen wenn der Ko- wenn die Konversation nicht mehr so wär mehr Frauen sondern
536 einfach nur normal. lass es einfach nur normal machen es gibt glaub ich

537 **Y: Also fifty fifty?**

538 W1: So fifty fifty einfach so oder halt wie es in der Welt realistisch ist weißt du u:nd dort
539 dann halt auch so wie's halt passt und (3) man sollte keinen J.K. Rowling Fehler machen und
540 hinterher die Sachen wieder rein adden die nicht drin sind mittels Add On's das ist
541 beleidigend einfach möglichst wenn du das Bild im Kopf hast dann kommen dann kommen
542 von ganz allein verschiedenste Ideen und da dann einfach verschiedene Köpfe im Team zu
543 haben hilft sicher aber ich glaub ich glaub das einzige was ich noch sagen wollen würd ist
544 dass wenn sich ir- wenn irgendwann mal jemand das lesen sollte dann der der in der
545 Spieleindustrie da ist dann einfach Ministeps machen und dafür aber beständige und immer
546 versuchen auch nach Authentizität zu streben und dann kommt das alles von allein beim
547 Punkt möglichst bleiben und dabei authentisch bleiben und dann funktioniert das eh von
548 allein. die Hacken dahinter muss man sowieso machen an der kann man eh nicht vorbei aber
549 das ist ne () Hacken also das hat mit der Person zu tun meistens und nicht nur mit mit mh:
550 nicht so sehr mit damit, dass man möglichst brav mit dem Finger nach oben zeigt wenn
551 irgendwer Fehler macht so

552 **Y: Schönes Schlusswort**

553 W1: Danke sehr, Danke sehr

Transkription Interview 2 (I2)

Beginn: 01. August 2019 16:55 Uhr

Dauer: 28 Minuten 15 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W2

Y: Bist du auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gaming Szene unterwegs zum Beispiel durch Youtube oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen und wenn ja wie oft ca.?

W2: Ah:m ich war einmal auf der Games Con 2012 aber sonst eigentlich nicht wirklich. Ah:m manchmal schau ich Let's Plays, Streams überhaupt nicht.

Y: Okay m:h wie oft schaust du circa die Let's Plays?

W2: A:hm wie oft keine Ahnung genau so wie beim Zocken das auch ist so immer in Phasen und manchmal finde ich halt ein Spiel das mir daugt und dann schau ich das Let's Play durch und dann schau ich wieder länger nichts also ganz unterschiedlich

Y: Warum spielst du Videospiele?

W2: @das ist eine gute Frage@ a:hm we::il's (3) weil ich mich auf etwas konzentrieren kann. weil's mir oft einfach weil ich oft einfach so viel nachdenke und das ist eine gute Sache wo man sich drauf konzentrieren kann wirklich so eintaucht sodass man sonst nichts mitkriegt also das ist sehr gut zum Abschalten und man aktiviert nur diesen Teil vom Gehirn und alles andere ist im Hintergrund und das ist so ein bisschen wie Meditation @(.)@

Y: A::hm ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. dabei gibt es kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. du kannst auch Nebencharaktere oder mehrere Charaktere vom selben nennen. also. nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet

W2: (5) Link aus Zelda @(.)@

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss

W2: der gerettet werden muss. (6) Oh Gott @(.)@ ich weiß es grad wirklich nicht (5) muss ich darauf antworten?

Y: Wenn dir gar nichts einfällt musst du nicht darauf antworten

W2: Nicht so gach (17) ahja dieser eh diese wie heißt sie die Freundin vom Nero aus Devil May Cry 4 die muss er retten um das geht's in dem ganzen Spiel eigentlich

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

W2: starken Einfluss (2) Einfluss hast du hat irgendwie fast jeder @(wenn du so ein Held bist)@ dann im Prinzip wenn du die Welt retten musst oder so (3) ich würd sagen Zelda hat sehr viel Einfluss @(.)@ sie ist eine Prinzessin und so ein shit und vor allem als Sheik sie macht halt voll viel auch um die weiter zu bringen im Spiel

Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist

W2: intelligent (14) da muss ich echt überlegen solche (2) solche Details (22) was versteht man unter Intelligenz (11)

Y: Wenn nicht ist's auch nicht dramatisch

W2: ↳ na ist egal ↳ weil keine Ahnung mir fällt jetzt nichts ein @was irgendwie so hervorsteht@ oder so

Y: mh:: nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann

W2: mh:: (10) @ganz ehrlich so genau beschäftige ich mich nicht mit sowas so im Spiel@

Y: Kein Problem. m:h nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

W2: Also hässlich ist?

Y: m:h wo du das Gefühl hast dass die Spieleentwickler bewusst schauen dass es ein hässlicher Charakter ist

W2: a:h so ziemlich alle in Dark Souls sogar der Sp- also der Typ mit dem du spielst oder die Frau das ist es gibt einfach oder oder in in keine Ahnung Elder Scrolls ziemlich alle bis auf Skyrim kannst du nicht wirklich einen @schönen Charakter machen@

Y: @(.)@ Ah:m nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird

W2: Dante aus @Devil May Cry 3@ er hat einen Sixpack und es (.) hat nichts an unter seinem Mantel also das ist mir und ah Bayonetta natürlich (.) ich werde sehr viel reden über die Spiel weil das sind die die ich in den letzten Jahren gespielt habe und ahm ich einfach und über Skyrim weil ich einfach sonst nicht wirklich

Y: m:h nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist

W2: Rache Rache (19) ich mein Rache ist keine Ahnung das ist auch so ein kann man auch so interpretieren () wie ein persönliches Ding oder du willst einfach irgendwie die Welt retten und so alle Menschen rächen die irgendwie oder alle Wesen die irgendwie gelitten haben aber ich weiß jetzt nichts Genaues

Y: Kein Problem

W2: Also so wie ich das definier zumindest

Y: m:h wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? also Körperform, Kleidung, Aussehen etc. jetzt aktuell in Spielen

W2: Ich könnt mich so drüber aufregen @(2)@ weil gerade wie immer jetzt ich hab mir das Intro von Witcher anschaut also ich hab schon angefangen zu spielen bevor's abgestürzt ist und ich das fixen hab müssen ist mir aufgefallen die erste Frau die du siehst ahm also der Typ schaut halt ganz normal aus er hat Narben er hat Verletzungen er hat Falten aber die darf die Frauen dürfen das nicht haben kommt mir vor du darfst keine einzige Falte haben du darfst vielleicht Sommersprossen aber sonst außer es ist absichtlich eine alte Frau ah:m kommt mir vor dass sobald eine Frau vorkommt muss sie sehr attraktiv sein also sehr oft

Y: L und jetzt J

W2: und was?

Y: Also jetzt momentan auch noch weil The Witcher ja alt ist?

W2: Ja eh aber ich meine selbst in den neuen Spielen

Y: Und wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? also die Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc.

W2: Also ich hab wirklich nichts gespielt was die letzten 5 Jahre herausgekommen ist sondern ich spiele nur ältere Sachen von daher weiß wirklich nicht bin ich wirklich nicht up to date also ich verfolge nicht wie die neuen Spiele das so so handeln

Y: Wie ist es bei den alten gewesen die du spielst?

W2: ah:m es ist viel es g- mir kommt vor (4) es gibt mehr ah:m Frauen die gleich gestellt sind oder zumindest das gleiche können wie Männer und ahm das ist teilweise bisschen lächerlich nicht nur in Spielen sondern auch in anderen Medien wo du halt denkst ah:m es wäre eigentlich unmöglich dass eine Frau jetzt so ein fettes Schwert schwingen kann oder so und das finde ich einerseits gut aber andererseits ist es irgendwie (3) okay du weißt es ist ein Spiel aber du denkst es ist irgendwie so das wird so ein bisschen gepushed dass sie irgendwie so taff sind und ahm (5) teilweise einfach nicht das machen was man normalerweise von Frauen erwartet wie Lara Croft zum Beispiel ist ein gutes Beispiel (4) ah:m das wäre ein intelligenter Charakter

Y: Und von ihren Funktionen, die sie in der erzählten Geschichte erfüllen?

- 96 W2: (2) Funktionen (3) ist auch unterschiedlich also es gibt immer noch welche die gerettet
97 werden müssen aber andere die wiederum mega taff sind und ahm alles selber machen und
98 überhaupt ein ein no man and need no man und @(.)@
99 **Y: @(.)@ U::nd von wegen Ethnie, Sexualität?**
100 W2: (3) Sexualität ah:m irgendwo Anspielungen gesehen auf (3) ah:m Homosexualität aber es
101 ist glaub ich nicht wirklich so im Vordergrund. Ethnie weiß ich gar nicht ich seh nicht viel
102 schwarze Frauen
103 **Y: also klassisch eher weiß?**
104 W2: Klassisch ja @(.)@
105
106 **Y: Okay ((W2 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters)) was denkst du darüber,**
107 **wenn eine Frau so dargestellt wird?**
108 W2: mh:: dass sie sicher viel Männer ansprechen wird @(.)@ oder halt Personen die Frauen
109 attraktiv finden grundsätzlich ah:m andererseits ja es ist nicht realistisch natürlich aber ahm es
110 ist ja ein Spiel und das soll irgendwo die Fantasien erfüllen und ich glaub man will damit
111 möglichst viel abdecken was eben Fantasie angeht und das ist eigentlich ein gutes Beispiel
112 dafür
113 **Y: Störts dich persönlich?**
114 W2: Ah:m es kommt drauf an manchmal denke ich mir muss das wieder sein, dass es sehr
115 mega keine Ahnung bin jetzt nicht offended aber manchmal ist es echt übertrieben aber
116 andererseits denke ich mir ja, wenn man schon einen Charakter hat, den man viel anschaut
117 dann möchte ich auch sicherstellen, dass man ihn gerne anschaut
118
119 **Y: ahm machts für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?**
120 W2: wenn ich's mir aussuchen kann spiel ich mit Frauen, weil offensichtlich einfach damit
121 besser identifizieren kann aber wenn ich Männer spiele dann uhm versetze ich mich auch
122 mehr hinein in einen Mann ich mein ich weiß nicht inwiefern ich das kann aber es macht
123 schon einen Unterschied
124 **Y: Findest du es schwieriger einen Mann zu spielen und die Geschichte dann**
125 **nachzuempfinden?**
126 W2: Ja (2) sicher also ich glaub schon, dass es einen Unterschied macht wie Männer und
127 Frauen einfach grundsätzlich reagieren auf Sachen oder ahm wie man irgendwas empfindet
128 wie viel man empfindet
129
130 **Y: Ah: hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit**
131 **Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht und wenn ja wie oft circa?**
132 W2: negative nicht wirklich also es ist nur man wird schon anders behandelt aber du wirst
133 jetzt nicht dir sagt jetzt keiner du bist schlecht, weil du eine Frau bist also hab ich schon
134 gehört aber das war also ich hab nur Witze gehört darüber aber jetzt nicht wirklich nein du
135 bist eine Frau du kannst das nicht oder so
136 **Y: Also eher Witze über das Klischee und weniger ernst gemeint?**
137 W2: Genau ja
138 **Y: Okay und inwiefern anders behandelt?**
139 W2: (5) nein nur weil man irgendwas macht dann ah:m wird das oft so empfunden, dass du
140 das machst, weil du eine Frau bist. aber es ist grundsätzlich so wenn du die einzige Frau bist
141 oder die Minderheit bist als Frau unter Männern dann ahm wird irgendwas was du anders
142 machst als sie gleich so gewertet als ob du das nur machst, weil du eine Frau bist
143
144 **Y: Denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer**
145 **als Männer?**

146 W2: Definitiv. ah:m mein jetzt ist es so dass also in der in der Mainstream Szene auf jeden
147 Fall ahm (4) gibt's ja auch noch nicht so lang dass Frauen dass sie sich so genau so beteiligen
148 wie Männer und gibt's halt noch nicht so viel aber es hat auch seine Vorteile manchmal wirst
149 du nicht so ahm hergenommen sag ich jetzt einmal @(.)@ sie wollen irgendwie nicht so ja
150 vielleicht wollen sie auch irgendwie ein Gentleman sein und behandeln dich besser so wie im
151 realen Leben auch und dann kannst du als Frau auch mehr Geld machen als Streamer zum
152 Beispiel weil wenn du gut ausschaust und musst nicht mal so gut ausschauen nur wenn es gibt
153 ja diese Titty Streamer die oben ohne spielen und dann schaun sich das irgendwelche 13
154 Jährigen an und sie machen einfach voll viel Kohle damit und ja wieso nicht

155 **Y: und inwiefern haben sie es schwerer? Oder wo haben sie es schwerer?**

156 W2: ich glaub grad bei so Spielen wo du dann in einer Gruppe spielst ah:m habe ich schon
157 gesehen also ich hab Videos gesehen wo Frauen das spielen und aufnehmen und die dann
158 einfach entweder beschimpft worden sind oder wo alle auf einmal ahm sie nicht wie einen
159 Menschen behandeln sondern wie ein irgendwas Exotisches nur weil sie eine Frau ist und
160 sobald sie es rausfinden werden sie auf einmal anders behandelt und dann werden immer
161 irgendwelche Anspielungen gemacht und irgendwelche Annäherungsversuche nur weil sie
162 eine Frau ist

163
164 **Y: M:h kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung
165 zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?**

166 W2: (7) ahm ja Beispiel in ahm (4) war das ahm Ocarina of Time wo Zelda Sheik war zum
167 ersten Mal? Jedenfalls da es ist schon so lang her da finde ich es gut weil sie ist zwar
168 einerseits die Prinzessin und sie ist so ist sie sehr weiblich aber voll mächtig und ahm und
169 man glaubt zwar sie ist ein Typ und dann findest du heraus es ist in Wirklichkeit sie und sie
170 ist in Wirklichkeit es ist wie so ein Alter Ego und das find ich halt gut dass man einfach
171 mehrere Facetten sieht

172 **Y: War sie als Frau auch so stark im Spiel oder nur als Sheik als Mann?**

173 W2: Sie war sie hat noch andere Fähigkeiten aber im Prinzip stark, dass sie mächtig ist weiß
174 jeder und dass man sie respektieren muss und so. wo bin ich unzufrieden ich (2) ich war nie
175 wirklich unzufrieden also das einzige wo wirklich nur die optische Darstellung war wo ich
176 mir gedacht hab okay das muss jetzt vielleicht nicht sein aber ich versteh's auch irgendwo (5)
177 bei viel Spielen will man auch nur den Stereotypen ansprechen nicht jetzt irgendwelche ahm
178 Vorstellungen dekonstruieren und nicht irgendwas beeinflussen damit sondern einfach nur das
179 den Leuten geben die hauptsächlich Männer sind was sie sehen wollen

180 **Y: Denkst du das ist so okay für das Medium ah:m dass es eben diese
181 Fantasievorstellungen erfüllt oder sollte es auch schauen dass es eben realistisch auch
182 ist?**

183 W2: ((seufzt)) es ist schwierig, weil viele Spiele leben einfach davon dass oder viele Spiele
184 haben irgendwie einen anderen ((W2 steht kurz auf um ein Insekt aus dem Fenster zu
185 werfen)) Also was war noch einmal die Frage?

186 **Y: M:h kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung
187 zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?**

188 W2: Also ob ich das okay finde ahm dass die Fantasie so angesprochen wird

189 **Y: Ah die Frage sorry**

190 W2: Ja schon, weil (.) es ist einfach was, was Spaß machen soll und ahm ich finde dass es
191 einfach nur das ist jetzt nicht das sollte nicht Tabu sein sondern es ist eine andere Form von
192 irgendwie Fantasie das ist genauso wie Gewalt oder so wenn ich mir denk ich will irgendwem
193 auf die Fresse haun dann ahm kann ich das in einem Spiel machen und ahm da ist halt so da
194 siehst du halt extreme Darstellungen von weiß ich nicht Weiblichkeit, Männlichkeit einfach
195 Sachen die so real nicht zu erreichen sind aber da hast du das halt das befriedigt irgendwie
196 diesen Teil von deiner Psyche keine Ahnung @(.)@

197

198 **Y: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas**
199 **ändern?**

200 W2: a::hm ich finde also es soll sich insofern ändern dass man Frauen nicht als eine
201 Besonderheit behandeln soll und einfach nur dass ein Gamer kein Geschlecht hat für mich hat
202 der Gamer kein Geschlecht genau so wie ein Arzt du machst das was du machst und ahm du
203 definierst dich nicht darüber welche Chromosomen du hast

204

205 **Y: @(.)@ Was wäre das perfekte Spiel für dich?**

206 W2: (4) Eines das existiert oder was muss das perfekte Spiel haben?

207 **Y: Genau also was muss es beinhalten**

208 W2: Und wie muss das ausschauen. In Bezug auf Geschlechter oder überhaupt?

209 **Y: Wie der Charakter sein soll, welche Themen behandelt werden, inwieweit jetzt**
210 **Romantik und Sex dabei ist, was der Outcome ist, ob du dir selbst hilfst oder anderen**

211 W2: Ahm (4) also es sollte auf jeden Fall zum Nachdenken anregen über (3) weiß nicht so
212 Themen wie (3) weiß nicht so ethische Themen wie also ich finde es gut wenn man so
213 Entscheidungen hat ahm zwischen zwei Leuten die du töten musst oder so dass man sich da
214 wirklich überlegt ahm nach welchen Kriterien du gehst und dadurch lernst du dich auch
215 besser kennen wie du die Leute im oder die Charaktere im Spiel behandelst ah::m oder so
216 Entscheidungen wie jetzt okay ich kann jetzt diese Person töten um tausend andere zu retten
217 und was mache ich jetzt

218 **Y: Wie Witcher 3**

219 W2: Oder so ahm ist es soll eine originelle Story haben also möchte nicht irgendwas was man
220 schon hundert Mal gemacht hat und ahm Rätsel ich mag Rätsel ahm welche die wo man sich
221 wirklich Gedanken machen muss m::h in Bezug auf Beziehungen zu anderen Charakteren ich
222 mag komplexe Beziehungen wo's nicht (4) ahm offensichtlich ist wo das hinführt und die sich
223 vielleicht auch ändern ah::m ich mag originelle Waffen @(.)@ also so kreative Arten
224 irgendwen zu verletzen oder umzubringen @(2)@ oder irgendwas (3) und ja Sex darf ruhig
225 ein Thema sein Romantik darf ruhig ein Thema sein ah:m und da hab ich wirklich keine
226 Präferenzen also ich mein es soll jetzt nicht der Fokus darauf sein genauso wie in einer Serie
227 reg ich mich auch auf wenn's nur um das geht oder irgendwie ein Drittel der Zeit nur um das
228 geht weil das wird irgendwann einfach nur zum Augen verdrehen @(.)@ aber sonst ja darfs
229 ruhig vorkommen in allen möglichen Facetten ich find es sollt mehr Schwule geben also nicht
230 nur Homosexuelle sondern schwule Männer

231 **Y: okay lesbische auch Mädls?**

232 W2: Ja aber ah:m vor allem Männer weil damit siehst du dass das auch wirklich überall
233 akzeptiert wird und ahm ich finde man sollte die Männer damit konfrontieren dass es () gibt
234 weil die meisten Frauen finden Lesben nicht widerlich und die meisten Menschen finden
235 einfach nur Schwule widerlich und das versteh ich halt nicht wieso das so wieso das so ein
236 Unterschied ist

237

238 **Y: Stimmt @(.)@ ah:m wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in**
239 **Spielen und wie wichtig ist sie dir persönlich? Und mit divers realistisch meine ich jetzt**
240 **zum Beispiel Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter,**
241 **Hintergrundgeschichte.**

242 W2: Wie wichtig (5)

243 **Y: Diverse und realistische Frauendarstellung**

244 W2: M::h (7) ich glaub nicht ahm dass es diverse Darstellung ja es sollt ich finde @(.)@ es
245 sollte mehr ältere Frauen geben und (3) Frauen die was zwar was können aber immer noch
246 Frauen sind die nicht einfach nur Typen sind die ausschauen wie Frauen @(.)@ und ja insofern
247 is wichtig dass man Frauen insofern darstellt dass nicht entweder hübsch sind nichts können

248 oder (3) keine Ahnung dass Frauen nicht irrelevant werden sobald sie ein gewisses Alter
249 überschreiten das ist halt was, was mich aufregt also insofern is wichtig es muss auf jeden Fall
250 alle Altersgruppen von Frauen ahm integriert und auch mehr realistisch aussehende Frauen
251 einbringt die man wirklich als Charakter sieht und nicht nur als Sexsymbol

252 **Y: Und inhaltlich thematisch?**

253 W2: Jetzt vom Storyverlauf her was für einen Einfluss sie hat und so ja schon, dass es sollt
254 eigentlich keinen Unterschied machen also ich will jetzt nicht überlegen will ich sie mehr
255 einbringen, weil sie eine Frau ist, sondern will ich sie mehr einbringen, weil einfach der
256 Charakter das und das beeinflussen kann

257 **Y: Und wie wichtig glaubst du ist es für die Gesellschaft also generell?**

258 W2: (4) ja schon ich find schon dass weil Videospiele ja ein Medium sind genauso wie
259 Zeitungen und ahm Serien und so und Musik, dass sie Einfluss haben auf die Kultur und auf
260 unsere Sicht von Geschlechterrollen und deswegen finde ich dass man da nicht unterscheiden
261 sollt und dass die Gesellschaft das auch nicht macht aber nicht nur bei Spielen also wie viel
262 Einfluss eine Frau haben kann auf irgendwas und in welchen Bereichen

263

264 **Y: Ah:m zum Abschluss hast du noch irgendwelche weitere wichtigen Anmerkungen**
265 **oder Gedanken zu dem Thema?**

266 W2: ((schüttelt den Kopf))

Transkription Interview 3 (I3)

Beginn: 01. August 2019 21:11 Uhr

Dauer: 30 Minuten 21 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W3

1 **Y: Warum hast du online gespielt?**

2 W3: E:h weil das Spiel damals eh: darauf basiert hat. Das Spiel hat damals darauf basiert.

3 **Y: Worauf?**

4 W3: Auf Player VS Player beziehungsweise auf eine a:hm ja interaktiv eh: gestaltete Welt

5 **Y: Und warum hast du ein Spiel ausgewählt das online stattfindet?**

6 W3: Das war halt damals beliebt also e::h ich bin mag lieber RPGs und die eh Multiplayer
7 RPGs die online RPGS waren halt damals recht beliebt und das hab ich einfach mitgemacht

8

9 **Y: Bist du auch außerhalb vom Spiele an sich in der Gaming Szene unterwegs.**

10 **Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen etc, wenn ja**
11 **wie oft ca.?**

12 W3: Würd ich sagen ich würd sagen täglich also ah generell in der Szene ich les gerne die
13 Artikel drüber und so weiter und aber sobalds in die Richtung Indie Games geht bin ich eher
14 ahm nicht mehr dabei weil da find ich muss mans fast spielen um wirklich mitzukriegen um
15 was grad geredet wird

16 **Y: Schaust du auch Videos oder Streams?**

17 W3: Ja

18

19 **Y: Warum spielst du Videospiele?**

20 W3: () ist für mich eine weitere Form des Entertainment also ja

21 **Y: Also rein zu Unterhaltungszwecken**

22 W3: Ja

23

24 **Y: Ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu**
25 **antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit**
26 **lassen. Und du kannst auch Nebencharaktere und mehrere Charaktere vom selben Spiel**
27 **nennen. nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet**

28 W3: (5) Gott @(.)@ (8) Oh von ah:m von diesem Puzzlegame wie heißt es das mit dem da da
29 Doctor Gray oder wie er heißt. Wimmelbild spielen tut er. der erste der mir eingefallen ist mit
30 multiple Leute die gerettet werden

31 **Y: Grimm Tales?**

32 W3: Ja

33 **Y: Und da gibt's einen Charakter, der mehrere andere rettet?**

34 W3: Na der Hauptcharakter tut immer wieder Leute halt retten

35 **Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss**

36 W3: eh Peach

37 **Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt**
38 **hat**

39 W3: (3) ah::m fällt mir als erstes Under Tale ein ah:m der Charakter den man selber spielt

40 **Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist**

41 W3: (15)

42 **Y: Wenn dir nichts einfällt ists auch okay**

43 W3: Gib mir eine Sekunde (5) mir fällt nichts ein

44 **Y: Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann**

W3: Ja weil ich grad die Undertale ah: Spiele wieder die Streams anschau eh::m fällt mir also ist auch eine intelligente Person eh: Dr. Alphys ein der Head Scientist

Y: Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

W3: (10) ich weiß jetzt nicht wo da die Grenze liegt aber ich finde Donkey Kong ist jetzt nicht in den neuen Spielen nicht wirklich (3) er soll süß lustig irgendwie ausschaun aber er ist jetzt nicht wirklich so attractive dargestellt glaub ich

Y: Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird

W3: ich glaub das ist jetzt eher meine eigene Verbindung eh: mit dem Charakter aber di::e die eh: Tochter von Peach und Mario? Die mit dem blauen Kleid und so (2) R- Rosaly oder wie sie heißt ich glaub ich glaub dass sie nicht wirklich wie wie hast du gemeint dargestellt wird?

Y: Erotisch

W3: Erotisch aber sie ist so jemand wo ich mir richtig vorstellen kann dass sie eh: erotisiert wird von anderen aber sie wird nicht erotisch dargestellt

Y: Hättest du einen Charakter der wirklich bewusst erotisch dargestellt wird?

W3: Glaub jetzt von von Xenoblade oder Ex Blades oder wie's heißt der Hauptcharakter

Y: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist

W3: Dante

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? also Körperform, Kleidung, Aussehen etc.

W3: Mir kommt vor ah: umso mehr man in den Indie Bereich kommt ah umso eher ist sie sehr für mich lebensnahe also eine sehr schon feminine Darstellung aber eine nicht hyper sexualisierte Darstellung weil die Themen der Spiele auch oft sehr universell sein sollen und glaub der Rest der Frage wenn wenn's mehr in die Richtung Mainstream soll generell sehr ansprechend sein ah:m dann ist es wenn man eine eine Frau sieht in irgendeiner tragenden Rolle meistens konventionell attraktiv ja

Y: Und weibliche Nebencharaktere? Wie hast du da das Gefühl?

W3: Ah:m mir sind jetzt eben keine wirklich in Erinnerung die was sagen wir mal körperlich unterscheidbar wirklich sind es ist es ist sicher dass es jetzt mehr ahm Hautfarben zu sehen sind alles mögliche aber so richtig so ein Charaktergesicht wie man sagt sieht man nicht oft ich kann jetzt nur an Overcooked denken wo die Charaktere auch wirklich ahm Charakter im Gesicht haben aber selbst da sind die Charaktere mit einem bissl am verzogenem Gesicht auch Männer und nicht Frauen

Y: Also verschiedene Ethnien aber nicht wirklich die Form verschieden

W3: Genau

Y: Okay und wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? Also die Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, Verhalten, Sexualität

W3: Find ich jetzt sehr komplex die Frage aber eh:m

Y: Alles was praktisch nicht optisch ist von der Frau

W3: Okay also ah:m dadurch dass ich bei den meisten Spielen den Diskurs mitbekomme und nicht selber spiele war für mich ein Unterschied ist würd ich sagen es ist eine generelle Vermenschlichung der Charaktere Vermenschlichung aber oft sind sie sind sie noch mehr so wie ein Abhaxsystem also von wegen so Check Boxen von wegen sind sie haben sie genug ah:: Lines und so weiter also es ist nicht so es fühlt sich oft nicht so organisch an dass es jetzt wirklich ein Charakter ist der seine eigene Geschichte irgendwie ah:m durchlebt sondern oft wirkt's mehr so weiß nicht wie ein Schachstück was irgendwie so im richtigen Moment richtig sein muss und halt da ist und ein bisschen Komplexität kriegt aber nur für einen anderen Charakter meistens eben mehr Nebencharakter was an was ich da am ehesten denk ist noch bei Tomb Raider die neuen Spiele wo mir vorkommt ich kann jetzt nicht sagen ob der

Charakter von ihr sehr sehr besonders ist aber es ist irgendwie so kann ich mir einen weiblich agierenden Menschen vorstellen

Y: Und das Gefühl hast du bei den männlichen Charakteren eher weniger?

W3: Ich mein da passiert auch sehr schnell, dass es Cookie Cutter mäßig ein Prototyp aber es sind auch mehr es wird dem Charakter mehr Möglichkeit gegeben oft von wegen entweder mehr Hauptcharakter dem eben mehr Zeit gegeben wird oder ah:m ja das ist eigentlich hauptsächlich beziehungsweise ist einfach die Anzahl der Charaktere mehr männlich ja

Y: Und wenn wir jetzt zum Beispiel auf Charakterzüge und Verhalten gehen wie hast du da das Gefühl dass die Frauen meistens dargestellt werden?

W3: (4) Mir kommt vor da sind jetzt auch kulturelle Unterschiede mir kommt vor eben in den japanischen Spielen oft einmal eh:: eher ja vielleicht dort dort eh Frauenbilder von eher zurückhaltenden oder wenn dann in die Extreme kippende eh:m laute Frauencharaktere ehm und dieses Dazwischen eher nicht so und und in den westlichen Spielen kommt mir vor ah:m mehr dieses sie sollen ja nicht zu kindlich wirken sie wollen sich da vielleicht auch ein bisschen absetzen von der japanischen Szene aber also immer immer wenn wenn weibliche Charaktere sind sind das irgendwie Profis die oder die sich verhalten wie Profis die erwachsen sind irgendwie und es ist wenig so wirklich so weibliches Kind zum Beispiel in was man sich hineinversetzen muss kommt mir jetzt vor oder ja also wenn dann ist es dieses typische Vierzehn bis Vierundzwanzig Jährige und ja

Y: Die vorkommen in Spielen?

W3: Genau und ich mir kommt vor auch nicht versucht so extreme Charaktere zu machen bei den Frauen indem man mit an die man sich erst angewöhnen muss oder was also jetzt Plagues Tale oder das andere was sehr (2) glaub ich bekannt war dieses mit diesem Mädchen mit den roten Dreadlocks mäßig da

Y: Horizon Zero Dawn

W3: Genau wo wie ich's mitkriegt habt so einfach so für ihr Alter erwachsene Charaktere sind quasi der Charakter der Charaktere ist sehr erwachsen für ihr Alter und so von wegen ja nicht nervig sein ja nicht Ding weils halt glaub ich dieses Trope gibt von dem eh weiblichen Nebencharakter der irgendwie nervig ist und die ganze Zeit Hilfe braucht und so weiter und das wollen sie jetzt vielleicht eher umgehen aber ich weiß nicht ob das der richtige Weg ist die Flucht nach vorne vielleicht also da geht halt ein bisschen die Nuance verloren kommt mir vor

Y: Wie denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird? ((W3 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters))

W3: Ja also wenn wenn das ganze Spiel und alle Charaktere so sexualisiert sind dann ist es für mich okay aber meistens ist es da nicht also ja ansonsten ich glaub dadurch, dass man als Frau sowas schon mal sich vorgestellt hat wie sich das anfühlen würde sowas zu tragen denke ich am ehesten daran wie unangenehm das ist zu tragen (.) Ja

Y: Wenn das ganze Spiel wenn alle Charaktere so drauf wären warum wärs dann okay für dich?

W3: A::hm hauptsächlich weil es für mich einfach so f:::ernab der Realität ist wenn man dann versucht das Ganze mit mit anderen realitätsnahen Charak- Charaktermodells zu vermischen dann da dadurch wirks eigentlich lächerlich und wenn alles over the top ist dann ist es stimmig und dann ja dann kann man sich da auch hineinversetzen und das akzeptieren und sagen okay das ist jetzt diese Welt aber wenn so dieser Nachklang ist von nein, Männer würden sowas ja nicht tragen dann geht es komplett verloren dass es sowas Frauen ja auch nicht im Alltag tragen würden also ja ich würd mich da nicht mehr hineinversetzen in die Welt sondern ich denk mir nur so okay wer hat das designet anstatt von Ah die Welt ist verrückt in der ich gerade spiele

146 **Y: Und wenn sie praktisch nur die Frauen wären die so dargestellt sind würd's dich**
147 **dann stören oder ist dir das relativ gleich oder findest du es gut?**

148 W3: Ich glaub man ist es schon sehr gewöhnt oder ich bin es schon sehr gewöhnt und eh:m ja
149 es ich glaub schon dass das Spiel mir weniger Spaß machen würde abe:r ja

150
151 **Y: Ah:m macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?**

152 W3: Ah:m wenn dann merk ich's in den Interaktionen also ahm wenn ich wie ichs mag eher
153 in Richtung RPGs oder fast in Richtung Roleplay gehe dann möchte ich ja auch irgendwie
154 diesen Charakter spielen wenn ich die Optionen hab ah:m und dann machts für mich einen
155 Unterschied wie ich mich dann verhalte in dieser Welt eh:m wenn mir selbst der Charakter
156 offen gelassen wird wenn mir ein fixer Charakter gegeben wird dann ist es für mich nicht viel
157 Unterschied außer ich merke eben dass der Charakter sich so anders verhält als wie ich das
158 machen würde dann ist es an der Grenze weil ich das dann bei dem Mann noch mehr merken
159 würde wahrscheinlich als bei einer Frau ja

160
161 **Y: M::h okay ah::m hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines**
162 **Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? Wenn ja wie**
163 **oft circa?**

164 W3: Ich hab mich ja eigentlich ah hab noch nicht viel Interaktion mit mit Männern in der
165 Spieleszene eh:m eher eigentlich nur durch Familie und da war die Reaktion ganz ganz
166 normal finde ich eh:m es ist mehr diese generelle Angst vor diesem ahm vielleicht
167 ausgeschlossen werden wenn man sich nicht gut genug auskennt oder also zum Beispiel eine
168 LAN Party die jetzt wieder wär und ich mir denk möchte ich da hingehen kenn ich mich
169 überhaupt genug aus und ja

170 **Y: Hättest du das auch wenn die Party von Frauen gemacht wird oder**

171 W3: Dann dann wärs für mich das Gegenteil also dann hätt ich erst Recht das Gefühl ehm von
172 wegen da kann ich Fragen stellen da kann ich hinkommen und sagen hätte ich weniger diesen
173 Druck mich zu beweisen

174 **Y: Hast du (2) bei Leuten die dir nahe stehen schon mal mitkriegt dass sie persönlich**
175 **negative Erfahrungen gemacht haben?**

176 W3: (4) a::h wenn dann nichts was mir jetzt im Kopf geblieben ist

177
178 **Y: Also dir persönlich ist noch nichts Negatives passiert. denkst du Frauen haben es**
179 **aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?**

180 W3: Ja

181 **Y: Inwiefern haben sie es schwerer?**

182 W3: Eh:m eben dieses irgendwie sich beweisen erst beweisen müssen warum sie sie darin
183 vielleicht gut sind oder sich dafür interessieren wollen also es wird nicht angenommen, dass
184 sie's einfach von klein auf machen ja

185 **Y: M:::h okay und wenn sie praktisch direkt am Spielen sind denkst du dass sie es da**
186 **auch schwieriger haben?**

187 W3: A::hm ich wollte grad sagen online kommt es zum Beispiel darauf an bei Spielen wie ich
188 spiele ist ja also die ich gerne gespielt habe diese Onlinespiele ist normalerweise kein Voice
189 Chat dabei gewesen beziehungsweise ich hab mich auch damals nicht getraut in einen Voice
190 Chat zu gehen vielleicht nicht als Frau erkannt werden wollte ja

191
192 **Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung**
193 **zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?**

194 W3: eh::m ich bin jetzt dadurch dass ich jetzt eben Undertale schau sehr zufrieden mit der
195 Frauendar- Darstellung in Undertale ahm es ist mehr so dass ich mir denke ah:m (.) es sind so
196 eigene Charaktere dass es für mich nicht als klassisches okay das ist jetzt ein Frauencharakter

197 ist sondern es ist ich komm gar nicht auf die Idee zu zählen was ist Verhältnis Frauen und
198 Männer weil es einfach so eigenständige Charaktere sind eh was war der zweite Teil der
199 Frage?

200 **Y: A::hm Frauendarstellungen mit denen du unzufrieden bist**

201 W3: (3) Ja ich muss schon sagen jetzt Plagues Tale weil's mir jetzt noch im Kopf ist gerade
202 die die Mutter ist für mich sehr ja hat hat keinen Charakter ist eigentlich nur da um gerettet zu
203 werden ode:r Trauer auszulösen aber nicht wirklich halt keine eigene Geschichte in dem Sinn
204 und wenn dann nur um für den Plot da zu sein

205 **Y: Hast du das Gefühl auch mit den männlichen Charakteren in dem Spiel gehabt?**

206 W3: (3) Ja mit dem Vater schon auch muss ich sagen aber der wär der war dann nach dem
207 Rest der ah der Geschichte nicht mehr aktiv also er war am Anfang auch da um Trauer
208 auszulösen aber ah:m weil er dann den Rest der des Spiels nicht mehr selbst wieder aktiv und
209 im Spiel

210

211 **Y: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas**
212 **ändern?**

213 W3: Ah:: Ja sicher und ich glaub wenn dann hauptsächlich einfach dadurch dass Frauen
214 präsent sind das ist eh:m als Teil der Gruppe gesehen werden präsent gezeigt werden und ich
215 glaub dann kommt das von selber das ah::m eigene Meinungen einbringen und ah:m
216 weibliche Variation also andere Sichtweisen einbringen

217 **Y: U:nd ahm konkrete Vorschläge was genau zu ändern wär wie genau?**

218 W3: Ich kanns jetzt nicht genau sagen aber ich denk mir etwas es ist immer wichtig dass die
219 die gerade Macht haben ahm diese erkennen und sie dafür nutzen Leute die was ahm grad am
220 Aufstreben sind oder die talentiert sind ahm nicht nur danach danach zu bewerten was sich
221 jetzt schlimm anhört aber denen die we- vielleicht weniger vielleicht weniger einer Chance
222 bekommen würden eine Chance geben also vielleicht auch mal sagen okay ich man nimmt
223 einmal eine eine Frau in den Stream auf man man macht eine Vorstellungsrunde von von und
224 denkt sich man nimmt aus Prinzip einmal weiß nicht von 5 Spielen die vorgestellt werden eins
225 davon von einer Frau auf oder so diese Quoten hören sich an als würden sie sich nichts
226 bringen aber denk mir schon dass dass ah:m wichtig sind

227 **Y: Und in Spielen selber muss sich da was ändern?**

228 W3: Na da ist es mehr ah:m ich glaub eher die Spieler selbst weil jetzt mir vorkommt dass oft
229 die Geschichte schon als wichtig gesehen wird aber es mir kommt vor die Geschichten
230 werden oft nicht so ernst genommen wie bei Filmen auch von der von den Medien nicht und
231 dann wird zwar um das Phänomen des Spiels geredet aber es wird oft nicht kommt mir vor
232 einfach so se- so direkt diskutiert von wegen so boah dass jetzt von der Geschichte her wert
233 das Geld hat das Spiel vielleicht Spaß gemacht aber die Geschichte war es nicht wert ja ist uns
234 da wollen wir vielleicht mehr davon

235 **Y: Also dass die Spieler praktisch der Geschichte im Spiel mehr Bedeutung geben**

236 W3: Ja beziehungsweise Konsequenzen ziehen zu sagen so ah::m von wegen Spielspaß kann
237 man auch mit ah: anderen Games haben es muss es müssen nicht die Blockbuster Games sein
238 weil wenn die nicht gute Stories liefern können was wofür sind's dann da.

239

240 **Y: Was wäre das perfekte Spiel für dich?**

241 W3: (2) ich würde sagen Multiplayer weil ich ah: schwer alleine spiele also wenn ich alleine
242 spiele ah::m was oft wiederholbar Spaß macht also dieses typische ah:m man spielt's a Zeitl
243 und findet immer wieder mal dazu und sagt denkt sich immer wieder mal mah möchte ich
244 spielen also und ich muss auch sagen ich glaube alles in Richtung Puzzle und so weiter und
245 was ohne Geschichte ist hat so richtig diese oder ohne konkrete Story ist wirklich die Essenz
246 des Spielens für mich also es macht schon Spaß in eine Welt einzutauchen aber so richtig
247 dieses was man eigentlich am am Küchentisch vielleicht spielen würde in der Familie in einer

248 kleinen Gruppe das ahm sozusagen erweitern mit den Möglichkeiten die man hat ist für mich
249 so die Essenz des Spielens fast

250 **Y: Also du würdest nicht wert auf eine Story legen, sondern eher Puzzles zum Beispiel**

251 W3: Für mich ist eh: für mich ist das Spielerlebnis wichtiger als die Story aber wenn ich
252 wenn es eben so ein ah::m Mainstream Blockbuster Spiel ist wo ich weiß es geht nicht
253 wirklich um das Spiel selber sondern mehr um die Story dann muss die Story auch was
254 herhalten also für mich denk ich mir wenn ich was spiele möchte ich was ohne Story spielen
255 was sich eben immer wieder spielen lässt mit Freunden im Multiplayer genau wo einfach das
256 ah::m ja das Spiel selbst das da ist

257 **Y: Würden Charaktere in dem eine Rolle spielen?**

258 W3: Ja gern

259 **Y: Und wie sollten die Charaktere dann drauf sein?**

260 W3: Ja wenn ich sage sie sie haben nicht wirklich Story sie sind nur der Teil des Spiels dann
261 einfach neutral also

262 **Y: Also dass sie mehr optische Funktion erfüllen?**

263 W3: Genau einfach so so dass ich das Spiel jetzt selbst darin wiederfindet aber ja

264

265 **Y: Okay ah::m wie wichtig ist eine diverse, vielfältige und realistische**
266 **Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft einerseits und wie wichtig ist sie dir**
267 **persönlich? und di::e ah: diverse realistische Frauendarstellung bezieht sich jetzt auf**
268 **Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter und**
269 **Hintergrundgeschichte**

270 W2: Ich glaube es wird umso wichtiger umso mehr unser Verhalten sich gegenüber Spielen
271 ändert also einen Film schauen wir uns oft ah: haben wir uns früher oft einfach in der Gruppe
272 angeschaut danach diskutiert oder oft das wird wird darüber geredet es ist ein kurzes Erlebnis
273 eh:m wird ein Abend damit verbracht und ja da kann man auch drüber reden bei Spielen ist es
274 eher oft so man ist nicht gleich weit vielleicht wenn man's alleine gespielt aber heutzutage ist
275 es viel mehr dieses Gruppenerlebnis im Stream oder uhm miteinander oder was früher sicher
276 auch als Kinder aber dieses Online und gemeinsame Erleben eh:m regt eigentlich umso mehr
277 an solche Sache kritisch anzuschauen und zu sagen okay das ist jetzt nicht nur ich der alleine
278 im Wohnzimmer sitzt und da jetzt irgendwie sich damit beschäftigt sondern es sind
279 hunderttausende Menschen und das sollte man ah:m nicht unterschätzen

280 **Y: Das heißt dadurch, dass sie praktisch mehr Einfluss haben die Spiele, ist wichtig dass**
281 **auch die Frauendarstellung realistischer ist?**

282 W3: Ich glaub der Einfluss ist nicht mehr und nicht weniger vielleicht ein bisschen mehr
283 dadurch dass der Sektor bisschen mehr gestiegen größer geworden ist aber ehm dadurch dass
284 sie besser diskutiert werden können ist es umso wichtiger weil dieses nicht nur so eine Sache
285 über die eh nicht geredet wird sondern die (.) ja umso mehr finde ich sollte darüber geredet
286 werden die Chance genutzt werden, dass man was daran ändert ja für die Zukunft

287 **Y: Warum?**

288 W3: Hauptsächlich weil ich denke umso mehr Wert wir etwas geben umso wichtiger ist es ah:
289 dass wir was Wertvolles darin sehen also wenn wir es nur so als kleine Nebenbeschäftigung
290 sehen für uns oder als Kinderbeschäftigung dann ist es vielleicht noch nicht so wichtig aber
291 wenn es jetzt diese große Industrie ist und ah:m es wird ah: eben in einer (2) in einem
292 Publikum besprochen also mit mehreren Menschen dann ah: finde ich sollte es einfach
293 Wertvolles enthalten zu einem gewissen Grad und wenn es das nicht tut und keinen Beitrag
294 leisten kann an unsere Gesellschaft dann soll es finde ich einfach hervorgerufen werden und
295 gesagt werden ja

296 **Y: Und wie wichtig ist für dich persönlich, dass die Frauen praktisch jetzt divers und**
297 **realistisch dargestellt werden?**

298 W3: Ich denke umso mehr ein ah:m ein Spiel storylastig ist umso wichtiger ist es einfach auch
299 für die für das Hineinfallen lassen in die fiktive Welt weil umso umso plakativer und Cookie
300 Cutter die Charaktere sind vor allem die Frauen ah::m aber muss ich auch sagen auch die
301 Männer umso mehr (3) ja fühlt man sich nicht bewegt ja von der Geschichte
302 **Y: Jetzt bei Story Games ist es wichtig damit man sich wirklich hineinversetzen kann**
303 W3: Genau genau.
304 **Y: Okay hast du noch weitere wichtige Anmerkungen oder Ideen zu dem Thema?**
305 W3: Nein

Transkription Interview 4 (I4)

Beginn: 03. August 2019 14:00 Uhr

Dauer: 36 Minuten 57 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W4

Y: Ah:m warum spielst du auch online?

W4: Eh::m warum ich auch online spiele in erster Linie wenn ich mit Freunden spiele also ich bin jetzt nicht so drauf dass ich eh:m Multiplayer mit irgendwelchen random people online spiele wenn das random people sind dann ist es weil ich mit Freunden halt Duo und wenn dann in der Party noch welche fehlen die holen wir dann dazu aber ich bin eigentlich eher mehr so ein ein Single Player Mensch.

Y: Kaufst du die Spiele ah:m bewusst um dann praktisch mit Freunden zu spielen?

W4: (3) j:::a ja schon also bei World of Warcraft war's definitive so eh::m bei wie hat ah wie heißt der Schatz (3) ah::m das ist nämlich so ein Free to Play Game was ich mim Jeff immer gespielt hab Warframe genau bei Warframe hätte ichs nicht gekauft weils eben Free to Play ist u::nd Borderlands kannst du halt Singleplayer und und Multiplayer online spielen also ich würd jetzt nicht sagen dass ich explizit Sachen kaufe weil sie online sind

Y: Ahm bist du auch außerhalb vom Spiele an sich in der Gaming Szene unterwegs also Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen und wenn ja wie oft ca.?

W4: M::h ja also ich mein Conventions ist in Österreich ein bisschen also da ist ein bisschen flau da ist nicht so viel los a:::hm die Comic Con ist ja auch ja ist ja auch zum Teil mittlerweile schon ziemlich ziemlich gamingorientiert also wenn man das dazu zählt dann ja die Comic Con definitiv ahm Artikel les ich immer wieder aber eher zu Spielen die mich explizit interessieren ich hab sogar eine Zeit lang aber das war wirklich nur kurz selber für einen Gaming Blog geschrieben ah::m Nerdkeller hießen die ah::m ja Streams schau ich irrsinnig gerne Witcher Streams @also da gibt's@ zwei Youtuber die sind auch die machen auch echt lustigen Content also die zeigen dir dann halt Sachen und grad bei Witcher ist das halt geht das eh so leicht die zeigen dir Sachen die du noch nicht gesehen oder vielleicht verpasst hast ich hab zum Beispiel erst letzte Woche ein Video gesehen wo ich mir gedacht hab Oida ich hab das jetzt schon dreimal durchgespielt **wie hab ich das übersehen** auf zum vierten Mal also ja sowas in der Richtung also Videos vielleicht einmal die Woche dass ich welche konsumiere und Artikel kann man auch ca. so sagen da kommt's immer drauf an ob ich drüber stoß und ob halt grad ein neues Spiel ansteht ich verfolge zum Beispiel grad ein bisschen so das Cyberpunk ahm Release und alles was da dazu kommt aber ich bin jetzt nicht so drauf wie der Jeff der sich wirklich diese E3 Releases anschaut sofort wenn sie rauskommen also ich chill da eher ein bisschen.

Y: Ah:m warum spielst du Videospiele?

W4: Oh my god existential question e::hm keine Ahnung das ist wirklich schwierig es hat glaub ich angefangen du hast mich eh auch diese Frage ausfüllen lassen das war irgendwie Wann hast du angefangen Spiele zu spielen. ich glaub das ist bei irrsinnig vielen Leuten in unserem Alter Sims gewesen also bei mir wars fix Sims obwohl ich hab davor schon gespielt stimmt gar nicht ich hab nämlich da war ich in der Volksschule oder so da hab ich so CD Roms bekommen good old times und das waren halt so Löwenzahn oder eins hatte ich von Winnie Pooh und eines von Ariel die Meerjungfrau das war immer begleitend zum Film mit halt so Spielen und an dem Zeug und es war ja damals wennst da vorstellst die Spielzeit war nicht lang und wenn du's durch ghabt hast hast du's durch ghabt da gabs kein Bonus Content und nix aber ich hab das wirklich ich bin da stundenlang teilweise davor gesessen da kam halt

Sims das war wie eine Erlösung und ich halt mit Sims glaub ich das war das erste wo ich reingekippt bin wo ich stundenlang teilweise davor gesessen bin und stundenlang gezockt hab und dann hab ein paar Jahre lang nicht oder wenig sehr sehr wenig gespielt bis ich glaub ich so mit (3) wann war das (3) 17, 18 oder so? 19? Irgend sowas mir aus einer Laune heraus glaub ich ja, ja ich glaub es war aus einer Laune heraus zwei Spiele gekauft hab zum ersten Assassins Creed und zum zweiten Burnout Paradise das war so ein deppades Racing Game damals und mit Assassins Creed ja das war der Anfang von einer großen Liebe ich hab dann alle Assassins Creed Teile durchgezockt u::und Burnout Paradise war auch ein ganz cooles Spiel eigentlich und ja also bei mir ist es so phasenweise dass ich viel spiel aber angefangen hat's eigentlich schon recht früh und ich glaub das prägendste war wirklich Sim weil mit dem hat's angefangen dieses reinkippen und dann durchzocken.

Y: U::nd wie läuft sozusagen der Entscheidungshergang ab wenn du dich dazu eben entscheidest dass du heute ein Videospiel anreißt oder weiterspielst? Also warum ist das?

W4: M::h es ist schon lustig weil wie gsagt das ist bei mir so phasenweise ich hab zum Beispiel vor Kurzem angefangen einfach weil ich Lust drauf ghabt hab ich glaub weil ich Game of Thrones geschaut hab genau dann wars aus und dann ich mir gedacht so ich will jetzt irgendwas Fantasy Mittelaltermäßiges also hab ich Skyrim wieder angefangen zu spielen u::nd da also wenn ich wirklich mit sowas wieder anfang und dann ein bisschen rein komm es braucht meistens bisschen bis ich rein komm aber wenn ich dann drin bin dann kanns schon einmal ein zwei drei Wochen ich mein bei Skyrim brauchst ewig bis du's durch hast und be::i so MMORPGs kannst du nie durchhaben wenn du Pech hast aber ich hab dann wirklich Phasen wo ich den ganzen Tag lang zock und wo ich dann wirklich (2) ich bin in der Arbeit und ich freu mich schon wenn ich heim komm und ich komm heim und dreh straight den PC auf und ich spiel halt bis ich @irgendwann zu müde bin@.

Y: Also ist es, dass du sozusagen die Themen oder die Inhalte vom Spiel dann siehst ist das der Beweggrund?

W4: Es ist in erster Linie ja also bei mir ist es nicht das Kompetitive wie's beim Jeff zum Beispiel ist der ja liebt es sich halt zu messen und dann im High Score aufzusteigen das interessiert mich nicht so sehr sondern was ein Spiel haben muss um mich hineinzuziehen ist eine spannende Welt no na eine gute Grafik aber in erster Linie eine spannende Story, interessante Charaktere und das ist es halt was dich dann irgendwann reinzieht und wenn:: so ein Spiel wie jetzt zum Beispiel Witcher oder Skyrim oder irgendwas in der Richtung oder auch die Telltale Games wenn sowas da ist, dann investier ich da auch extrem viel Zeit rein.

Y: Okay ahm: ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen und du kannst auch Nebencharaktere oder mehrere Charaktere vom selben Spiel nennen. nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet.

W4: Der mehrere andere (.) Geralt.

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss.

W4: Dandelion @(.)@

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

W4: Ich will nicht schon wieder Geralt sagen ah Altair aus Assassins Creed

Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist.

W4: (4) ich will echt diversere Antworten geben deswegen gib mir einen Moment ah:::m Leonardo aus Assassins Creed.

Y: Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann.

W4: (3) Ciri

97
98 **Y: Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird.**
99 W4: Oh oh oh:: wem geb ich jetzt.
100 **Y: @(.)@**
101 W4: Ah: Dijkstra.
102 **Y: Ah:m nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird.**
103 W4: Yennefer.
104 **Y: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist.**
105 W4: Ezio.
106
107 **Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in Spielen**
108 **und wie denkst du darüber? Bezogen auf Körperform, Kleidung, Aussehen also alles**
109 **was optisch nach draußen ist.**
110 W4: Ah::m ich finde es hat sich gebessert im Vergleich zu vor ein paar Jahren sag ich jetzt
111 einmal ganz grob es kommt glaub ich immer drauf an weil dadurch dass ich nicht alle Spiele
112 spiele, kann ich das nicht so all over abbilden ich hab immer wieder issues damit aber ich
113 glaub das ist bei männlichen Charakteren auch also ich red jetzt mal von den Spielen die ich
114 spiele grad bei sowas wie WoW zum Beispiel störs mich oft dass halt du hast halt im Prinzip
115 den 0815 Bodytype wenn du jetzt dir die Menschen anschaut und nicht irgendwelche Rassen
116 wo du eh weißt okay Elfen oder Orks die ham die ham einen anderen Be-
117 **Y: Bei Frauen?**
118 W4: Aber bei Frauen wenn du dir die Frauen anschaut dann ist es halt ja du hast große
119 Brüste du hast eine schmale Taille du hast einen festen Arsch du hast lange dünne Beine du
120 hast halt du hast auch meistens also was mich auch oft aufregt ist dass du dann dazu noch die
121 Outfits hast wo du dir denkst How can gravity allow this? Ja dass du dass du Rüstungen hast
122 die keinen Sinn ergeben du dann ham die weiblichen Charaktere manchmal einfach random
123 irgendwie sagen wir mal sie haben einen Bodysuit an und dann sind irgendwelche Ausschnitte
124 bei den Brüsten oder bei der Hüfte oder bei weiß ich nicht wo du dir einfach teilweises
125 denkst Come on und was besonders ah:m besonders fürchterlich ist für mich persönlich und
126 deswegen könnt ich sowas wie Dead or Alive nicht spielen ist wenns dann Scheiß
127 Tittenanimationen gibt also sorry for the language aber wenn es dann wirklich Animationen
128 gibt wo dann anfangen die Brüste ein Eigenleben zu haben nur damit irgendwelche Habara
129 oder die der Arsch auch nur damit irgendwelche Habara dann drauf schauen können das find
130 ich fürchterlich also (3) das ist auch oft zack weil weil du grad wenn du als Frau spielst also
131 ich zum Beispiel bin schon so ich tendiere dazu dass ich eher einen weiblichen Charakter
132 einfach spiel und die Spiele die ich spiel sind oft wirklich Player wo halt naja du dann nicht
133 wirklich die Möglichkeit hast dir dann wen auszusuchen weswegen ichs zum Beispiel so toll
134 fand dass Assassins Creed vor ein paar Jahren damit angefangen hat zumindest in zwei
135 Spielen einen spielbaren weiblichen Charakter darzubringen und ich muss beide was das
136 angeht echt loben weil ah::m gut die Aya kannst du nicht spielen in in Assassins Creed
137 Origins aber sie ist eine wirklich super toller weiblicher Charakter auch überhaupt nicht
138 irgendwie skimpy angezogen sondern es passt für das Spiel es passt für die Zeitperiode und es
139 ist aber trotzdem auf eine gewisse Art und Weise ist sie sehr attraktiv gemacht genau so jetzt
140 bei ahm Odyssey wo du halt wirklich auswählen kannst ob du die Cassandra spielst oder den
141 Alexius glaub ich heißt er und damals eben bei ah:m Syndicate war das Assassins Creed
142 Syndicate wo du die Ivy oder Jacob spielen konntest also da hast du wirklich ein
143 Geschwisterpaar gehabt und das war so: geil gemacht dieses Spiel weil du hast im Prinzip
144 aussuchen können mit wem von den beiden Geschwistern du anfängst und du hast die ganze
145 Zeit im Spiel switchen können du hattest ein paar Missionen die hast du mit ihr spielen
146 müssen du hattest ein paar die musstest du mit ihm spielen aber sonst hast du frei switchen
147 können worauf du grad Bock hast und die waren beide cool gestaltet und wie gesagt natürlich

er ist auch in eine irgend- irgend- ba blah in irgendeiner Idealform gestaltet ah::m aber jetzt nicht so übertrieben einfach nicht so übertrieben riesen Brüste wie du's bei WoW zum Beispiel doch paar Mal hast.

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? Also Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc. Also alles was nicht optisch ist.

W4: Ich find (2) es ist so schwierig, weil ich hab schon so viel über das Thema geredet und nachgedacht und diskutiert mit Männern vor allem das ich da schon das Gefühl hab ich muss mich voll rechtfertigen also Tschuldigung. ahm ich finde es ist immer noch zu wenig. ich find es ist immer noch zu wenig im Sinne von es gibt immer noch zu wenig Spiele mit weiblichen Protagonisten wo wirklich auch die Frauen die Geschichte tragen und nicht nur irgendwelche Männer wo wirklich auch die Frauen und das ist auch bei Assassins Creed leider noch oft der Fall dass die Frauen verkümmern als Plotdevices dass sie zwar total intriguing und total cool gestaltet sind aber im Endeffekt so wenig vorkommen oder nur dazu da sind dass sie halt den Hauptcharakter den Mann wieder in irgendeine Richtung bringen dass ich mir oft denk dass ich mich oft frage ob sich die Developer vielleicht nicht trauen, den Frauen mehr Space zu geben ja also das ist das ist die Befürchtung die ich manchmal hab wo sich in den Filmen jetzt viel tut tut sich in den Spielen noch nicht so viel also (2) uh was wie geht das ein Spiel mit einem weiblichen Hauptcharakter das nicht Tomb Raider ist? Ist so also ich hab oft das Gefühl dementsprechend ist es mir eigentlich noch zu wenig ja

Y: Also die Frauen die vorkommen wie werden die so dargestellt?

W4: [⌞]Die Frauen die vorkommen[⌋] die finde ich ja gibt's ja und nein wie gesagt in den Spielen die ich spiel aber dazu muss ich auch sagen ich such mir die aus wo ich das Gefühl hab dass Frauen nicht allzu degradierend dargestellt werden zum Beispiel Witcher muss ich sagen ist da ein sehr positives Beispiel weil okay ja Witcher in der Witcher Welt sind die Männer noch überlastend und du spielst halt einfach Geralt und du hast sehr viel auch mit männlichen Charakteren zu tun aber es gibt irrsinnig viele spannende und interessante weibliche Charaktere und sie sind nicht alle super sexy ja du hast Yennefer und Triss ich mein na no na die sind so ziemlich als Idealbilder und Ciri auch noch ein bisschen als Idealvorstellung von Frauen sin die geschaffen worden ja mein Gott das ist so aber auf der anderen Seite ganz ehrlich Geralt ist auch nicht wirklich der hässlichste also ja. also ich muss da sagen ich bin da schon wie gesagt es hat sich sehr sehr viel getan es hat sich sehr viel gebessert man gibt den Frauen auch viel Dialog man gibt ihnen mehr Entscheidungsfreiheit sie werden nicht nur Plotdevices aber es ist noch so viel zu geben finde ich also ja.

Y: Und wenn man jetzt zum Beispiel Ethnie, Sexualität und so anschaut also von der Diversität her wie hast du da das Gefühl?

W4: (.) Also bei der Diversität (3) puh ich muss überlegen ich mein Sexualität kommt mit (2) da muss ich leider sagen bei beiden ist Sims so ein krasser Vorreiter gewesen ist so weil Sims gibt es schon so fucking lang ich glaub früher 2000er irgendwie 2000 oder so ich bin mir nicht sicher das erste wann das rausgekommen ist aber du hast im Prinzip von Anfang an komplett aussuchen können welche Hautfarbe du hast und welche Sexualität du hast und es war dort überhaupt nicht gejudged also da gabs lesbische Paare und schwule Paare auch in der Nachbarschaft schon vor Erstellen und es war voll okay und es war auch weiß du wenn zum Beispiel du musst dir das überlegen Sims ist eine Lebenssimulation ja und in dieser Lebenssimulation wenn du jetzt zum Beispiel hast eine Familie und du hast ein Ehepaar Mann und Frau und dann hast du den Nachbarsmann und die Frau erwischt plötzliche den Nachbarsmann knutschend mit ihrem Ehemann dann würd die aber in dem Spiel genau so reagieren wie wenn er jetzt mit einer anderen Frau geknutscht hätte das ist da völlig wurst also Sims war da wirklich ein Vorreiter ansonsten muss ich sagen dadurch dass ich auch nicht zu einer marginalisierten Gruppe gehör achte ich auch auf das nicht so viel wie ich vielleicht

könnte ah::m (3) man muss sichs immer anschauen also ich spiel halt meist Spiele die sind sehr periodbezogen time period bezogen bei Assassins Creed kommts immer drauf an in welcher Zeit das spielt wenns in Venedig im Mittelalter spielt dann wird's nicht viele Schwarze geben dort wenns allerdings in Ägypten spielt weiß ich nicht zu Zeit von Ramses dem zweiten dann wird's haufenweise schwarze Menschen dort geben und eher weniger weiße schätz ich mal also so viel dazu was ich nur jetzt gesehen hab von den ganzen von dem ganzen Material was von Cyberpunk jetzt schon draußen ist das dürfte sehr diverse sein also das ist glaub ich geht wirklich in eine coole Richtung.

Y: Was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird? ((W4 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters))

W4: Da: kriege ich die Krise. Siehst du das sind so Spiele die würde ich schon allein deswegen nie anrühren. egal wie gut das vielleicht sein mag aber das macht mich aggressiv was ist das für eine Scheiße da? Tschuldige bitte wie halten ihre Titten da drin, was ist das mit dem das ist doch nur das kann mir niemand erzählen, dass das nicht für Frau- also dass das nicht für Männer gemacht ist. Das ist für keine Frau gemacht (3) finde ich also die Tschuldige aber vielleicht bin das auch nur ich aber ich find die ist extrem degradiert dargestellt die strahlt für mich keine Macht aus ich weiß nicht was sie ist eine Kriegerin oder so ich kenn das Spiel nicht.

Y: Es ist ein Kampfspiel.

W4: Okay also es ist stinknormales irgendein Kampfcharakter ja super die wetten die hat eine Tittenanimation Punkt 1. Zum zweiten (2) die ist gemacht damit man sich aufgeilen kann an ihr also ja. traurig.

Y: Macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?

W4: Inwiefern einen Unterschied?

Y: Also ob es dich jetzt zum Beispiel stört wenn du nur einen Mann machst ob du irgendeine Tendenz hast, wenn du einen Mann spielst ob du siehst es macht für dich persönlich einen Unterschied oder im Spiel ein Unterschied.

W4: Ah::m ich hab eh vorher glaub ich schon angesprochen ich s- tendenziere eher dazu dass ich weibliche Charaktere spiel ich mach das einfach lieber das ist dann halt da hast du auch oft das Phänomen wenn du Spiele hast wie Borderlands zum Beispiel so Rollenspiele wo du eine Auswahl aus vier Charakteren hast und dann hast du halt genau eine Frau und dann hast du du hast einfach keine Auswahl.

Y: Warum spielst du lieber die Frauen?

W4: Das ist einfach eine ich glaub das ist eine persönliche Tendenz also ich hab auch überhaupt kein Problem damit bei Assassins Creed zum Beispiel meistens sind ja Männer die zu spielen ich fand die auch immer cool und ich find das genau so lustig weil ich tu mir da nicht schwer mich hineinzusetzen ja wenn ich zum Beispiel als Ezio die die Wände hochkletter und dann kommen das find ich auch immer sehr lustig kommen so da könnt ma aber auch wieder diskutieren kommen halt Kommentare von den Stadtbewohnern wie Oh der hat aber enge Hosen an dann denk ich mir auch so oh ja geiler Arsch gell also pf das ist mir wurst ob ich jetzt der Typ bin oder die Typin ich kann dir nicht genau sagen wieso das ist es ist einfach eine glaub ich eine Präferenz wenn ein Mädsl da ist das ich cool find spiel ich lieber sie aber wenn ein Mädsl zum Beispiel da ist und die ist in eine bestimmte Rolle forciert die muss zum Beispiel Healer sein oder die muss zum Beispiel die hat nur Long Range Waffen oder solche Sachen dann kann es schon sein dass ich mich halt für den Krieger entscheid weil (.) kommt immer auch auf den Spielstil an.

Y: Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht?

250 W4: Ja.

251 **Y: Und wenn ja wie oft circa?**

252 W4: Ja:: ah:m schon öfters was auch der Grund ist warum ich eigentlich sehr sehr ungern nur
253 noch online spiele ich hab ah::m noch bevor ich den Jeff überhaupt noch gekannt hab da hats
254 das erste Mal ich weiß nicht welcher Assassins Creed Teil das war aber da hats zum ersten
255 Mal eben die Option gegeben im Multiplayer irgendwelche Kampfmissionen zu machen und
256 da ist es mir vorgekommen dass die ganze Stimmung einfach extrem hostile ist extrem
257 feindselig also wenn die Leute dann

258 **Y: Generell oder Frauen gegenüber?**

259 W4: M::h zuerst einmal war es generell (3) und dann wars aber oft so (2) also ich bin zum
260 Beispiel im Chat jetzt im im Voicechat wenn ich drin war noch nicht angegangen worden aber
261 es ist halt einmal aber es ist halt einmal passiert ah::m dass dann kam so nach dem Motto Bäh
262 du bist ein Mädchen aha und dann hast du halt entweder so Bist du Single? Was machst du
263 hier? Spielst du auf dem Account von deinem Freund? Aber was bei mir eher zu tragen
264 gekommen ist ist quasi offline also nicht im Spiel sondern wenn ich mich mit Gamern
265 unterhalte männlichen Gamern dann sag ich eigentlich von mir aus nie dass ich Gamerin bin
266 weil das erste was ich mir anhören kann ist aha und welche Spiele spielst du und kennst du
267 das und spielst du das und du spielst ja eh nur wegen deinem Freund und überhaupt und
268 außerdem und dann sag ich halt was ich spiel und wie oft und dann heißt natürlich du bist
269 sowieso nur ein filthy casual na eh klar und dah und was auch oft ist ist dass so also dass von
270 männlichen Gamern ist mir oft schon sehr sehr von oben herab und quasi so patronizing
271 begegnet worden wie ich in den USA war zum Beispiel ah::m hab ich mich mit zwei
272 Burschen getroffen und wir sind dann zum einen heim gegangen und der hat im Keller so ein
273 riesiges Setup ghabt und die haben halt Tekken gezockt und sie Ja und du musst auch spielen
274 du musst auch spielen und ich mag keine Kampfspiele also dieses pf ist nicht meins ah:m und
275 ich hab auch gsagt ist nicht meins da bin ich nicht gut drin das möchte ich nicht unbedingt
276 machen und dann wars so Nein und komm und ich zeig dir wie das geht und überhaupt so ja
277 da schau so musst du den Controller halten wo ich mir dann schon denk oida Tschuldige bitte
278 aber das sind das ist dann halt oft der Grund warum ich mich aus Diskussionen mit Gamern
279 komplett zurückzieh weil du dann einfach wirklich du hörst sofort ja eh filthy casual aha
280 spielt nur PC hat keine Konsole spielt nur Single Player kannst eh vergessen so nach dem
281 Motto hat eh Schiss davor sich mit anderen zu messen oder solche Sachen also du wirst
282 einfach verurteilt von der ersten Sekunde an oft ist es nicht böse gemeint glaub ich es ist
283 einfach schon so drin. aber du hast halt irgendwie ständig das Gefühl du bist nicht ebenbürtig.

284 **Y: Wie oft passiert dir das ca.?**

285 W4: Jetzt eigentlich eher weniger weil ichs komplett meide eigentlich die Interaktion seit
286 einiger Zeit aber ja (4) Es ist es ist schwierig ich kann das nicht wirklich in irgendeine in
287 irgendeine Maßeinheit quetschen aber es ist einfach es ist schon öfter passiert nur in letzter
288 Zeit eben nicht weil ich mich nicht mehr in diesen Kreisen bewege.

289

290 **Y: Denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer**
291 **als Männer?**

292 W4: Ja fix. sicher und das will ich jetzt gar nicht auf so eine Oh wir hams so schlimm oh mein
293 Gott wir sind so arm Art und Weise sagen sondern es ist einfach nach wie vor so und Oh mein
294 Gott dazu müsstest du eigentlich mim Jeff dazu diskutieren weil da hatten wir schon einige
295 Diskussionen dass Gaming find ich eine männerdominierte Gschicht ist obwohls ja was die
296 Zahlen angeht eigentlich gar nicht so ist also was ich von damals wie ich recherchiert hab
297 wars eh fast die Hälfte im Prinzip dass auch weibliche Spielerinnen sind nur wenn du
298 anschaust bei E Sport Events oder auch wenn du bei Conventions anschaust es sind noch es
299 sind schon viele Frauen und ich glaub die Frauen nehmen sich jetzt auch immer mehr Raum
300 also ich glaub das ist gut weil es verändert sich auch in der Szene das hängt glaub ich generell

mit der Emanzipation die halt vorantritt zusammen dass wir einfach als Frauen uns auch einfach im Cosplay und im Gaming und wir nehmen uns den Raum halt Stück für Stück aber es ist auch oft schwierig weil wenn du dann so Sachen hast wie auf der einen Seite hast du halt so dieses Phänomen der Discord Schlampen ja oder der der wie heißt das Twitch Twitch oder so heißt das Twitch Schlampen die halt so werden die genannt so nenn nicht ich die die halt ja verstanden haben wies funktioniert und das genau marketen ich verurteil diese Frauen nicht einmal wirklich ja ich mein auf der einen Seite es wird noch schwieriger ernst genommen zu werden als weibliche Spielerin wenn du dann so Mädls hast die mit der Konsole in der Bappn ultrasexy posieren aber im Endeffekt sie habens verstanden sie haben verstanden dass man mit thirsty Losern ziemlich viel Geld machen kann na ist ja so und genau deswegen machen sies also ich find da können die thirsty loser nicht wirklich haß sein auf diese Frauen sondern sollten sie eher haß sein auf sich selber weil ja nur natürlich führt das halt auch dazu dass man von Männern die anscheinend nicht differenzieren können gerne in einen Topf gehaut wird da bist du entweder bist du komisch und weird und bist eh scheiße und lame oder sie versuchen dich irgendwie zu sexualisieren. und auch bei irrsinnig vielen also ich hab das gemerkt als ich damals noch auf Tinder war wenn ich irgendwie erwähnt hab dass ich gern spiele und eh schon dazu geschrieben was für Spiele damit mich da niemand in irgendeinen Topf haut dann kommt immer so Wa::s du zockst ist ja voll sexy wo ich mir schon denk Was ist daran sexy? bei dir ist das auch nicht sexy wenn du spielst also das ist so komisch also das ist ähnlich wie bei Comics was ja auch ein männerdominiertes Feld ist wenn du dann als Frau das magst und das artikulierst bist du plötzlich urschoaf und ich versteh nicht wieso.

Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

W4: Mh::: das ist schwierig (3) oh ja ah::m Life is strange kennst du das? Ja Life is strange ist find ich ein Spiel das wird von Frauen getragen das wird gut von Frauen getragen The Walking Dead auch ehm in der ersten Staffel von Telltale The Walking Dead wars er war noch ein Mann quasi der Hauptcharakter und die Kleine war nur Nebencharakter aber ab da hat sie eigentlich die Story getragen und The Walking Dead hat mir also überhaupt Telltale Spiele im Allgemeinen muss ich sagen alle bis jetzt auch Tales from the Borderlands waren irrsinnig cool was die einfach die Gleichberechtigung angeht also die Frauen haben gleich viel Platz bekommen die Frauen haben gleich viel Entscheidungen treffen können gleich viel Kampfsequenzen gekriegt waren einfach in zumindest für mich nicht in einer spürbaren Weise benachteiligt von den Männern also Telltale muss ich echt loben für das ah::m (3) was mir nicht gefällt sind leider die frühen Assassins Creed Spiele also so geil die Spiele waren von der Story her sowohl der erste Assassins Creed wo du quasi keine signifikant wichtige Frau hast du hast eine Frau Maria die ist wahnsinnig wichtig für Altair aber sie kommt genau ich glaub vier Minuten vor im ganzen Spiel? Ah::m und das auch nur in einem Flashback also ja und dann hast du eben Ezio ich mein gut Ezio ist de::r de::r Casanova eh klar das ist ist auch voll okay dass der so ist der hat halt immer wieder mal eine andere und dann lernt er halt im Laufe der ich glaub der Ezio kommt in vier Teilen vor glaub ich im Laufe der nächsten vier Teile lernt er halt eine Frau kennen zwei Frauen eigentlich die wichtig sind für sein Leben und die immer wieder wichtig für ihn sind und die haben genau keine Rolle. die sind da im Sinne von sie sind wirklich da die eine ist Herrin von irgendeinem Anwesen irgendwo in Italien die besucht er halt ab und zu dann pudan sie dann sagt sie irgendwas Schwerwiegende, Wichtiges und dann ist er wieder weg und du siehst sie nicht und sie kommt praktisch nicht vor und die zweite ist überhaupt die ist glaub ich in England oder irgendwo und er ist halt auf Weltreise und schreibt ihr immer wieder mal Briefe und dann kommen halt Briefe von ihr und sie soll wichtig sein aber das wars und das sind die Frauen die wichtigen das ist einfach traurig. Das ist leider wirklich irrsinnig traurig.

352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402

Y: M::h muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

W4: Ja ich find schon. Ich find einfach ich find aber überhaupt dass sich in der Gamingszene viel ändern muss was generell an Umgang der Mitglieder untereinander liegt jetzt nicht nur spezifisch in Bezug auf Frauen sondern generell da ist so viel Feindseligkeit da ist so viel deppades Schwanzvergleichen da ist so viel Aggression und Wut ja was glaub ich auch ist jetzt meine Theorie für viele Frauen einfach der Grund ist dass sie sich denken da hab ich keinen Bock drauf also ich bin zum Beispiel so ich denk mir dann da hab ich keinen Bock drauf mich mit sowas da rumzuschlagen und dann meide ichs halt dann bin ich halt nicht dabei also ich glaub allein daran muss im Umgang was geändert werden weil jetzt können wir Frauen noch so oft fordern wir wollen mehr inkludiert werden oder wir wollen zumindest nicht deppad angegangen oder irgendwie blöd angemacht werden wenn wird irgendwo in einen Chat dazukommen ah:m und wir wollens nicht weiß ich nicht wenn du dann irgendwo dazu kommst zum Beispiel du spielst online eh::m wie heißt das was wir gspielt ham (2) Overwatch genau du spielst Overwatch oder so und du kommst halt einfach rein und du hast das Gefühl von der Art und Weise wie die Leute mit dir umgehen dass du dich jetzt extra anstrengen musst sobald sie erfahren dass du eine Frau bist. also es ist auch oft wenn du am Anfang nur mitspielst und du sagst nix dann wirst du behandelt wie jeder andere auch und dann sagst du was und es kommt plötzlich raus aha da sitzt ein Mädchen dahinter und plötzlich interessiert sich jeder irgendwie für dich oder schaut ganz besonders genau drauf schaut besonders genau drauf ob du eh an dem Punkt stehst wo du stehen sollst und die Sachen machst die du machen musst also ich find einfach generell sollte das ganze ein bisschen lockerer sein weil Gaming soll Spaß machen im Endeffekt. da geht's nicht darum der Coolste oder Härteste zu sein.

Y: Ah::was wäre das perfekte Spiel für dich?

W4: Jesus das ist so breit gefächert. jetzt im Bezug auf die Community die das dann spielen wird oder in Bezug auf den Inhalt vom Spiel?

Y: Inhaltlich.

W4: Inhaltlich.

Y: Also welche Themen sollen behandelt werden, was kommt vor, was ist der Outcome, ob man sich selber oder anderen hilft solche Sachen. Oder auch Charaktere die beinhaltet sind.

W4: Ah::m (4) woah das ist so breit gefächert also grundsätzlich (3) mich haben immer schon Spiele mehr interessiert die mich geistig fordern und zwar nicht im Sinne von dass du jetzt irgendwie schnell reagieren oder extrem logische Rätsel lösen musst sondern dass du ich mag Entscheidungen basierte Entscheidungen deswegen hab ich auch vorher Telltale erwähnt deswegen mag ich Witcher auch so gern deswegen mag ich Skyrim so gern ich mag Spiele wo du wirklich Charaktere kennen lernst die nicht einfach nur der NPC Nummer 5 von links sind der da durch die Gegend spaziert und der völlig wurst ist und einfach nur die Welt füllt sondern ich mein gut jetzt erwähn ich schon wieder Witcher aber das ist leider in meinen Augen das beste Spiel aller Zeiten das ich gespielt hab weil du hast also ich hatte bis jetzt in keinem Spiel und ich hab doch schon ein paar gespielt das Gefühl dass so viel Liebe auch in die Welt drum herum gesteckt wird weil das darauf kommt an nicht nur dass der Hauptcharakter fleshed out ist und von mir aus auch 5, 6 Nebencharaktere die wichtig sind sondern dass alles irgendwie atmet und lebt und dass du auch ein bisschen die Möglichkeit hast nicht auf einem vorgefertigten Pfad gelenkt zu werden wenn du jetzt zum Beispiel Batman Arkham Asylum spielst geiles Spiel aber eh no na du bist Batman du hast einen bestimmten Weg, den du gehen musst du wirst nicht wirklich Leute killen können obwohl ich mir ziemlich sicher bin dass ich das sehr oft getan hab weil die Knockdowns dort sind nicht

ohne. aber was ich mag ist dass du auch ein bisschen im Spiel selber entscheiden kannst und das ist halt so geil bei Skyrim zum Beispiel bin ich jetzt gut oder bin ich böse spiel ich böse oder spiel ich gut was entscheide ich für was entscheide ich mich und dass du dann auch wirklich dass deine Handlungen Konsequenzen haben weil das ist glaub ich so oft der Fall also so oft nicht der Fall du knallst irgendwen ab und es ist wurst du fährst weiter und denkst schon gar nicht mehr an die Person aber bei Witcher zum Beispiel wenn du die falsche Person oder auch bei Telltale abknallst oder der falschen Person nicht hilfst sind gewisse Dinge einfach weg dann kannst du gewisse Dinge einfach nicht spielen oder nicht machen das ist find ich ganz also so wenn da auf die menschliche Psyche auch eingegangen wird das finde ich spannend.¹

Y: Wie wichtig ist eine diverse und realistische Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich? Und bei der diversen, realistischen Frauendarstellung meine ich eben zum Beispiel Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter, Hintergrundgeschichte.

W4: Ah::m mir ist eine realistische Frauendarstellung grundsätzlich sehr sehr wichtig. ich bin aber schon auch froh (3) Mittelalterspiele oder Fantasyspiele sind immer ein bisschen schwierig weil wenn du dich da quasi genau an die Zeit halten willst dann sind ma im Mittelalter halt leider mit den Rollen für Frauen irgendwo begrenzt. es gab auch damals Frauen die sich als Männer verkleidet haben, die Krieger waren, die weiß ich nicht Priesterinnen waren was auch immer das hats gegeben aber jetzt sicher nicht so in der Form also da finde ich es schon und vor allem wenns Fantasy ist und du hast fucking Drachen dann kannst du erst recht ausbrechen. also dann muss es nicht super realistisch sein im Sinne von Ja aber damals gabs keine Frauen die irgendwas gemacht haben ja halt das ist halt meiner Meinung nach nicht zielführend aber grundsätzlich ist es mir persönlich wahnsinnig wichtig weswegen ich auch gsagt hab ah::m dass ich so Spiele wie das vorher Soul Calibur was das war also die Frau könnt nicht einmal stehen so wie die gebaut ist die der würd einfach das fucking Kreuz brechen und das ist ich find das so fürchterlich wenn ich mit so ner grotesken Bimboversion von einer Frau rumrennen muss und die spiele und bei jeder Bewegung jigled alles das das find ich ganz ganz grauenvoll also mir persönlich ist es extrem wichtig der Gesellschaft ist es glaub ich auch wichtig ah::m oder wird es immer wichtiger ich frag mich aber ob das quasi Eigenantrieb aus der aus der Entwicklerszene ist oder ob das mehr Druck von außen ist weil halt sehr viel Aufmerksamkeit auf dieses Hey und es egal obs jetzt Anita Sarkeesian war oder wer auch immer und sie ist umstritten aber ja sie hat einfach den Scheinwerfer drauf gelenkt und viele andere Bloggerinnen und Journalistinnen und Aktivistinnen und auch Männer haben den Scheinwerfer drauf gelenkt und dann gabs halt auch gesellschaftlich viel Druck so eh wollts ihr wirklich diese zurückgebliebenen Neandertaler sein und daraufhin gibt's Veränderung aber to be honest es ist mir scheiß egal aus welchem Beweggrund es passiert solange sich verändert also grundsätzlich glaub ich ja es wird der Gesellschaft immer wichtiger.

Y: Und glaubst du auch, dass es für die Gesellschaft wichtig ist?

W4: Extrem sag ich ja extrem weil es ist genau dasselbe wie bei Filmen wie bei Serien wie bei jedem anderen Medium auch du hast kleine Mädchen du hast kleine Mädchen die brauchen Vorbildfiguren du hast auch kleine Jungs zum Beispiel die hätten gern eine weibliche Vorbildfigur ist völlig egal du brauchst sie einfach du brauchst die Repräsentation weil ja im Endeffekt besteht die Welt bissl über der Hälfte aus Frauen die kann man nicht wegnegieren die sind da die treffen Entscheidungen die sind in Führungsrollen und die nehmen genau so viel Platz ein oder sollten genau so viel Platz einnehmen wie Männer also gerade für zukünftige Generationen ist es find ich urwichtig dass sich da auch noch mehr tut.

453 **Y: Ah::m hast du zum Abschluss noch weitere wichtige Anmerkungen oder Gedanken**
454 **zu dem Thema?**

455 W4: Ich glaub ich hab meine Anmerkungen eh schon viel zu elaborat kundgetan das tut mir
456 sehr leid ah::m (3) ja nein im Prinzip eh es ist sehr wichtig dass sich was tut es tut sich zu
457 wenig und es ist für viele viele Leute die versuchen zu initiieren eh Stichwort Sarkeesian die
458 kriegen einen wahnsinnigen Backlash und was ich glaub auch was ein großes Problem ist
459 ah::m grad wenn man sich diese Gamergate Sache anschaut dass da wirklich eine Art Mob
460 Mentalität oft entsteht ja wenn irgendjemand in sei es jetzt die Gamingszene auf Twitter oder
461 sei es die Gamingszene auf reddit oder auf imgur von mir aus auch wurst wenn du da ah::m
462 quasi Kritik äuserst an der Gamingszene wie sie ist wirst du als Mann schon zerfetzt teilweise
463 da wirst du als filthy casual oder als Schwuchtel oder als White Knight im schlimmsten Fall
464 bezeichnet aber als Frau kannst dich gleich eingraben gehen also da ne- da bleibts nämlich
465 dann nicht wirklich nicht bei einem Kommentar und drei deppaden Antworten sondern da
466 schießen sich dann alle auf dich ein weswegen was glaub ich auch für mich zumindest wars
467 sicher oft schon der Grund ist dass man dann nix sagt und weiter scrollet obwohl man sich
468 eigentlich denkt grad oida ich würd jetzt gern echt was sagen weil das ist nicht okay. also ja
469 das meine ich auch mit Mentalität, die sich ändern muss.

470 **Y: Sehr gut.**

Transkription Interview 5 (I5)

Beginn: 06. August 2019 10:15 Uhr

Dauer: 25 Minuten 15 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W5

Y: Also bist du auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gaming Szene unterwegs zum Beispiel Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen und wenn ja wie oft ca.?

W5: Eigentlich nicht ich schau höchstens mal beim Account vom Stefan obs ein neues Spiel gibt oder so oder er schaut halt für mich und zeigt mir das dann aber eigentlich eigentlich nicht.

Y: Auf welchem Account auf Youtube dann?

W5: Nein auf Twitch ja also der hat da einen Account und ab und zu zeigt er mir das dann und es ist eh lustig zuzuschauen aber mir ist es irgendwie dann will ich nicht zu viel sehen weil sonst muss ichs nicht selbst spielen

Y: Ah:m warum spielst du Videospiele?

W5: Weils Spaß macht? Nein ich find das cool weil irgendwie also ich mag eigentlich die Spiele gern wo du so einer Story folgst wos halt solche Aufgaben gibt und so und wo du dann immer irgendwas machen musst damit du weiter kommst und so und wo du eben eine Person bist und ich finds halt immer cool wenn es irgendwie eine Welt ist die's halt in der realen Welt nicht gibt das ist halt immer cool

Y: ()

W5: Eh::m vielleicht weil ich nicht rausgehn will an dem Tag und dann denke ich mir so hey ich könnt doch spielen und es macht auch einfach ein bisschen süchtig ich mein wenn ich in einem Spiel drin bin dann zum Beispiel Witcher ich hab dann einfach einfach weitergespielt und ich war so traurig dass das Ende so da war auf einmal abrupt und ich hab mir gedacht irgendwas kommt sicher noch irgendwas kommt sicher noch das war sicher nicht die letzte Aufgabe und dann und dann noch so ein Nachspiel

Y: A:hm ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. Und du kannst auch Nebencharaktere oder mehrere Charaktere vom selben nennen.

Also. nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet

W5: (2) Geralt

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss

W5: Ciri

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

W5: (2) wieder der Geralt der hat mich irgendwie geprägt (.) es ist einfach das coolste Spiel

Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist

W5: Ich find nicht, dass er so intelligent ist der Geralt also er weiß viel aber irgendwie find ich ihn nicht wirklich intelligent (3) hm: (5) das ist urgemein aber ich weiß niemanden weil ich find wenn er jetzt nur viel über irgendwas weiß dann ist das nicht so intelligent

Y: Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann

W5: Von einem Spiel (.) ich nenne Sims keine Ahnung die können Charaktere zeigen @(.)@

Y: Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

45 W5: Boah das ist eine gute Frage wei::l da gibt's keinen der entweder sie sind für die Rolle
46 als sexy Typ optisch passend oder als böser Typ mit Narben oder so auch optisch passend da
47 gibt's ja ja keinen das ist ja alles bedacht da gibt's keinen

48 **Y: Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird**

49 W5: Gera::lt

50 **Y: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist**

51 W5: (10) das sind die urschweren Fragen außerdem dir ist klar ich hab die ganze Zeit nur
52 Witcher im Kopf (3) oh die Mädls waren da immer so zickig wenn Geralt mit der anderen was
53 gemacht hat und eine war die schwarzhaarige da

54 **Y: Yennefer?**

55 W5: Ja die war doch böse? Keine Ahnung ich weiß nicht

56

57 **Y: Okay wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in**
58 **Spiele und wie denkst du darüber also Körperform, Kleidung, Aussehen etc. so wie**
59 **du's wahrnimmst**

60 W5: Wie ich's wahrnehm? E:::ng die haben immer so enge enge Sachen, schön großer
61 Ausschnitt damit man weiß okay die haben Boobs ah::m wenn nicht eng dann zumindest kurz
62 und einfach solche also die die man als hübsch empfinden soll die sind so perfekt und dann
63 gibt's halt immer so Nebenrollen so irgendwelche Bauern Bäuerinnen und die sind dann
64 korpulenter, klein, nix Schönes an und so aber die wo man denkt die sollen als hübsch
65 dargestellt werden die werden halt extrem eigentlich den extremen Männervorstellungen
66 angepasst

67 **Y: Aber die Nebencharaktere nicht?**

68 W5: Die Nebencharaktere aber das find ich ist trotzdem ne Darstellung so voll stereotypisch
69 einfach

70 **Y: Also, dass sie jetzt weniger schön dargestellt werden, weil sie Nebencharaktere sind**

71 W5: Genau, weil sie nicht so wichtig sind deswegen machen sie sie nicht so schön

72

73 **Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in**
74 **Spiele und wie denkst du darüber also Funktion in der Geschichte, Charakterzüge,**
75 **Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc. also alles was nicht optisch ist**

76 W5: ich würd sagen einfach auf die Story abgepasst (3) ich find aber dass Frauen werden teils
77 auch wichtige Rollen zuge- zugeschrieben aber nicht nicht sooft find ich die Hauptcharaktere.
78 Aber zum Beispiel ich hab Mal wie heißt dieses Spiel hab ich mal gespielt ah::m Horiozn?

79 **Y: Zero Dawn?**

80 W5: Genau das war richtig cool und da fand ichs cool dass ich eine Frau spiele und ich fänds
81 auch cool wenn ich entscheiden dürfte ob ich eine Frau oder einen Mann spielen darf weil
82 egal welches Geschlecht ich jetzt hab manchmal find ichs eh cool einen Mann zu spielen aber
83 manchmal denk ich mir so hm eigentlich wär die Story ganz cool wenn ich eine Frau spielen
84 könnte ah::m Ethnie: ich find dass sie viele viele eigentlich in den Spielen ah::m nutzen von
85 den Ethnien aber auch oft eben je nachdem wo es halt spielt ich hab zum Beispiel auch
86 Assassins Creed gespielt und wenn das zum Beispiel in Ägypten spielt dann sind das halt alle
87 Ägypterinnen die halt den Ra oder was weiß ich was anbeten und (3) was war noch drin?

88 **Y: Sexualität, Verhalten, Charakterzüge**

89 W5: Irgendwie wird niemand so also es wird keine einzige keine einzige Frau wird so
90 beschrieben, dass sie keine Lust auf Sex hat hab ich das Gefühl. Es wird eigentlich die
91 normale Sexualität also dass Frauen und Männer miteinander. (3) und zu der Geschichte,
92 Charakterzüge (3) ich find es es ist voll auch bei den Charakterzügen ur oft auf Stereotypen
93 ankommt also dass egal welche wenn du jetzt die Frau hast die so aussieht denkst du dir schon
94 ah okay die hat bestimmt eben den Charakter und das ist meistens so und wenn nicht dann
95 find ichs cool dann ist es immer eine Überraschung aber ich find das ist nicht so oft

Y: Welche Charaktere wären das dann meistens?

W5: Bei den Frauen? Naja jetzt zum Beispiel wenn ich jetzt hab die hübsche Zauberin keine Ahnung dann ist die auch sexy und weiß wie sie mit Männern umgehn kann und hat viel Wissen und lässt sich vielleicht nichts sagen weil sie eine (2) kann man auch machen eine starke Frau ist o::der eben wie gsagt wenn man jetzt so eine Frau von einem Bauernhof nimmt oder so dann aber auch von dem ich finde das machen sie aber auch ganz gut wie sie gehen zum Beispiel da spielt die die Zauberin hat immer ur den urguten Gang Schultern zurück und so und die anderen sind immer ein bisschen gebückt ah::m ja

Y: Wie denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird? ((W5 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters))

W5: Nei::n ich denk mir immer das muss ja nicht sein es gibt ja auch Frauen die das spielen das denk ich mir ur oft weil das ist ja einfach das sieht einfach aus wie eine (.) Nutte und ich mein das ist wieder das das das ist wieder so diese stereotypischen mh:: ich finde es ist wieder so aber das ist das sind diese typischen typischen Äußerlichkeiten wo man denkt da stehen Männer drauf so große Brüste fetter Hintern wenig an und eigentlich ist das ja auch nicht für jeden also es sind einfach ur viele Stereotype drin und die hat nix an und hohe Schuhe und ist aber trotzdem wahrscheinlich voll die taffe Frau

Y: Störts dich persönlich?

W5: Ich find jedem das seine ich find es muss nicht sein ich find die wär genauso hübsch wenn sie was an hätte und kleiner Brüste hätte oder nicht so gschminkt wär oder einen Pickel auf der Nase hat oder so das ist halt einfach das ist nicht die Realität das ist halt das was man denkt was andere sehen wollen aber es gibt ja genau so gut gibt's Frauen die dargestellt werden von keine Ahnung zum Beispiel böse Frau und die ist ur dick und hat genau sowas an und da denkt man sich so ah:: und das ist dann extra so gemacht damits provokant ist

Y: Macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?

W5: @(.)@ also hm:: ich glaub schon weil wie gsagt ich finds cool wenn ichs wählen könnte es macht mir jetzt nichts aus in dem Sinn wenn ich wenn ich nicht die Wahl hab ich finds halt schade weil es ist glaub ich nicht so ein Aufwand vor allem heutzutage nicht mehr ah::m aber ja es macht einen Unterschied wenn ich weiß ich spiel einen Mann ich glaub dann denke ich mir so ach den den bring ich da jetzt auch noch um oder so ich slasher die jetzt alle wenn ich eine Frau spiel ich glaub dann denk ich mir eher ich kann da vorbei sneaken außerdem ich bin eine Frau vielleicht kann ich mich dann mehr einfühlen wenn ich eine Frau spiel

Y: Gibt's für dich eine Präferenz was du lieber spielst?

W5: Nein wie gsagt ich find es kommt ur aufs Spiel an und wie die Story gemacht ist zum Beispiel wie in Witcher da hätt ich das Spiel nicht mit Ciri da hats mich ur genervt dass ich ab und zu die Ciri gespielt hab da hab ich mir so gedacht warum muss ich das jetzt weil eigentlich bin ich in der Rolle vom Geralt und zum Beispiel bei Horizon fand ich es urgut dass ich sie bin weil (2) das war von der Story so also (2) ich find wenns passend gemacht ist dann ist das voll okay

Y: Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? Wenn ja wie oft circa?

W5: Ich glaub nicht negativ in dem Sinne sondern eher dass (3) Leute überrascht sind wenn ich sage dass ich spiele weil vielleicht wegen Stereotypen ich bin ein Mädchen ich mach mich hübsch man siehts mir nicht an und deswegen denkt mans irgendwie (3) eigentlich hatte ich nur Überraschte bis jetzt und dieses Unglaubliche so wa::s wirklich du spielst und dann wird eher angenommen dass ich nicht gut spielen kann und eigentlich bin ich mega gut und slasher alle weg ja wirklich vielleicht ist das auch weil ich mit einem großen Bruder aufgewachsen bin und ich hab mit dem schon Age of Empires gespielt als ich in der Schule

war aber ich mein es gibt solche Mädchen das glaub ich auch wenn die mit dem nie Kontakt haben dann wissen sie nicht genau wie sie das machen sollen so motorisch und so aber ich finds nicht cool wenn man von vornherein annimmt dass jedes Mädchen was nicht so aussieht sowieso nicht spielt und man kann mit uns genauso darüber reden andere Leute abzustecken oder hast du diesen Quest schon gemacht und wie hast du diesen Quest gemacht ich find das auch cool

Y: Ist es für dich irgendwie negativ oder verletzend oder beleidigend, wenn sie eben überrascht sind oder störts dich nicht wirklich?

W5: Ich finds schade. also stören wär glaub ich übertrieben aber ich fänds halt gut wenn man nicht unbedingt nur davon ausgeht dass ich das nicht mach ich find man kann einfach normal reden und nicht so wa::s wirklich sondern hey cool ja. aber ich fühl mich jetzt dadurch nicht gekränkt und so ich glaub ab und zu rümpf ich die Nase weil ich mir denke das muss jetzt nicht sein ich kann das genauso gut machen aber ich bin jetzt nicht gekränkt oder so

Y: Denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?

W5: Ja. hab ich eh schon vorhin erwähnt zum Beispiel würd ich als Mädchen mir zehnmal überlegen ob ich ein ob ich auf Twitch jetzt einen Account mache und mich beim Spielen also filme weil es gibt aber auch einfach viel mehr Männer die das machen und die Kommentare sind einfach so sexistisch manchmal und ich hab das Gefühl dass bei Frauen das nur wirklich gut klappt wenn sie zum Beispiel sich selbst wirklich sexy darstellen wenn sie zum Beispiel immer nur streamen mit einem vollen Ausschnitt oder wenn sie zum Beispiel vielleicht wirklich wirklich in irgendein Spiel passen die Haare blau haben und vielleicht keine Ahnung sowas an sich haben was vielleicht nicht so typisch fraulich ist sondern halt irgendwie vielleicht ein bisschen mehr ins Game geht? aber sonst also ich würds nicht machen ich hätt Angst davor dass ich da ständig irgendwelche blöden Kommentare krieg oder dass es so ist wie ja ich hätt das ganz anders gespielt du bist eine Frau du kannst das nicht ja

Y: Glaubst du es ist für die also ist für Frauen auch schwieriger das Hobby dann überhaupt erst anzufangen?

W5: Also ich kenn schon allein beim MediaMarkt wenig Frauen, die in die Spieleabteilung gehen würden und ich hab so das Gefühl wenn ich hingeh und frag einen Mitarbeiter ja ich such ein Spiel das keine Ahnung third person und Story und so dann denk ich mir während dem Fragen die denken sich die fragt zum Beispiel fürn Freund oder für ein Geschenk oder so

Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

W5: Mh:: (6) ich bin in jedem Spiel zufrieden und nicht zufrieden es kommt voll auf den Charakter an ich find zum Beispiel das Spiel Final Fantasy find ichs blöd dass sie sie ich weiß jetzt nicht mehr wie sie heißt die mit diesem blonden Typen da ist keine Ahnung sie ist die zweite Hauptcharakterin und es geht um die Liebe von diesen zwein von dem Blondem und einer anderen mit den kurzen Haaren egal auf jeden Fall find ich weil es ist ja so ein asiatische:::s () find ich cool dass sie sie so anziehn aber ich find der Rock kann auch lang sein und ich find der Bauch muss nicht frei sein und die Brüste muss man nicht sehen und man weiß trotzdem okay das ist eine Frau ah::m jetzt hab ich die Frage vergessen (2) achso Beispiele zufrieden unzufrieden also ich find ich bin unzufrieden von dem her dass sie nicht die Kultur hinten lassen aber ich bin zufrieden von dem her allgemein in jedem Spiel dass sie Frauen immer sexuierter?

Y: Sexualisiert?

W5: Sexualisierter darstellen müssen als Männer und Frauen sind allgemein nackter als Männer und wenn ein Mann mal nackt dargestellt wird dann ist das selten und dann ist es in

einer Sexszene was dann ganz kurz ist und dann verschwimmt eh alles und dann machen sie auch nur sie hat was an aber ist eigentlich genau so nackt wie er wenn er nackt ist

Y: Fällt dir jetzt irgendein Beispiel ein wo du sagst okay da ist die Frau wirklich gut dargestellt worden?

W5: Mh ich find bei Horizon weil da konntest du nämlich wählen was du anhast (2) und da konntest du und die war halt einfach so eine Coole und da find ichs gut

Y: Hat es da sexualisierte Outfits gegeben für sie oder sagst du alle haben () und waren nicht zu stark?

W5: Ich find dadurch dass es so eine so eine Welt war wo so Roboter halt die Macht hatten hab ich mir gedacht okay es gibt wahrscheinlich jetzt nicht Leute die Kleidung machen das heißt ich hab das voll auch blöd mit Stereotypen so bisschen mit Indianern verglichen und die haben ja auch normal nur wenig wenig Stoff das heißt die ham halt auch oft kurze Sachen an aber es ist halt bei ihr jetzt nie so ur sexy also ich hab jetzt zum Beispiel bei ihr nie Ausschnitt gehabt und sie hat auch keine Megabrüste gehabt sondern ganz normal aber ich konnts auch wählen also da fand ichs nicht so schlimm vielleicht weil ich eine Frau gespielt habe

Y: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

W5: Ja ich fänds cool wenns viel mehr Spiele gäbe die nicht nur also ich find ich merk manchmal okay das ist ein Spiel für Männer, weil eben wie das Spiel was du gezeigt hast da denk ich mir so keine Frau würde das für eine Frau machen. also ich fänds cool wenns mehr Spiele gäbe oder vielleicht wenn sowieso auch mehr Frauen animiert werden dazu zu spielen weil uns macht das genauso Spaß wie Männern und vielleicht auch dass man eine Frauen Community macht oder so dann würd ich vielleicht auch online spielen aber so ne

Y: Was wäre das perfekte Spiel für dich? Also was müsste das inkludieren?

W5: Also ich steh total auf Fantasy also für mich müsste Fantasy drin sein ich mag das halt voll wenn ich so eine Person spiele in ihrer Geschichte, Aufgaben. Ich finds immer wichtig dass man auch was selbst entscheiden kann also dass man das Spiel ein bisschen selbst lenken kann nicht nur dass du den vorgegebenen Rollen halt hinterhergehst und wenn du das nicht machst stößt du irgendwo an und kriegst eigentlich nur einen Hinweis dass du wieder zurück musst oder so sondern das fand ich eben auch cool bei Witcher ich find das war das erste Spiel bei mir wo ich zum Beispiel entscheiden konnte wie die Story weitergeht also es gab schon so vorgebaute Lines aber irgendwie konntest du halt ein bisschen entscheiden und das find ich ur wichtig sonst hab ich irgendwie das Gefühl dass es () ich renn nur hinterher und steuere das nicht sehr wie gesagt ich würd wirklich gern wählen Mann oder Frau und ich finds eigentlich ganz gut wenn ich entscheiden kann wie ich ausseh weil ich ich würd mich zum Beispiel selbst nicht halbnackt in einen Krieg stürzen also ich mein schon cool also man kann sich find Frauen können in dem Spiel auch müssen nicht unbedingt der Realität entsprechen können auch Stereotypen folgen aber ich find es muss nicht so:: für die stereotypische männliche Sex sexy woman sein

Y: Also vielleicht auch nicht so viele Frauen die so dargestellt werden

W5: Genau es kann ja eine sein es gibt sicher wenn wir auf den Straßen gehen gibt's auch eine die sich denkt das ist cool und sie will so rumrennen okay aber es ist nicht jede und eine machts nicht

Y: Wie sollten dann die Charaktere zum Beispiel sein bei dem perfekten Spiel?

W5: Ich finds immer cool wenn ein Charakter irgendwie authen- also authentisch müssen sie sein und sie müssen in die Geschichte passen aber ich find das machen sie eigentlich eh immer gut bis jetzt bei jedem Spiel ich finds immer cool wenn ein Charakter dann irgendwie oder ein paar vielleicht ahm:: (4) was machen was du dir nicht denkst oder Charakterzüge hast

wo du dir denkst uh das hab ich mir jetzt aber nicht gedacht das find ich immer cool also ich find sowas könnte man mehr machen

Y: Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich und darunter fällt jetzt eben Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter, Hintergrundgeschichte alles?

W5: Ich finds wichtig ich weiß nicht wie man das mit der Gesellschaft machen kann weil ich glaub dass die Leute auch wissen okay das ist ein Spiel ich bin da jetzt nicht in der Realität deswegen seh ich da auch nicht die Realität ich find an manchen Ecken könnte mans ein bisschen realitätsnaher machen aber ich bin auch eigentlich es macht mich auch nie so wütend oder böse oder betrifft mich so persönlich wenn ich jetzt irgendwas im Spiel sehe wo ich mir denk das muss jetzt nicht sein weil ich denk mir irgendwie das ist jetzt eigentlich kein Mensch also dem tut das jetzt nicht weh was ich schade finde ist wenn das jetzt zum Beispiel also nehmen wir mal an das sind jetzt so junge Leute die spielen das jetzt egal ob Frauen oder Männer die Männer denken sich jetzt ja Frauen wollen so aussehen und wenns so aufwachsen denken die sich so ja dann kann ich die auch also kann ich auch erwarten dass die so aussehen und die wollen das auch so und vielleicht denken sich junge Mädls die vielleicht auch spielen (3) ich muss mich so anziehn weil das cool oder die Männer braucht oder das macht man halt so oder ich weiß nicht ich find das muss nicht sein

Y: Ist es dir persönlich praktisch wichtig für dein Spieleempfinden generell?

W5: Ich fänds weiß nicht ich fänds gut wenn es ein bisschen mehr an die Realität angepasst ist ich find Ethnien und so werden eh gut eh::m behandelt und ich find da kann man auch nie böse sein wenn jetzt zum Beispiel in einem Spiel keine Ahnung eine Ethnie als böse dargestellt wird weils vielleicht auch einfach in der Geschichte vom Spiel so ist (2) aber ich find man kann (2) man kann ich find man kann dieses echt dieses Frauenbild könnte man besser machen

Y: Quasi zum Abschluss hast du noch irgendwelche Ideen oder Anmerkungen, die dir zu diesem Thema durch den Kopf fliegen?

W5: Ich glaub das ist halt als Frauen ist das sowieso ganz anders und ich glaub es kommt auch stark auf den Hintergrund drauf an von den Menschen und ich mein ich bin jetzt auch niemand der sagt ja ich find das nicht gut und ich reg mich da jetzt auf weil ich find jedem das seine und ich find auch wenn Frauen sagen ja sie finden das cool dass sie sich im Spiel dann so anziehen können weil zum Beispiel machen sies in der Realität nicht weil sie würden sich nicht trauen weil dann schauen die Menschen oder so im Spiel schaut keiner also auch wenn du online spielst mit anderen es spielen ja auch ur oft Burschen Frauen also ich find das ist schon gut dass man das ein bisschen ausleben kann dort und es ist halt ein bisschen anonymer also ja

Transkription Interview 6 (I6)

Beginn: 06. August 2019 13:15 Uhr

Dauer: 32 Minuten 50 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W6

Y: Warum spielst du oder spieltest du auch online

W6: Ah::m weil das so neu war also neu es hat man sich ja in den 90er Jahren eh::m getroffen zusammen irgend- bei irgendeinem Haus oder so und hat zusammen gespielt und jetzt war es dann auf einmal fremde Menschen und viel mehr Menschen teilweise bei Spielen das hat den Reiz ausgemacht genau einfach zum Ausprobieren

Y: Bist du auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gaming Szene unterwegs zum Beispiel Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen. Wenn ja wie oft ca.?

W6: Alles ja @(.)@ was war das erste?

Y: Youtube Videos oder Streams schauen

W6: Also Youtube Videos wahrscheinlich jeden Tag würd ich sagen ja:: ja kommt drauf an also ich hab viele verschiedene Abos ah::m ob jetzt was neu hochgeladen ist oder nicht ehm was war das nächste?

Y: Conventions und Artikel.

W6: Ja Conventions geh ich sehr viele @(.)@ also zum Beispiel Aninite jedes Jahr auch jetzt wieder Ende August u::nd ComicCon und ich war jetzt auch im Sommer in Japan da waren wir auch auf einer weiß nicht mehr wie die heißt bin da eher spontan hingegangen eh::m genau ja

Y: Warum spielst du Videospiele?

W6: Eh::m we:::il man als Kind habe ich angefangen weil es ja auch oft langweilig ist im Sommer wenn man zuhause bleibt und wenn das Wetter schlecht war dann hat man irgendwie das Gefühl man kann trotzdem Abenteuer erleben u::nd eh::m ist in seiner kleinen Welt wie zum Beispiel wenn du ein Buch liest genau und jetzt als Erwachsener ist es auch zum Abschalten wenn du gestresst bist oder keine Ahnung wenn du müde bist dann kannst du immer einfach alles vergessen und es macht natürlich viel Spaß manchmal frustrierts auch genau ja das ist auch ur lustig wenn Freunde da sind also da ist so ein social factor auch dabei

Y: Ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. Und du kannst auch Nebencharaktere und mehrere Charaktere vom selben Spiel nennen.

W6: Okay

Y: Nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet

W6: Mehrere Charaktere (3) fällt mir als erstes eben Pokemon ein weil ich das ja grad spiel ehm aber alle glaub ich alle Editionen von Pokemon Go also wie die halt heißen rot blau die Charaktere die retten da Millionen von Pokemon Menschen aber das ist meistens halt auch ein Junge

Y: Die Hauptperson die du spielst praktisch?

W6: Mh genau

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss

W6: Peach Princess Peach

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

- 46 W6: Seine Ta:::ten @(.)@ ehm hm:: auf die fiktive Welt
47 **Y: Also auf seine oder ihre Welt**
48 W6: Ah:: hm:: ja vielleicht Lara Croft ja genau
49 **Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist**
50 W6: Eh:m die Schwester von Crash Bandicoot Coco Bandicoot die kann da sehr gut mit
51 Computern umgehen @(.)@
52 **Y: Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann**
53 W6: Emotionen zeigen kann okay (3) hm Kirby @(.)@ der schaut manchmal böse manchmal
54 traurig @(.)@
55 **Y: Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird**
56 W6: Ah: okay hm nicht optisch ansprechend hm:: könnte auch also ein Bösewicht sein zum
57 Beispiel? Okay mh::: für mich oder für generell abstoßend für die Gamerszene?
58 **Y: Wo du glaubst dass die Spieleentwickler ihn bewusst so dargestellt haben dass er**
59 **eben nicht ansprechend und schön ist**
60 W6: Okay Wario vielleicht
61 **Y: Good one Ah:m nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird**
62 W6: Ja auch Lara Croft würde ich sagen oder jetzt nicht mehr so aber früher ja
63 **Y: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist**
64 W6: Rachefeldzug (2) Team Rocket @(.)@
65
66 **Y: Ah:m Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in**
67 **Spiele und wie denkst du darüber? also Körperform, Kleidung, Aussehen etc.**
68 W6: Also ich glaub es hat sich gebessert von den 90er Jahren also 90er war glaub ich
69 schlechter so vom Gefühl her. ich finde es immer noch nicht so leiwand muss ich sagen also
70 jetzt gibt's ja schon so viel zum Beispiel Mario Spiele also Mario Kart und was es nicht gibt
71 und Mario Maker ehm und da gibt's trotzdem also was ich weiß noch immer keine Frau die
72 mal eine Hose tragen oder so (3) glaub ich nicht ja also Kleider und wer kann schon mit
73 Kleidern kämpfen zum Beispiel bei Smash ahm Bro genau und ja also genau muss kurz
74 überlegen ich find halt dass generell entweder sind Frauen sexuell anzüglich gekleidet oder
75 sie sind gekleidet wie Männer wenn man zum Beispiel die Spielcharaktere also von Crash
76 Bandicoot hernimmst und das Mädchen ehm ist angezogen wie ein Junge also du erkennst es
77 halt weil sie ein Pony einen Ponytail hat und eine Masche drauf aber sonst schaut sie halt aus
78 wie Crash Bandicoot oder eben zum Beispiel Lara Croft die hat ein ich weiß nicht schaut aus
79 wie ein Pin Up Girl mit Hotpants und bauchfreiem T Shirt und großem Busen und die geht
80 halt auf Abenteuer und muss sich ur bewegen wer zieht sowas an wenn er ah im Dschungel
81 nämlich so hautfrei @(.)@
82 **Y: Und wenn man jetzt auf die Körpertypen und auf das Aussehen generell geht?**
83 W6: Bei Frauen? Körpertypen ja also ich hab noch nie glaub ich jetzt mal also () ne noch nie
84 wirklich eine Frau gespielt die ganz normal gekleidet ist wie sich Frauen kleiden also
85 entweder eben so überdrüber sexy oder eben männlich und teilweise die Proportionen sind
86 auch nicht die echten muss ich jetzt mal sagen zum Beispiel auch wenn man an die 90er Jahre
87 denkt die Streetfighters Games und erstens gabs da vielleicht zwei oder drei Frauen zum
88 Aussuchen und weiß nicht acht oder zehn kann mich nicht mehr erinnern Männer und die
89 Frauen entweder war das so ein Mannsweib wo sie Muckis hatte wie ein Bodyguard oder ehm
90 die war halt dann so die hat da so einen langen Rock an mit bauchfrei und wieder dieses
91 komische T Shirt ehm und ja weiß nicht so und Make Up halt auch die ganze Zeit ja
92
93 **Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in**
94 **Spiele und wie denkst du darüber also Funktion in der Geschichte, Charakterzüge,**
95 **Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc.**

W6: Oka:y mh: ich fand zum Beispiel bei:: Zelda Breath of the Wild puh keine Ahnung mehr wie die hieß aber es gab ja diese vier Giganten zum Besiegen und da war immer ein Geistverbot egal jedenfalls gibt's da zwei Frauenfiguren @(.)@ ehm und die eine kommt war aus einem Tribe die Amazonen darstellen hätten sollen und also find ich richtig cool weil das war das Stärkevolk und das war für mich sehr untypisch weil normalerweise ja in Spielen immer die Frauen die gerettet wird oder nur so ein Sidekick ist die aber nix wirklich zur Story beiträgt und das fand ich richtig cool so ein Sprung nach vorne und auch jetzt bei Pokemon kann man Frauen aussuchen oder Mädchen und das Spiel verändert sich trotzdem nicht wirklich eh::m genau und was hast du noch da gefragt?

Y: Also wie praktisch generell die Lage grad ist wie du das siehst.

W6: Charakterzüge würde ich schon sagen dass das trotzdem sehr zurückhaltend noch ist für Frauen also sie sind nicht sehr oft die kämpferische Natur und die Leiter vor allem also es kommt kaum vor dass mal die Frau ein Team anleitet und alle anderen auf sie hören sondern der Mann ist in charge und der Rest macht halt was er sagt wenns halt zum Beispiel ein Teamdings ist ja und ja es ist auch wenn es ein innocent Spiel ist was nicht um Sexualität geht es wird trotzdem oft vor allem in die Richtung von Anime Spielen irgendwie die Brüste kommentiert oder so einfach im Spiel so nebenbei und das find ich einfach ur komisch weil das bei Männern nicht getan wird und genau (.) Ethnie hm:: hm könnte ich jetzt glaub ich nichts dazu sagen ja

Y: ((W6 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters)) Wie denkst du oder was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird?

W6: Na bu::m @(.)@ ah ja die kenn ich (2) ja: ein bisschen kalt im Winter @(3)@ find ich ur kacke einfach ja auch ehm I don't know Fanservice halt aber für Männer und ich möchte einmal einen Mann sehen der so gekleidet ist für uns Frauen weißt du? Also und sie ist ja als Warrior dargestellt da sieht man die weiß nicht Waffen und hat die da einen Blitz in der Hand?

Y: Eine Peitsche

W6: Ja oder Peitsche ehm und sie zieht sich so an wie unpraktisch ist das bitte @(.)@ ehm aber das zeigt leider auch irgendwie das reale Leben weil du siehst schon wenn du eh::m ins Freibad gehst wie viele Frauen Kleider tragen die diese wie sagt man denn Raum einschränkt von einer Frau also wenn die können sich halt dann nicht so frei bewegen wie Männer und das ist so wie in den U-Bahnen wo die Männer sich so ausbreiten mit den Beinen und wir so die Beine crossen müssen weil wirs so angelernt haben und wir dürfen nicht so viel Raum einfach für uns einnehmen und das mit dem Kleid versteh ich auch da muss man schau dass nichts verrutscht eh::m und es ist auch sehr sehr unreal also was man da sieht muss auch da reinschneiden in die Rippen ja ich würd sie nicht so gern spielen sagen wir mal so

Y: Was denkst du generell drüber oder wie fühlst du dich dabei, wenn Frauen wirklich so extrem dargestellt werden?

W6: Da denk ich mir (2) das hat überhaupt keinen Sinn und ich fühl mich dann auch schon abgestoßen von den Leuten die dann genau diese Spielfigur aussuchen ah::m (3) ja es ist sehr es soll das Ideal einer Frau widerspiegeln glaube ich für viele aber wer kommt dem schon entgegen und ja ich finds einfach voll unnötig und ich weiß nicht warum muss man eine Frau dauernd so nackig zeigen

Y: Also würdest du sagen es sollte gar nicht so Darstellungen geben oder weniger oder?

W6: Ja ich finde gar nicht wieso nicht aber also muss man nicht so extrem machen eh::m es sollte eine Balance geben also zum Beispiel zum Aussuchen sollte es mindestens eine normale Frau geben eh::m und es gibt ja auch dann dieses Bild vor allem für jüngere Spieler was sie sich unter einer Frau vorstellen also Spielen haben ja einen großen Einfluss auf die Menschen also auch auf mich als ich ein Kind war ahm und das war dann ich weiß nicht mit

dem mehr zufrieden als mit den anderen da frag ich mich schon die Spielemacher haben sich ja auch was dabei gedacht also ja

Y: Ja @(.)@ macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?

W6: Voll, sehr. Hat mich damals schon gestört wie ich ehm eh Pokemon angefangen hab wie ich 6, 7 war und dass der Gameboy Gameboy geheißen hat @(.)@ genau und dann wie ahm in Pokemon Crystal glaub ich war das erste Mal dass du ein Mädchen spielen konntest hat mich das sehr gestört dass die Jungs das so runtergespielt haben dass man dass es jetzt Mädchenfigur ist das braucht man nicht und so ah::m und ja also es geht so wie beim Lesen oder beim Film schaun möchte man ja unbewusst sich mit irgendjemandem identifizieren sonst ist es nicht sympathisch oder lustig oder man machts einfach nicht weiter und als Frau hast du dann nur diese Figuren die du mir grad gezeigt hast damit kann man sich sehr sehr schlecht identifizieren als Frau und man möchte sich auch nicht damit identifizieren weil das ja auch so ein stereotypisches Image von weiß nicht zum Beispiel ein Flittchen fällt mir halt jetzt ein ehm und ja

Y: Wie macht sich das für dich bemerkbar, wenn du praktisch einen Mann spielst?

W6: Es macht erstens weniger Spaß und und mir kommt vor dass dann also wenns nur einen Mann zum Auswählen gibt dass kein Platz für weibliche Spielerinnen ist in der Gamingszene ahm was ha überhaupt voll der Blödsinn ist also und das spiegelt halt auch ein bisschen dann auch das gesellschaftliche Muster wieder weils als Frau kriegt man irgendwie schon Sexismus mit hier und da Ausschließung und so und wenn das dann auch noch im Hobby in seiner Freizeit passiert wo hat man dann noch die Möglichkeit dem mal zu entfliehen also ahm ja und man hat dann auch das Gefühl ah man kann nur einen Mann aussuchen zum Beispiel keine Ahnung irgendein Fighting Game oder ein Shooter Game und das können ja nur die Männer die Frauen können das ja anscheinend nicht und deswegen geben sie nur Männerfiguren aber dass Frauen genauso im Militär sind das können oder genauso i dont know Wrestler sind ahm da kriegst du dann auch dieses Gefühl wir können das eh nicht wir sind zu schwach wir sind zu dumm genau

Y: Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? Wenn ja wie oft circa?

W6: Uh:: deswegen habe ich auch aufgehört online zu spielen @(.)@

Y: Hab ich auch schon ein paar Mal gehört

W6: Ja wirklich eh::m boah wenn ich einen Frauennamen hatte oder so oder wenn man irgendwie durch den Namen oder das das Gehen oder so herausgefunden hat dass du weiblich bist dann verläuft das Spiel oft ganz anders als wenn du zum Beis- wenn du männlich bist und oft hab ich deswegen am Anfang auch einen neutralen Namen gehabt was eigentlich nicht so lustig ist wenn du immer schauen musst dass deine Weiblichkeit nicht rauskommt oder einfach dass du eine Frau bist und auch ich hatte einmal ich glaub das war in Fortnite ich weiß nicht mehr dass zuerst immer alle Mädchen abgeballert worden sind oder zur Strecke gebracht worden sind und dann konnte man das Spiel endlich spielen eh das hat mich ur gestört oder ich hatte mal oder mehrere Male auch Freund bei mir da haben wir auf der Switch ein paar Spiele gespielt also zu viert oder zu fünft und da mussten sich die Männer sehr zusammen reißen hab ich mitbekommen dass sie sich nicht lustig über mich gemacht haben obwohl ich eindeutig viel besser war als drei von denen weil das auf irgendwie so ein auf einmal Bonding ist zwischen Männern die Machos die können das und sie müssen Videospiele gut spielen können und ja wenn du einen Fehler machst sieht man das viel mehr als wenn mal ein Mann einen Fehler macht weil das war nur ein Ausrutscher aber bei der Frau war ja eh klar

Y: Und wie hat sich das online gezeigt die andere Behandlung?

W6: Ehm eben dass zum Beispiel so ein Aussieben war oder manchmal wurde auch gar nicht mit mir kommuniziert also ich hab einmal mit meinem Schwager Call of Duty gespielt und eh als Anfänger @(.)@ und du wurdest einfach so außer Acht gelassen und bei den anderen bei den Männern gabs so einen Zusammenschluss und entweder haben sie geschrieben oder Headsets aufgehakt und gesagt komm ba bla bla den machen wir fertig oder den schießen wir ab oder so und es gab keinerlei Kommunikation mit mir was ja auch das Gefühl gibt na du kannst das eh nicht du bist eine Frau und ja auch wenn du zum Beispiel ehm eher einen weiblichen Skin hast oder weiblichen Charakter du wirst dann eher belächelt also wirst nicht ernst genommen ahm vor allem ich mein wenn du zum Beispiel Princess Peach in Mario Kart wählst dann ist dann nimmt dich nicht jemand so ernst sie wenn du Yoshi aussuchst

Y: Denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?

W6: Auf alle Fälle ja, ja

Y: Inwiefern?

W6: pu::h eh das was ich gesagt habe und das generell ich weiß nicht woher das kommt dass diese Gamingszene für Männer ist dass das mehr supported wird für Männer und ich mein wenn man sich da die Charaktere den Design anschaut dann stimmt das ja auch sogar also es fängt bei den Spielern an und eh:m auch in den Spielen selber wird ja sooft die Frau gerettet also die passive Frau und der aktive Mann und ehm wenn das dauernd in den Spielen vorkommt dann ist das auch in den Köpfen der Spieler und Spielerinnen ehm und das macht das natürlich schwerer weil du schwach im Spielen dargestellt wirst und du willst spielen und dann bist du ja auch automatisch schwach und wenn du dann diesen schwachen Charakter dann auch noch spielen musst weils keinen anderen gibt dann ehm

Y: Haben es Frauen schwerer das praktisch generell als Hobby zu starten und das Hobby durchzuziehen?

W6: Ja also ich tu mir immer noch schwer und ich spiel seit ich 6 Jahre bin ehm gab halt mehr Phasen mal weniger immer wenn ich wenn ich zum Beispiel in der Arbeit hab ich meine Arbeit angefangen und da redet man halt was spi- was machst du gerne und ich hab halt gesagt ich spiele gerne dann muss man immer gleich beweisen ah was spielst du denn beweisen dass man Spiele kennt dass man sie durchgespielt hat dass man Tricks kennt also da wird man voll geprüft weil das glaubt man ja erst wenn du wenn du ein paar Sachen weißt und bei Männern kommt das nie vor dieser Prüfstand und das regt mich ur auf @(.)@

Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

W6: Okay also Lara Croft bin ich jetzt zufriedener war ich sehr unzufrieden generell oft also ich weiß die Spielnamen nicht mehr aber man kanns googeln und dann sieht man die Bilder @(.)@ ehm ich find auch generell ich weiß ich fang immer von Mario an aber das war einer meiner ersten Spiele dass diese Prinzessin da Peach und wie heißt die andere Braunhaarige auch eine Prinzessin mit Kleid

Y: Daisy

W6: Daisy genau eh::m ja bin ich unzufrieden und mh:: also zufrieden bin ich jetzt mit den Pokemon Spielen weil man kann ja schon seit längerem ein Mädchen aussuchen und dann konnte man ja die Kleider wechseln und so also die Kleidung und bei Mädchen gabs dann nur Röcke auszusuchen oder Leggings so enge Sachen und bei den Burschen gabs so coole Cowboy Hüte und alles Mögliche keine Ahnung und jetzt gibt es fast die gleiche Kleidung das find ich super nur halt eben auf ne Frau zugeschnitten so solls sein eh::m genau was hab ich in der letzten Zeit gespielt genau Zelda hab ich eben auch vor Kurzem nochmal angefangen da fand ich die Designs oder female characters weil es waren ja auch weibliche Fantasie Figuren sehr sehr gut gelungen ehm sehr da war einfach der Fokus dass der

Charakter durch die Klamotten verstärkt wird und nicht dass irgendwie ein wieder dass sie ein Objekt werden zum Anschauen sondern hat einfach der Story geholfen wies halt bei den männlichen eh schon meistens ist

Y: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

W6: Ich find schon also zum Beispiel folge ich dem Nintendo Podcast ahm von Deutschland und da werden halt viele Leute auch immer wieder interviewed Spielermacher, Conventiongeher alles Mögliche durch die Bank und es sind 99% halt nur Männer eingeladen was ich halt ur Kacke finde also dieser Gedanke einfach es gibt keine Frauen out there und das stimmt einfach nicht aus reiner Erfahrung und ehm das muss halt mehr rein da damit das einfach normal wird oder ich hab mir auch einmal ein Interview angeschaut von einer Redakteurin die auch ein Gamingmagazin sogar leitet und sie war auf der E3 glaub ich war das und sie hat gesagt sie war sie ist eine sehr gute Spielerin aber sie war ur nervös diese Spiele auszuprobieren für ihr Magazin weil ihr Männer zugeschaut haben und sie als gute gute Spielerin spürt diesen Druck der Männer jetzt musst du mal beweisen du bist eine Frau nur weil sie eine Frau ist ehm weil sie ja eine gute Spielerin ist genau also dieses Normalisieren von Frauen sind auch in der Szene genau

Y: Was wäre das perfekte Spiel für dich?

W6: Mh::

Y: Und was müsste das inkludieren?

W6: Hm hm hm also dass man halt Balance wie sagt man das auf Deutsch also dass eine Balance ist zwischen männlichen und weiblichen Charakteren zum Aussuchen und es wenn man wenn schon jemand gerettet werden muss es mal ein Mann ist und mal eine Frau oder der Retter mal ein Mann oder eine Frau ist ahm und dass sich dabei nicht die ganze Story verändert nur weil der Mann die Frau gerettet hat und natürlich auch Charakterdesign und wie die ganzen Klamottengeschichten was wir schon gesagt haben und ahm dass das hm normal ist sozusagen also ja dass da auch kein Tra Tra drauß gemacht wird uh jetzt haben wir eine Frau die das ist einfach normal und fertig ah:m

Y: Von den Themen oder generell der Welt oder Genre

W6: Der Welt hm:: Genre also ich bin voll der Jump and Run oder Abenteuer Fan Open World eh:m das perfekte Spiel das etwas länger dauert als drei Stunden @(.)@ und puh ich hab gar nie drüber nachgedacht muss ich sagen okay also ich bin also ich mag also mich interessiert Romantik nämlich gar nicht in Spielen das find ich recht langweilig und ahm also es kommt drauf an es muss nicht immer ein moralischer Hintergrund dabei sein aber ich find das interessant wenn man weiß nicht politisch oder soziale Themen ein bisschen aufgreift das passiert ja immer häufiger ehm und also ich bin eigentlich kein Call of Duty Fan aber es ist interessant zu sehen wie das dargestellt wird also Krieg und die ganzen Sachen eh:m und das wäre halt cool wenn man ein paar realere Sachen einbringt nicht so wie Final Fantasy zum Beispiel ah:m vor allem für die vielleicht erwachseneren Spieler weil ich hab das Gefühl jetzt gerade weil ich auf Nintendo umgestiegen bin Nintendo Switch dass das halt alles für eine jüngere Generation ist ehm aber das alle Gameboy Spieler sind ja jetzt erwachsen also Nintendo Fans sozusagen genau und ja dieses stereotypische Machoverhalten von Männern nicht dauernd reinbringen oder das ansprechen so dass es nicht mehr als normal rüber kommt und mo- also diese Probleme vielleicht auch nicht dass man jetzt eine Frau retten muss sondern ich auch nicht die Welt oder ehm Tiere, Monster, ein Haus keine Ahnung dass es mehr halt gibt als dieses schwarz und weiß denken ja

Y: Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich? Und damit ist jetzt eben gemeint zum

Beispiel Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter, Hintergrundgeschichte

W6: Das ist ein schwieriges Thema weil ja da sehr oft auch Religion mit reinspielt und politische Überzeugungen würd ich mal sagen aber wenn ich so also ich hab ja schon unterrichtet als Praktikum und ehm da merk ich schon vor allem in den Mittelschulen dass die Aktiveren halt die Jungs sind und die sehr stillen die Mädchen und das kommt ja nicht von irgendwo her und man generell denken die Jungs viel mehr von sich und trauen sich viel mehr zu als die Mädchen obwohl die Mädchen viel drauf haben also irgendwann bekommst du das ja mit als Lehrer ehm genau und in dem Alter fängt man halt wahrscheinlich hat man schon angefangen zu spielen wenn man spielt und ehm wenn du weiß nicht ein zwei Stunden am Tag spielen darfst als Kind ehm dann hat das einen großen Einfluss auf die Entwicklung der Kinder und ahm auch wenn es diese Altersbeschränkungen gibt man hört immer welche Kinder weiß nicht schon Call of Duty gespielt haben oder das oder das ahm und es gibt ja auch einen Grund warum diese Spiele erst ab 18 sind und die kriegen das halt dann mit dem Spiel was du mir gezeigt hast da so ist eine Frau und ja so soll sie halt sein ahm und also Frau hat mans sowieso generell schwerer in der Welt schon als Kind weil du du läufst wie ein Mädchen ich mein was heißt das überhaupt du Noob @(.)@ ah: und dann kriegst du auch noch in den Spielen mit wo kriegt mans nicht mit dieses being limited to something ehm genau das find ich halt wichtig Spiele fangen im Kindealter an und dann ziehst du mit

Y: Und wie wichtig ist es dir persönlich jetzt als Spielerin

W6: Schon wich- sehr wichtig ja ahm ja weil ich weiß nicht bin sicher nicht die einzige Frau aber ich krieg generell sehr oft innerlich so eine Wut ah:m und ich will das nicht wenn ich meinem Hobby nachgehe und ich möchte entspannen wenn ich mit einer Gruppe spiele weil ich finde Games also Gamingszene ist ja etwas Soziales auch wenn manche sagen man schottet sich ab aber für mich hats viel Soziales und wenn du dann den sozialen Kontakt meidest weil die Männer so dominant sind oder was auch immer da passiert dann find ich das ur schade und ich hab einen Schwager der ist auch voll in der Gamingszene drin und der ist eigentlich ur lieb und ich hab noch nie irgendwie sexistische Tendenzen von ihm gespürt aber wenn wir zusammen spielen er muss sich so zusammenreißen und das find ich ur schade und wünsche mir das weg woher kommt das das kommt ja nicht von irgendwo her ahm und genau es zieht sich ja durch das private Leben wenn du über Spiele redest in der Arbeit also du redest darüber du machst es du machst es mit anderen du siehst dir Videos an ist ja ein großer Teil von deinem Leben wenn du ein Gamer bist oder eine Gamerin

Y: Hast du jetzt zum Abschluss noch weitere Anmerkungen oder Gedanken zu dem Thema die du loswerden willst?

W6: Es muss sich was ändern @(.)@ genau und wir waren ja bei so einer Podiumsdiskussion auch schon fast ein Jahr her glaub ich oder lange her und da was da abgegangen ist nach dieser Podiumsdiskussion also die ging darum auch Frauen Gamingszene und viele professionelle Spielerinnen und Spieler was da auch immer alles war dann auf Facebook danach ham sich Männer so ausgelassen über diese Frauen ehm dass sie aus einer Mücke einen Elefant machen und sie sollen sich um was Wichtigeres kümmern und das hat mich grad in dem Interview daran wieder erinnert und genau das meine ich mit diesem Machogehabe und dieses Runterspielen von das ist nicht wichtig aber für die Männer ist Gaming schon sehr sehr wichtig und für uns auch wenn es unser Hobby ist ahm wollt ich noch loswerden und da die Einstellung der Männer muss sich ändern slash Spielermacher weil so viele Spielermacherinnen gibt es noch nicht vor allem nicht in Japan ahm ja genau

Transkription Interview 7 (I7)

Beginn: 07. August 2019 13:15 Uhr

Dauer: 14 Minuten 21 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W7

Y: Warum spielst du auch online?

W7: Ah:::m einfach um den Spielspaß zu erhöhen damit man auch zum Beispiel mit Freunden spielen kann und einfach damit auch die Gaudi steigt weil man hat zusammen einfach mehr Spaß weil da auch Sachen einfach vorkommen wo wo man dann zusammen reden kann darüber quasi und ja also es macht auch viel mehr Spaß finde ich

Y: Bist du auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gaming Szene unterwegs zum Beispiel Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen oder Artikel lesen?

W7: Ja auf jeden Fall

Y: Wie oft circa?

W7: Mh::: also Videos schau ich meistens täglich und Conventions halt so zwei, drei Mal im Jahr meistens oder ein Mal im Jahr eigentlich nur

Y: Comic Con?

W7: Mh::: ja manchmal

Y: Ah:m warum spielst du Videospiele?

W7: Ich bin damit aufgewachsen, das hat mir schon immer Spaß gemacht ich find das einfach faszinierend, dass man sich quasi in so eine andere Welt begeben kann und ja es macht einfach Spaß

Y: A:hm ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. Und du kannst auch Nebencharaktere oder mehrere Charaktere vom selben Spiel nennen. Also, nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet

W7: Ahh:::m Sona

Y: Von?

W7: League of Legends

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss

W7: Ich bleib jetzt einfach bei dem Spiel. Ashe

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

W7: Hm (10) Master Yi auch von League of Legends

Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist

W7: (6) das ist jetzt schwierig weil es nicht wirklich zu meinen Spielen passt mh:: (3) weil die nicht wirklich Charaktereigenschaften haben deswegen @(.)@ ja ehm (5) also da würde mir jetzt irgendwie nichts einfallen

Y: Okay ahm nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann

W7: das sind wie gesagt alles Fragen, die ich nicht wirklich beantworten kann

Y: Kein Problem. nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

W7: Oh Gott da fällt mir auch keiner ein

Y: Ah:m nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird

W7: Katarina

W7: Ja wenn man die Hintergrundgeschichte von dem Spiel kennt wüsste mans vielleicht aber ich kenn sie ehrlich gesagt nicht

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? also Körperform, Kleidung, Aussehen generell jetzt momentan in Spielen

W7: Also es ist eigentlich auch ziemlich ehmsprechend natürlich also Kleidung und so gemacht, dass (3) dass sie natürlich schön ausschauen meistens auf jeden Fall und ja also von der Figur natürlich auch meistens übertrieben natürlich und nicht realistisch aber ich finde das gehört auch dazu weil das ist erstens nur ein Spiel und ja da find ichs okay dass sie eigentlich oft übertreiben

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? also ihre Funktion in der Geschichte, Charakterzüge die sie haben, Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc.

W7: (10) also ich find schon dass sie ah:m auch in teilweisen Spielen eine wichtige Funktion haben oder Hauptcharaktere sind halt u:nd ja ich find jetzt nicht dass sie dass oft sehr sexual-ahm dass die Sexualität irgendwie jetzt groß im Vordergrund ist meistens und (3) also ich finds okay wie sie dargestellt werden

Y: Von den Charakteren her? Wie glaubst du dass momentan also wie sind die Frauen die in den Spielen vorkommen?

W7: Das kommt halt natürlich aufs Spiel drauf an es gibt natürlich Powerfrauen und dann gibt es halt so typische die eher so zurückhaltend sind oder nur so eine Nebenrolle spielen also das kommt halt unterschiedlich

Y: Was denkst du persönlich darüber, wenn eine Frau so in den Spielen dargestellt wird? ((W7 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters)) also stört es dich, ist es dir egal, findest du es positiv

W7: @(.)@ also mir ist es ehrlich gesagt egal und wie gesagt mich stört es eben nicht dass die da so dürr mit riesen Hupen dargestellt werden und leicht bekleidet also mich stört sowas nicht

Y: Macht es für dich einen Unterschied, ob du einen Mann oder eine Frau steuerst beim Spielen?

W7: Eigentlich nicht nein weils halt ich auch meistens Spiele spiel wo die halt verschiedene Eigenschaften haben aber wenn ichs mir aussuchen kann würd ich mir Frauen nehmen

Y: Also bei deinen Spielen hängt's nicht vom Geschlecht ab sondern von den Fähigkeiten

W7: Genau

Y: Okay ahm hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht?

W7: Also nur dass man oft nicht ernst genommen wird oder eigentlich meistens gezweifelt wird dass man auch was drauf hat ja also nur so die typischen Sachen oder halt blödsangemacht oder so ja das schon

Y: Wie oft ca sind diese Erfahrungen?

W7: Eigentlich nicht so oft vielleicht früher viel öfter aber jetzt kaum noch eigentlich

Y: Im Realen auch oder nur online?

W7: Nein nur online

Y: Und durch Leute die du kennst oder wirklich nur Fremde?

W7: Eher Fremde

- 97 **Y: Ahm denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene**
98 **schwerer als Männer?**
99 W7: Ich glaub schon
100 **Y: Inwiefern?**
101 W7: Eben weil vielleicht noch dieses Bild verankert ist dass Frauen meistens nichts drauf
102 haben oder dass sie sich nicht so sehr damit beschäftigen und ja () dass sie auch anders an die
103 Sachen rangehen und andere Spielweisen haben und so und man oft nicht ernst genommen
104 wird einfach
105 **Y: Also ist es dir persönlich öfters so gegangen?**
106 W7: Ja
107
108 **Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung**
109 **zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?**
110 W7: Mh:: wie gesagt (5) also wo ich unzufrieden bin würd mir da nichts einfallen das find
111 ich eigentlich okay und zufrieden
112 **Y: Gibt's eines was besonders heraussticht wo du dir denkst die Frauendarstellung ist**
113 **super?**
114 W7: Nicht wirklich
115
116 **Y: Okay muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas**
117 **ändern?**
118 W7: Hm:: (5) mh:: vielleicht generell einfach einen respektvolleren Umgang
119 **Y: Frauen gegenüber oder generell in der ganzen Szene?**
120 W7: Eigentlich generell aber Frauen eben auch dass man die nicht von Anfang an gleich so
121 abstempelt oder so und denen auch ne Chance gibt
122 **Y: Und in den Spielen selber soll sich da auch noch was ändern oder sagst du es passt**
123 **eigentlich wie es ist?**
124 W7: Es passt eigentlich
125
126 **Y: Bissl größere Frage was wäre das perfekte Spiel für dich? Also was würde das**
127 **beinhalten müssen?**
128 W7: Auf jeden Fall eine richtig schöne animierte Welt eine große. mit verschiedenen
129 Gebieten ah:::m dann unterschiedliche Charaktere also komplett vom Aussehen aber auch
130 vom Charakter her
131 **Y: Soll es Open World sein**
132 W7: Ja auf jeden Fall und auch verschiedene Reittiere wären cool also ich steh so auf Tiere
133 dass man Haustiere haben kann, Reittiere solche. Ahm auf jeden Fall auch spannende Quests
134 **Y: Welche Themen sollen behandelt werden?**
135 W7: Mh::: vielleicht so auf jeden Fall Fantasy mäßig dass vielleicht irgendwie zwei Welten
136 oder so aufeinander treffen und die miteinander klar kommen müssen oder sich kennen lernen
137 müssen und die einen Aufgaben bei den anderen machen müssen und umgekehrt so damit sie
138 sich auch kennen lernen ja so in die Richtung
139 **Y: Und wenn du dir den Outcome anschaust würdest du eher sagen, dass man sich**
140 **selber hilft oder dass man eher anderen hilft?**
141 W7: Mh:: meinst du jetzt so Teamplayer mäßig oder auf was ist das jetzt bezogen
142 **Y: Also ob du praktisch jetzt zum Beispiel wirklich irgendeinem NPC konkret helfen**
143 **musst oder obs eher darum geht, dass du dir als Charakter hilfst**
144 W7: Achso nein eher, dass man sich selber hilft
145
146 **Y: Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen für die**
147 **Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich? und damit meine ich jetzt bezogen**

148 **auf Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter,**
149 **Hintergrundgeschichte**

150 W7: Also hm:: ich glaub für die Gesellschaft ist es schon wichtig dass jetzt Frauen nicht zu
151 ahm ich weiß nicht kommt halt immer drauf an weil viele sehen das dann irgendwie so ja so
152 müssen Frauen dann sein oder so aber es kommt halt immer drauf an wie es gesehen wird
153 weil wie gesagt für mich ist es einfach ein Charakter aus einer nicht existierenden Welt und so
154 sollte das irgendwie jeder sehen also es muss jetzt nicht unbedingt das perfekte Frauenbild
155 dargestellt werden wie gesagt sie können auch ruhig übertreiben oder so weils wie gesagt
156 alles nicht real ist @(.)@

157 **Y: Ahm das heißt für die Gesellschaft wie gesagt ist es jetzt eher weniger großen**
158 **Impact?**

159 W7: Also ich glaube schon, dass manche beeinflusst werden davon aber ja

160 **Y: Hast du das Gefühl, dass Typen gleich realistisch oder unrealistisch wie die Frauen**
161 **dargestellt werden oder übertrieben praktisch?**

162 W7: Ich find schon also ich sehe jetzt nicht so einen großen Unterschied, weil die werden
163 auch groß, gut gebaut und was auch immer dargestellt also

164
165 **Y: Hast du noch irgendwelche weiteren Gedanken oder Anmerkungen zu dem Thema?**
166 **Irgendwas was dir noch am Herzen liegt?**

167 W7: (3) ja eben dass man das alles nicht so ernst nehmen soll weil ich halt auch oft
168 mitbekomm dass sich irgendwie Leute darüber aufregen warum jetzt Frauen oder Männer so
169 extrem dargestellt werden oder so dass man das einfach alles lockerer sieht und eben als
170 Fantasy Charakter und nicht als echte Person

171 **Y: Perfekt das wars dann auch schon wieder. Dankeschön**

Transkription Interview 8 (I8)

Beginn: 11. August 2019 17:00 Uhr

Dauer: 23 Minuten 15 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W8

Y: Bist du auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gaming Szene unterwegs also Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen oder Artikel lesen

W8: Ah::m Youtube Videos nur von Buzzfeed die 100 Sims Baby Challenge sonst eigentlich nicht @ (3) @ also die One hundred Baby Challenge

Y: Und Conventions?

W8: Nein

Y: Streams oder Artikel?

W8: Mh::: eigentlich nicht

Y: Okay. warum spielst du Videospiele?

W8: (8) weil's Spaß macht? @ (2) @

Y: Also ist deine Entscheidung, dass du an einem Abend ein Videospiel spielst, dass du sagst du willst die Unterhaltung davon haben?

W8: Ja

Y: Okay A:hm ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. Und du kannst auch Nebencharaktere und mehrere Charaktere vom selben nennen. nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet

W8: Spiderman

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss

W8: Die Prinzessin Peach

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

W8: (2) Da Link

Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist

W8: Pf::: hm (5) darf ich nochmal denselben Charakter sagen? Spiderman der ist nämlich sehr intelligent

Y: Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann

W8: Gabriel Belmont aus Castlevania Lord of Shadows

Y: Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

W8: (5) hm hm (3) Waluigi @ (3) @

Y: Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird

W8: Mh wie heißt sie denn ah::m di:::e (5) die Vampirkönigin aus Castlevania wo mir gerade der Name nicht einfällt

Y: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist

W8: (3) Da::: Talion in Shadow of Mordor

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? also bezogen auf Körperform, Kleidung, Aussehen, alles was äußerlich ist

W8: Extrem unterschiedlich eigentlich. Also teilweise eh ganz (2) viel Busen haben sie eigentlich immer oder fast immer @ (.) @ ja grundsätzlich sehr unterschiedlich wie gesagt bei der bei Castlevania die Vampirkönigin also die Böse die ist mega aufgesext generell mehr böse Frauen werden so richtig aufgesext dargestellt ja gut Tomb Raider ist sowieso @ (2) @ da

kann man nicht viel dazu sagen aber zum Beispiel wenn wir zu Spiderman zurückkehren die Mary Jane die ist dein Loveinterest ist eigentlich ganz normal angezogen mit einem T-Shirt einer Jeans und einer Lederjacke. Und sonst spiele ich eigentlich hauptsächlich mit Männern
Y: Also sozusagen, dass es sehr verschieden ist, dass es die sexualisierten genauso wie die normalen gibt

W8: Ja

Y: Kannst du da irgendwo näher sagen wo du sagst wo die mehr Sexualisierten vorkommen also in welchen Rollen aber auch in welchen Spielen oder Genre?

W8: Ich finde oft generell desto brutaler ein Spiel desto mehr sexualisiert sind die Frauen (4) weil es irgendwie noch mehr hermacht wenn die Frau die was da blutet noch halb nackt auch ist weil da ist ein sehr kausaler Zusammenhang offensichtlich @(2)@ oder bei Brutal Legend das ist so ein Metalspiel da waren die Frauen eigentlich auch voll sexualisiert das war so dieses typische Klischee sie ist cool und sexy und trotzdem down to earth

Y: Würdest du sagen es hält sich relativ in der Waage also, dass sexualisiert und nicht sexualisiert gleich ist oder

W8: Ne:::in würd ich nicht sagen ich glaub dass mehr Spiele hauptsächlich Männer ansprechen sollen und es deswegen mehr sexualisiert ist

Y: Also du glaubst praktisch, dass mehr sexualisiert dargestellt werden

W8: Wenn es auf Zielgruppe Männer ist

Y: Okay und würdest du sagen mehr Spiele sind auf Männer ausgerichtet?

W8: Ja

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? das beinhaltet jetzt die Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, Verhalten, Ethnie, Sexualität, also alles was nicht optisch ist

W8: Die meisten Spiele, die ich spiele haben eigentlich einen männlichen Hauptcharakter und weibliche Nebencharaktere die entweder so bisschen Damsel in Distress sind oder die ein Anreiz sind sie ist tot und er will sie oder seine Familie rächen ich glaub woman in the fridge so irgendwie ist anscheinend der Ausdruck dafür

Y: Und von ihrem Verhalten her oder Ethnie, Sexualität?

W8: Weiß, heterosexuell, und mehr oder weniger abhängig von Männern (3) meistens eher mehr

Y: Also nicht unbedingt stark. Würdest du sagen sie haben verschiedene Charaktere oder siehst du eher denselben Charakter mehrmals?

W8: (4) es gibt schon verschiedene Charaktere aber diese verschiedenen Charaktere gibt es mehrmals also wenn ich jetzt zum Beispiel an Castlevania und Shadow of Mordor denk ist beides die Frau ist tot bei einem ist auch das Kind tot und das ist meist die Motivation für alles bei Legend of Zelda und Mario ist irgendwie zumindest bei Breath of the Wild da musst du die Zelda retten und gleichzeitig die Welt und bei Mario musst du die Peach retten aber beide könnten selber auch was (3) aber grundsätzlich müssen sie gerettet werden

Y: ((W8 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters)) Was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird?

W8: Ja diese Kampfanzüge sind halt eher @unpraktisch@ ja das ist typisch das spricht halt genau Männer an und keine Frau sucht sich den Charakter zum Spielen aus

Y: Stört es dich oder ist es eher egal oder gefällt es dir?

W8: Gefallen tut es mir nicht und eigentlich ist es mir eher wurst. Ich finde es halt unrealistisch weil (3) die springen sicher @heraus@ das vermittelt halt ein komplett falsches Frauenbild weil das ist typisch sexy und trotzdem badass

Y: Stört es dich, wenn sie so dargestellt werden?

W8: Mh::: ein bisschen

Y: Also nicht extrem

W8: Also wenn ich jetzt sage ich will ein Spiel unbedingt haben weil es von der Handlung interessant klingt oder die Spieldynamik cool ist und da gibt es Frauen Charaktere die so wie der dargestellt werden dann sehe ich drüber hinweg. wenn ich jetzt denke das Spiel brauche ich nicht dann kauf ich es mir auch nicht

Y: Aber generell wen sie so dargestellt werden wie stehst du dazu oder sagst du eher das ist dir egal dass es halt solche Darstellungen in manchen Spielen gibt

W8: Es ist mir eigentlich eher egal

Y: Macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?

W8: (4) Eigentlich hm (4) eigentlich ist es mir wurst wenn ich jetzt bei einem Spiel die Wahl habe zwischen einem männlichem und weiblichem Charakter nehme ich meistens eher einen weiblichen meistens aber grundsätzlich ist es mir eigentlich egal

Y: Und wenn du spielst Frau oder Mann merkst du einen Unterschied?

W8: Von dem was sie können oder?

Y: Ja ob das dann für dich ein anderes Gefühl ist?

W8: Eigentlich nicht das ist halt dann oft so dass weibliche Charaktere vielleicht irgendwie sowieso schon andere Fähigkeiten haben aber grundsätzlich wenn es nur von Spieldynamik her unterscheidet es sich ja nicht

Y: Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? und wenn ja wie oft circa?

W8: Durch das, dass ich nicht online spiele nein

Y: Okay also im Privaten auch nicht

W8: Die einzige Person, mit der ich über sowas rede ist mein Bruder und der @hält sich da Gott sei Dank sehr zurück@

Y: @Okay@ denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?

W8: Ja. das ist zum Beispiel genau dieses Klischee die spielt ja nur weil sie Aufmerksamkeit will, die kriegt ja nur Klicks weil sie fesch ist die kann es ja sowieso nicht so gut wie ich weil ich bin ja ein Mann ja sicher sogar

Y: Okay vom (2) ernst genommen werden praktisch sozusagen

W8: Ich glaub es ist schwierig () für Frauen, dass sie sich einen Namen machen einen positiven und wenn sie dann einmal in dieser Liga sind dann werden sie schon ernst genommen aber wie gesagt ich beschäftige mich mit dem eigentlich nicht aber grundsätzlich glaube ich, dass es für Frauen schwieriger ist, dass sie ihren Respekt bekommen auch wenn sie genau so gut spielen oder besser

Y: Das ist jetzt vermutlich mehr bezogen auf Streamer oder E Sport aber wie würdest du es im privaten Bereich sehen?

W8: ich glaub, dass im privaten Bereich, wenn du sagst du spielst gerne wird einmal gefragt ja ja was denn Sims wahrscheinlich. Ich glaub es kommt einfach darauf an mit welchen Leuten du herumhängst, wenn du halbwegs Leute hast, die etwas im Hirn haben dann lassen sie es und wenn du halt mit Trotteln abhängst dann ja

Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

W8: Bei Spiderman war ich zufrieden ich hab zwar nicht gerne mit ihr gespielt aber nur deswegen weil sie halt keine Spinnenfähigkeiten gehabt hat und dann war man irgendwie an den Boden gebunden und das war doof aber sonst @(2)@ ah::m da war ich zufrieden bei Sims bin ich eigentlich auch zufrieden mit der Frauendarstellung weil du kannst als Frau bei Sims alles machen da gibt es keine irgendwie gibt es keine Geschlechtervorteile also Sims ist

da eigentlich sehr viel weiter als wie wir ah::m (7) das hab ich zwar nicht selber gespielt aber da schau ich meinem Bruder relativ oft zu Dishonored vor allem beim zweiten da kannst du mit der Emilie glaub ich heißt sie spielen und das finde ich schon ziemlich cool

Y: Und wo würdest du sagen sind negative Beispiele?

W8: Im Nachhinein betrachtet Brutal Legend find ich eigentlich voll das negative Beispiel weil das ist wirklich nur wenn sie haben einen Busen und können trotzdem Männern eine reinhaun also unvorstellbar natürlich das typische Nice guy was halt jeder Mann möchte ah::m das ist eigentlich für mich voll negativ hm (8) bei Castlevania ist zwar die Böse sehr übersexualisiert aber das ist auch eigentlich der schwerste Kampf also von dem her ist es da irgendwie so sie ist echt ein wirklich harter Gegner

Y: Also von der optischen Darstellung negativ

W8: Aber vom was sie kann her eigentlich voll geil im zweiten ist es dann komisch weil dann haben sie auf einmal eine Beziehung miteinander

Y: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

W8: Ja (3) grundsätzlich in der Gamingszene soll einmal dieses ganze diese Einstellung weg Frauen tun ja sowieso alles nur damit sie Männern gefallen und Frauen können das sowieso nie so gut sondern einfach he der tut das gern oder sie tut das gern und vielleicht ist sie wirklich nicht so gut aber sie tut es halt trotzdem gern u::nd ja Frauen können auch starke Kämpferinnen sein wenn sie keine Doppel D Körbchen haben ist unvorstellbar aber es ist so @(2)@ also ja ich finde man könnte mit dem Übersexualisieren gscheit zurückfahren auch wenn es irgendwie so Rüstungen betrifft weil Männer wenn die eine gescheite Rüstung haben die sind einfach von oben bis unten angezogen und so ein weiblicher Charakter der hat einen BH und ein @Höschchen@ oder so und hat aber trotzdem den selben Rüstungswert und du denkst dir nur mh das ist wahrscheinlich eine unsichtbare Rüstung @(.)@

Y: Was wäre das perfekte Spiel für dich und was müsste es inkludieren?

W8: Mh:::: ein Kampfsystem was nicht zu schnell fad wird also und ein Kampfsystem das nicht damit endet dass ich bei jedem Endgegner dann diese Dinger habe Drücke rechtzeitig A oder so. das dann eine Open World die aber nicht zu riesig ist die also überschaubar bleibt weil wenn es zu riesig ist das mag ich nicht (4) ein Weg zum Fortbewegen der lustig ist also entweder Pferd oder dass ich irgendwie halb fliegen kann oder irgendwas aber stundenlang rennen ist für mich schrecklich. Ja der Hauptcharakter sollte sympathisch sein nicht so ein grumpy old dude

Y: Welche Figuren und Charaktere würdest du dir wünschen?

W8: Mh::: lustige? @(.)@ ich fände Frauen in der Hauptrolle und die einfach ga::nz normal sind echt cool eigentlich

Y: Und welche Inhalte sollen behandelt werden? oder was sollte der Outcome sein

W8: Dass man die Welt rettet

Y: Und mit welchen Themen sollte sich der Hauptcharakter dann zum Beispiel auseinandersetzen müssen

W8: Ich finde organisiertes Verbrechen toll @(4)@ ich finde Kampf gegen die Mafia cool weil ich die Mafia sehr faszinierend finde

Y: Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich?

W8: Mir persönlich ist es nicht so wichtig weil ich ja ich spiele phasenweise ich bin jetzt nicht eine die jeden Tag spielt deswegen ist es mir zum Beispiel in Büchern oder so wichtiger weil ich mich mit dem auch mehr beschäftige ah::m in der Gesellschaft glaube ich wäre es schon wichtig erstens weil es glaub ich voll viele junge Mädchen voll cool fänden wenn es einfach

199 weiß ich nicht mir fällt jetzt zum Beispiel kein Videospiel ein was eine schwarze Frau als
200 Hauptperson hat zum Beispiel ich glaub dass es dann einfach viele junge Mädls gäbe die sich
201 halt voll freuen würden wenn es mal eine schwarze Frau als Hauptperson hätten oder so die
202 nicht aus dem Gangster Milieu kommt und lauter solche Sachen also so glaube ich für die
203 Gesellschaft wäre es schon wichtig einfach weil ich finde dass man schon alle Ethnien
204 repräsentieren sollte

205 **Y: Und wenn man jetzt die realistischen Darstellungen ein bisschen ausweitet eben auf**
206 **die Funktionen, die sie haben, den Charakter, den sie haben, die Hintergrundgeschichte**
207 **also sollte es da auch vielfältiger sein oder wie wichtig ist es, dass sie da auch vielfältig**
208 **sind?**

209 W8: ich finde es kommt dann auch auf das Setting von der Welt ein bisschen an weil wenn
210 jetzt ich in so einer im Mittelalter angelegten Welt bin ist der Hintergrund für einen
211 weiblichen Charakter eher unrealistisch dass sie voll das klingt so furchtbar dass sie volle
212 Wäsch aus einem gebildeten Milieu kommt und voll selbstständig und aufmüpfig und alles ist
213 also einfach von dem her es sei denn ich mache die ganze Welt so. aber grundsätzlich wenn
214 was in der in unserer Welt spielt fände ich es schon cool wenn wirklich die Hintergründe
215 anders wären wie ich komm aus einem Ghetto und die Liebe rettet alles und vor allem was ich
216 mir auch denke jetzt auch Kampfspiele oder so die Frauen die kämpfen sind dadurch auch
217 sportlich und desto sportlicher du bist desto weniger Busen hast du meistens weil ja ein Busen
218 fett ist was die Männer offensichtlich nicht wissen aber grundsätzlich ja @(2)@ und das ist
219 deswegen ist es unrealistisch dass die so einen Busen haben einfach wenn sie sich wirklich so
220 viel bewegen und dass halt dann auch die Outfits ein bisschen dementsprechend was möglich
221 ist mit einem Busen @(.)@

222
223 **Y: Hast du zum Abschluss noch irgendwelche Anmerkungen oder Gedanken zu dem**
224 **Thema?**

225 W8: Ich sollte mir mehr Spiele suchen wo mit Frauen gespielt werden kann, wenn ich so
226 drüber nachdenke muss ich mal schauen aber sonst eigentlich nicht

Transkription Interview 9 (I9)

Beginn: 12. August 2019 17:30 Uhr

Dauer: 15 Minuten 41 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W9

Y: Bist du auch außerhalb vom Spiele an sich in der Gaming Szene unterwegs also Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen und wenn ja wie oft ca.?

W9: Nein, eigentlich gar nicht

Y: Okay warum spielst du Videospiele?

W9: Es gibt mir nen Ausgleich und Ablenkung zur zum Beispiel Arbeit. außerdem finde ich es cool in andere Charaktere einzutauchen und mich mit ihrem Leben und ihren Problemen auseinander zu setzen beziehungsweise zu identifizieren

Y: Ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. es gibt dabei kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. und du kannst auch Nebencharaktere oder mehrere Charaktere vom selben Spiel nennen. nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet

W9: Geralt von Riva aus The Witcher

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss

W9: Peach aus Super Mario

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat

W9: Mh::: Corvo Attano von Dishonored

Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist

W9: Da fällt mir grad wirklich keiner ein. Intelligenz ist so relativ bei den heutigen Spielen

Y: Okay nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann

W9: Aloy von Horizon Zero Dawn

Y: Okay. nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

W9: Zoltan von Witcher

Y: Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird

W9: (3) Yennefer von Witcher

Y: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist

W9: Wieder Geralt

Y: Okay ah:m wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? also alles Optische, nach außen Sichtbare, Körperform, Kleidung, Aussehen etc.

W9: Ja in also in erster Linie ehm meistens sexistisch also es ist schon auffällig dass praktisch Frauen nie schön eh nie also nur schön und sexy und keine Ahnung gut gekleidet und so überkommen müssen und bei Männern ist es eigentlich egal und Frauen eben auch eher die Rollen kriegen wo sie gerettet werden müssen und Männer halt immer noch die haben die sie halt retten aber ich finde schon dass es besser wird ehm an dem praktisch auch dass es auch mittlerweile immer mehr Spiele gibt wo halt praktisch die Frauen die Hauptrolle haben also das finde ich schon auffällig aber im Allgemeinen ist es immer noch ziemlich sexistisch

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? Also ihre Funktion in der Geschichte, ihre Charakterzüge, ihr Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc.

W9: Ich finds immer noch sehr ah:m auffallend, dass Frauen meistens die Rollen bekommen, die Hilfe brauchen, gerettet werden müssen, irgendwelche Nebenrollen erfüllen zum Beispiel eine Frau von irgendjemandem etc. sozusagen nur Mittel zum Zweck sind um die Storyline weiter zu treiben bzw. bissal unterhaltsamer zu machen zum Beispiel als Nuten

Y: Und wie würdest du sagen sind ihre Charaktereigenschaften, ihr Verhalten und ihre Ethnie bzw. Sexualität, die sie so haben?

W9: Sie sind meistens ich kenn gar kein Gegenbeispiel weiß, heterosexuell, westlich aussehend und in den allermeisten Fällen noch sehr attraktiv. charakterlich find ich's mittlerweile sehr durchgemischt und würde mich ungern festlegen, außer halt das was ich vorher schon gesagt hab eher hilfsbedürftig, etc.

Y: Was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird? ((W9 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters))

W9: Also ich finde es zum Kotzen weil es halt einfach sowohl eh: also eigentlich allen Mitgliedern unserer Gesellschaft symbolisiert, dass es erstrebenswert ist, so auszuschauen außerdem ist es sehr unrealistisch also und eben auch nicht erstrebenswert also praktisch ehm es ist auch auffallend dass in Videospielen Frauen meistens so dargestellt werden also übertrieben und unrealistisch was ihre Körpermaße angeht und eh::m ich find's halt einfach richtig scheiße @(.)@ dass es so einheitlich klischeemäßig dargestellt wird und es eigentlich schon an Pornografie grenzt was ja bei den Männern andersrum würde jemand nie einen Mann so in einem Videospiel darstellen außer es ist wirklich irgendein Pornospiel aber bei Frauen ist das eigentlich sind wir ja selber auch schon als Frauen und eigentlich die ganze Gesellschaft daran gewöhnt dass es nicht so auffallend ist wenn Frauen so übertrieben dargestellt werden genau also find ich zum Kotzen

Y: Macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?

W9: Ehm nein also wenn ich mir jetzt aussuchen kann ob ich eine Frau oder einen Mann nehme eh::m dann wärs mir irgendwie egal also es macht ja solange die Storyline dadurch sich nicht verändert ist es mir eigentlich wurst und eh::m ich weiß nicht ich kenn viele Kerle die dann sozusagen die sexistischere Variante nehmen also ne Frau weil sie's halt cool finden oder geil finden sie anzuschauen ständig wenn sie sie spielen aber für mich als Frau machts jetzt eigentlich keinen Unterschied ob ich jetzt ein Mann oder eine Frau bin solange die Storyline sich dadurch nicht ändert

Y: Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? Wenn ja wie oft circa?

W9: Eh nein also so Sachen wie dass sie mich irgendwie nicht mitspielen haben lassen oder mich nicht ernstgenommen wars eigentlich überhaupt nicht aber ich glaube das liegt auch einfach an mir als Person weil ich da selber auch keinen Unterschied mache ob ich jetzt ne Frau oder ein Mann bin und auch so mit meiner Umgebung umgeh und jeder weiß dass er einfach eh::m sozusagen keine Chance bei mir hat mit sowas ehm mit Sexismus oder so und ehm was mir allerdings schon oft aufgefallen ist so die Darstellung von weiblichen Zockerinnen ist entweder sie sind voll die unsexu- also voll die unattraktiven Frauen die den ganzen Tag daheimsitzen und halt eklig sind und jetzt eigentlich ist es so Klischee Mannsbilder in Anführungsstrichen oder halt so diese ja übertrieben sexistische Version von Frauen die gamen die dann so in die Pornoecke eher gehen und so Kommentare wie oh du bist ja du spielst gut und bist hübsch ehm das gibt's halt schon manchmal aber ja ich glaub das ist so der Sexismus an den man sich so gewöhnt @(.)@ leider (2) ich bin da dann immer recht schlagfertig aber ich kann mir halt vorstellen dass es anderen öfter so geht und dass sie halt das mit sich machen lassen ich weiß nicht

Y: Denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?

W9: Also schwerer find ich schwierig es gibt auf jeden Fall mehr Männer die sexistisch sind als Frauen also in der Gamingszene als Frauen die Männern gegenüber sexistisch sind ehm das ist aber typisch für Bereiche wo einfach Männer dominieren und Frauen sich behaupten müssen ehm also ja ich glaub schon dass man's schwerer hat eh::m allerdings kann man sich halt auch selber aussuchen mit wem man sich umgibt deswegen ist es halt immer so ne Sache

Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

W9: Mir fällt ehrlich gesagt keins ein wo ich mit der Darstellung zufrieden bin, vielleicht noch Horizon, weil da das Geschlecht weniger im Vordergrund steht als in anderen Spielen und eigentlich in so ziemlich jedem anderen Spiel unzufrieden, außer wenn ich mir den Charakter halt selbst erstellen kann und sogar dann gibts manchmal nur sexistische Varianten also schlank, große Oberweite, seltsame Kleidung, etc.

Y: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

W9: Ja auf alle Fälle also von den Bereichen in meinem Leben ist die Gamingszene auf jeden Fall noch am weitesten hinten was Sexismus und so angeht ehm allerdings muss man auch sagen dass das halt auch einfach an den Nutzern liegt und ich selber würde auch kein Spiel eh::m boykottieren das sexistische Versionen also ein sexistisches Frauenbild verkörpert weil du dann einfach kein Videospiel mehr spielen kannst. in anderen Bereichen in meinem Leben bin ich da komplett anders also so ich lass den anderen keine Kommentare durchgehen und ich bin da sehr sensibilisiert und ich sensibilisiere auch andere dafür aber in der Gamingszene ist es halt einfach so ne so ne Friss oder Stirb Geschichte also ehm ich kenn jetzt auch wie gesagt ich kenn kein Positivbeispiel in der Gamingszene und deswegen hat die da eigentlich noch richtig richtig richtig viel Arbeit ehm vor sich auf der anderen Seite ist halt auch das Problem dass sich irgendwie keiner dran stört beziehungsweise es eben keiner boykottiert und das ist halt dann immer schwierig und zweischneidig also genau

Y: Was wäre das perfekte Spiel für dich?

W9: Für mich find ich schwierig aber um so auf Sexismus und so mal aufmerksam zu machen wär es so ein Spiel wie GTA also sozusagen wo du ne Story also so ne Welt hast ehm mit ner Storyline aus der Sicht von einer Frau also dass du auch einfach mal sozusagen Vorteile im Spiel kriegst wenn du dich einfach gesellschaftskonform verhältst in dem zurückgebliebenen Rollenbild und wie andere darauf reagieren wenn du das nicht tust also praktisch so dieses eh::m welche Varianten man als Frau so im Leben hat und auch einfach so generell auf Sexismus und wahrscheinlich auch Rassismus weil allein die Tatsache dass ich jetzt immer nur von Sexismus geredet hab und eigentlich nicht von Rassismus obwohl eigentlich alle unsere Spiele nur weiße oder irgendwelche Fantasiehautfarben behandeln eh::m und selten irgendwelche andere Ethnien zeigt eigentlich schon dass es auch Rassismus ist das ist ein Spiel das würd wahrscheinlich keiner spielen aber ich fänds einfach mega augenöffnend und wichtig vor allem jetzt eben für die Gamingszene

Y: Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen für die Gesellschaft und wie wichtig ist sie dir persönlich? und die diverse Frauendarstellung ist jetzt eben bezogen auf Sexualität, Herkunft, Aussehen, Funktion in der Geschichte, Charakter, Hintergrundgeschichte, etc.

W9: Also mir persönlich ist sie sehr sehr wichtig allerdings finde ich sie auch gesellschaftlich sehr wichtig weil man sich halt einfach das irgendwie ein Teil von unserem Leben ist und

148 auch ein wichtiger Teil der Gesellschaft sag ich jetzt mal vor allem da halt viele Jugendliche
149 und Kinder auch spielen und ehm das halt einfach sehr sehr prägt und alleine die Tatsache
150 dass es einem nicht mal auffällt dass wir eben nur eine bestimmte Ethnie verkörpern und es
151 einem wahrscheinlich auch seltsam vorkommen würde wenn jetzt der Hauptcharakter schwul
152 wär oder so ehm zeigt auf alle Fälle dass wir da extrem viel aufzuholen haben und dass es
153 extrem wichtig ist weil's halt einfach so dieses in Anführungsstrichen normale Bild von der
154 Gesellschaft einfach aufbricht beziehungsweise halt einfach verallgemeinert und so zeigt wie
155 es eigentlich sein sollte dass es eben eigentlich komplett für die Storyline wurst sein sollte ob
156 der Hauptcharakter jetzt schwanger ist oder schwul oder ehm weiß ich nicht Asiate oder was
157 weiß ich also ich finds mega mega wichtig eigentlich aber ist halt immer so ne Konzernsache
158 wie sich's verkauft und so

159

160 **Y: Und zum Abschluss hast du noch weitere wichtige Anmerkungen zu dem Thema?**

161 W9: Nope ich glaub nicht

Transkription Interview 10 (I10)

Beginn: 13. August 2019 19:30 Uhr

Dauer: 30 Minuten 07 Sekunden

Transkription und Interviewerin: Michaela Linke (Y)

Interviewpartnerin: W10

Y: Warum hast du auch online gespielt?

W10: Ah::m ich spielte rein aus dem Zweck online um mit Freunden zu spielen beziehungsweise weil Freunde Online Spiele gespielt haben und ich diese auch mitspielen wollte.

Y: Bist du auch außerhalb vom Spielen an sich in der Gaming Szene unterwegs.

Youtube Videos oder Streams schauen, Conventions besuchen, Artikel lesen etc.? Wenn ja wie oft ca.?

W10: Ich ha::abe mit Let's Plays schauen begonnen richtig in die Gamingszene einzusteigen (2) m::h jetzt sehe ich Let's Plays wenn es interessante gibt, momentan allerdings gibt's es nicht viele interessante oder keine. deswegen sehe ich grad keine. Streams schau ich gar nicht u::nd Conventions ich war bei drei eh Comic Conventions die auch Spiele inkludieren und bei zwei Anime Conventions wo zu einem geringen Teil Spiele auch dabei sind. in (.) bei der mh Games Night heißt's glaub ich war ich auch zweimal das ist eine Veranstaltung wo Indiespiele vorgestellt werden und teilweise bei Vorträgen zum Beispiel ah von Anita Sarkeesian und Artikel lese ich eigentlich nicht.

Y: Warum spielst du Videospiele?

W10: Ich habe einerseits aus (2) einer Gruppendynamik aus Spiele gespielt also weil eben Bekannte Spiele gespielt haben und ich ha- bin dann auch eingestiegen jetzt spiele ich Spiele vor allem um die Geschichte zu erleben weil ich es sehr mag wie die Geschichte erzählt wird in Spielen und was einfach technisch möglich ist mit der Grafik. und teilweise nur als Zeitvertreib.

Y. Ich bitte dich, auf die folgenden Fragen mit dem ersten Videospiel Charakter zu antworten, der dir einfällt. Es gibt kein richtig und falsch und du kannst dir gerne Zeit lassen. Du kannst auch Nebencharaktere und mehrere Charaktere vom selben nennen. Nenne einen Charakter, der mehrere andere Charaktere rettet.

W10: (5) Geralt von Witcher

Y: Nenne einen Charakter, der gerettet werden muss.

W10: Elizabeth von Bioshock.

Y: Nenne einen Charakter, der durch seine Taten starken Einfluss auf die fiktive Welt hat.

W10: (6) Booker DeWitt von Bioshock Infinite

Y: Nenne einen Charakter, der sehr intelligent ist

W10: Tomb Raider

Y: Nenne einen Charakter, der Emotionen zeigen kann

W10: Elizabeth von Bioshock Infinite

Y: Nenne einen Charakter, der optisch nicht ansprechend dargestellt wird

W10: Die Muhmen von The Witcher 3

Y: Nenne einen Charakter, der erotisch dargestellt wird

W10: (4) jede Frau von einem Kampfspiel vermutlich

Y: Nenne einen Charakter, der auf einem Rachefeldzug ist

W10: Kratos ah::m von der God of War Reihe

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die optische Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? Körperform, Kleidung, Aussehen etc.

W10: (3) Von den Indiespielen weiß ich ah:m dass es oft vielfältigere Darstellungen gibt oft auch (.) oft auch weil sie halt grafisch begrenzt sind die Möglichkeiten weil Indiespiele eben nicht von großen Firmen produziert werden sondern von kleineren die auch nicht so viel Budget haben für große m:h für große Grafikleistungen. bei großen Triple A Spielen (2) habe ich das Gefü:hl dass immer mehr Frauen gezeigt werden di:e nicht unbedingt dem klassischen (3) dem klassischen Bild der Frau mit den langen wallenden Haaren und den großen Brüsten entspricht (3) meistens s- ah: sieht man oder meistens (.) man sieht dass die Entwickler versuchen mehr Frauen zu inkludieren und diese weniger stereotyp darzustellen allerdings greifen sie hierfür meist nur auf einen Kurzhaarschnitt zurück und kleineren Brüsten aber die Frauen sind nach wie vor alle schön vom Gesicht (2) wenn sie zum Beispiel eine Narbe haben ist es keine eklige Erscheinung sondern meist nur ein kleines Wiedererkennungsmerkmal das irgendwo dezent im Gesicht platziert ist ah:m es sind nach wie vor alle Frauen schlank und die Outfits sind zwar etwas länger habe ich das Gefühl aber sie sind oft noch s::ehr eng und figurbetont und die Figur ist wie gesagt meistens makellos.

Y: Wie ist deiner Erfahrung nach momentan die inhaltliche Frauendarstellung in Spielen und wie denkst du darüber? Funktion in der Geschichte, Charakterzüge, Verhalten, Ethnie, Sexualität, etc.

W10: ah am meisten fällt mir wohl auf dass es überhaupt also kaum alte Frauen gibt es gibt entweder junge Mädchen junge Frauen bis vielleicht 30 und dann vielleicht eine Oma aber eine 60 jährige Frau (2) würde ich aus keinem Spiel kennen zumindest nicht eine Frau die eine wichtige Rolle spielt ah:m zur Funktion in der Geschichte glaub jetzt in den letzten Jahren wieder in den großen Spielen ah:m also es kamen sehr viele Spiele auf den Markt in denen die Frau die Hauptperson ist was sich ein bisschen erzwungen an fühlt um ehrlich zu sein dass die Frau jetzt unbedingt die Hauptrolle annehmen muss und (3) ich bin mir unsicher wie ich darüber denke weil einerseits wa- gabs jahrelang nur Spiele mit Männern und es ist gut dass jetzt viele Frauen vorkommen um das ein bisschen auszugleichen um auch viele Medien mit Frauen zu haben aber gleichzeitig da es eben so erzwungen wirkt und nicht wirklich (.) natürlich denke ich mir dass das auch viele Gegenstimmen hervorruft. weil es eben bis zu einem gewissen Grad auffällt dass es da ist also dass die Frauen vorkommen weil sie vorkommen müssen und ich denke hier liegt eben die Gefahr dass dann die Leute schnell sich vielleicht ein bisschen bevormundet fühlen nach dem Motto wir wir Spieleentwickler oder wir Spieler sind so gemein gewesen und haben Frauen ausgeschlossen und jetzt wird das aufgezwungen ja von den Charakterzügen (3) mh: ah:m (4) von den Charakterzügen kommt mir so vor dass die Frauen ahm maximal am Anfang ein bisschen Schwäche haben aber ziemlich schnell ziemlich taff werden ziemlich schlagfertig und ich weiß es oder ich denke dass es diese bewusste Bewegung von den alten Klischees weg von der sehr emotionalen Frau aber ich finds auch falsch wenn jetzt nur super starke Frauen gezeigt werden, die alles verkraften können und die Killermaschinen im Prinzip sind ich würde sinnvoller finden oder würde mir erhoffen, dass schwache Frauen genauso gezeigt werden wie starke Frauen ohne in ein Klischee zu fallen sondern einfach als ein Abbild der Realität. und zum Thema Ethnie und Sexualität es wird zwar ab und zu ah::m eine (3) ein Charakter anderer Herkunft inkludiert ins Spiel aber m::eistens denke ich sind es eher Nebencharaktere was man auch bei Filmen sieht also es gibt schon extrem viele Filme wo eben auch andere eh Nationalitäten vorkommen aber fast ausschließlich in Nebenrollen und ich kenne es selbst von mir dass ich dann teilweise überrascht bin wenn wirklich ein Schauspieler einer anderen Nationalität die Hauptrolle hat und ich dann selber schockiert bin von dem Gedanken oder von der Tatsache dass es mich überrascht dass ei- mh:: dass ein Mensch anderer Kultur eine Hauptrolle belegt und so ist es bei Spielen auch und Sexualität ahm es gibt Spiele wo ja: Homosexualität auch behandelt

wird ich habe aber so das Gefühl, dass es mehr ahm dass es mehr lesbische Beziehungen sind die explored werden vielleicht auch weil es ja dieses Klischee gibt dass halt die Frauen generell schöner zum Anschauen sind und dann ist es vielleicht schöner wenn praktisch zwei Mädls sich lieben (.) aber schwule Männer in Spielen wären mir jetzt eher weniger aufgefallen.

Y: Was denkst du darüber, wenn eine Frau so dargestellt wird? ((W10 erhält das Bild eines sexualisierten Charakters)).

W10: Ahm (4) dazu habe ich sehr unterschiedliche Meinungen. Einerseits denke ich es ist gut dass die also einerseits denke ich mir das Spiel als Medium kann ruhig Fantasien ansprechen, ausleben eben weil es ein Spiel ist und weil es fiktiv ist und ich finde es auch nicht schlimm wenn das Leuten gefällt und wenn sie deswegen Spiele spielen ich find's auch nicht verwerflich dass es Pornos gibt ahm und dass sich die Leute dass dann auch anschauen weil wenn das wenn sie das wollen wieso nicht und wenn es für die Beteiligten okay ist unter Anführungsstrichen also in dem Fall wären das jetzt Schauspieler dann ist es ja okay. bei Spielen ich finde es einerseits okay dass es sie gibt Problem ist natürlich nur wenn jetzt in Spielen zum Beispiel nur die Frauen so dargestellt werden und nicht die Männer und sie dann aber wie gleichwertige Kampfpartner behandelt werden obwohl sie jetzt auf dem Foto eindeutig einen Nachteil hat durch ihre nicht vorhandene Rüstung und es transportiert einerseits ein schlechtes Bild eben von der Frau weil sie im Prinzip eben nur da ist dass sie halt sexualisiert wird andererseits sollten Körper nicht als etwas Verbotenes betrachtet werden (3) vielleicht wenn's einfach in der Grundgesamtheit wenn es jetzt in dem Spiel SoulCalibur verschiedene Frauen vorkommen ich finds nicht schlimm wenn jetzt sie dabei ist halb nackt und sehr also mit großen Brüsten etc. aber dann würde ich mir von dem Spiel auch hoffen dass auch eine vielleicht eine kleinbusige Frau dabei ist die ganz angezogen ist oder eine ältere Frau etc. und dass die dann auch genauso stark sein können.

Y: Macht es für dich einen Unterschied, einen Mann oder eine Frau zu steuern?

W10: Für mich persönlich macht es eigentlich gar keinen Unterschied aus dem simplen Grund, dass ich es ja wegen der Geschichte spiele und bei einer Frau oder bei einem Mann ich weiß bei beiden Geschlechtern also bei beiden Geschlechtern ist es für mich etwas von mir Getrenntes ein wenig ich steigere mich zwar sehr in die Geschichte rein aber letzten Endes weiß ich dass ich einen Charakter steuere deswegen macht es für mich nicht so einen großen Unterschied aus also es ist keine Präferenz ah:m im Gameplay an sich macht es allerdings einen Unterschied weil Frauen oft im Stealth Bereich sind und auch dementsprechend kämpfen und oft auch weniger Leben haben und ja als Mann bist du halt meistens eher tankmäßig unterwegs.

Y: Hast du persönlich schon negative Erfahrungen aufgrund deines Geschlechts mit Männern in der Gamingszene oder beim Spielen gemacht? Wenn ja wie oft circa?

W10: Eh ja habe ich gemacht ah:m das war über Counter Strike online mh:: ehm ja irgendwelche dummen Witze Frauenwitze zum Thema geh zum Herd allerdings glaub ich dass das weniger ernst gemeint ist sondern wirklich nur für einen dummen Witz verwendet wird weil es praktisch das Klischee gibt allerdings (3) es ist halt eine Frage ich persönlich finds dann nicht unbedingt gerechtfertigt den Witz zu bringen auch wenn man weiß er ist nicht so ganz ernst gemeint beziehungsweise ihn nicht so ahm penetrant und aufzwingend zu bringen also man kann das von mir aus gerne mal sagen aber dann halt nicht ständig und immer wieder und darauf beharren das ist dann halt peinlich ahm also negative Erfahrungen würde ich sagen kommen eher online ah:m nicht so oft also ich weiß dass es das gibt vor allem Streamerinnen also vor allem sobalds eine Kommunikationsplattform gibt ganz stark ah:m m::h ja da entweder Beleidigungen dass man eben eine Frau ist oder dumme Witze

darüber oder (3) was ich halt auch mehr von anderen weiß das ist mir jetzt Gott sei Dank nicht so direkt passiert, dass man halt irgendwie auf ein Podest gestellt wird oder Annäherungsversuche was halt auch sehr unangenehm ist und einfach respektlos. Also mir persönlich ist es jetzt nicht so oft passiert weil ich halt jetzt auch nicht so oft spiele und vor allem jetzt mittlerweile auch nicht mehr wirklich oder eigentlich gar nicht online sondern eigentlich nur noch ahm offline und dann meistens ein Abenteuer das eben auf andere echte reale Spielerinnen und Spieler verzichten kann (3) und wenn dann eh Let's Play aber ich glaub dass die negativen Erfahrungen deswegen eben weniger sind weil ich eben nicht sehr oft und nicht sehr aktiv in der der ahm Onlinewelt unterwegs bin in der Offline Welt also wenn man jetzt wirklich von Menschen redet, Gamern habe ich eigentlich nicht das Gefühl dass ich jetzt irgendwie schlechter behandelt werde von den Männern.

Y: Denkst du Frauen haben es aufgrund ihres Geschlechts in der Gamingszene schwerer als Männer?

W10: Ich glaub dass es nach wie vor das Vorurteil gibt dass die Frauen halt schlechter sind und dass das die Frauen dann auch abschrecken kann das Hobby überhaupt erst anzufangen (2) ich glaub es ist schwieriger für sie sich durchzusetzen auch wenn man jetzt auch an den E Sports Bereich denkt und vor allem wenn man halt vielleicht auch bisschen ein unsicherer Mensch ist vielleicht auch jünger dann glaub ich treffen einen die negativen Erfahrungen zum Beispiel Annäherungsversuche oder blöde Witze umso härter. gleichzeitig kann man natürlich auch als Frau Vorteile haben dass man eben besser behandelt wird oder also zum Beispiel dass man mehr Geld kriegt als weibliche Streamerin und mehr Views oder in Online Spielen vielleicht mehr Hilfe bekommt falls die anderen das mitbekommen dass man eine Frau ist (2) aber ist auch die Frage ob diese Sonderbehandlung nicht auch mit Nachteilen behaftet ist ob sich die Männer vielleicht davon etwas erwarten weil sie sagen es wird oder sie glauben es wird gesellschaftlich verlangt dass sie dich besser verlangen weil du eine Frau bist und dann wollen sie aber auch etwas dafür.

Y: Kannst du Beispiele nennen von Spielen, in denen du mit der Frauendarstellung zufrieden bist und welche in denen du unzufrieden bist?

W10: Also: zufrieden ahm bin ich charakterlich von den Mädls aus Witcher 3 beziehungsweise ja auch von den anderen Teilen weil's halt sehr stark sind und unabhängig allerdings s- haben sie halt trotzdem Outfits an aber Geralt hat auch sexy Outfits an und wird oft oben ohne gezeigt u::nd ein anderes Spiel wär zum Beispiel Horizon Zero Dawn das echt super ist wo sie eine sehr starke Kämpferin ist sie ist nicht wirklich körperbetont sie ist für die Welt natürlich angezogen und ja das passt gut und negatives Beispiel (3) wäre etwa:: (5) uh:m (6) ganz simpel Peach aus den Mario Spielen weil sie einfach wirklich ständig Hilfe braucht und nur blond und Prinzesschen und pink und man auch nicht wirklich viel von ihren Tätigkeiten als Prinzessin sieht also als Herrscherin

Y: Muss sich in der Gamingszene und in Spielen in Bezug auf Frauen noch etwas ändern?

W10: Ja es muss sich noch etwas ändern meiner Meinung nach muss eine bessere Balance gebracht werden also die Frauen also es sollen jetzt nicht jedes Spiel nur von Frauen besetzt werden die alle super stark und unverwundbar sind ich finde die Frauen sollen einfach realistisch dargestellt werden ah::m und (2) in der Gaming Szene generell sollten auf jeden Fall also es ist oft noch sehr viel Disrespect Frauen gegenüber vor allem wenn sie sich vielleicht beschwerten über das Thema Frauen in Spielen etc. werden sie oft wie bei ah Gamer Gate echt sch- mies schlimmstens behandelt bekommen Morddrohungen etc. das ist also richtig schlimm also dieses dumme Machogehabe das muss aufhören ahm sind meiner Meinung nach und meiner Erfahrung nach definitiv jetzt nicht die Mehrheit der Spieler also es

gibt auch viele Fortgeschrittene also viele Reife aber natürlich gibt es auch welche die einfach Idioten sind und respektlos Frauen gegenüber und Angst haben ihre Vorherrschaft unter Führungsstrichen aufzugeben in der Szene.

Y: Was wäre das perfekte Spiel für dich?

W10: Das perfekte Spiel wäre für mich eindeutig ein storydriven Spiel ah:m mit emotionaler Geschichte also wo wirklich die Emotionen angesprochen werden am besten eine weite Welt die man erkunden kann ah:m es können auch Beziehungen vorkommen (2) sollt aber nicht erzwungen wirken und ja.

Y: Wie wichtig ist eine diverse, realistische Frauendarstellung in Spielen und wie wichtig ist sie dir persönlich?

W10: Generell find ich's sehr wichtig weil Spiele wie jedes andere Medium auch eine Abbildung unserer Gesellschaft sind und auch prägen wie wir in der Gesellschaft zum Beispiel Frauen sehen also es ist sehr wichtig dass es vielfältig ist aber mit vielfältig mein ich auch wirklich dann kommen auch die emotionalen Mädchen wo's das Klischee also die das Klischee erfüllen vom emotionalen Mädchen das Hilfe braucht und Rosa und Schminken mag die müssen genau so vorkommen wie die ganz starken Frauen aber genau so muss auch das Mittelmaß vorkommen also einfach realistische Menschen die nicht super stark und nicht super stark kontrolliert sind keine Leute oder halt in dem Fall Frauen die jemanden umbringen und das sofort wegstecken obwohl das der erste Mord ist etc. also es muss wirklich realistisch sein und vielfältig ja weg von den ganzen weißen Figuren in Klammer weißen Männern ah:m und apropos Männer das ist auch ganz wichtig das muss sich auch ändern weil Männer sind auch eine Fantasievorstellung der starke weiße Mann der wenig mit seinen Emotionen zurecht kann und alles niederprügelt und dadurch gewinnt und die Story verändert nein so soll es nicht sein die müssen sich genau so ändern u::nd mir persönlich ich muss gestehen wenn ich spiele ich reg mich jetzt nicht auf wenn jetzt also es stört mich nicht in meinem Spieleempfinden direkt wenn es passt von der Geschichte her also wenn es natürlich ist dass die Charaktere sind wer sie sind nervig wird's wenn dann recht nervige Charaktere und das sind dann zum Beispiel nur Frauen oder so also wie überall im Leben es sollte eine Balance herrschen von dem Angebot das man bekommt eine natürliche Balance. also für die Gesellschaft finde ich es sehr wichtig und für mich persönlich vielleicht ein bisschen weniger aber es wär halt ein Wunsch ahm einfach mehrere komplexe Charaktere zu haben und da würde eben auch reinfallen auch weibliche komplexe Charaktere zu haben die jetzt bis vor ein paar Jahren noch an also denen es noch an Komplexität gefehlt hat.

Y: Hast du noch weitere wichtige Anmerkungen?

W10: Nein das wär alles.