



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Crossing the Line. Die Darstellung kämpfender Frauen in digitalen Spielen mit historischem Setting im Vergleich“

verfasst von / submitted by

Moritz Blüml

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

Wien, 2020 / Vienna, 2020

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

UA 190 313 482

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

Lehramtsstudium Unterrichtsfach Geschichte,
Sozialkunde und Politische Bildung,
Unterrichtsfach Bewegung und Sport

Betreut von / Supervisor:

Dr. Dott. ric. Eugen Pfister

Herzlichen Dank,

an meine Eltern, die mir das Studium ermöglicht haben und auf deren Unterstützung ich immer zählen kann.

an meinen Betreuer, Dr. Dott. ric. Eugen Pfister, der mein Interesse an digitalen Spielen in der Geschichtswissenschaft geweckt hat, als externer Betreuer die Erarbeitung des Themas ermöglicht hat und der mich durch sein konstruktives Feedback beim Verfassen der Arbeit begleitet hat.

an Carolin Stoßfellner BA, die die Arbeit gegengelesen und mich mit ihren treffenden Kommentaren zum Schmunzeln gebracht hat.

an Anna.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	3
1 Einleitung	8
1.1 Fragestellung und Erkenntnisgewinn	13
1.2 Forschungsstand	16
1.3 Untersuchungskorpus	17
1.4 Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit	19
2 Begriffsbestimmung und Quellenauswahl	22
2.1 Digitale Spiele, Genre, Gameplay und Setting	22
2.2 Geschichte und digitale Spiele	25
2.3 Kämpfen.....	28
2.3.1 Kampfdefinition	28
2.3.2 Kampfmotivation	30
2.4 Darstellung und Repräsentation von (kämpfenden) Frauen in Spielen.....	33
3 Motivation von Frauen zu kämpfen im historischen Beispiel.....	37
3.1 Kämpfende Frauen – Historischer Abriss	37
3.2 Motivation kämpfender Frauen im Zweiten Weltkrieg.....	41
4 Motivation zu kämpfen in ausgewählten digitalen Spielen	50
4.1 Battlefield V - Nordlys.....	50
4.1.1 Allgemeine Informationen	50
4.1.2 Genre und Setting.....	51
4.1.3 Handlung	54
4.1.5 Motivation zu kämpfen	55
4.1.6. Zwischenfazit	57

4.2 Tomb Raider.....	59
4.2.1 Allgemeine Informationen	59
4.2.2 Genre und Setting.....	60
4.2.3 Handlung	61
4.2.4 Motivation zu kämpfen	63
4.2.4.1 Lebensbedrohung	64
4.2.4.2 Freundschaften und soziale Gruppe	66
4.2.4.3 Pflicht- und Schuldgefühle.....	67
4.2.4.4 Rache	68
4.2.5 Zwischenfazit	68
4.3 Uncharted: The Lost Legacy	70
4.3.1 Allgemeine Informationen	70
4.3.2 Genre und Setting.....	71
4.3.3 Handlung	73
4.3.4 Motivation zu kämpfen	75
4.3.4.1 Diebin – Bereicherung als Motiv	75
4.3.4.2 Abenteuer- Entdeckungslust	76
4.3.4.3 Das Erbe des Vaters	76
4.3.4.4 Schutz von Zivilistinnen	77
4.3.5 Zwischenfazit	78
4.4 Hellblade: Senua's Sacrifice	80
4.4.1 Allgemeine Informationen	80
4.4.2 Genre und Setting.....	82
4.4.3 Handlung	84
4.4.4 Motivation zu Kämpfen	85

4.4.4.1 Liebe und Schuldgefühle.....	85
4.4.4.2 Auseinandersetzung mit eigener psychischer Gesundheit	86
4.4.5 Zwischenfazit	87
4.5 Assassin's Creed Odyssey.....	88
4.5.1 Allgemeine Informationen	88
4.5.2 Genre und Setting.....	89
4.5.3 Handlung	93
4.5.4 Motivation zu kämpfen	96
4.5.4.1 Misthios – Söldnerin	97
4.5.4.2 Familie.....	98
4.5.4.3 Erziehung und Training.....	98
4.5.4.4 Schutz und Hilfe.....	99
4.5.4.5 Lust und Liebe.....	100
4.5.4.7 Rache	100
4.5.5 Zwischenfazit	101
4.6 Horizon Zero Dawn.....	104
4.6.1 Allgemeine Informationen	104
4.6.2 Genre und Setting.....	105
4.6.3 Handlung	107
4.6.4 Motivation zu kämpfen	110
4.6.4.1 Kampf ums Überleben	110
4.6.4.2 Beweis der eigenen Stärke und Fähigkeit	110
4.6.4.3 Kämpfen um zu Lernen.....	111
4.6.4.4 Schutz und Hilfe.....	112
4.6.5 Zwischenfazit	113

5 Vergleich	115
5.1 Motivation zu kämpfen in den ausgewählten Spielen.....	116
5.1.1 Familie und unmittelbare soziales Umfeld.....	116
5.1.2 Schutz und Hilfe.....	117
5.1.3 Verteidigung der Heimat	118
5.1.4 Überlebenskampf	118
5.1.5 Geld	119
5.1.6 Rache	119
5.1.7 Liebe und Lust.....	120
5.1.8 Abenteuerlust	120
5.1.9 Schuldgefühle.....	121
5.1.10 Neues Frauenbild.....	121
5.1.11 Weitere Motive.....	122
5.1.12 Gemeinsamkeiten	123
5.2 Exkurs: Feminist Hero's Journey	124
6 Conclusio.....	131
7 Quellenverzeichnis	140
7.1 Literaturverzeichnis.....	140
7.2 Rechtsquellen	145
7.3 Internetquellen – Magazine, Zeitungen, Diverse	145
7.4 Digitale Spiele	151
7.4.1 Untersuchungskorpus	151
7.4.2 Weitere Spiele	151
7.5 Filme und Graphic Novels	152
8 Anhang	152

8.1 Abstract	152
--------------------	-----

1 Einleitung

Digitale Spiele sind in der heutigen Zeit allgegenwärtig. Sie sind in der Freizeitgestaltung vieler Menschen vertreten und sind ein Bestandteil der Populärkultur. Laut einer Marktforschungsstudie des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware für das Jahr 2017 haben 4,9 Millionen ÖsterreicherInnen Videospiele gespielt, wobei davon 4,3 Millionen mehrmals im Monat gespielt haben. Das Geschlechterverhältnis ist dabei mit 53% Männern und 47% Frauen fast ausgeglichen.¹ Digitale Spiele sind sowohl in der Gesellschaft weit verbreitet als auch wirtschaftlich relevant: Die Spielindustrie wird 2019 laut einem Report des Marktforschers *New Zoos* global 152,1 Milliarden Dollar Einnahmen erzielen.²

Obwohl Männer und Frauen digitale Spiele fast zu gleichen Anteilen konsumieren, werden Frauen in digitalen Spielen einerseits deutlich unterrepräsentiert und bei den Darstellungen oft stereotypisiert, marginalisiert oder sexualisiert. Weibliche Figuren sind in digitalen Spielen, wenn dann meist als Nebenfigur beiseitegestellt und es gibt nur wenige Protagonistinnen³. Oft bleiben die Darstellungen dieser Frauen in Klischees behaftet, so hat zum Beispiel die „Damsel in Distress“ - eine hilfsbedürftige und unbedarfte Frau, die vom Helden gerettet werden muss - als Element der Handlung von digitalen Spielen weite Verbreitung gefunden.⁴

Es gibt jedoch immer wieder Ausnahmen zu dem klassischen männlichen, weißen Spielehelden. Die in dieser Arbeit untersuchten digitalen Spiele stellen allesamt starke, aktive und kämpfende

¹ Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware, Gaming in Austria 2017, online unter <<https://www.ovus.at/news/fast-5-millionen-osterreicher-spielen-videogames/>> (5.9.2019).

² New Zoo, Global Games Market Report 2019 | Light Version, online unter <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>> (5.9.2019).

³ Diese Arbeit verwendet geschlechtergerechte Sprache, das heißt im Sinne der Gleichberechtigung und der wissenschaftlichen Exaktheit bezeichnet die männliche Form eines Begriffes nur Männer die weibliche Form nur Frauen. Sind beide Geschlechter gemeint wird das mittels Binnen-I ausgedrückt oder ein geschlechtsneutraler Begriff verwendet.

⁴ Vgl. Anita Sarkeesian, Tropes vs. Women in Video Games, online unter <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1> (17.8.2019).

Frauen in den Mittelpunkt. Sie finden kommerziell weite Verbreitung⁵, stoßen aber in einschlägigen Teil einer sogenannten „gamercommunity“ - einem losem Zusammenschluss von SpielerInnen, die sich vor allem in Internetforen und sozialen Medien vernetzen - auf erheblichen Widerstand.

Im Zuge der „#gamergate“-Debatte im Jahr 2014 ist es zur öffentlichen Zurschaustellung eines grassierenden Sexismus und teilweise zu Frauenfeindlichkeit unter den SpielerInnen gekommen. Den Ausgangspunkt haben Vorwürfe des Ex-Freundes einer Entwicklerin gebildet, der behauptet hat, dass ihr Spiel durch die Spielepresse besser bewertet worden ist, weil sie eine Affäre mit einem Spielejournalisten gehabt hat. Daraufhin ist unter den SpielerInnen eine Diskussion über die Integrität der Spielepresse entsponnen und es ist zu massiven Vorwürfen und Beleidigungen gegen die falsch beschuldigte Entwicklerin gekommen. Frauen, die ihr zu Hilfe gekommen sind, sind mit Mord- und Vergewaltigungsdrohungen konfrontiert worden. Die #gamergate-Debatte ist jedoch nicht nur auf diesen einen Fall beschränkt gewesen. Ein Teil der SpielerInnen hat auf jegliche Kritik an digitalen Spielen, welche die herrschenden Geschlechterbilder in Frage gestellt hat, mit Boykottaufrufen oder Drohungen reagiert. Feministische Kritik an der hypersexualisierten Darstellung weiblicher Figuren, die primär als sexuelles Objekt der männlichen Lust gedient haben, sind vehement bekämpft und deren ProponentInnen als „Social Justice Warriors“ abgetan worden.⁶

Diese virulente Reaktion auf eine zunehmend diversere Darstellung in digitalen Spielen hat sich fortgesetzt und bildet einen der Ausgangspunkte dieser Arbeit. Im Zuge der Ankündigung des neuen Teiles der *Battlefield V*-⁷Reihe ist enthüllt worden, dass in diesem Teil des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Spiels auch Frauen spielbar sind und ein Teil der Geschichte aus Sicht einer Protagonistin gezeigt wird. Daraufhin haben vereinzelte (vor allem männliche) SpielerInnen zum Boykott des Spiels unter #NotMyBattlefield aufgerufen, da das Spiel mit kämpfenden Frauen

⁵ Jedes der Spiele verkaufte sich mindestens eine Million Mal, für genauere Zahlen vgl. Kap. 4.1.1, 4.2.1, 4.3.1, 4.4.1, 4.5.1, 4.6.1.

⁶ Vgl. Morten Freidel, Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung online 28.10.2014, online unter <<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/gamergate-wenn-kritik-kommt-hoert-das-spiel-auf-13232818.html>> (1.9.2019); The Guardian (ohne Autorenenkennzeichnung), The Guardian view on Gamergate: when hatred escaped. In: The Guardian online 20.8.2019, online unter <<https://www.theguardian.com/commentis-free/2019/aug/20/the-guardian-view-on-gamergate-when-hatred-escaped>> (5.9.2019).

⁷ *Battlefield V* [PS4] EA Digital Illusions CE (Electronic Arts, 20 November 2018).

nicht historisch korrekt sei und durch die Inklusion von weiblichen Charakteren in das Spiel „ihre“ Spielereihe durch oben genannte „Social Justice Warriors“ zerstört würde.⁸ Ein User hat einen Artikel auf variety.com beispielsweise so kommentiert:

„Why try and force the feminist agenda onto gamers who for the most part are opposed to PC culture. EA/Dice are just the latest sellouts to the PC/SJW crowd that are ruining the world of entertainment.“⁹ (PC steht in diesem Fall für politically correct, SJW für Social Justice Warriors, beide Ausdrücke pejorativ gebraucht)

Ein Widerstand gegenüber der Idee weiblicher Spieleheldinnen ist nicht nur auf Seiten der SpielerInnen vorhanden, sondern auch auf Seiten der Spieleindustrie. Ubisoft hat 2014 als Erklärung dafür, warum keine weiblichen Charaktere im MehrspielerInnenmodus von *Assassin's Creed: Unity* wählbar sein werden, bekanntgegeben, dass diese schwer zu animieren seien und die Mehrkosten im Budget nicht vorhanden seien.¹⁰ Mit *Assassin's Creed Odyssey* - erschienen im Jahr 2018 - haben die Spielenden dann trotzdem erstmals zwischen einer Frau und einem Mann als alleinigem Hauptcharakter wählen können¹¹, wobei die Hintergrundgeschichte der EntwicklerInnen eigentlich Cassandra als Heldin vorgesehen hat. Wie stark die Spieleindustrie auf männliche Helden ausgerichtet ist, lässt sich auch am Marketing für das Spiel sehen, welches entgegen der Wahl des Hauptcharakters und der Bevorzugung der Heldin durch die Hintergrundgeschichte stark

⁸ Alex Kane, EA DICE Exec Fires Back About Women in “Battlefield V”. In: Variety 25.5.2018, online unter <<https://variety.com/2018/gaming/news/battlefield-v-women-1202822531/>> (2.9.2019).

⁹ Ebd. User-Kommentar von „Michael C Wilson“ von 2.9.2018.

¹⁰ Kishona L. Gray, Gerald Voorhees, Emma Vossen, Introduction: Reframing Hegemonistic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture. In: Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, Emma Vossen (Hg.) *Feminism in Play* (Basingstoke 2018). S. 4.

¹¹ (Kurz) spielbare weibliche Charaktere waren auch in *Assassin's Creed Syndicate* und *Assassin's Creed Origins* vorhanden. *Assassin's Creed Syndicate* [multiple Plattformen] Ubisoft Quebec (Ubisoft, 23.10.2015), *Assassin's Creed Origins* [multiple Plattformen] Ubisoft Montreal (Ubisoft, 27.10.2017).

am männlichen Hauptcharakter, Alexios, ausgerichtet ist, der auf dem Cover des Spiels und in vielen der Trailer zum Spiel alleine zu sehen ist.¹²¹³

Die Reaktionen zu Aloy, der Heldin des Spiels *Horizon Zero Dawn*¹⁴, sind allgemein positiv ausgefallen, aber auch hier hat ein Teil der Spielenden die Wahl einer weiblichen Protagonistin und die vermeintliche Überrepräsentation von Frauen im Spiel kritisiert.¹⁵ In einem bei misogynen „Männerrechtsaktivisten“ beliebten Forum auf reddit schreibt ein Nutzer beispielsweise:

„I bought it not really thinking too much about the main character being a women but as I play it, it feels really off how many women are main characters. Talk about diversity...“¹⁶

Obwohl das EntwicklerInnenteam immer eine Protagonistin geplant hat, ist ein Teil des Teams von Sony Computer Entertainment, dem Herausgeber, nervös gewesen, ob dies die richtige Entscheidung sei. *Shūhei Yoshida*, Präsident der Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, hat die Vorstellung des Spiels so kommentiert:

¹² Vgl. James Batchelor, How Odyssey is changing the face of Assassin's Creed, in gamesindustry.biz 26.9.2018, online unter <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-09-26-how-odyssey-is-changing-the-face-of-assassins-creed>> (5.9.2019); Sarah Garcia, "Assassin's Creed" and the Importance of A Female Odyssey, in Fem 4.12.2018, online unter <<https://femmagazine.com/assassins-creed-and-the-importance-of-a-female-odyssey/>> (5.9.2019).

¹³ Auch bei der Mass Effect Trilogie ist es möglich, das Geschlecht des Hauptcharakters, Commander Shepard, selbst zu bestimmen. Für die Trailer und das Cover der Spiele wurde bis Mass Effect 3 immer ein männlicher Shepard benutzt. Mass Effect 3 erhielt, auch auf Reaktionen der SpielerInnen hin, ein Wendecover, welches auf der Vorderseite den männlichen Shepard und auf der Rückseite die weibliche Shepard zeigte. Greg Tito, Bioware Splits Difference with Reversible FemShep Mass Effect 3, In: The Escapist 22.2.2012, online unter <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/115973-BioWare-Splits-Difference-with-Reversible-FemShep-Mass-Effect-3-Cover>> (15.10.2019).

¹⁴ *Horizon Zero Dawn* [PS4] Guerilla Games (Sony Interactive Entertainment, 1.3.2017).

¹⁵ Wie-Huan Chen, Fear of a feminist hero: Horizon Zero Dawn. In: Houston Chronicle 27.3.2017, online unter <<https://www.houstonchronicle.com/local/gray-matters/article/Fear-of-a-feminist-hero-Horizon-Zero-Dawn-11027667.php>> (5.9.2019).

¹⁶ Beitrag von u/JordanFireStar, Horizon Zero Dawn feminist propaganda, In: reddit.com/r/MGTOW 27.8.2018, online unter <https://www.reddit.com/r/MGTOW/comments/9aqi56/horizon_zero_dawn_feminist_propaganda/> (11.11.2019).

„She’s a female lead character. That has always been the vision by the team, but we had a discussion. Is it risky to do a female character?“¹⁷

Starke und selbstbewusste Spieleheldinnen sind in digitalen Spielen sowohl quantitativ wie qualitativ unterrepräsentiert¹⁸. Digitalen Spielen sowie EntwicklerInnenteams, die ein diverseres Geschlechterbild in Spielen umsetzen wollen, schlägt von einem Teil der Spielenden und Onlinegemeinschaft erheblicher Widerstand entgegen¹⁹.

In vielen digitalen Spielen, besonders in den Genres der Action- bzw. Shooterspiele, stellen bewaffnete Kämpfe die zentrale Spielmechanik dar. Dabei ist das Kämpfen der integrale Teil der Interaktion mit der Spieleumwelt. Erst durch die Überwindung feindlicher Spielfiguren können die HeldInnen Lösungen für Probleme finden, die Handlung vorantreiben oder sich erst in der Spielwelt fortbewegen. Wie unter anderem die Reaktion auf Soldatinnen in *Battlefield V* zeigt, sind das unmittelbare Ausüben von Gewalt und das Kämpfen im militärischen Sinn im gesellschaftlichen Diskurs stark männlich geprägt. Obwohl das in dieser Eindeutigkeit nicht ganz der Realität entsprochen hat, ist der bewaffnete Einsatz an der Front im Krieg - und somit das Kämpfen - als *männlicher Raum* gesehen worden, der den *weiblichen Raum* der Heimat schützt.²⁰

Die Darstellung kämpfender Soldatinnen in *Battlefield V* stellt somit eine zweifache Grenzüberschreitung dar. Protagonistinnen sind in digitalen Spielen allgemein unter- und misrepräsentiert und dringen in einen männlich geprägten Bereich ein. Außerdem handeln sie kämpfend in einem

¹⁷ Brian Crecente, Sony was worried about a female protagonist in Killzone dev’s new IP. In: Polygon 18.6.2015, online unter <<https://www.polygon.com/2015/6/18/8802349/sony-was-worried-about-a-female-protagonist-in-killzone-devs-new-ip>> (5.9.2019).

¹⁸ Vgl. Carolyn Petit & Anita Sarkeesian, Gender Breakdown of Games Featured at E3 2019, online unter <<https://feministfrequency.com/2019/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2019/>> (15.8.2019).

¹⁹ Vgl. die #gamergate Bewegung und der Widerstand gegen Social Justice Warriors, sowie Boykottaufrufe gegen Spiele (z.B.: #NotMyBattlefield). Freidel, Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf.

²⁰ Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow, Soldatinnen in der Geschichte: Weibliche Verletzungsmacht als Herausforderung. In: Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 12.

Raum, der gesellschaftlich als männlich verstanden wird und auch die Forderung nach einer historisch korrekten, vermeintlich frauenlosen Darstellung des Zweiten Weltkriegs zeigt, dass kämpfende Frauen nicht einer wahrgenommenen Norm entsprechen.

Diese Grenzüberschreitung macht es interessant herauszufinden, was die Motivation dahinter ist. Wie werden die Beweggründe dieser kämpfenden Frauen in digitalen Spielen dargestellt? Behandeln die ausgewählten digitalen Spiele diese Motivation überhaupt? Gibt es Gründe, die explizit oder implizit dafür angeführt werden, warum die Spieleheldinnen auf diese Art und Weise handeln?

1.1 Fragestellung und Erkenntnisgewinn

Digitale Spiele sind ein populärkulturelles Medium, das massenhaft von Spielenden genutzt wird. Sie bieten dabei Handlungen, Narrative und Spielmechaniken an, die bestimmte gesellschaftliche Geschichtsbilder widerspiegeln, vermitteln und konstruieren. Ein Spiel, das den Zweiten Weltkrieg als historischen Hintergrund wählt und SoldatInnen spielbar macht, vermittelt nicht nur ein Geschichtsbild, sondern immer auch ein Bild der Geschlechterverhältnisse und implizit ein Frauen- und Männerbild.

In den letzten Jahren sind mehrere kommerziell weit verbreitete digitale Spiele mit kämpfenden weiblichen Protagonistinnen veröffentlicht worden. Zu nennen sind die in dieser Arbeit untersuchten Spiele: *Battlefield V*, *Horizon Zero Dawn*, *Assassin's Creed Odyssey*²¹, *Hellblade: Senua's Sacrifice*²², *Tomb Raider*²³, *Uncharted: The Lost Legacy*²⁴. Außerhalb des Untersuchungskorpus können noch *Gears 5*²⁵, *Wolfenstein: Youngblood*²⁶ oder das in Entwicklung befindliche *The Last of Us II*²⁷ als Beispiele genannt werden. Diese stehen dem allgemein vorherrschenden Geschichts- und Geschlechterbild des männlichen Kämpfers entgegen. Die Beteiligung an Kriegen und die

²¹ *Assassin's Creed Odyssey* [PS4] Ubisoft Quebec (Ubisoft, 5. 10. 2018).

²² *Hellblade: Senua's Sacrifice* [PS4] Ninja Theory (Ninja Theory, 8.8.2017).

²³ *Tomb Raider* [PS4] Crystal Dynamics, Eidos Montreal (Square Enix, 31. 1. 2014).

²⁴ *Uncharted: The Lost Legacy* [PS4] Naughty Dog (Sony Interactive Entertainment, 23. August 2017).

²⁵ *Gears 5* [PC, Xbox One] The Coalition (Xbox Game Studios, 10.9.2019).

²⁶ *Wolfenstein: Youngblood* [multiple Plattformen] Machine Games & Arkane Studios (Bethesda Software, 25.7.2019).

²⁷ *The Last of Us II* [PS 4] Naughty Dog (Sony Interactive Entertainment, 21.2.2020).

Ausübung von Gewalt werden schon seit der Antike der männlichen Sphäre zugeschrieben.²⁸ Dagegen ist die Heimat, die zivil und friedvoll von den Soldaten geschützt werden hat müssen, auch heute noch überwiegend weiblich konnotiert. Diese Vorstellungen beginnen sich erst in den letzten Jahren, wenn überhaupt, aufzuweichen, wobei sie nie gänzlich der Realität entsprochen haben: Frauen haben sich im Laufe der Geschichte nachweislich immer wieder an Kriegen und Kriegshandlungen beteiligt.²⁹ So haben im mongolischen Reich des 14. Jahrhunderts Frauen als Teil der „ordos“ in Gefechten mitgekämpft.³⁰ Im 18. und 19. Jahrhundert hat es im afrikanischen Dahomey eine rein weibliche Kampfeinheit mit Kampfeinsätzen gegeben.³¹

Kämpfende Frauen bilden somit sowohl in digitalen Spielen als auch in der Geschichte die Ausnahme zur Regel. Diese Arbeit versucht, die Darstellung der Motivation von kämpfenden Frauen in ausgewählten digitalen Spielen und das damit einhergehende Geschichtsbild zu kontextualisieren und zu vergleichen. Dabei sind folgende Fragen leitend sein:

Wie wird die Motivation von Frauen zu kämpfen in ausgewählten digitalen Spielen dargestellt? Wird diese näher thematisiert oder stellt das Spiel nicht genauer dar, warum die Protagonistin Gewalt ausübt beziehungsweise ausüben muss?

Gibt es bei den Spielen, die nur stichprobenartig ausgewählt worden sind, wiederkehrende Motive oder unterscheiden sich die gewählten Werke völlig? Falls die Motivation zu kämpfen in diesen digitalen Spielen ähnlich dargestellt wird: Gibt es einen Archetypus der weiblichen Kämpferin? Die Werke zeichnen sich durch gewisse Gemeinsamkeiten wie einen großen Actionanteil, weite Verbreitung und starke weibliche Charaktere aus. Führt dies auch zu ähnlichen Motivationen und letztlich Begründungen, warum die Frauen Gewalt anwenden? Dabei wird auch ein Vergleich zur Motivation von kämpfenden Frauen im Zweiten Weltkrieg gezogen.

²⁸ Jean Bethke *Elshstain*, Women and War. Ten years on, In: *Review of International Studies* 24 (1998) S. 451 f.

²⁹ *Latzel, Maubach, Satjukow*, Soldatinnen in der Geschichte S. 11 f.

³⁰ Bruno *de Nicola*, Women's Role and Participation in Warfare in the Mongol Empire. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 111 f.

³¹ Edna G. *Bay*, Women in army of Dahomey. In: Reina *Pennington* (Hg.) *Amazons to Fighter Pilots. A Biographical Dictionary of Military Women*. Vol. One: A-Q (Westport/London 2003) S. 118 f.

Im Sinne einer modernen Geschichtswissenschaft, die sich nicht mehr damit zufrieden gibt, die Vergangenheit möglichst genau nachzuerzählen, werden in dieser Arbeit historische Quellen nicht nur kontextualisiert, sondern sie werden auch in Bezug zu ihrer Relevanz für unsere heutige Welt analysiert.³² Aktuelle digitale Spiele entstehen nicht frei von äußeren Einflüssen in einem Vakuum, sondern sie sind „...wirtschaftliche und kulturelle Produkte konkreter menschlicher Gesellschaften einer bestimmten Zeit.“³³ Die EntwicklerInnen dieser Werke sind gesellschaftlichen Diskursen aller Art ausgesetzt, deren Spuren sich auch in den digitalen Spielen wiederfinden lassen.³⁴ Spiele als moderne Massenmedien können zur Sozialisierung eines Menschen beitragen und verbreiten zum Beispiel - ob sie wollen oder nicht - politische Mythen.³⁵ Der Historiker *Eugen Pfister* fasst die gesellschaftliche Relevanz digitaler Spiele kurz zusammen:

„In Videospielen werden bewusst oder unbewusst Gesellschaftsmodelle und Identitäten kommuniziert. In ihnen, wie auch in anderen Medien, reproduziert sich unsere Gesellschaft mit ihren Werten, Zielen und Regeln.“³⁶

Die Darstellung der Motivation von kämpfenden Frauen in digitalen Spielen und der Vergleich zu dem historischen Beispiel der kämpfenden Frauen im Zweiten Weltkrieg lässt deshalb auch Rückschlüsse auf einen Teil des aktuellen Diskurses über die Konstruktion von Geschlecht zu. Diese Arbeit trägt dazu bei, die Darstellung und Thematisierung der Weiblichkeit in den ausgewählten digitalen Spielen besser zu verstehen und analysiert die Geschlechterbilder bezüglich ihres zeit-

³² Josef Köstlbauer & Eugen Pfister, Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele, In: Christoph Hust (Hg.), *Digitale Spiele: interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (Berlin 2018) S. 90.

³³ Ebd. S. 98

³⁴ Ebd. S. 99.

³⁵ Eugen Pfister, Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte, In: Thorsten Junge & Dennis Clausen (Hg.), *Digitale Spiele im Diskurs* (Online Sammelband, Hagen 2018) S. 1-22, online unter <https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/mir_derivate_00001443/DSiD_Eugen_Pfister_politische_Mythos_digitale_Spiele_2018.pdf> (12.11.2019).

³⁶ Eugen Pfister, „Don’t eat me I’m a mighty pirate“, In: Florian Kerschbaumer & Tobias Winnerling (Hg.) *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. (Bielefeld 2014) S. 196.

historischen, sozialen und kulturellen Wandels. Die dabei analysierten Geschlechterbilder und Geschlechterrollen werden auch in Bezug zur aktuellen Gesellschaft, Spieleindustrie und Kultur gesetzt.

1.2 Forschungsstand

Die Motivation kämpfender Frauen in digitalen Spielen ist bisher noch nicht erforscht worden, daher stützte sich die Recherche zu dieser Arbeit vor allem auf Literatur zur Geschichte und Gender in digitalen Spielen, sowie Texte zu historisch kämpfenden Frauen.

In jüngster Vergangenheit widmet sich die historische Forschung mehr und mehr digitalen Spielen. Einen ersten deutschsprachigen Sammelband dazu veröffentlichte die Historikerin *Angela Schwarz* 2010.³⁷ Mit der Vergangenheit und digitalen Spielen, beziehungsweise den vielfältigen Erscheinungsformen von Geschichte in diesem Medium, beschäftigt sich der Sammelband „Playing with the Past“ der Historiker *Matthew Kapell* und *Andrew Elliott*.³⁸ Adam Chapman beschreibt in seinem Buch „Digital Games as History“ wie Geschichte in digitalen Spielen analysiert werden kann, wie Geschichte repräsentiert wird und dass digitale Spiele selbst als historischer Prozess für die SpielerInnen verstanden werden kann.³⁹ Mit diversen Themenfeldern innerhalb der geschichtlichen Erforschung digitaler Spiele beschäftigt sich der 2015 gegründete „Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele“.⁴⁰

Gender, Geschlechterrollen und Repräsentation in digitalen Spielen bietet vielfältige Forschungsansätze und ist, nicht zuletzt wegen der #gamergate-Debatte, auch im allgemeinen Diskurs über Spiele angekommen. Die Medienwissenschaftlerin *Sabine Hahn* beschäftigt sich in ihrer 2017 veröffentlichten Dissertation „Gender und Gaming“ multiperspektivisch mit der Thematik „Frauen und digitale Spiele“. Sie geht dabei auf „Frauen innerhalb der Spiele, Frauen als Konsumenten

³⁷ Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“. Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Münster 2010).

³⁸ Matthew Kapell, Andrew B. R. Elliott (Hg.), Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History (New York, NY 2013).

³⁹ Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice (Routledge Advances in Game Studies New York 2016).

⁴⁰ Blog des Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, ISSN: 2567-4404, online unter <<https://gespielt.hypotheses.org/>> (12.11.2019).

[Sic!], Frauen in der Spieleindustrie und Spiele für Frauen ein“.⁴¹ Mit feministischen Perspektiven auf digitale Spiele beschäftigt sich der Sammelband „Feminism in Play“ der Gender ForscherInnen *Kishonna L. Gray, Gerald Vorhees* und *Emma Vossen*.⁴²

Der von den HistorikerInnen *Klaus Latzel, Franka Maubach* und *Silke Satjukow* herausgegebene Sammelband „Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute“⁴³ zeichnet die Beteiligung von Frauen an Kämpfen in verschiedenen Zeitabschnitten und Ländern nach. Die Monographie „Soviet Women in Combat. A History of violence on the eastern front.“ der Historikerin *Anna Krylova* beschäftigt sich mit den Voraussetzungen und dem Einsatz von Frauen in der Roten Armee im Zweiten Weltkrieg.⁴⁴ Einen Einblick in die Motive und Motivationen der kämpfenden Frauen in der Sowjetunion bietet die Journalistin *Swetlana Alexijewitsch*.⁴⁵

1.3 Untersuchungskorpus

Die Auswahl der Spiele ist nachfolgenden Kriterien gefolgt:

Die Werke müssen geschichtlichen Bezug aufweisen. In jedem der digitalen Spiele muss eine Protagonistin vorhanden sein, die die Kriterien einer kämpfenden Frau erfüllt. Wie vorher schon kurz angerissen, macht es die Überrepräsentation von Protagonisten, nicht leicht, überhaupt weibliche Spielfiguren zu finden. In den letzten Jahren sind aber einige qualitativ interessante hinzugekommen. Zuletzt sollten sie kommerziell weit verbreitet sein, da damit auch gegeben ist, dass die in ihnen transportierten Geschichts-, Geschlechts- und Frauenbilder von vielen Menschen rezipiert worden sind. Insgesamt sind sechs Spiele, die auf der Playstation 4 spielbar sind, ausgewählt worden: *Battlefield V*, *Uncharted: The Lost Legacy*, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, *Assassin's Creed Odyssey*, *Horizon Zero Dawn* und *Tomb Raider*.

⁴¹ Sabine *Hahn*, Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie (Bielefeld 2017).

⁴² Kishonna L. *Gray*, Gerald *Voorhees*, Emma *Vossen* (Hg.) Feminism in Play (Basingstoke 2018).

⁴³ Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011).

⁴⁴ Anna *Krylova*, Soviet Women in Combat: A history of violence on the eastern front (Cambridge 2011).

⁴⁵ Svetlana *Alexijewitsch*, Der Krieg hat kein weibliches Gesicht (3. Aufl. Berlin 2015).

Alle der ausgewählten Werke spielen, im Sinne von *Matthew Kapell* und *Andrew Elliott*, mit Vergangenheit.⁴⁶ Die Spiele sind teilweise in einem dezidiert historischen Setting angesiedelt - wie *Battlefield V* - und verwebt mit mythologischen Elementen - *Assassin's Creed* - oder nehmen historische Ereignisse bzw. Begebenheiten für ihre Handlung auf, wie *Tomb Raider*, *Uncharted: The Lost Legacy* und *Hellblade: Senua's Sacrifice*. *Horizon Zero Dawn* ist in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt, greift aber auch auf Geschichtsbilder der Ur- und Frühzeit zurück, um die Zukunft erklärbar zu machen.

Jedes der Spiele stellt eine Frau in den Mittelpunkt, die Verletzungsmacht besitzt und mit Waffen kämpft. Dabei können einige der Protagonistinnen direkt als Soldatinnen, beziehungsweise im kriegerischen Umfeld als Mitglieder des bewaffneten Widerstandes, Kriegerinnen oder Söldnerinnen bezeichnet werden. „Solveig“ aus *Battlefield V* ist Mitglied des norwegischen Widerstandes im Zweiten Weltkrieg, in *Assassin's Creed Odyssey* ist *Kassandra* eine spartanische Kriegerin und Söldnerin. *Aloy* wird in *Horizon Zero Dawn* zur Kriegerin ausgebildet, genauso wie die keltische Kriegerin *Senua*, die Protagonistin des Spiels *Hellblade: Senua's Sacrifice*. *Chloe Frazer* und *Lara Croft* sind beide im Umgang mit militärischen Schusswaffen geschult und erhalten im Laufe der Spiele ein Arsenal an Waffen, von denen viele militärischen Ursprungs sind. Beide geben sich bewaffnet in Lebensgefahr und verletzen und töten zahlreiche Gegner. *Chloe* sieht sich in *Uncharted: The Lost Legacy* gemeinsam mit einer Söldnerin einer aufständischen Armee gegenüber gestellt. Die Gefechtstechnik von *Chloe* wird während des Spieles sogar von der Söldnerin analysiert und verbessert. Die Gegner in *Tomb Raider* sind ähnlich bewaffnet wie die aufständische Armee in *Uncharted: the Lost Legacy*, *Lara Croft* trifft also auch auf erheblichen Widerstand und muss Gefechtssituationen überstehen. In diesen Momenten ist sie nicht mehr Archäologin, sondern eindeutig Kämpferin, die schwer bewaffnet Gegner tötet, die sie ebenso verletzen können.

Die ausgewählten Spiele sind alle auf der Playstation 4 gespielt worden. Es sind nur der EinzelspielerInnenmodus beziehungsweise die Spielabschnitte mit einer Protagonistin berücksichtigt worden. Bei den Open-World-Spielen, das heißt bei Spielen, die eine für die Spielfigur gänzlich offene Spielwelt mit vielen Möglichkeiten bereitstellen, ist der Fokus auf die vom Spiel markierte Haupthandlung gelegt und es sind auf Grund des Umfangs der Spiele nicht alle Nebentätigkeiten gespielt worden. Falls nicht anders angegeben, sind die Spiele möglichst in der Originalsprache

⁴⁶ *Kapell, Elliott, Playing with the Past.*

der Produktion - in diesen Fällen immer Englisch – gespielt worden, bei sprachlichen Ungenauigkeiten auf Grund von geschlechtsneutralen Ausdrücken im Englischen sind die deutschen Untertitel konsultiert worden. Die Spiele sind außerdem im normalen oder leichten Schwierigkeitsgrad gespielt worden.

Obwohl alle Spielfiguren der ausgewählten Werke weiblich sind und damit gegen die Norm der Unterrepräsentation von Frauen in digitalen Spielen verstoßen, zeigen sie in anderer Hinsicht deutlich Problemzonen der Repräsentation in Spielen auf. Die Genderwissenschaftlerin *Kishona L. Gray*, der Kommunikationswissenschaftler *Gerald Voorhees* und die Literaturwissenschaftlerin *Emma Vossen* machen zurecht darauf aufmerksam, dass nicht nur Frauen wenig sichtbar sind, sondern dass auch Spielfiguren mit nicht weißer Hautfarbe, nicht heterosexueller Orientierung sowie ältere Personen und Kinder in Spielen stereotyp oder gar nicht dargestellt werden. So muss konstatiert werden, dass alle ausgewählten Spiele weiße Protagonistinnen zeigen, die, bis auf *Kassandra*, soweit dies überhaupt thematisiert wird, heterosexuell sind.⁴⁷

1.4 Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der ludischen Inszenierung weiblicher Motivation zu kämpfen in digitalen Spielen. Die hier entstehenden Frauenbilder sind Teil eines gesellschaftlichen Diskurses, der im Sinne der Konstruktion soziokultureller Wirklichkeiten zeigt, wie in unserer heutigen westeuropäischen Gesellschaft die Motivation kämpfender Frauen wahrgenommen wird.⁴⁸

Zu Anfang dieser Arbeit werden zunächst zentrale Begriffe und Fragen geklärt werden. Dabei wird auf (digitale) Spiele eingegangen, auf die verschiedenen Genres, das Gameplay und das Setting. Danach muss eingegrenzt werden, was unter dem Begriff „Kämpfen“ zu verstehen ist und eine kurze Einführung in Kampf motivation gegeben werden. Im Anschluss daran folgt eine kurze Einführung zur Repräsentation von Frauen in digitalen Spielen.

Im nächsten Teil wird ein kurzer Abriss über kämpfende Frauen in der Geschichte präsentiert. Dabei soll auf die grundsätzliche Unterscheidung und Zuschreibung von männlicher Verletzungsmacht und Kampf an der Front sowie weiblicher Verletzungsoffenheit und Zurückbleiben in der

⁴⁷ *Gray, Voorhees, Vossen*, Introduction. S. 3.

⁴⁸ Achim *Landwehr*, Diskurs und Diskursgeschichte, Version 2.0. In: Docupedia-Zeitgeschichte, 1.3.2018, online unter http://docupedia.de/zg/Landwehr_diskursgeschichte_v2_de_2018?oldid=128687 (15.8.2019) S. 8.

Heimat aufmerksam gemacht werden und darauf, dass diese immer wieder auf vielfältige Weise unterbrochen worden ist. Danach wird exemplarisch auf die Motivation kämpfender Frauen im Zweiten Weltkrieg eingegangen werden, in dem Frauen in großer Zahl in regulären und irregulären Einheiten zum Einsatz gekommen sind.

Darauffolgend werden die in dieser Arbeit behandelten Spiele analysiert, das Genre, das Setting und die Handlung erläutert. Außerdem wird die Motivation zu kämpfen der Protagonistinnen dargestellt. Am Ende der Analyse eines jeden Spiels wird ein kurzes Zwischenfazit gezogen.

Zuletzt wird ein Vergleich zwischen der Abbildung der Motivation zu kämpfen in den Spielen selbst gezogen, diese aber auch in Relation zu den Beweggründen von Soldatinnen und Kämpferinnen im Zweiten Weltkrieg gesetzt. Darauf folgt ein Exkurs zur von *Catherine Bailey Kyle*, einer Literaturwissenschaftlerin, geschaffenen „feminist heroes journey“. Sie legt einen Kriterienkatalog für eine feministische Heldinnenreise fest, anhand dessen digitale Spiele analysiert werden können.⁴⁹ Die wesentlichen Erkenntnisse der Arbeit und ein Ausblick auf mögliche weitere Fragen werden abschließend in der Conclusio zusammengefasst.

Methodisches ist diese Arbeit in der Geschlechtergeschichte beziehungsweise den Gender Studies verortet. Geschlecht, präziser Gender, wird dabei als soziales beziehungsweise kulturelles Konstrukt verstanden, welches immer wieder hergestellt und konstruiert wird. *Simone de Beauvoir*, Schriftstellerin und Philosophin, beschreibt dies kurz und prägnant mit: „Man kommt nicht als Frau zur Welt, man wird es.“⁵⁰ Die gesellschaftliche Ordnung der Geschlechter und deren Zuschreibungen werden als Prozess angesehen, in dem diese Ordnung „natürlich“ erscheinen kann, sie aber immer wieder performativ hergestellt wird und damit änderbar ist. Dieser Ansatz macht es möglich, die unterschiedlichen Geschlechterverhältnisse und Geschlechterordnungen in Diskursen, die gesellschaftliche Machtverhältnisse widerspiegeln, näher zu betrachten.⁵¹

⁴⁹ Catherine Bailey Kyle, *Her Story, Too. Final Fantasy X, Revolutionary Girl Utena, and the Feminist Hero's Journey*. In: Bob Batchelor, Maja Bajac Carter, Norma Jones (Hg.), *Heroines of Film and Television: Portayals in Popular Culture* (Lanham 2014). S. 57.

⁵⁰ Simone de Beauvoir, *Das andere Geschlecht. Sitte und Sexus der Frau* (11. Aufl. Hamburg 2011) S. 334.

⁵¹ Kirsten Heinsohn, Claudia Kemper, *Geschlechtergeschichte*, Version 1.0. In: Docupedia-Zeitgeschichte 4.12.2012, online unter <<http://docupedia.de/zg/Geschlechtergeschichte>> (15.8.2019) S. 4 ff.

Auch Ansätze der Diskursanalyse werden in der Arbeit verwendet, um die Darstellung der Motivation von kämpfenden Frauen zu beleuchten. Der Historiker *Achim Landwehr* schreibt dazu:

„Die historische Diskursanalyse geht grundsätzlich vom Konstruktionscharakter soziokultureller Wirklichkeiten aus und fragt vor diesem Hintergrund nach den Arten und Weisen, mit denen im historischen Prozess Formen des Wissens, der Wahrheit und Wirklichkeit hervorgebracht werden.“⁵²

Digitale Spiele sind Teil jener Medien, die zur Formung eines Diskurses beitragen und sind dank ihrer Popularität weit verbreitet. Die darin vermittelten Geschichtsbilder können entweder dazu beitragen, die (geschichtliche) Wahrnehmung zu verändern, zu verfestigen oder diese gar erst zu konstruieren.

Die ausgewählten Spiele sind in dieser Arbeit vom Verfasser selbst gespielt und es ist nach den jeweiligen Spielesitzungen ein kurzes Spieleprotokoll angefertigt worden. Angelehnt an die drei Ebenen der Visuellen Kommunikationsforschung von Marion G. Müller, „Produktionsanalyse“, „Produktanalyse“ und „Wirkungsanalyse“, wird jedes Spiel am Anfang kurz vorgestellt.⁵³ Dabei werden Informationen zu den HerstellerInnen, dem Veröffentlichungsdatum, dem Genre, dem Setting, der Rezeption in journalistischen Medien, den Verkaufszahlen und eventuell dem historischen Hintergrund gegeben. Außerdem wird jedes Spiel im Rahmen der Fragestellung nach der Motivation der Protagonistin analysiert. Hier fließen Perspektiven des “Gameplay (the players’ actions, strategies and motives)”, der “Game-structure (the rules of the game, including the simulation rules)” und der “Game-world (fictional content, topology/level design, textures etc.)” in die Analyse ein.⁵⁴

⁵² Landwehr, Diskurs und Diskursgeschichte, S. 7 f.

⁵³ Marion G. Müller & Stephanie Geise, Grundlagen der Visuellen Kommunikation (2. Überarbeitete Auflage, Konstanz 2015) S. 15 ff.

⁵⁴ Espen Aarseth, Playing Research: Methodological approaches to game analysis, In: Bernd Herzogenrath, Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries (Lebanon, New Hampshire 2012), S. 179 f.

2 Begriffsbestimmung und Quellenauswahl

2.1 Digitale Spiele, Genre, Gameplay und Setting

Eine endgültige Definition des Begriffes „digitale Spiele“ zu finden, ist ob der laufenden Diskussionen diesen Term betreffend nicht möglich, es werden aber zwei Aspekte kurz vorgestellt. *Frans Mäyrä*, ein Forscher der game studies, postuliert, dass digitale Spiele alle Spiele umfassen, die „computing technologies“ verwenden.⁵⁵ *Sabine Hahn* legt digitale Spiele so dar:

„Digitale Spiele können insofern vor allem beschrieben werden als: durch Freiwilligkeit, Geschlossenheit, Regelung, Fiktivität, Zweckfreiheit/Unterhaltung und Interaktivität bestimmte Handlungen.“⁵⁶

Wie in Filmen, Literatur oder auch Musik üblich, können digitale Spiele in Genres eingeteilt werden. Diese wecken Erwartungen bezüglich genretypischer Elemente und Merkmale. Die Zuordnung zu einem Genre wirkt zwischen Spieleentwicklung und RezipientInnen als Kommunikationsmittel, sodass SpielerInnen schon im Vorhinein wissen können, wie das Spiel vermutlich zu spielen sein wird.⁵⁷ Viele gängige Genrekonzepte greifen auf das Gameplay und die zu erreichenden Spielziele als Hauptkriterium zurück. So orientieren sich die meisten Genrebezeichnungen der Spiele magazine (GameStar etc.), der Prüfstellen (USK, BuPP, PEGI)⁵⁸, beziehungsweise auch der

⁵⁵ Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies*. Games and Culture. (London, 2008) S. 12.

⁵⁶ Hahn, *Gender und Gaming*, S. 15.

⁵⁷ Andreas Rauscher, Genre. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies* (Film, Fernsehen, Neue Medien, Wiesbaden 2018) S. 343.

⁵⁸ Diese Einrichtungen überprüfen digitale Spiele hinsichtlich ihrer Eignung für Kinder und Jugendliche. Sie empfehlen für Spiele durch ein Ratingsystem ein jeweiliges Mindestalter. In Österreich wird das PEGI-System der Pan European Game Information verwendet, außerdem gibt die BuPP (Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen) Tipps und Informationen zu digitalen Spielen vor allem für Eltern. Für Deutschland gibt es eine eigene Einrichtung, die USK (Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH.). *Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen*, Computerspielgenres, online unter <<https://bupp.at/de/artikel/computerspielgenres>> (7.8.2019), *Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH*, Genres. In: USK Lexikon, unter <<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/>> (7.8.2019), *Pan European Game Information*, online unter <<https://pegi.info/>> (7.8.2019).

online Enzyklopädie Wikipedia an diesem Konzept. Der Spieldesigner *Richard Rouse* definiert Gameplay folgendermaßen:

„A game’s gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how players are able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices players make.”⁵⁹

Die in dieser Arbeit untersuchten Spiele stammen vor allem aus dem Action-, Adventure-, Rollenspiel beziehungsweise Shootergenre oder sind Mischformen. Ein Actionspiel zeichnet sich in der Spielmechanik durch die Betonung der Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit der Spielenden aus. Parallelen zu Actionfilmen als Filmgenre sind offensichtlich. Spiele im Adventuregenre stellen die Handlung des Spiels in den Vordergrund, diese wird spielmechanisch verschieden vorangetrieben: durch das Lösen von Rätseln, durch Dialoge mit Antwortmöglichkeiten für die Spielenden oder durch die Kombination von verschiedenen Gegenständen im Inventar. Rollenspiele stellen die Entwicklung der spielbaren Charaktere in den Fokus. Durch Erfüllen von Aufgaben und getroffene Handlungsentscheidungen können die ProtagonistInnen ausdifferenziert werden und es kann eine bessere Ausrüstung oder ähnliches erlangt werden. Das Ausschalten von gegnerischen Spielfiguren - meist mit Schusswaffen - steht im Zentrum des Shootergenres. Feindliche Figuren müssen überwunden werden, um das Ziel einer Mission zu erfüllen.⁶⁰ Action-Adventurespiele, beziehungsweise ein actionorientiertes Adventure, verbinden Passagen und Elemente, die Geschicklichkeit verlangen, wie Schusswechsel oder Kämpfe, mit kleineren Rätselaufgaben und einer stark im Vordergrund stehenden Handlung. Die Genres und Beschreibung des Gameplays der ausgewählten digitalen Spiele geben einen Einblick in die Art und Weise, wie das Spiel gespielt werden kann. Die jeweiligen Genrelogiken bestimmen zum Teil auch, wie der Inhalt des jeweiligen Werkes dargeboten wird und welche Freiheiten die SpielerInnen in ihrer Interaktion haben.

⁵⁹ Richard Rouse, *Game Design: Theory & Practice* (2. Ed., Plano, Texas 2005) S. xviii.

⁶⁰ Vgl. *Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen*, Computerspielgenres, online unter <<https://bupp.at/de/artikel/computerspielgenres>> (7.8.2019), *Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH*, Genres. In: USK Lexikon, unter <<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/>> (7.8.2019).

Das Setting eines digitalen Spieles spiegelt auf einer großen Ebene die Erwartungshaltung an das Spiel, da es die kontextrelevanten Informationen zur Geschichte wiedergibt. Der Begriff des Settings stammt ursprünglich aus der Kognitionsspsychologie:

„Settings set the stage by introducing the protagonist and other characters. They also often include the time and locale of the story as well as information the listener needs to understand the events that follow.“⁶¹

Für digitale Spiele werden noch Elemente, wie die physikalischen Gesetze der Spielwelt, Charakterklassen und Sprachen hinzugefügt. Das Setting gibt für die Spielenden grob vor, welche Handlungsmöglichkeiten typischerweise auf sie warten. Es zeigt den SpielerInnen wie die Spielwelt geschaffen ist, die Charaktere die dort vorkommen und den Handlungszeitpunkt der Geschichte des Spieles. Durch die Eigenheiten des digitalen Spieles werden dazu noch Gameplaymöglichkeiten ergänzt, die bestimmen, wie ein Spiel gespielt werden kann. Durch das Setting werden an die SpielerInnen erste Informationen vermittelt, die das Werk vorstellen.⁶²

So muss in einem Science-Fiction Setting nicht extra erklärt werden, dass es in dieser Spielwelt fliegende Raumschiffe gibt. In *Tomb Raider* wird Lara Croft nicht als Archäologin vorgestellt, sondern es werden durch die Begriffe „adventure“ und „explorer“ spannendere und handlungsreichere Assoziationen geweckt. Auch der Einstieg durch Schiffbruch auf einer exotischen Insel und das gefesselte Aufwachen in einer Höhle machen den SpielerInnen klar, dass es in diesem Spiel ums Überleben mit allen Mitteln geht.

Das Setting ist wesentlicher Teil der Handlung eines digitalen Spieles, da es die grundlegenden Rahmenbedingungen der Geschichte festlegt. Die damit geweckten Erwartungen können dann vom Spiel erfüllt oder aber auch gebrochen werden. Viele Spiele bedienen sich für ihre Handlungen auch geschichtlicher Fakten, Personen und Orte als Ausschmückung der eigentlichen Handlung beziehungsweise als Rahmen, in dem die Handlung stattfindet. Dieser Bezug auf Geschichte ist in den Settings der digitalen Spiele unterschiedlich ausgeprägt aber immer vorhanden. Besonders deutlich zeigt sich der Bezug zu Geschichte und zu populärkulturellen Geschichtsbildern beim Einstieg zu *Assassin's Creed Odyssey* in dem die SpielerInnen König Leonidas während der

⁶¹ Jean M. Mandler, Nancy S. Johnson, Remembrance of Things Parsed: Story Structure and Recall. In *Cognitive Psychology* 9 (1977), S. 118.

⁶² Rauscher, Genre, S. 351.

Schlacht bei den Thermopylen spielen können. Dabei werden die Kernspielmechanik des Kämpfens und die Spezialfähigkeiten vorgestellt und es werden sofort Assoziationen mit Sparta und der antiken griechischen Welt hervorgerufen. Nach der kurzen Schlachtsequenz wird die eigentliche Protagonistin Cassandra nach einer längeren Kamerafahrt aus der Vogelperspektive über die griechische Insel Kefalonia gezeigt. Diese muss sich sofort kämpfend gegen zwei Banditen wehren. Damit wird verdeutlicht, dass die Handlung auf den anscheinend historischen antiken griechischen Inseln stattfindet, die Protagonistin wird vorgestellt und die Hauptspielmechanik nochmals etabliert.

2.2 Geschichte und digitale Spiele

Digitale Spiele als Quelle werden nach wie vor von vielen HistorikerInnen mit Skepsis behandelt.⁶³ Es darf aber nicht vergessen werden, dass „Geschichte“ und „Geschichtsschreibung“ nicht nur in Universitäten entstehen, sondern die Auseinandersetzung mit Vergangenheit, Geschichtsbildern und Vorstellung von vergangenen Ereignissen viele Bereiche der Populärkultur durchsetzt. Der Historiker *Jerome de Groot* argumentiert, dass Geschichte nicht nur von HistorikerInnen geschrieben wird, sondern auch an vielen anderen Plätzen wie in Museen, im Fernsehen und Kino oder im Internet stattfindet. Geschichte wird als Sammlung von Narrativen und diskursiven Praktiken, vielfach in der Popkultur verwendet. *De Groot* sieht dabei Popkultur als Teil der Public History und untersuchungswerten Gegenstand der Geschichtswissenschaft, da in dieser ein „sense of the past“ geformt und ausgedrückt wird.⁶⁴

„...those interested in the way that „history“ works should attend to a variety of popular culture phenomena and media in order to understand it.”⁶⁵

⁶³ Angela Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In: Angela Schwarz (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 7 f.

⁶⁴ Jerome de Groot, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*. (2. Auflage, London & New York 2016) S. 2.

⁶⁵ De Groot, *Consuming History*. S. 2.

Digitale Spiele sind integraler Teil dieser „popular culture phenomena“ und machen es möglich, die Darstellung von Geschichte nicht nur passiv zu erleben, wie zum Beispiel in Film oder Fernsehen, sondern durch Interaktion zu manipulieren und direkt gestalterisch einzugreifen.⁶⁶ Viele EntwicklerInnen bedienen sich der Geschichte, um die Handlung spannend zu halten, die Welten auszuschmücken oder sehen Geschichte sogar als Marke an, die kostengünstig ohne Lizenz eingesetzt werden kann. Die Handlung von Spielen mit bekannten historischen Settings oder Bezügen schaffen bei den SpielerInnen leicht Assoziationen und einen kommerziell verwertbaren Wiedererkennungswert.⁶⁷

Spiele, als popkulturelles Medium, vermitteln Geschichtsbilder, sie konstruieren daher die Wahrnehmung von historischen Ereignissen und historisch-gesellschaftlichen Zusammenhängen bei SpielerInnen.⁶⁸ Im Fokus steht dabei nicht die Frage, wie realitätsnah - wenn das überhaupt jemals möglich ist - Spiele die Vergangenheit zeigen, sondern welche Geschichtsbilder sie dabei vermitteln. Der Historiker *Eugen Pfister* bringt es mit einem einfachen Beispiel auf den Punkt:

⁶⁶ Siehe auch Adam *Chapman*, *Digital Games as History*. ⁶⁷ Thomas *Kubetzky*, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von *Civilization II*. In: Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 63.; Benedikt *Schüler*, Christopher *Schmitz*, Karsten *Lehmann*, Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 210 f.

⁶⁷ Thomas *Kubetzky*, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von *Civilization II*. In: Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 63.; Benedikt *Schüler*, Christopher *Schmitz*, Karsten *Lehmann*, Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 210 f.

⁶⁸ *Kubetzky*, Computerspiele als Vermittlungsinstanz, S. 64.

„Einfacher gesagt: Assassin’s Creed Unity gibt uns keine Auskunft über die französische Revolution, sehr wohl aber über die aktuelle Wahrnehmung der französischen Revolution in unserer zeitgenössischen Gesellschaft.“⁶⁹

Diese Geschichtsbilder sind nicht Quelle eines professionellen Geschichtsbildes von HistorikerInnen zu einer bestimmten Epoche, sondern für die Wahrnehmung und Repräsentation genau dieser Epoche im populären Diskurs. *Matthew Wilhelm Kapell* und *Andrew B.R. Elliott*, zwei Historiker, betonen die Bedeutung der Akzeptanz dieser Narrative in der Gesellschaft:

„...we remain wholly uncomfortable with the notion that history is something done by historians with the simple declaration that what historians might do will not become “history” unless it is eventually accepted as a useful narrative by people who are, themselves, not historians.“⁷⁰

Die Historikerin *Angela Schwarz* teilt historische Spiele, die im Zeitraum 1981-2009 erschienen sind, in sieben Genre (Strategiespiele, Fahrzeugsimulatoren, Adventure/Rollenspiele, Aufbausimulationen, Shooter, Wirtschaftssimulationen, Denk- und Geschicklichkeitsspiele), wobei auffällig ist, dass Strategiespiele mit fast 45% der verkauften historischen Spiele klar den ersten Rang einnehmen. Die historische Epoche, die am meisten abgebildet wird, ist der Zweite Weltkrieg mit fast 30% der historischen Spiele.⁷¹ Geschichtsbilder können aber auch in Spielen vermittelt werden, die sich mit Zukunftsszenarien bzw. Science-Fiction beschäftigen. Diese Szenarien bilden eine mögliche zukünftige Geschichte ab, die jedoch immer auch auf Geschichtsbildern der Gegenwart fußt.⁷²

⁶⁹ Eugen Pfister, „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel. In: Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele 18.5.2017, akt. 12.6.2017 online unter <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (16.8.2019).

⁷⁰ Matthew Kapell, Andrew B.R. Elliot, Introduction: To Build a Past That Will “Stand the Test of Time” – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. In: Matthew Kapell, Andrew B. R. Elliott (Hg.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (New York, NY 2013) S. 8.

⁷¹ Schwarz, Thema für die Geschichtswissenschaft, S. 12 f.

⁷² Matthew Kapell, Andrew B.R. Elliot, Looking Back on the End of the World. In: Matthew Kapell, Andrew B. R. Elliott (Hg.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (New York, NY 2013) S. 277.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass digitale Spiele als Teil der Populärkultur, und somit des gesellschaftlichen Diskurses, Geschichtsbilder transportieren. Die Interaktivität des Mediums macht es den SpielerInnen möglich, diese Geschichte aktiv zu erleben und tief in die verschiedenen Narrative einzutauchen. Insofern transportiert eine historisierende Darstellung von kämpfenden Frauen ein Gesellschafts- und Frauenbild. Wie kämpfende Frauen dargestellt werden und sich in Geschichtsbildern wiederfinden, lässt Rückschlüsse über das Frauenbild in der heutigen Gesellschaft zu.

2.3 Kämpfen

2.3.1 Kampfdefinition

Um Missverständnisse zu vermeiden, sollen nachfolgend kurze Überlegungen zu den Begriffen der Kämpferin beziehungsweise Soldatin vor allem im historischen Kriegskontext und betreffend den Einsatz als Soldatin beziehungsweise Partisanin diskutiert werden.

In kriegerischen Auseinandersetzungen besteht immer die Möglichkeit, dass es zum ultimativen Einsatz von Gewalt, dem Töten, kommen kann. Mit dem in Art. 2 Abs. 4 der Satzung der Vereinten Nationen⁷³ verankerten Gewaltverbot ist das Recht der Nationalstaaten zum Krieg im Wesentlichen auf den Bereich des Selbstverteidigungsrechts reduziert worden. Das Recht der bewaffneten Konflikte regeln die vier Genfer Konventionen 1949 und ihre Zusatzprotokolle 1977. Diese unterscheiden zwischen KombattantInnen und Nicht-KombattantInnen, wobei grundsätzlich nur KombattantInnen Kampfhandlungen setzen und zum Ziel von Kampfhandlungen werden dürfen. Der klassische – juristische, durch die Haager Konventionen 1899 und 1907 geprägte – KombattantInnenbegriff umfasst hierbei Armeen, Milizen und Freiwilligen-Korps, die unter Führung von BefehlshaberInnen stehen, ein aus der Ferne erkennbares Unterscheidungszeichen tragen, die Waffen offen führen, und bei ihren Operationen die „Gesetze und Gebräuche des Krieges“ beachten. Darüber hinaus gibt es jedoch auch geschützte Nicht-Kombattanten, denen bei einer Gefangennahme Kriegsgefangenenstatus zukommt. Dazu zählen Personen, die den Streitkräften zwar folgen, jedoch nicht in diese eingegliedert sind, Besatzungen von Handelsschiffen oder Zivilluftfahrzeugen und Internierte in nicht am Konflikt beteiligten Staaten oder in besetzten Gebieten. Sanitätsperso-

⁷³ *Die Satzung der Vereinten Nationen*. StF: BGBl. Nr. 120/1956.

nal sowie SeelsorgerInnen gelten als Nicht-KombattantInnen und ihnen kommt im Fall einer Gefangennahme auch kein Kriegsgefangenenstatus zu. Sie können bei Bedarf zur Betreuung der Kriegsgefangenen „ihrer“ Partei zurückgehalten werden. Dann kommt ihnen in diesem Fall der gleiche Status zu.⁷⁴

KombattantInnen üben „Verletzungsmacht“⁷⁵ aus, das heißt sie können anderen Personen Schaden zufügen, ihnen „etwas antun“. Jene Macht ist in den Diskursen der westlichen Moderne vor allem männlich konnotiert.⁷⁶ Diese rechtliche Definition für KombattantInnen gilt nur für Personen, die in Kriegen in regulären Einheiten dienen und schon nicht mehr für WiderstandskämpferInnen oder PartisanInnen. Jene sollen für den Zweck dieser Arbeit aber miteingeschlossen werden, da für viele Frauen die genannten Einheiten oft die einzigen Möglichkeiten gewesen sind, mitzukämpfen und sie ihnen auch die Chance geboten haben, ihren Handlungsspielraum zu verhandeln und zu erweitern.⁷⁷

Obwohl diese Personengruppen als KombattantInnen Verletzungsmacht ausüben können, sagt es noch nichts über ihre praktische Nähe zum Kämpfen aus. Die HistorikerInnen *Klaus Latzel*, *Franka Maubach* und *Silke Satjukow* definieren Kämpfen folgendermaßen:

„Allgemein gesprochen kämpft, wer Wehrfähige und -willige offen angreift oder sich angegriffen wehrt. Zu unterscheiden ist zwischen Kampf, in dem das Prinzip der Wechselseitigkeit wirkt, also die mehr oder minder ausbalancierte Chance von Töten und Getötetwerden, und Massenmord, bei dem die Gewalt auf keinen Widerstand trifft.“⁷⁸

Kampf ist also das Angreifen einer anderen Person oder das sich Verteidigen gegen eine andere Person. Wichtig ist dabei, ob das Verhältnis der Gewalt symmetrisch ist, das heißt, von beiden

⁷⁴ Sigmar Stadlmeier, Das Kriegs- und Humanitätsrecht. In: August Reinisch (Hg.), Handbuch des Völkerrechts (5. Auflage, Wien 2013) S. 664 ff.

⁷⁵ Heinrich Popitz, Phänomene der Macht (2. Auflage Tübingen 1992) S. 43.

⁷⁶ Latzel, Maubach, Satjukow, Soldatinnen in der Geschichte S. 12, 24 f.

⁷⁷ Vgl. Barbara N. Wiesinger, Der Krieg der Partisaninnen, Bewaffneter Widerstand von Frauen in Jugoslawien (1941-1945). In: Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011). S. 233-257.

⁷⁸ Latzel, Maubach, Satjukow, Soldatinnen in der Geschichte, S. 24.

Seiten ausgeht. Diese Unterscheidung ist in kriegerischen Auseinandersetzungen aber oft schwierig zu treffen, ebenso wie die Grenzziehung zwischen Kämpfen und der Unterstützung von Kämpfen nicht immer eindeutig ist. Ist es nur Kampf, wenn die Person unmittelbar den Abzug betätigt, oder sind alle Personen, die zum Beispiel in einem Panzer sitzen, KämpferInnen.⁷⁹

Für diese Arbeit soll nicht wesentlich sein, dass eine Person selbst die Waffe an der Front abfeuert, sondern es werden jene Personen als KämpferInnen bezeichnet, die sich bewaffnet in unmittelbare Nähe der Gefahr des Kampfes begeben. Diese erhalten ihre Legitimation, andere zu verletzen, auch daher, dass sie selbst gleichzeitig verletzungsoffen und somit potentiell Gewalt ausgesetzt sind.⁸⁰

Das heißt, nicht nur die Soldatinnen der Roten Armee im Zweiten Weltkrieg, die direkt an der Front selbst mit der Waffe an Kämpfen teilgenommen haben, werden hier als Kämpferinnen begriffen, sondern etwa auch jene bewaffneten Frauen des Sanitätsdienstes, die selten als Kämpferinnen bezeichnet worden sind, die sich aber selbst in unmittelbare Gefahr gebracht und sich an der Front mitunter mit Waffengewalt verteidigen haben müssen.

2.3.2 Kampfmotivation

Folgend wird ein kurzer Einblick über die vor allem soziologische- und psychologische Forschung zur Kampfmotivation gegeben. Dieser allgemeine Teil stellt eine Ergänzung zur exemplarischen Vorstellung der Kampfmotivation von Frauen im Zweiten Weltkrieg dar. Interessant dabei ist der Wandel der theoretischen Konstrukte und Betrachtungsweisen zu den Gründen der SoldatInnen, zu kämpfen, die sich teilweise auch in den Motiven der digitalen Spiele und der Kampfmotivation der Kämpferinnen im Zweiten Weltkrieg wiederfinden.

Was motiviert Menschen dazu, im Krieg zu kämpfen, sich unmittelbarer Gefahr auszusetzen und selbst teils tödliche Gewalt anzuwenden? Was sind Gründe für junge Menschen sich freiwillig zu melden? Was sind Gründe für SoldatInnen auch nach Jahren des Krieges noch weiterzukämpfen? Die Motivation der SoldatInnen des Heeres scheint ein wesentlicher Faktor für die Performanz

⁷⁹ Ebd, S. 25.

⁸⁰ Ebd.

jeder Armee zu sein. Außerdem gibt uns die Motivation Aufschluss über das Selbstbild der SoldatInnen und wie sie ihren Einsatz begründen.⁸¹

Während des Ersten und Zweiten Weltkriegs hat sich die psychologische und psychiatrische Forschung mit dem psychischen Zusammenbrechen der meist männlichen KämpferInnen, auch Kriegsneurosen genannt, beschäftigt. Diese haben auf Grund ihrer psychischen Verfasstheit nicht mehr weiterkämpfen können. Ein Großteil der psychologischen Forschung ist davon ausgegangen, dass SoldatInnen, die genug motiviert in den Krieg gezogen und die unter guter Führung gestanden sind, nicht davon betroffen gewesen sind. Es ist angenommen worden, dass die Kämpfenden vor allem von moralischen Gründen wie Patriotismus, Korpsgeist, Stolz auf die eigene Nation oder Ähnlichem motiviert worden sind.⁸²

Nach dem Zweiten Weltkrieg ist ein Wandel der Motivforschung hin zu einer genaueren Betrachtung einer kleineren Gruppe, sprich der unmittelbaren Kampfeinheit, erfolgt. Dieses Kollektiv und die darin schnell entstandenen sozialen Beziehungen sind als Motivationsquelle der Kämpfenden begriffen worden. Motive dabei sind die Interaktion mit den Kameraden (und seltener: Kameradinnen), der Schutz - beziehungsweise die Angst vor dem Verlust des Schutzes - der Gruppe und das Streben nach Anerkennung innerhalb der Gruppe. Entscheidend haben also nicht abstrakte moralische Werte sein sollen, sondern die unmittelbare Kampftruppe und die Gemeinschaft derselben.⁸³ Der Psychiater *Simon Wessely* bringt diese Theorie auf den Punkt:

„They fight because they have been trained to fight and because failure to do so endangers not just their own lives, but also those of the people immediately around them with whom they have formed powerful social bonds.“⁸⁴

⁸¹ Heiko *Biehl*, Einsatzmotivation und Kampfmoral. In: Nina *Leonhard*, Ines-Jacqueline *Werkner*, Militärsoziologie – Eine Einführung (2. Akt. u. erg. Auflage, Wiesbaden 2012) S. 448.

⁸² Simon *Wessely*, Twentieth-Century Theories on Combat Motivation and Breakdown. In: *Journal of Contemporary History* 41, H. 2 (2006) S. 272, 275.

⁸³ *Wessely*, Combat Motivation, S. 275 f., Carsten *Pietsch*, Zur Motivation deutscher Soldatinnen und Soldaten für den Afghanistaneinsatz. In: Anja *Seiffert*, Phil C. *Langer*, Carsten *Pietsch* (Hg.), Der Einsatz der Bundeswehr in Afghanistan. Sozial- und Politikwissenschaftliche Perspektiven. (Schriftenreihe des Sozialwissenschaftlichen Instituts der Bundeswehr 11, Wiesbaden 2012) S.102 f.

⁸⁴ *Wessely*, Combat Motivation, S. 276.

Diese Theorie der Motivation durch die soziale Kleingruppe bleibt relevant, ist aber durch weitere Motive erweitert worden. So stellen manche Studien, vor allem jene die Kampfmotivation innerhalb der deutschen Wehrmacht betreffend, vermehrt auch ideologische und durch Propaganda geschürte Motive in den Vordergrund, die zwar in der modernen militärischen Praxis der westlichen Staaten eher in den Hintergrund rücken, aber in manchen Fällen ein hohes Motivationspotential bieten.⁸⁵ Eine weitere Theorie der Motivation stellt die Sinnstiftung dar, die besagt, dass SoldatInnen gemeinsame Ziele, also Aufgaben, benötigen, welche ihre inneren Werthaltungen und Überzeugungen widerspiegeln. Außerdem ist der Einfluss des sozialen Umfeldes von SoldatInnen, sprich FreundInnen und Familie, vermehrt in den Blick genommen worden.⁸⁶

Das Dienen als Soldat gilt bis heute als etwas idealtypisch Männliches. Auch das Ausüben von Gewalt wird als Reifeprüfung der Männlichkeit gesehen. Für Männer ist die Teilnahme am Krieg daher nichts Ungewöhnliches im Sinne ihres Geschlechterverständnisses gewesen.⁸⁷

Bei Frauen ist diese Teilnahme in fast allen Epochen überwiegend freiwillig, zu variierenden Graden und zumeist entgegen gesellschaftlicher Normvorstellungen oder als Überwindung eben dieser alten Diskurse erfolgt. Die vorangegangenen theoretischen Ausführungen müssen auch unter dem Blickwinkel gesehen werden, dass sie vor allem bis dato ausschließlich für Soldaten erstellt worden sind. Die Motive von Frauen müssen deshalb abseits von den genannten Faktoren gesucht werden. Historisch gesehen hat es viele Gründe für Frauen gegeben, in den Kampf zu ziehen. Zum Beispiel sind immer wieder die Emanzipation von gesellschaftlichen und privaten Verhältnissen, wirtschaftliche Not, Selbstverteidigung und Abenteuerlust als Motive genannt worden.⁸⁸ Dabei können aber keine verallgemeinernden Schlüsse gezogen werden, da die einzelnen Einsätze in ihrem jeweiligen historischen Kontext betrachtet werden müssen. Außerdem werden viele der Motivationen erst ex-post zugeschrieben und sind so etwa durch die allgemeine Rezeption der Kampfhandlungen beeinflusst. Darüber hinaus darf die Propaganda, welche die Bevölkerung in neuer Qualität ab dem Ersten Weltkrieg zur Kriegsteilnahme mobilisieren hat sollen, nicht außer Acht

⁸⁵ Ebd., S. 277.

⁸⁶ *Pietsch*, Zur Motivation deutscher Soldatinnen und Soldaten, S. 103.

⁸⁷ *Latzel, Maubach, Satjukow*, Soldatinnen in der Geschichte, S. 11 ff.

⁸⁸ Ebd. S.21

gelassen werden.⁸⁹ Diese wird natürlich nicht eins zu eins übernommen, beeinflusst aber doch. So können sich zum Beispiel Motive der nationalen Selbstbefreiung mit dem Streben nach Emanzipation und Gleichberechtigung von Frauen verbinden oder parallel verlaufen.⁹⁰

Frauen haben während des Zweiten Weltkrieges erstmals in größerer Anzahl auf fast allen Seiten in regulären oder irregulären Einheiten, teilweise in großer Zahl, kämpfend oder den Kampf unterstützend teilgenommen. Viele haben dabei ihre Rolle auch als Pionierinnen, die die Gleichstellung mit ihren männlichen Kameraden zum ersten Mal realisiert haben, gesehen.

2.4 Darstellung und Repräsentation von (kämpfenden) Frauen in Spielen

Lange Zeit haben digitale Spiele als „Boys‘ Toys“ gegolten, die nur wenig auf Interesse von Frauen gestoßen und dementsprechend eher nur von Buben und Männern gespielt worden sind.⁹¹ Diese Einschätzung kann heutzutage als obsolet betrachtet werden. Der GAME, der Verband der deutschen Games-Branche, weist in seinem Jahresreport für das Jahr 2018 das Geschlechterverhältnis der Spielenden in Deutschland aus: „Die Hälfte der Spielerschaft [sic!] sind Frauen (47 Prozent).“⁹²

Die Repräsentation von Frauen in Spielen hinkt dieser ausgeglichenen Zahl der SpielerInnen bei weitem hinterher. Der Kommunikationswissenschaftler *Robert Meija* und die Geschlechterforscherin *Barbara Lesavoy* fassen wesentliche Studien zur Verteilung von Frauen und Männern bis 2010 kurz zusammen.⁹³ Nur 14 Prozent der in den Studien untersuchten Spiele stellten überhaupt eine weibliche Figur dar und von diesen Spielen haben Frauen in 41% aufreizende Kleidung getragen

⁸⁹ Latzel, Maubach, Satjukow, Soldatinnen in der Geschichte, S. 19 ff.

⁹⁰ Vgl. Wiesinger, Der Krieg der Partisaninnen S. 233-257.

⁹¹ Hahn, Gender und Gaming, S. 12.

⁹² GAME – Verband der deutschen Games-Branche e.V., Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, online unter <<https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf>> (18.8.2019).

⁹³ Robert Meija und Barbara LeSavoy, The Sexual Politics of Video Game Graphics. In: Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, Emma Vossen (Hg.) *Feminism in Play* (Basingstoke 2018) S. 83 f.

oder waren in 43% teils oder gänzlich nackt.⁹⁴ Zum Vergleich dazu: In den Top 900 Hollywood-filmen sind zwischen 2007-2016 30% der sprechenden Charaktere Frauen zu finden und in 12% der Filme war ein ausgeglichenes Geschlechterverhältnis der Fall. Aufreizende Kleidung haben dabei 25,9% der Schauspielerinnen getragen und 25,6% sind zumindest teilweise nackt dargestellt worden.⁹⁵ *Carolyn Petit* und *Anita Sarkeesian*, Medienkritikerinnen und Bloggerinnen, haben die bei der E3 im Jahr 2019, der größten internationalen Messe der Spieleindustrie, vorgestellten Spiele auf ihre Geschlechterverteilung analysiert. Nur 5% der Spiele haben eine Protagonistin gehabt, dagegen 22% einen Protagonisten, 65% haben die Option gegeben, das Geschlecht auszuwählen, 2% sind „gender ambiguous“ gewesen und bei 5% hat keine Aussage getroffen werden können. Die Zahl der Spiele mit ausschließlich Protagonistinnen ist über den Zeitraum 2015-2019 relativ stabil und eindeutig im einstelligen Prozentbereich geblieben.⁹⁶

Frauen sind in digitalen Spielen also deutlich unterrepräsentiert, sowohl in Haupt- als auch Nebenrollen. Dabei ist zu bedenken, dass Frauen nicht nur quantitativ unterrepräsentiert sind, sondern auch meist qualitativ, da sie zum Beispiel meist nur Nebenrollen in Spielen übernehmen und die Darstellung von Frauen in Videospielen von Stereotypen und Klischees geprägt ist.

Sabine Hahn fasst die Darstellung von Frauen in den meisten digitalen Spielen knapp zusammen: Weibliche Spielfiguren sind „zumeist jünger und deutlich attraktiver dargestellt als männliche“, sie sind „physisch über-stilisiert bzw. stereotypisiert“ und dabei meist sexuell stilisiert. Und sie sind im Vergleich zu den männlichen Spielfiguren meist schlechter ausgestattet („Kompetenzen/Skills, Dokumente, Werkzeuge, Waffen; Berufe; sozialer Status etc.“).⁹⁷

⁹⁴ Die Studien untersuchten mit leicht variierender Methodologie die populärsten Spiele der Jahre 1995, 2003, und 2005-2006 in den USA auf verschiedenen Plattformen. Vgl. Tracy L. *Dietz*, An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior, In: *Sex Roles* 38 (1998); Dmitri *Williams*, Nicole *Martins*, Mia *Consalvo*, James D. *Ivory*, The virtual census: representations of gender, race and age in video games, In: *New Media & Society* 11 (2009); Edward *Downs*, Stacy L. *Smith*, Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis, In: *Sex Roles* 62 (2010).

⁹⁵ *New York Film Academy*, Gender Inequality in Film Infographic, online unter <<https://www.nyfa.edu/nyfa-news/gender-inequality-in-film-infographic-by-nyfa-updated-in-2018.php#.XV-sEgzbIU>> (15.8.2019).

⁹⁶ *Petit & Sarkeesian*, Gender Breakdown of Games Featured at E3 2019.

⁹⁷ *Sabine Hahn*, Gender und Gaming, S. 91.

Die stereotype Darstellung von weiblichen Charakteren und viele Topoi in digitalen Spielen erklärt *Anita Sarkeesian* in ihrer Videoserie „Tropes vs. Women in Video Games“. Dabei werden viele der vorangegangenen Punkte angesprochen und eine der verbreitetsten weiblichen Stereotypen, nämlich die „Damsel in Distress“, vorgestellt. Die weibliche Spielfigur befindet sich dabei in einer gefährlichen Situation, aus der sie nicht aus eigener Kraft entfliehen kann. Sie ist ohne jeglicher Agency, muss von einem männlichen Helden gerettet werden und funktioniert somit nur als Motiv der Heldenreise des Protagonisten.⁹⁸ Wie bei vergleichbaren Gemeinplätzen weiblicher Spielfiguren tritt hier eindeutig die Abgrenzung eines weiblich konnotierten, passiven Schutzbedürfnisses und einer männlich konnotierten, aktiven Handlungsmacht zu Tage.

In jüngerer Vergangenheit treten jedoch immer häufiger Spieleprotagonistinnen in Erscheinung, die eine aktive, handelnde Rolle in Spielen einnehmen und parallel zu Action-Heldinnen in TV und Film gesehen werden können. *Lisa Purse*, eine Filmwissenschaftlerin, beschreibt die Entwicklung dieser weiblichen Action-Heldinnen, die in einen, von der Medienwelt und dem Publikum so gesehenen, männlichen Bereich eindringen: Die starken, aktiven und physisch anspruchsvollen Handlungen der Heldinnen, die es scheinbar ohne Problem mit vielen männlichen Gegnern aufnehmen können, stehen in Kontrast zum nach wie vor dominanten Diskurs zu Weiblichkeit. Diese Überschreitung der Gendergrenze wird zugleich aber oft mit einer sexualisierten Darstellung oder starken Betonung der Weiblichkeit kombiniert.⁹⁹

Diese Darstellungsform ändert sich erst langsam und es kommen sowohl in digitalen Spielen als auch im Fernsehen und im Film vermehrt starke, selbstbewusste und fähige Heldinnen vor, die von sich aus kämpfen und nicht durch die sonstigen Zuschreibungen von Passivität oder Reduktion auf ein Objekt sexueller Begierde zurückgehalten werden.¹⁰⁰ Durch neue Heldinnen in Spielen erweitert sich das Spektrum der dargestellten Frauen und es fällt diesen auch leichter, sich mit den gezeigten weiblichen Charakteren zu identifizieren. So resümierte die Journalistin *Ann-Kathrin Kuhls* im *GameStar* für das Jahr 2015:

⁹⁸ *Sarkeesian*, Tropes vs. Women.

⁹⁹ *Lisa Purse*, Contemporary Action Cinema (Edinburgh 2011) S. 55 ff.

¹⁰⁰ *Kyle*, Her Story, Too. S. 57.

„1981 standen uns genau zwei weibliche Hauptfiguren zur Auswahl. 2015 fallen mir aus dem Stand fünfzehn Heldinnen ein, die ich gerne spiele. Und das schließt die Damen der vorangegangenen Jahre nicht mit ein. Das ist klasse. Durch die reine Masse an verfügbaren Charakteren ist eine Vielfalt entstanden, in der eben nicht nur immer der gleiche Typ vertreten ist. Ich habe nicht mehr nur die superharte Heldin auf der einen und die hilflose Maus auf der anderen Seite, sondern auch alles dazwischen.“¹⁰¹

¹⁰¹ Ann-Kathrin *Kuhls*, Videospiel-Heldinnen 2015 – Uuh, ein Mädchen!. In: GameStar 13.01.2016, online unter <https://www.gamestar.de/artikel/videospiel_heldinnen.3242172.html> (15.8.2019).

3 Motivation von Frauen zu kämpfen im historischen Beispiel

3.1 Kämpfende Frauen – Historischer Abriss

Heute sind Frauen als Soldatinnen unwidersprochener Bestandteil der meisten westlichen Militärs. Trotzdem ist der Krieg, und die damit einhergehende Gewalt, im gesellschaftlichen Diskurs nach wie vor männlich konnotiert. Dabei wird ein Dualismus zwischen männlicher, militärischer Front und weiblicher, ziviler Heimat konstruiert. Diese idealtypische Trennung muss differenzierter betrachtet werden, da es von der Antike bis zum 21. Jahrhundert immer wieder Frauen gegeben hat, die, in kleinerer und größerer Zahl, an militärischen Konflikten kämpfend beteiligt gewesen sind. Dabei zeigt sich das Bild wesentlich komplexer als die immer wieder zur Vorstellung herangezogenen mythischen Amazonen und oder die „reine“, jungfräuliche Jean D’Arc.¹⁰²

In der Antike haben Frauen zwar meist nicht als Soldateninnen, d.h. militärisch kämpfend, an Konflikten teilgenommen, sie sind jedoch sehr wohl Opfer des Krieges gewesen: direkt, indem sie selbst getötet, vergewaltigt oder versklavt worden sind, oder indirekt, wenn sie ihre männlichen Verwandten verloren haben. Sie haben auch zu Profiteurinnen des Krieges werden können, wie Frauen in Rom, die durch die Eroberungen Roms zu erheblichem Luxus gekommen sind.¹⁰³ Die Sphäre des Krieges selbst ist männlich dominiert geblieben, es hat aber Ausnahmen gegeben. So macht der Archäologe *Pierre Ducrey* darauf aufmerksam, dass sich Frauen bei der Belagerung und Einnahme von Städten an den Verteidigungskämpfen beteiligt haben, indem sie auf Dächern nach Feinden Ausschau gehalten und diese mit Steinen beworfen haben.¹⁰⁴ Auch in der antiken Literatur sind Frauen als Soldatinnen oder militärische Führerinnen vertreten gewesen, welche

¹⁰² Latzel, Maubach, Satjukow, Soldatinnen in der Geschichte, S. 12 f.

¹⁰³ Jacqueline Fabre-Serris, Alison Keith, Introduction. In: Jacqueline Fabre-Serris, Alison Keith (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 3.

¹⁰⁴ Pierre Ducrey, War in the Feminine in Ancient Greece. In: Jacqueline Fabre-Serris, Alison Keith (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 184 ff.

aber meist außerhalb des „normalen“ Rahmens gestanden sind, da sie entweder entgegen der geschlechtlichen gesellschaftlichen Normen agiert haben oder überhaupt „barbarisch“, also nicht griechisch, gewesen sind.¹⁰⁵

Eines der prominentesten Beispiele einer Frau als Soldatin, beziehungsweise in diesem Falle eher Kriegsherrin, ist Jeanne d’Arc, auch Jungfrau von Orleans genannt. Jeanne d’Arc, durch göttliche Stimmen dazu aufgerufen, hat im Jahr 1429 dem späteren König von Frankreich, Karl VII, zu einem militärischen Sieg bei Orleans verholfen und hat dabei große Truppeneinheiten angeführt, wobei sie selbst nie Gebrauch von ihrem Schwert gemacht hat. Sie ist später als Ketzerin verurteilt und verbrannt worden. Wieder knapp ein Vierteljahrhundert später ist das Urteil jedoch posthum aufgehoben und sie zur Märtyrerin ernannt worden. Heute ist sie eine Nationalheldin Frankreichs und römisch-katholische Heilige.¹⁰⁶ Auch die Kriegerinnen Frankreichs im 16. und 17. Jahrhundert haben teilweise auf dieses christliche Bild der heiligen Kämpferin zurückgegriffen. Während der inneren Unruhen in Frankreich zur Zeit der Religionskriege in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts und der Fronde, einem Konflikt zwischen der königlichen Macht und der Aristokratie zur Mitte des 17. Jahrhunderts, sind einige Kriegerinnen am Kampfgeschehen beteiligt gewesen. Die Gender- und Literaturwissenschaftlerin *Valentina Denzel* beschreibt beispielhaft eine Aristokratin, Alberte-Barbe d’Ernecourt de Saint-Balmont: Diese hat ihr Schloss immer wieder alleine verteidigen und, wie andere Frauen auch, im Zuge dessen selbst zum Schwert greifen müssen. Betont wird immer wieder die Verbindung ihrer christlichen Rechtschaffenheit mit ihren militärischen Fähigkeiten.¹⁰⁷

¹⁰⁵ Vgl. Violaine Sebillotte *Cuchet*, *The Warrior Queens of Caria (Fifth to Fourth Centuries BCE): Archeology, History, Historiography*. In: Jacqueline *Fabre-Serris*, Alison *Keith* (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 228-247.; Judith *Hallet*, *Fulvia: The Representation of an Elite Roman Woman Warrior*. In: Jacqueline *Fabre-Serris*, Alison *Keith* (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 247-266.

¹⁰⁶ Gerd *Krumeich*, *Auf dem Weg zum Volkskrieg? Jean d’Arc als „chef de guerre“*, In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011)* S. 113 ff.

¹⁰⁷ *Valentina Denzel*, *Selbstdarstellung und Rezeption der Kriegerin in Frankreich während des 17. Jahrhunderts*. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011)* S. 129 f.

In der frühen Neuzeit haben Frauen regelmäßig Trossen angehört, die die Heere versorgt haben. Einige Frauen haben auch als Kämpferinnen am Dreißigjährigen Krieg teilgenommen, sind also nicht nur für Aufgaben im Tross zuständig gewesen.¹⁰⁸ Eine besonders klare Grenzüberschreitung stellt die Teilnahme von Frauen an Kriegen und Konflikten durch weibliches cross-dressing dar: Durch das Anlegen männlicher Kleidung ist es Frauen im westeuropäischen Raum der frühen Neuzeit (in England, Frankreich und den Niederlanden) möglich gewesen, an Kampfhandlungen teilzunehmen.¹⁰⁹ In den Niederlanden haben etwa im 18. und 19. Jahrhundert laut zeitgenössischen Schätzungen 120 Frauen als Männer verkleidet im Militärdienst gelebt.¹¹⁰

Auch außerhalb des europäischen Gebietes hat es immer wieder kämpfende Frauen gegeben. Im mongolischen Reich des 12. und 13. Jahrhunderts haben Frauen militärische Fähigkeiten von Soldaten trainiert, haben sich selbst aber nicht am Krieg beteiligt. Einige historische Quellen zeigen, dass ab der Machtergreifung Dschingis Khans Frauen auch aktiv als Soldatinnen am Krieg teilgenommen haben. Sie haben aber den Quellen nach die Ausnahme der Regel dargestellt. Frauen sind trotz allem bis ins 14. Jahrhundert wichtiger Teil der Kriege geblieben, da sie als Anführerinnen von „ordos“ - eigenen militärischen Einheiten - bei Feldzügen dabei gewesen sind.¹¹¹

Im Königreich Dahomey, im heutigen Benin gelegen, hat sich im 18. Jahrhundert eine eigene Truppe von Soldatinnen etabliert. Die von der Gesellschaft isolierten, in den Räumen des Palastes lebenden Frauen, haben mehrere reguläre Einheiten, mit eigenen Uniformen und Standarten, geformt. Im Falle eines Konfliktes haben Mitte des 19. Jahrhunderts bis zu 6000 Soldatinnen mobil

¹⁰⁸ Brian *Crim*, Silent Partners: Women and Warfare in Early Modern Europe. In: Gerard J. *DeGroot*, Corinna *Peniston-Bird* (Hg.) A Soldier and a Woman. (Harlow 2000) S. 28.

¹⁰⁹ Marian *Füssel*, Frauen in der Schlacht? Weibliche Soldaten im 17. Und 18. Jahrhundert zwischen Dissimulation und Sensation. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 160.

¹¹⁰ Rudolf *Dekker*, Lotte *van de Pol*, Frauen in Männerkleidern. Weibliche Transvestiten und ihre Geschichte (Berlin 1990), S. 11 u. 136-142 zit. nach: Marian *Füssel*, Frauen in der Schlacht? Weibliche Soldaten im 17. Und 18. Jahrhundert zwischen Dissimulation und Sensation. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 160.

¹¹¹ *de Nicola*, Women's Role and Participation in Warfare in the Mongol Empire. S. 111 f.

gemacht werden können. Die rein weibliche Elitetruppe hat sich während ihres Bestehens in mehreren Schlachten bewährt.¹¹²

Alle diese Beispiele zeigen uns, wie vielfältig die Beteiligung von Frauen an Kriegseinsätzen gewesen ist und das Spektrum der Einsatzgebiete von Soldatinnen und Kämpferinnen: von der Versorgung der Truppen über die Weitergabe von militärischem Wissen zur Führung von Truppen und bis hin zum unmittelbaren Kampf mit der Waffe. Die meisten dieser Einsätze haben jedoch die Ausnahme der Regel gebildet. Die Diskurse sind bei der beschriebenen Geschlechterordnung geblieben, in der Praxis aber manchmal durchbrochen worden.¹¹³

Im 20. Jahrhundert ist durch die zunehmenden Angriffe auf die Zivilbevölkerung die Grenze zwischen Kriegsraum und Friedensraum zunehmend aufgelöst worden. Dadurch sind Frauen Bestandteil jedes Krieges geworden, da sich zivile und militärische Bereiche nicht mehr trennen haben lassen. Im Ersten Weltkrieg haben Frauen in Deutschland an der „Heimatfront“ gekämpft.¹¹⁴ Doch nicht nur die logistische Partizipation von Frauen hat massiv zugenommen, sie haben sich auch aktiv an der Gewalt der Kriege beteiligt. Schon im Ersten Weltkrieg sind Frauen in polnischen und ukrainischen Einheiten unmittelbar in kämpfende Einheiten eingebunden gewesen, inwieweit sie selber Gewalt mit Waffen ausgeübt haben, ist aber umstritten.¹¹⁵ Im Ersten Weltkrieg sind auch auf russischer Seite Frauen im Einsatz gewesen, die freiwillig und an der Waffe gekämpft haben.¹¹⁶

Diese Beteiligung hat im Zweiten Weltkrieg noch zugenommen, als sowohl auf britischer, amerikanischer, deutscher und russischer Seite Frauen im Militär gedient haben.¹¹⁷ Diese Soldatinnen

¹¹² Bay, *Women in army of Dahomey*. S. 118 f.

¹¹³ Latzel, Maubach, Satjukow *Soldatinnen in der Geschichte*, S. 14.

¹¹⁴ Ebd. 14.

¹¹⁵ Angelique Leszczawski-Schwerk, „Töchter des Volkes“ und „stille Heldinnen“ Polnische und ukrainische Legionärinnen im Ersten Weltkrieg. In: Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011), S. 202 ff.

¹¹⁶ Vgl. Laurie Stoff, *They Fought for Russia: Female Soldiers of the First World War*. In: Gerard J. DeGroot, Corinna Peniston-Bird (Hg.), *A Soldier and a Woman. Sexual Integration in the Military* (Harlow 2000). S. 67 f.

¹¹⁷ Vgl. Franka Maubach, Silke Satjukow, *Zwischen Emanzipation und Trauma: Soldatinnen im Zweiten Weltkrieg* (Deutschland, Sowjetunion, USA). Ein Vergleich. In: *Historische Zeitschrift* 288(2009); Jutta Schwarzkopf, *Britische*

haben die Soldaten an der Front unterstützt, sind aber, mit Ausnahme der Rotarmistinnen, zumeist nicht unmittelbar an Kämpfen beteiligt gewesen. Auf der Seite der Sowjetunion haben die Soldatinnen sowohl als Unterstützung für die Front im Hinterland als auch direkt an der Front gedient. Die Historikerin *Beate Fieseler* betont, dass Gesamtzahlen der Frauen in der Roten Armee schwierig zu beziffern seien, am Höhepunkt Ende 1943 sollen 800.000 Frauen in der Roten Armee Dienst versehen haben.¹¹⁸

Im 21. Jahrhundert sind Frauen Teil vieler Berufs- und Freiwilligenarmeen, die sich ihren Platz in den verschiedensten Truppengattungen und damit Verwendungsbereichen sowohl im direkten Kampfeinsatz oder als Kampfunterstützung erkämpft haben.¹¹⁹

Schon im 20. Jahrhundert ist die Grenze zwischen SoldatInnen und ZivilistInnen immer verschwommener geworden. Die Kriege um die Jahrtausendwende und danach haben gezeigt, dass die Unterscheidung zwischen Front und Hinterland fast nicht mehr möglich ist, wodurch die Zivilbevölkerung, und damit vor allem Frauen, Gewalt in jeglicher Form ausgesetzt ist.¹²⁰

3.2 Motivation kämpfender Frauen im Zweiten Weltkrieg

Während des Zweiten Weltkrieges sind in der Sowjetunion, Großbritannien, den Vereinigten Staaten und dem Deutschen Reich Soldatinnen in großer Zahl zum Einsatz gekommen. In der Sowjetunion sind diese Soldatinnen auch in Kampfhandlungen, an der Waffe kämpfend, eingesetzt worden. Weiters haben viele Frauen als Partisaninnen an den Kämpfen teilgenommen. Frauen sind

Frauen in Luftabwehrbatterien. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) 375 ff.

¹¹⁸ *Beate Fieseler*, Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg. Motivationen, Einsatzbereiche und Erfahrungen von Frauen an der Front. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 303.

¹¹⁹ *Christine Eifler*, Militär und Geschlechterverhältnis zu Beginn des 21. Jahrhunderts. In: Martina *Thiele*, Tanja *Thomas*, Fabian *Virchow* (Hg.), *Medien – Krieg – Geschlecht. Affirmationen und Irritationen sozialer Ordnungen* (Wiesbaden 2010) S. 45 f.

¹²⁰ Ebd. S. 55.

aktiv am Kriegsgeschehen beteiligt gewesen, haben die angestammten, von traditionellen Geschlechterbildern geprägten Räume verlassen und für sich auch eine Selbstmobilisierung in Anspruch genommen.¹²¹

Diese unmittelbare Teilnahme am Krieg ist durch verschiedene Motive begründet worden.

Besonders bedeutend ist hierbei bei vielen Frauen eine Art Verpflichtung zur Verteidigung des Heimatlandes gewesen. Es wird beispielsweise vom Geschichtswissenschaftler *Roger D. Markwick* als „heilige Pflicht“ verstanden, das Heimatland aus patriotischer Sicht heraus zu verteidigen.¹²² Es ist in der Sicht der sich freiwillig meldenden jungen Frauen, die 1945 bis zu 70 Prozent der kommunistischen SoldatInnen zwischen 17-26 Jahren ausgemacht haben¹²³, nur logisch, sich für den Krieg freiwillig zu melden, da sie dieses Pflichtgefühl auch durch ihre Erziehung stark vermittelt bekommen haben. So haben sich viele Frauen die bereits im Komsomol, einer Jugendorganisation in der UdSSR, oder ähnlichen Organisationen paramilitärisch ausgebildet worden sind, schon zu Beginn des Krieges freiwillig gemeldet.¹²⁴

Die individuellen Motive dieser Soldatinnen sind in den zahlreichen Memoiren aufgelistet, die nach dem Krieg erschienen sind.¹²⁵ Die Schriftstellerin und Journalistin *Swetlana Alexijewitsch* hat zahlreiche Soldatinnen nach dem Krieg interviewt und ihre Erfahrungen überliefert.¹²⁶ So auch zur „heiligen Pflicht“:

„Wir waren bereit, für die Heimat zu sterben! So waren wir erzogen“¹²⁷ „Erstmal verteidigen wir die Heimat, alles andere klären wir später“¹²⁸ „Mutter und Vater wollten

¹²¹ *Maubach, Satjukow*, Zwischen Emanzipation und Trauma, S.349.

¹²² *Roger D. Markwick*, „A Sacred Duty”: Red Army Women Veterans Remembering the Great Fatherland War, 1941-1945. In: *Australian Journal of Politics & History* 54 H. 3 (2008) S. 404.

¹²³ *Anna Krylova*, Soviet Women in Combat, S. 3.

¹²⁴ *Fieseler*, Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg, S. 305 f.

¹²⁵ *Markwick*, A Sacred Duty, S. 404 f.

¹²⁶ *Alexijewitsch*, Der Krieg hat kein weibliches Gesicht.

¹²⁷ Ebd. S. 63.

¹²⁸ Ebd. S. 66.

mich nicht weglassen, aber ich kannte nur eins: an die Front, an die Front! Diese Plakate, die jetzt im Museum hängen, »die Mutter Heimat ruft!« und »Was tust du für die Front? Also, auf mich haben die sehr gewirkt. Ich hatte sie ständig vor Augen...“¹²⁹

Die sich freiwillig gemeldeten jungen Frauen waren die erste Generation, die in der Sowjetunion ein Schulsystem durchlaufen hat, welches beide Geschlechter neben der schulischen Ausbildung teilweise auch militärisch ausgebildet hat. Auch während der Arbeitstätigkeit haben manche Frauen Ausbildungen genutzt, um sich soldatisches Wissen anzueignen. Das Freiwilligmelden an die Front haben die Frauen als ein inneres Bedürfnis bezeichnet, auf das sie sich schon länger vorbereitet hatten. Für viele ist es nicht vorstellbar gewesen, nicht am Krieg teilzunehmen.¹³⁰

Für viele Frauen ist es auch wichtig gewesen, die bis 1936 in der Sowjetunion propagierte Gleichstellung von Männern und Frauen, welche erst ab 1936 einem konservativerem Frauen- und Gesellschaftsbild gewichen ist, in Bezug auf die Landesverteidigung zu realisieren. Frauen und Männern ist die Möglichkeit gegeben worden und beide sind aktiv aufgefordert worden, sich auch im zivilen Leben militärisch zu bilden und zu engagieren.¹³¹ Während des Krieges ist das öffentliche Bild von ebenjenem trotzdem von einer klaren Geschlechtertrennung geprägt worden: der männlichen Front und der unterstützenden weiblichen Heimatfront.¹³²

Die Front ist zunächst aber für viele junge Soldatinnen eine Möglichkeit gewesen, ihr neues Frauenbild, welches sie sich bis dahin nur imaginieren haben können, zu realisieren. Diese Generation ist in Erwartung eines neuen Krieges aufgewachsen und beide Geschlechter sind darauf vorbereitet worden. Das propagierte neue Frauenbild hat die Gleichstellung von beiden Geschlechtern zumindest theoretisch vorausgesetzt und diese Darstellung ist erst nach 1936 wieder zurückgefahren worden. Der Krieg ist für die Soldatinnen die Möglichkeit, zu zeigen, dass Frauen auch im Stande sind an der Front im Kampf zu bestehen. Viele Briefe von Frauen am Anfang des Krieges zeigen, dass es für sie schlicht undenkbar gewesen ist, nicht an die Front zu gehen und den Platz neben

¹²⁹ Alexijewitsch, *Der Krieg hat kein weibliches Gesicht*, S. 69.

¹³⁰ Krylova, *Soviet Women in Combat* S. 88, S. 91.

¹³¹ Fieseler, *Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg*, S. 307.

¹³² Marwick, *A Sacred Duty*, S. 405.

den männlichen Soldaten einzunehmen.¹³³ Manche Soldatinnen haben sogar ihren zugeteilten Dienst im Hinterland verlassen, um an die Front zu gelangen und einige haben Selbstmord begangen, weil ihnen der Kampf dort verwehrt worden ist. Die Emanzipation und Gleichstellung mit den männlichen Soldaten ist ein wichtiges Motiv gewesen.¹³⁴

„Wir wenigen jungen Mädchen hatten während der ganzen Ausbildungszeit ein sehr positives Gefühl, obgleich Krieg war. Das lag vor allem daran, daß (sic!) wir jung waren und unwahrscheinlich stolz. Besonders als Frauen unter so vielen Männern! Das muß (sic!) man sich mal vorstellen: Als noch nicht einmal 18jährige so ein riesiges Gewehr mit einem optischen Zielfernrohr in die Hand gedrückt zu bekommen! Das Bewußtsein (sic!), gut damit umgehen zu können, vielleicht sogar besser als die Männer, die Helden, war eine unwahrscheinlich Aufwertung! Ein Hochgefühl, ein Glücksgefühl!“¹³⁵

Die Beteiligung an militärischen Kämpfen als emanzipatorisches Motiv lässt sich aber auch in anderen Armeen finden. So haben Frauen in China in den 1920er und 1930er Jahren die Möglichkeiten genutzt, sich für den Militärdienst zu melden und so ihren Beitrag gleichwertig zu den Männern zu leisten.¹³⁶

Für junge Rotarmistinnen ist nicht nur das kollektive Nachweisen, dass Frauen gleichwertig ihren Teil als Soldatinnen leisten können, sondern auch der Nachweis einer individuellen Belastungsprobe wichtig gewesen. Eine junge Frau beschreibt, dass sie schon ihre ganze Kindheit beweisen wollte, dass sie kein „Zierpüppchen“ sei. Der Kampf als Soldatin war der ultimative Beweis der

¹³³ Krylova, *Soviet Woman in combat*, S. 91 f.

¹³⁴ Fieseler, *Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg*, S. 307.

¹³⁵ Aus den Erinnerungen von Nina *Alexejewna Lobkowskaja*. In: Papadopoulos-Killius, Rosemarie: „Ich wollte mit-helfen, den Krieg zu töten.“ Russische Frauen erleben den Krieg. In: *Praxis Geschichte* 12 H. 2 (1999) S. 44. Zit. nach Fieseler, *Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg*, S. 307.

¹³⁶ Nicola *Spakowski*, *Militärische Rollen von Frauen in der kommunistischen Revolution Chinas (190er bis 1940er Jahre)*. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011)* S. 230.

eigenen Fähigkeit. „Die Tante weinte: >Es ist Krieg!<, aber ich freute mich, dass ich nun an die Front gehen würde, mich beweisen konnte.“¹³⁷

Sowjetische Rotarmistinnen und teilweise auch chinesische Soldatinnen haben mit ihrem Einsatz beweisen wollen, dass sie die Versprechungen der neuen Geschlechterbilder auch praktisch erfüllen haben können. Diese Soldatinnen sind schon vor ihrem Einsatz an der Front meist in irgendeiner Art und Weise auf den Einsatz vorbereitet gewesen. Für andere Frauen hat der Krieg ein Ausbrechen aus den eigenen Verhältnissen versprochen. Die Handlungs- und Bewegungsfreiheit von Frauen ist, abhängig vom jeweiligen Land und den individuellen Verhältnissen, im Allgemeinen eher auf das „Drinne“ beschränkt gewesen. Die Rolle der Frau ist allgemein im zivilen Leben gelegen, das sich zum großen Teil innerhalb der Familie abgespielt hat.¹³⁸

In Deutschland ist im Nationalsozialismus neben dem Bild der Deutschen Frau als Mutter im Krieg auch das Bild der Kameradin bedeutend geworden, welche zwar nicht direkt an Kampfhandlungen beteiligt gewesen ist, aber den männlichen Soldaten helfend unterstützen hat sollen. Der traditionelle Handlungsspielraum von Frauen als Mutter, Versorgerin mit ihrer klaren Rolle „Drinne“, also „im Haushalt“, ist erstmals erweitert worden. Nach den Okkupationen der Nationalsozialisten bis 1939 ist in den jungen Frauen auch der Wunsch laut geworden, an diesen „Eroberungen“ teilzuhaben.¹³⁹ Eine spätere Flakwaffenhelferin, *Ingeburg Hölzer*, hat zum Beispiel 1938 in ihr Tagebuch geschrieben: „Ich will einer der Soldaten sein, die dort einziehen!“¹⁴⁰

Eine Soldatin, die mit der Waffe in der Hand an der Front kämpft, ist für die Nationalsozialisten allerdings undenkbar gewesen. Der abwertende Begriff „Flintenweib“, welcher wahrscheinlich schon im 19. Jahrhundert entstanden und in der Zwischenkriegszeit weiter zugespitzt worden ist, hat die Rotarmistinnen als anomal, fanatisch und abscheulich gebrandmarkt. Er hat sie damit einerseits von der Norm der männlichen Soldaten exkludiert, andererseits hat er sie auch von dem

¹³⁷ *Alexijewitsch*, *Der Krieg hat kein weibliches Gesicht*, S. 79.

¹³⁸ Vgl. *Maubach*, *Satjukow*, *Zwischen Emanzipation und Trauma*, S. 350, 353; *Wiesinger*, *Bewaffneter Widerstand von Frauen in Jugoslawien (1941-1945)* S. 238.

¹³⁹ Vgl. *Maubach & Satjukow*, *Zwischen Emanzipation und Trauma*, S. 353.

¹⁴⁰ *Ingeburg Hölzel*, *Tagebuch (8.8.1935-7.5.1938)* Eintrag vom 12.3.1938 zit. nach: *Maubach & Satjukow*, *Zwischen Emanzipation und Trauma*, S. 353.

geschlechtertypischen Frauenbild abgegrenzt. Dies hat das Töten dieser Soldatinnen - auch in Gefangenschaft – legitimiert und das aus Sicht der nationalsozialistischen Propaganda anormale Frauen- und Geschlechterbild der Sowjetunion gezeigt. Wesentlich für die Bezeichnung als „Flintenweib“ ist das Tragen einer Waffe gewesen, egal ob als reguläre Rotarmistin oder Partisanin.¹⁴¹

Auch auf Seiten der britischen und amerikanischen Streitkräfte sind Frauen in speziellen Hilfseinheiten rekrutiert worden. Diese sind als Soldatinnen bezeichnet worden, haben jedoch nicht an der Waffe gekämpft, sondern haben administrative und logistische Hilfstätigkeiten verrichtet. Sie sind keine Kameradinnen, sondern „adrette“ Soldatinnen gewesen, die den männlichen Kämpfern zugearbeitet haben. Die Unterscheidung zwischen ZivilistInnen, im Sinne von nicht direkt am militärischen Einsatz und Gewalt beteiligten Menschen, ist dadurch von außerhalb und innerhalb der Armee eher in eine Unterscheidung innerhalb der Armee verschoben worden, wobei Frauen noch deutlich im Bereich des Zivilen angesiedelt worden sind.¹⁴² *Franka Maubach* und *Silke Satjukow* machen auch bei den britischen und amerikanischen Soldatinnen in den Hilfskorps Motive aus, welche teilweise ähnlich denen der Soldatinnen in der Sowjetunion sind. So sind auch hier Emanzipation von den Eltern, Erweitern des Handlungsspielraums, aber auch Abenteuerlust Motive, sich am Krieg zu beteiligen.¹⁴³ Für britische Luftwaffenhelferinnen im Zweiten Weltkrieg ist der Unterschied zum zivilen Leben ein wichtiges Motiv gewesen, sich freiwillig zu melden. Teilweise haben die Frauen möglichst nahe an die Front kommen wollen, da sie von einem Pionierinnengeist geprägt waren und geglaubt haben, dass sie die ersten Frauen als Soldatinnen an der Front seien.¹⁴⁴

Ein weiterer Beweggrund für die Beteiligung am Zweiten Weltkrieg von Rotarmistinnen und Partisaninnen ist das der Rache gewesen. Die Gewalterfahrungen im Krieg und in der Besetzung durch die Truppen der Nationalsozialisten sind allgegenwärtig gewesen. Eine junge schwangere Frau hat

¹⁴¹ Felix Römer, Gewaltsame Geschlechterordnung. Wehrmacht und „Flintenweiber“ an der Ostfront 1941/1942. In: Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011), S. 332, 344.

¹⁴² Vgl. Michaela M. Hampf, Demarkationslinien. Geschlecht, Sexualität und Kampf in der US Army im Zweiten Weltkrieg. In: Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011), S. 353, 357 f.; *Schwarzkopf*, Britische Frauen in Luftabwehrbatterien. S. 375 f.

¹⁴³ *Maubach & Satjukow*, Zwischen Emanzipation und Trauma, S. 353.

¹⁴⁴ *Schwarzkopf*, Britische Frauen in Luftabwehrbatterien im Zweiten Weltkrieg, S. 379.

sich nach Ausbruch des Krieges zu einer damals wieder illegalen Abtreibung entschieden, da sie sich nicht vorstellen hat können, im Krieg noch ein Kind zu bekommen und ist ihrem schon einberufenen Mann an die Front gefolgt. „Ich wollte Rache für mein Kind, dafür, dass ich es nicht geboren hatte. Es war nicht auf die Welt gekommen. Es wäre ein Mädchen geworden.“¹⁴⁵ Viele Frauen haben sich auch aus Rache den Partisaninnen angeschlossen. Eine Partisanin hat sich dafür rächen wollen, dass die Deutschen in ihr Dorf einzogen sind. „Mir stockte das Herz, weil sie hier waren, auf unserem Boden, und auch noch lachten“.¹⁴⁶

Die Partisaninnen in der Sowjetunion und in Jugoslawien sind durch das Besatzungsregime und teilweise durch den Bürgerkrieg und die ständige willkürliche Gewalt stark motiviert und mobilisiert worden. Das Motiv ist hier nicht Geschlechtergleichstellung im Widerstandskampf, sondern die Notwendigkeit gewesen, sich selbst zu schützen, da alte Schutzsysteme versagt haben. Die Beteiligung am bewaffneten Widerstand ist die letzte Möglichkeit der Selbstverteidigung für Frauen angesichts einer Bedrohung ihrer Existenz gewesen. Vor allem in Jugoslawien haben die Partisaninnen so ihre vorherigen engen Grenzen des eigenen Handlungsspielraumes erweitern können, sind aber meist auch im bewaffneten Widerstand mit typischen Geschlechterzuschreibungen konfrontiert worden. In der Propaganda der Gegenseite sind die meist unverheirateten Partisaninnen als „Huren“ bezeichnet worden. Außerdem ist oftmals ihre Fähigkeit zu Kämpfen angezweifelt worden. Es sind aber sowohl reguläre Einheiten von Partisaninnen direkt an Kämpfen beteiligt gewesen als auch zahlreiche Widerstandskämpferinnen als Sanitäterinnen, die in ihrer Tätigkeit ebenso mit Pistole und Granaten ausgestattet gewesen sind.¹⁴⁷

Auch für Mitglieder verfolgter Gruppen ist die unmittelbare Bedrohung ihrer Existenz das Motiv gewesen, zu kämpfen. Für Jüdinnen in Jugoslawien ist die Beteiligung am Widerstand auf Seite der PartisanInnen eine Möglichkeit gewesen, aktiv gegen die Nationalsozialisten vorzugehen und so der Vernichtung zu entkommen.¹⁴⁸

¹⁴⁵ Alexijewitsch, *Der Krieg hat kein weibliches Gesicht*, S. 82.

¹⁴⁶ Ebd. S. 85.

¹⁴⁷ Wiesinger, *Krieg der Partisaninnen*, S. 237 f., 241, 243 ff.

¹⁴⁸ Ebd. S. 239.

Teilweise haben aber auch sowjetischen Kämpferinnen angegeben, aus Liebe in den Krieg zu ziehen. Eine junge Soldatin hat den Wunsch, die Heimat zu verteidigen, mit dem Verlangen, ihrem Liebsten so nah wie möglich zu sein, verbunden. „Er ging auf die Militärschule. Na, ich sah mich natürlich gleich als Jeanne d’Arc. Unbedingt an die Front und unbedingt ein Gewehr in die Hand! Wir mussten zusammen sein.“¹⁴⁹

Zusammengefasst zeigt sich eine große Bandbreite an Motiven und Motivation zu kämpfen. Frauen haben sich aus unterschiedlichen Gründen dazu entschieden, entgegen einem gesellschaftlichen Ideal selbst mit einer Waffe an Kampfhandlungen teilzunehmen, sei es als Partisanin oder Soldatin, und haben somit meist eine Ausnahme der herrschenden gesellschaftlichen Rollenverteilung dargestellt. Im Zweiten Weltkrieg haben vor allem Frauen in der Sowjetunion aktiv an der Front mitgekämpft. Die Rolle der Soldatinnen oder Helferinnen in den USA, Großbritannien und dem Deutschen Reich ist eine unterstützende gewesen, hat sie mitunter auch nahe an die Front führen können. Entscheidend für viele Soldatinnen der roten Armee ist eine empfundene Verpflichtung gewesen, das Heimatland zu verteidigen, zumal viele junge Frauen auch militärisch ausgebildet gewesen sind. Ein anderes starkes Motiv hat ein Wunsch nach Emanzipation dargestellt, der sowohl auf die Gleichstellung zwischen Mann und Frau gesehen werden kann als auch individuell als Emanzipation vom eigenen, elterlichen Umfeld, sozusagen der ultimative Akt der Loslösung. Das Kämpfen ist mitunter auch ein Weg gewesen, um aus den beengten Verhältnissen des gesellschaftlich vorgegebenen, weiblichen Handlungsspielraumes auszubrechen und somit die Sphären des häuslichen Drinnen zu verlassen. Auch eine Teilhabe an den militärischen Eroberungen ist ein Motiv gewesen. Vielfach ist Rache als individueller Beweggrund zum Kämpfen genannt worden. In wenigen Fällen ist Liebe, vor allem um der geliebten Person möglichst nahe zu sein, ein Grund gewesen, sich militärisch zu beteiligen.

Eines der offensichtlichsten Motive für Frauen, zur Waffe zu greifen, ist die unmittelbare Bedrohung der eigenen Existenz gewesen. Die kämpfende Selbstverteidigung ist zum letzten Mittel geworden, um die eigene Sicherheit zu gewährleisten. Dieses Motiv scheint auch in der jüngsten Vergangenheit und bis heute noch aktueller zu werden. Die „Neuen“ Kriege lösen die Trennung zwischen Front und Hinterland noch mehr auf. Damit einher geht auch, dass noch mehr zivile, und

¹⁴⁹ Alexijewitsch, *Der Krieg hat kein weibliches Gesicht*, S. 71.

damit auch weibliche Bevölkerung unmittelbarer Bedrohung durch (sexuelle) Gewalt ausgesetzt ist.¹⁵⁰

¹⁵⁰ Maja *Apelt*, Soldatinnen in den westlichen Streitkräften und den „Neuen“ Kriegen. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011, S. 465.

4 Motivation zu kämpfen in ausgewählten digitalen Spielen

4.1 Battlefield V - Nordlys

4.1.1 Allgemeine Informationen

Battlefield V ist das 13. Spiel in der seit 2002 bestehenden Spielereihe des Publishers Electronic Arts. Die gesamte Spielereihe - bis auf einen Teil alle aus der Egoperspektive - ist dem Shooter-genre zuzurechnen, mit besonderem Fokus auf größere MehrspielerInnenschlachten.¹⁵¹

Battlefield V ist am 15. November 2018 für die Plattformen Playstation 4, Xbox One und PC erschienen und ist, wie viele andere Battlefield-Spiele, vom Studio DICE entwickelt worden. Das Spiel gliedert sich in einen großen online MehrspielerInnenteil mit verschiedensten Spielmodi und in eine EinzelspielerInnenkampagne, die in mehrere „Kriegsgeschichten“ aufgeteilt ist.¹⁵²

Battlefield V ist von verschiedenen einschlägigen deutschen Spielmagazinen positiv aufgenommen worden, so wird es von GameStar mit 87 von 100 Punkten bewertet, von Gamepro ebenfalls mit 87 von 100 Punkten und von PC Games mit 9 von 10 Punkten.¹⁵³ Auf metacritic, einem Portal zur Aggregation von Spielbewertungen in internationalen Spielemedien, hat das Spiel einen Score von 73 (von 100) für die Playstation 4 (sowie von 81 für den PC und von 78 für die XBOX One) erreicht. Auffallend ist der Unterschied zwischen der Bewertung durch die journalistischen SpielekritikerInnen und die Spielgemeinschaft. Auf metacritic wird Battlefield - plattformabhängig - mit 73-81 von 100 Punkten bewertet. Die Wertung der NutzerInnen der Seite fällt auf einer zehnteiligen Skala mit 2,2-2,8 - wiederum abhängig von der Plattform - wesentlich schlechter als

¹⁵¹ Electronic Arts, Alle Battlefieldspiele, online unter <<https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/all-battlefield>> (9.8.2019).

¹⁵² Electronic Arts, Battlefield V, online unter <<https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/battlefield-5/about>> (9.8.2019).

¹⁵³ Philipp Elsner, Battlefield 5 im Test – Die neue Größe am Multiplayer-Himmel. In: GameStar 18.11.2018 online unter <<https://www.gamestar.de/artikel/battlefield-5-im-test-ein-multiplayer-zum-verlieben-eine-kampagne-zum-kopfschuetteln.3337190.html>> (9.8.2019), Tobias Veltin, Battlefield 5 im Test – Ein Battlefield mit Leib und Seele. In: GamePro 19.11.2018, online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/battlefield-5-ein-battlefield-mit-leib-und-seele.3337273.html>> (9.8.2019), Matti Sandqvist, Battlefield 5 im Test: Review zum 2WK-Shooter – mit etwas mehr Umfang der beste Teil der Reihe. In: PcGames 15.11.2018 online unter <<https://www.pcgames.de/Battlefield-5-Spiel-61688/Tests/BF5-Review-1269363/>> (9.8.2019).

die KritikerInnenwertung aus.¹⁵⁴ Der Absatz des Spiels ist laut einem Artikel im Februar 2019 mit weltweit 7,3 Millionen Verkäufen beziffert worden, hat also große Verbreitung gefunden, ist aber letztlich hinter den Verkaufserwartungen von Electronic Arts zurückgeblieben.¹⁵⁵

Die Pan European Game Information, kurz PEGI, ein von Österreich und den meisten europäischen Staaten genutztes Alterseinstufungssystem, stuft das Spiel als PEGI 16 ein, das heißt, das Spiel wird für Erwachsene und für Jugendliche ab 16 Jahren empfohlen. Die Kennzeichnung weist außerdem auf starke Gewalt und vulgäre Sprache hin.¹⁵⁶

Battlefield V ist für die gegenständliche Arbeit auf der Playstation 4 gespielt worden. Als Sprache ist Englisch gewählt worden, um möglichst nah an der Originalversion, die in Englisch produziert worden ist, zu bleiben. Speziell bei Passagen, in denen die englische Sprache nicht genau zwischen männlicher und weiblicher Form differenziert, sind außerdem die deutschen Untertitel genutzt worden.

4.1.2 Genre und Setting

Battlefield V ist dem Gameplay nach dem Shootergenre, genauer dem First-Person beziehungsweise Egoshooter, zuzuordnen. Die spielbaren Charaktere werden in der Ich-Perspektive durch die spielbare Welt gesteuert, dabei ist meist nur die eigene Waffe im Anschlag sichtbar. Die perma-

¹⁵⁴ *metacritic*, *Battlefield V*, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-v>> (9.8.2019).

¹⁵⁵ Peter *Steinlechner*, *Battlefield 5* findet 1 Million weniger Käufer als erwartet. In *Golem* (online) 6.2.2019, online unter <<https://www.golem.de/news/electronic-arts-battlefield-5-findet-1-million-weniger-kaeuffer-als-erwartet-1902-139208.html>> (9.8.2019).

¹⁵⁶ *Pan European Game Information*, *Battlefield V*, online unter <https://pegi.info/de/search-peg?q=battlefield+v&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-hH5MHeuOOV-NQHHRJmuOI1U2zzBMDa85wXnQhDxvChH0&form_id=pegi_search_form> (9.8.2019).

nente Bedrohung der eigenen Spielfigur kann durch geschicktes Ausschalten der GegnerInnen oder Umschleichen von Wachen sichergestellt werden.¹⁵⁷ Sowohl in der EinzelspielerInnenkampagne als auch im MehrspielerInnenmodus sind dabei schnelles Reaktionsvermögen und taktische Überlegungen erforderlich.¹⁵⁸

„Nimm mit *Battlefield V* am größten Konflikt der Menschheit teil, wenn die Reihe mit einer nie da gewesenen Darstellung des Zweiten Weltkriegs zu ihren Wurzeln zurückkehrt.“¹⁵⁹ So bewirbt der Publisher Electronic Arts auf seiner Website das Spiel und gibt dadurch den SpielerInnen, die wohl zumeist mit den Eigenheiten der Spieleserie vertraut sind, einen eindeutigen Anhaltspunkt, in welchem Setting der Shooter spielt. Der Zweite Weltkrieg dient dem Spiel in allen Spielmodi als historischer Hintergrund. Im Multiplayermodus können die Spielenden zwischen SoldatInnen der Alliierten und der Achsenmächte wählen, die auf MehrspielerInnenkarten in Belgien, Frankreich, Holland, Nordafrika, Norwegen und Griechenland auf fiktiven Schlachtfeldern in verschiedenen Modi, wie das Sichern und Halten von bestimmten Punkten, dem schnelleren Ausschalten der gegnerischen Einheiten oder einem Überlebenskampf, gegen- beziehungsweise miteinander spielen.

Der EinzelspielerInnenmodus übernimmt das Konzept der Kriegsgeschichten vom Vorgänger der Spielereihe, *Battlefield 1*, die in kürzeren Abschnitten verschiedene Schlachten und Geschichten aus der Sicht der ProtagonistInnen erzählen. Diese sind nicht durch eine übergeordnete Handlung oder Ähnliches verbunden. Die Philosophin *Jean Bethke Elshtain* konstatiert, dass in den Geschichten über den Krieg Eigenschaften von Männern und Frauen stark geprägt werden und diese Kriegsgeschichten, vor allem in den USA, mitunter sinnstiftend für die Gesellschaft als Ganzes sind:

¹⁵⁷ *Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH*, Ego-Shooter. In: USK Lexikon, unter <<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/ego-shooter/>> (7.8.2019).

¹⁵⁸ *Rauscher*, Genre, S. 348.

¹⁵⁹ *Electronic Arts*, *Battlefield V* – About, online unter < <https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/battlefield-5/about>> (10.8.2019).

„wars destroy and bring into being men and women as particular identities by canalizing energy and giving permission to narrate. Societies are, in some sense, the sum total of their 'war stories'”¹⁶⁰

Die Politikwissenschaftlerin *Jennifer K. Lobasz* erklärt, dass in den Vereinigten Staaten von Amerika diese *war stories* Teil der Repräsentation und Konstruktion wirkmächtiger Genderdiskurse sind. Diese schreiben Krieg Männlichkeit zu und verbinden Weiblichkeit mit Frieden. Gleichzeitig versuchen Feministinnen und Soldatinnen, meist erfolglos, der Idee der friedvollen Frau, im Sinne der Gleichberechtigung und Gleichbefähigung zu widersprechen.¹⁶¹

Derzeit enthält *Battlefield V* fünf Kriegsgeschichten. Der Prolog macht mit der allgemeinen Steuerung vertraut und gibt einen kurzen Einblick ins Spiel. „Tirailleur“ begleitet einen französischen Soldaten der Kolonialeinheiten in Südfrankreich. „Unter keiner Flagge“ zeigt eine Spezialeinheit der britischen Armee in Nordafrika. In den Medien ist die Story „Der letzte Tiger“ vielbeachtet worden, da die Geschichte aus der Sicht eines Panzerfahrers der Wehrmacht am Ende des Krieges erzählt wird.¹⁶²

In dieser Arbeit wird näher auf die Kriegsgeschichte „Nordlys“ eingegangen. Dieses Kapitel spielt in Norwegen, in der Nähe von Vemork, im Winter 1943 während der Besatzung Norwegens durch die Wehrmacht. Spielbar ist die junge Widerstandskämpferin Solveig Fia Bjørnstad, die ihre Mutter aus der Gefangenschaft der Wehrmacht in der Fabrik für schweres Wasser in Vemork befreien will. Den historischen Hintergrund der Geschichte bilden mehrere Sabotageaktionen des norwegischen Widerstands und der britischen Streitkräfte zwischen 1942 und 1944, welchen es gelang, die Schwerwasserproduktion in Vemork zu stoppen und das Verschiffen des restlichen schweren

¹⁶⁰ Jean Bethke *Elshstain*, *Women and War*, (Chicago 1987) S. 166.

¹⁶¹ Jennifer K. *Lobasz*, *The Woman in Peril and the Ruined Woman: Representations of Female Soldiers in the Iraq War*, In: *Journal of Women, Politics & Policy* 29:3 (2008) S. 306.

¹⁶² *Battlefield V*; *Electronic Arts*, Kriegsgeschichten, online unter <<https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/battlefield-5/about/single-player>> (9.8.2019).

Wassers zu verhindern. Soweit aus den Quellen hervorgeht, waren aber keine Frauen an diesen Aktionen beteiligt.¹⁶³

Das Gameplay der „Nordlys“ Kampagne bietet die Möglichkeit, den ersten Teil der Mission entweder Großteils schleichend und Gegner umgehend zu spielen oder sich durchzukämpfen. Auf der offiziellen Spielewebsite beschreibt EA auch, dass die jeweiligen war stories sich im Gameplay unterscheiden und „Nordlys“ auf Tarnung und Schleichen ausgelegt ist.¹⁶⁴ Bei dem betrachteten Spieldurchgang ist am Anfang versucht worden, möglichst getarnt vorzugehen, nach dem Scheitern dieser Taktik ist für den Rest der Mission der kämpferische Weg gewählt worden.

Solveig ist im Sinne dieser Arbeit klar als Kämpferin zu bezeichnen, da sie als Teil des norwegischen Widerstands im Zweiten Weltkrieg selbst mit Waffengewalt und unter Einsatz ihres eigenen Lebens gegen die nationalsozialistischen Soldaten kämpft.

4.1.3 Handlung

„Nordlys“ ist in drei Abschnitte gegliedert. Der erste Abschnitt „Still and Silent“ beginnt mit einer Zwischensequenz in der Weber, der Kommandant der Wehrmachtstruppen, welche das Kraftwerk Vemork bewachen, Astrid Bjørnstad verhört. Diese ist Teil eines britischen Spezialeinheiten-trupps, der vor drei Tagen gefangen genommen und liquidiert worden ist und die Fabrik sabotieren hätte sollen. Weber erkundigt sich bei Astrid nach einem verbliebenen Soldaten, welcher sich noch in den Wäldern um die Fabrik aufhalte. Die Technikerin Astrid gibt ihm keine Auskunft, versucht ihm aber klar zu machen, dass von dem schweren Wasser in der Fabrik eine große Gefahr für die ganze Welt ausgeht.

Die zurückgebliebene Soldatin ist Astrids Tochter, Solveig Fia Bjørnstad, die spielbare Protagonistin, die sich schleichend und kämpfend durch eine unwirtliche Gegend um die Schwerwasserfabrik in Vemork zu ihrer Mutter in der Fabrik durchschlägt. Dort angekommen, überzeugt ihre Mutter sie, dass sie noch Unterlagen sichern und die Fabrik sabotieren müssen, bevor sie gemeinsam

¹⁶³ Richard *Rhodes*, Die Atombombe. Oder die Geschichte des 8. Schöpfungstages (Nördlingen 1988), S. 327 ff.; 461 ff., 521 f.; Claus *Helberg*, The Vemork Action. In: Studies in Intelligence 36 (1992) online unter <https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol36no3/pdf/v36i3a11p.pdf> (15.8.2019).

¹⁶⁴ *Electronic Arts*, Kriegsgeschichten.

flüchten können. Nach der Sabotage können beide bis zur aus dem Fabriksgelände herausführenden Brücke vordringen, werden dort jedoch von Weber gestellt und Astrid stößt Solveig mit dem Auftrag, die sichergestellten Dokumente zu einer bestimmten Position zu bringen, über die Brücke in die tiefe Schlucht.

Im nächsten Teil der Erzählung „All is Ash“ ringt die Protagonistin mit Unterkühlung und muss sich vorbei an zahlreichen Wehrmachtssoldaten zum ausgemachten Punkt begeben. Mit letzter Kraft und knapp vor dem Erfrieren schafft sie es in die als Zielpunkt ausgemachte Hütte, wo sie mit bloßen Händen einen Soldaten tötet und danach in Ohnmacht fällt.

Nach dem erneuten Aufwachen findet Solveig im letzten Teil, „Wolf and Dog“, einen Brief ihrer Mutter Astrid, in dem diese sie darauf aufmerksam macht, dass das Deutsche Reich mit dem schweren Wasser aus Norwegen eine Atombombe bauen könne. Deshalb beschließt die Protagonistin, die restlichen Vorräte an schwerem Wasser, die nach Deutschland transportiert werden sollen, zu zerstören. Sie sabotiert dabei den Hafen, eine Lagerhalle und zerstört Informationen der Gestapo über den norwegischen Widerstand. In einem Bunker findet sie ihre von Weber gefangene Mutter, die gemeinsam mit dem schweren Wasser von den deutschen Wehrmachtssoldaten in die Mitte des zugefrorenen Sees gebracht wird. Solveig folgt ihr und versucht sie zu befreien, muss aber dabei zusehen, wie ihre Mutter und das schwere Wasser auf ein auftauchendes U-Boot gebracht werden. In der letzten Szene des Spiels sieht man, wie Astrid Bjørnstad einem Soldaten eine Granate entreißt, diese zündet und so sich und das U-Boot versenkt. Solveig wird von Soldaten umstellt, es bleibt aber unklar, was mit ihr danach passiert.

4.1.5 Motivation zu kämpfen

Battlefield V stellt in ihrer Kriegsgeschichte „Nordlys“ Solveig Fia Bjørnstad in den Mittelpunkt, eine norwegische Widerstandskämpferin. Ihre Mutter beschreibt sie in einem Brief an andere WiderstandskämpferInnen wie folgt: „She is younger than she thinks, and she is more skilled than she realizes.“, hat aber ursprünglich nicht wollen, dass ihre Tochter sich am Widerstand beteiligt, sondern hat sie zurückgelassen, als sie sich zur Sabotageaktion aufgemacht hat.

Die primäre Motivation Solveigs ist, ihre Mutter zu befreien. Sie hat sich nicht an den Auftrag ihrer Mutter gehalten und ist zurückgeblieben, sondern ist ihr gefolgt. Anders als in manchen anderen Spielen untermauert die Protagonistin ihre Aktionen nicht mit inneren Monologen oder Anmerkungen. Einblick in ihre Motivation bekommt man erst im Moment der Befreiung Astrids. Während Solveig Astrids Fesseln durchschneidet, betont sie, dass sie hier sei, um sie zu retten und,

dass sie sich als nächstes nach Hause aufmachen müssten. Hier zeigt sich, dass die Motivation der Protagonistin, gegen die Soldaten des deutschen Reichs zu kämpfen, nicht aus politischen Motiven oder aus Rache erfolgt, sondern einzig, um das Leben ihrer Mutter zu retten. Auf Astrids Bemerkung, dass es Wichtigeres gebe, als ihr Leben zu retten, antwortet Solveig nur knapp, „I don’t think so. Let’s go home.“

Astrid kann Solveig aber überzeugen, dass sie noch Dokumente aus der Fabrik holen und die technischen Anlagen sabotieren müssten, bevor sie fliehen könnten. Auf dieses Ansuchen hin willigt sie mit Widerstand ein, dabei zeigt sich schon, dass die Protagonistin auch bereit ist, für den Schutz anderer zu kämpfen. Astrid berichtet ihr vom schweren Wasser, Solveig weiß aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Gefahr davon ausgeht. Nur mit diesen wenigen Informationen von ihrer Mutter ausgestattet, bringt sie dennoch unter permanenter Lebensgefahr die Informationen und Anweisungen Astrids zu einem geheimen Treffpunkt.

Dort liest sie einen Brief ihrer Mutter an den norwegischen Widerstand, in dem diese beschreibt, wie gefährlich das schwere Wasser ist, dass der Widerstand Astrid beschützen solle und dass sie das Wasser unbedingt zerstören müssen. „Her life, and the life of all of our children, depend on that the water never reaches Germany“. In diesem Moment übernimmt Solveig die Motivation, andere vor der Atombombe zu schützen, vollends. Die Zwischensequenz zeigt, wie sich die Protagonistin bereit zum Kampf macht. Als Erstes steckt sie die Reversklammer ihrer Mutter an, nimmt das Maschinengewehr vom Boden auf und danach zeigt die Sequenz eine Supertotale Solveigs, die gerade einen Bergrücken mit Skiern überquert.

Eine weiterer Beweggrund für die Protagonistin, zu kämpfen, ist auch die Notwendigkeit, ihr eigenes Überleben zu sichern. Dies wird vor allem im zweiten Abschnitt des Spiels eindrucksvoll inszeniert. Nachdem Solveig ins Flussbett geworfen worden ist, muss sie daran entlang zum Ablegeort der Dokumente gehen. Dabei kämpft sie gegen Unterkühlung, dargestellt durch einen Schneesturm und durch auditive Untermalung Solveigs, die nur noch zitternd atmen kann. Um sich wieder aufzuwärmen, muss kurz an Lagerfeuern innegehalten werden, die von deutschen Wehrmachtssoldaten bewacht werden. Solveig muss kämpfen, um zu überleben und kann die Wachen nicht mehr wie bisher umschleichen. Auch die letzte Szene des Abschnittes zeigt diese Notwendigkeit. Die Protagonistin kann sich gerade noch zur rettenden Hütte schleppen und muss dort einen überraschten Soldaten, der gerade zur Waffe greift, überwältigen und töten.

4.1.6. Zwischenfazit

Battlefield V inszeniert in der Kriegsgeschichte „Nordlys“ eine junge Widerstandskämpferin, die mit ihrer Aufgabe wächst und zunächst nur die Mutter, danach die Welt retten will. Das Aussehen der Protagonistin wird, durch die Ansicht aus der Egoperspektive, erstmals in der Zwischensequenz bei der Befreiung ihrer Mutter gezeigt. Den winterlichen Verhältnissen entsprechend ist sie mit einer dickeren Hose, einer Winterjacke, Stiefeln, Handschuhen, einer Haube und einer Schneibrille ausgerüstet. Die braunen Haare Solveigs schauen nur leicht unter der Haube hervor. Die achtzehnjährige Frau ist von zierlichem Körperbau. Auf den ersten Blick und von der Ferne beobachtet, vor allem für die deutschen Soldaten, ist die Darstellung Solveigs eher androgyn gehalten.

Die EntwicklerInnen von DICE und EA entschieden sich bewusst für die Integration von Soldatinnen in die verschiedenen Modi des Spiels. Ein Teil des Publikums reagierte darauf mit Ablehnung, monierte, dass das Spiel nicht historisch akkurat sei und drohte mit Boykott des Spiels unter dem Hashtag #NotMyBattlefield.¹⁶⁵ Damit lässt sich auch die Diskrepanz zwischen der kritischen Bewertung und den User Reviews erklären.¹⁶⁶

Schon alleine die Inklusion von Frauen in ein Spiel des Zweiten Weltkriegs erzeugte Widerstand in zumindest einem Teil der SpielerInnenschaft, wobei hier die männliche Form angebrachter wäre. Die Grenzüberschreitung einer Frau als Soldatin bleibt auch heute ein Tabu.

Battlefield V deutet im Titelbild zu dieser Mission zwar an, dass eine junge Frau spielbar ist, falls die Kampagne jedoch nicht extra von den Spielenden angewählt oder nicht genau hingesehen wurde, ist nicht klar, dass hier Solveig gespielt wird. Erst in dem Moment wo die virtuelle Kamera in der Zwischensequenz umschwenkt, wird klar, dass es sich bei dem vermeintlichen Mitglied der Spezialeinheit (im englischen „commando“) um eine junge Frau handelt. Auch in dem Standoff an der Brücke wird diese Außergewöhnlichkeit betont, indem Astrid meint, dass das keine Soldatin sei, sondern ihre Tochter. Für die deutschen Wehrmachtssoldaten bleibt meist wenig Zeit, sich Gedanken über das Geschlecht ihrer Widersacherin zu machen, in belauschten Gesprächen ist aber nur von Monstern aus dem Wald, beziehungsweise Spezialeinheiten zu hören. Auf die Weigerung

¹⁶⁵ Megan Farokhmanesh, EA on the backlash against women in *Battlefield V*: “Accept it or don’t buy the game”. In: the verge, online unter <<https://www.theverge.com/2018/6/12/17453728/ea-women-in-battlefield-v-backlash-response>> (15.8.2019).

¹⁶⁶ metacritic, *Battlefield V*.

der Wehrmachtssoldaten, Soldatinnen auch als solche zu bezeichnen, ist im Kontext der „Flintenweiber“ kurz hingewiesen worden.¹⁶⁷

Die Motivation dieser außergewöhnlichen Widerstandskämpferin und Heldin in diesem Spiel besteht aus drei Komponenten: der Rettung der Mutter, der Rettung der Menschheit und dem notwendigen Selbstschutz. Die anscheinend zwar im Umgang mit Waffen und Überlebensfähigkeiten ausgebildete Solveig will am Anfang nur ihre Mutter befreien und weiß nichts vom Ziel der Sabotagemission. Nachdem sie von der Wichtigkeit und Dringlichkeit der Mission erfährt, entscheidet sie sich freiwillig und mit der Möglichkeit, sich auch aus der Situation zurückzuziehen, dafür, die Sabotage fortzuführen, um größeres Unheil für den Rest der Welt abzuwenden. Den letzten Teil der Motivation stellt die Bedrohung durch die Besatzungstruppen dar, in manchen Abschnitten des Spiels gibt es für die Protagonistin keine andere Möglichkeit, als mit jedem ihr zur Verfügung stehenden Mitteln zu kämpfen, um zu überleben.

Anknüpfungspunkte zu den Motiven der SoldatInnen im Zweiten Weltkrieg stellen in diesem Spiel der Beweggrund der Verteidigung der Heimat dar, da diese durch eine Atombombe gefährdet wäre. Wie für Partisaninnen im Zweiten Weltkrieg auch, stellt die unmittelbare Bedrohung ihres Lebens für Solveig eine große Motivation dar.¹⁶⁸

Battlefield V stellt in der war story „Nordlys“ eine Heldin vor, die aus uneigennütigen Motiven kämpft und sich in Gefahr begibt. In ihren Fähigkeiten und ihrer Ausrüstung ist sie dabei jedem männlichen Gegner überlegen. Ihr Geschlecht wird nur in zwei Momenten des Spiels explizit zum Thema und von ihren Gegnern nie selbst erwähnt.

¹⁶⁷ Vgl. Römer, *Flintenweiber* S. 332, 344.

¹⁶⁸ Vgl. Wiesinger, *Der Krieg der Partisaninnen*.

4.2 Tomb Raider

4.2.1 Allgemeine Informationen

Das von Crystal Dynamics produzierte Reboot von *Tomb Raider* ist am 5 März 2013 für PC, Playstation 3 und XBOX 360 und am 31.1.2014 für die neuere Konsolengeneration, Playstation 4 und XBOX One erschienen. Es ist das zehnte Spiel der von Square Enix herausgegebenen Spielereihe.¹⁶⁹

Das Action-Adventure Spiel legt seinen Fokus auf das SolospielerInnenenerlebnis, ergänzt durch einen kleineren Multiplayerabschnitt. Es nimmt die schon 1996 gestartete Serie wieder auf und erzählt die Ursprungsgeschichte von Lara Croft neu.

In Spielmagazinen ist das Spiel grundsätzlich positiv aufgenommen worden. GameStar bewertet das Spiel mit 85 Punkten von 100 Punkten, PCGames mit 9 von 10 Punkten und GamePro ebenfalls mit 85 von 100 Punkten.¹⁷⁰ Auf metacritic haben KritikerInnen die Playstation 4 Version des Spiels mit 85 von 100 Punkten bewertet und die Nutzer haben 8,1 von 10 möglichen Punkten vergeben.¹⁷¹ Die Meinung der SpielerInnen und der KritikerInnen divergiert also nicht wesentlich. Das Spiel hat nach und nach weltweit große Verbreitung mit 11 Millionen verkauften Spielen bis 2017 gefunden.¹⁷²

¹⁶⁹ GameStar, Tomb Raider – Allgemeine Informationen, online unter <<https://www.gamestar.de/spiele/tomb-raider,5162.html>> (9.8.2019).

¹⁷⁰ Daniel Matschijewsky, Tomb Raider im Test – Vom Weichei zur Killerin, In GameStar 5.3.2013 online unter <<https://www.gamestar.de/artikel/tomb-raider-vom-weichei-zur-killerin,3010018.html>> (9.8.2019), Peter Bathge, Tomb Raider im Test. In: PcGames 7.3.2013 online unter <<https://www.gamestar.de/artikel/tomb-raider-vom-weichei-zur-killerin,3010018.html>> (9.8.2019); Kai Schmidt, Tomb Raider: Definitive Edition im Test – Lara im definitiven Überlebenskampf. In: GamePro 27.1.2014 online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/tomb-raider-definitive-edition-lara-im-definitiven-ueberlebenskampf,3032093.html>> (9.8.2019).

¹⁷¹ metacritic, Tomb Raider: Definitive Edition, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/tomb-raider-definitive-edition>> (9.8.2019).

¹⁷² James Batchelor, East meets West: Yosuke Matsuda on growing Square Enix's global empire. In: gamesindustry 27.11.2017, online unter <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-27-east-meets-west-yosuke-matsuda-on-growing-square-enixs-global-empire>> (9.8.2019).

Die Alterseinstufung der PEGI ist mit dem höchsten empfohlenen Mindestalter von 18 Jahren erfolgt. Es wird auf häufige moderate Gewalt und stark vulgäre Sprache hingewiesen.¹⁷³

4.2.2 Genre und Setting

Von den Möglichkeiten des Gameplays her betrachtet und von den allgemein in kommerziellen Spielmagazinen üblichen Genrebezeichnungen, zeigt sich *Tomb Raider – Definitive Edition* als Action-Adventure mit Rollenspielanteilen. Ein Action-Adventurespiel zeichnet sich durch eine Verbindung von Spielelementen, die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit verlangen, mit Elementen von Adventures, wie etwa einer umfangreichen Geschichte und Rätsel, aus.¹⁷⁴

Die Protagonistin, Lara Croft, ist in eine umfangreiche Geschichte einer Inselwelt eingebettet. Sie entdeckt diese Spielwelt im Laufe des Spiels immer mehr und kann durch das Lösen von Rätseln die Handlung weiterführen oder neue Abschnitte passierbar machen.

Das Spiel verfügt über zahlreiche Actionelemente, spektakuläre Sprünge, Kletterpassagen und Kämpfe. Die verschiedenen Teile der spielbaren Inselwelt werden von Lara Croft durch unterschiedliche Fortbewegungsarten erschlossen. Mit einer Art Eispickel ausgerüstet, können etwa viele verschiedene Materialien erklettert werden. Größere Distanzen werden mit weiten Sprüngen oder durch eine Seilbrücke, welche mit Pfeil und Bogen befestigt wird, überwunden. Im Laufe des Spiels wird Lara Croft mit einem großen Waffenarsenal, bestehend aus Bogen, Pistole, automatischen Gewehren, Schrotflinte und ihrer Axt als Nahkampfwaffe ausgestattet. Diese Waffen entsprechen auch militärischer Bewaffnung und zeigen, dass Lara Croft nicht nur eine Archäologin ist, sondern auch Kämpferin im Sinne dieser Arbeit, da sie auf Grund ihrer Ausbildung im Umgang mit verschiedenen Waffen geschult ist und sich auch im Nahkampf behaupten kann. Nach dem ersten Ausschalten eines Gegners und der emotionalen Reaktion darauf, fällt es ihr leicht sich unter Einsatz ihres Lebens und von Waffengewalt gegen stark bewaffnete und organisierte Gegnergruppen

¹⁷³ Pan European Game Information, *Tomb Raider – definitive Edition*, online unter <https://pegi.info/search-pegi?q=Tomb+Raider+-+definitive+Edition&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-7dbfW2G9ssQatpQSBKIV9Yvtf9Gej_n03qTb1HyUFGk&form_id=pegi_search_form> (9.8.2019).

¹⁷⁴ Vgl. Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen, Computerspielgenres.

durchzusetzen. Diese ähneln in ihrer Bewaffnung und organisiertem Auftreten an militärische Einheiten. Sie schaffen es im Laufe des Spiels mit Leichtigkeit einen Helikopter vom Himmel zu schießen.

Einen kleinen Teil des Gameplays stellen auch Rollenspielelemente dar, da die Protagonistin ihre Waffen durch gesammeltes Material unterschiedlich verbessern kann. Außerdem ist es möglich, bei sogenannten „base camps“ Punkte zu vergeben, die verschiedene Überlebensfähigkeiten Lara Crofts verbessern können. Dies stellt aber keinen wesentlichen Teil des Spiels dar, weshalb man im klassischen spielejournalistischen Genrebegriff von *Tomb Raider – Definitive Edition* als Action-Adventure sprechen kann und nicht als Rollenspiel oder actionorientiertem Rollenspiel.¹⁷⁵

Das Setting nimmt starke Anleihen an Action- und Adventurefilme und erinnert an bekannte Topoi, wie sie zum Beispiel in den Indiana Jones Filmen vorkommen¹⁷⁶. Diese Filme verbinden meist historische Narrative mit Mythen und Paranormalem. Die ProtagonistInnen sind meist gebildet, ArcheologInnen oder HistorikerInnen, die sich in Actionszenen beweisen müssen. In *Tomb Raider* strandet die junge Archäologin Lara Croft auf einer Insel, wo sie eine verschollene Stadt entdeckt und um ihr Überleben kämpfen muss. Die Insel weist eine vielfältige Topographie mit alten Ruinen, Höhlen, einem Dschungel, neueren improvisierten Siedlungen und alten gestrandeten Schiffswracken auf.

4.2.3 Handlung

Lara Croft ist Teil des Expeditionsteams an Bord der *Endurance*, das auf der Suche nach dem verlorenen Reich Yamatai ist. Das Team steht unter der Leitung des Archäologen Dr. Whitman, der außerdem der Hauptdarsteller einer TV-Sendung ist, welche von Lara Crofts Freundin Samantha Nishimura, kurz Sam, gefilmt wird. Der Kapitän des Schiffes, Conrad Roth, ist ein lang-

¹⁷⁵ *Tomb Raider*; *Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH*, Genres.

¹⁷⁶ Zu nennen ist vor allem Steven *Spielberg*, *Raiders of the Lost Ark*, DVD (2008) 110 Min., USA 1981 sowie die anderen Titel der Indiana Jones Reihe (letzter Titel: Steven *Spielberg*, *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, DVD, (2008) 122 Min., USA 2008). Andere Beispiele sind: „Die Mumie“ – Filme, beispielhaft der erste Film der Trilogie Stephen *Sommers*, *Die Mumie*, DVD (2017), 120 Min., USA 1999. Außerdem: Jon *Turteltaub*, *National Treasure*, DVD (2007) 131 Min., USA 2004.

jähriger Freund von Laras Eltern. Weiters an Bord sind der Schiffskoch Jonah Maiava, die Mechanikerin Joslin Reyes, der Techniker Alex Weiss sowie der Steuermann Angus „Grim“ Grimaldi, der ebenfalls mit Laras Vater zusammengearbeitet hat.

Während der Fahrt ins Drachendreieck, im Spiel ein fast mythischer Teil des Meeres südlich von Tokyo, in dem in regelmäßigen Abständen Schiffe und andere Transportmittel verschwinden, wird das Schiff von einem plötzlich auftretenden Sturm erfasst, zerstört und an eine verlassene Insel gespült. Lara Croft wird vom Team getrennt, und von einem seltsamen Mann in eine Höhle voller von der Decke hängender Leichen entführt und muss von dort entkommen. Aus der Höhle befreit, bemerkt sie, dass die Insel scheinbar bewohnt ist. Außerdem lassen sich überall seltsame Felsenmarkierungen, alte Ruinen und Opferstätten finden. Sie trifft auf ihre Freundin Sam und einen anscheinend ebenfalls Gestrandeten namens Matthias. Durch ihre Flucht und den Schiffbruch ermüdet, schläft sie ein und wacht ohne eine Spur der beiden wieder auf.

Nach kurzer Suche trifft sie auf die restliche Schiffsbesatzung, abgesehen von Roth und Sam, und beschließt gemeinsam mit Dr. Whitman, nach Sam zu suchen, während der Rest versucht, Roth aufzuspüren. Während dieser Exploration bestätigt sich, dass die Insel das von ihnen gesuchte Yamatai ist und Himiko, die Königin dieses Reiches mit legendären Fähigkeiten, durch viele Schreine und Kultstätten verehrt wurde und noch wird. Lara und Dr. Whitman werden schließlich von den – ausschließlich männlichen – Bewohnern der Insel gefangen genommen, versuchen zu fliehen, werden aber gemeinsam mit anderen wieder eingefangen, einige werden erschossen. Lara Croft kann fliehen, wird aber von einem Anführer der Inselbewohner, Vladimir, verfolgt und muss ihn im Nahkampf aus Notwehr töten. Nach dieser ersten ultimativen Gewaltanwendung kämpft sich die Protagonistin durch die restlichen Wachen des Camps und findet Roth wieder.

Nachdem Lara Croft erfolgreich von einem Sendemast ein Hilfssignal aussenden kann, wird das herbeigerufene Flugzeug durch einen plötzlich auftretenden Sturm zerstört und der Protagonistin wird klar, dass sie so die Insel nicht verlassen kann. Die Inselbewohner gehören alle der Solarii Bruderschaft an. Diese glaubt, dass die Sonnenkönigin Himiko auf ein Nachfolgeritual wartet, deshalb verärgert ist und niemanden von der Insel gehen lässt. Dieses Ritual soll mit Sam, die die Inselbewohner als Nachfolgerin Himikos identifiziert haben, durchgeführt werden. Lara Croft versucht, Sam aus der Gefangenschaft befreien und wird dabei von Grim unterstützt, der bei dem Versuch ums Leben kommt. Gemeinsam mit Roth schafft sie es, Sam in einen Helikopter zu bringen. Ein Sturm bringt jedoch auch diesen zum Abstürzen und die Überlebenden, Lara Croft, Sam und Roth werden von den Solarii überrascht. Lara Croft kann nur entkommen, weil Roth sich für

sie opfert, wodurch Matthias, der Anführer der Solarii, getötet wird. Die Protagonistin erkennt, dass die Stürme irgendwie mit Himiko zusammenhängen müssen.

Sie kann sich wieder mit der restlichen Schiffscrew treffen, die beschließt, die Flucht mit einem Boot zu wagen. Bei der Beschaffung eines Ersatzteiles in einem Schiffswrack bringt sich Alex, der Techniker, in eine so missliche Lage, dass er sich selbst opfert und so die zu Hilfe gekommene Lara Croft rettet. Auf dem Rückweg zu den anderen Besatzungsmitgliedern am Strand erkennt die Protagonistin, dass die Seele Himikos die Stürme verursacht. Die Seele der ehemaligen Sonnengöttin soll nun durch das Nachfolgerituals auf Sam übertragen werden, wobei Sams eigene Seele zerstört werden würde. Als sie auf die anderen trifft, wird sie informiert, dass Dr. Whitman sie betrogen hat und Sam zu Mathias gebracht hat, damit diese dem Ritual geopfert wird.

Im letzten Abschnitt infiltriert Lara Croft das Kloster der Solarii, um ihre Freundin zu retten. Sie muss sich durch die Wachen der Königin kämpfen, welche den Verräter Dr. Whitman kurzerhand exekutiert haben, und schafft es genau zu Beginn des Rituals auf die Spitze des einstürzenden Klosters. Dort tötet sie im abschließenden Kampf des Spiels Mathias, der gerade das Ritual durchführt, kann so Sam retten und die Überreste Himikos vernichten. Durch das Ausschalten Himikos ist es der verbliebenen Schiffscrew, Reyes, Jonah, Sam und Lara Croft, möglich, die Insel zu verlassen.

4.2.4 Motivation zu kämpfen

Tomb Raider – Definitive Edition stellt einen Neustart der bekannten Lara Croft Serie dar und will die origin story, also die Geschichte, wie die schon allgemein bekannte Lara Croft zu der Abenteuerin und Überlebenskünstlerin geworden ist, erzählen. Im Laufe des Spiels wird die junge Archäologin mehr und mehr zu einer Kämpferin, die spielend mit verschiedenen Waffen umgehen kann, ausgezeichnet klettert und vor massenhaftem Einsatz tödlicher Gewalt nicht zurückschreckt. Auf ihrem Weg dahin werden auch ihre Motivationen zu kämpfen und zu töten sowie ihre und die Reaktionen ihrer Umwelt darauf dargestellt.

Mit dem Reboot der Serie im Jahr 2013 wollte das Entwickler Studio Crystal Dynamics eine neue Lara Croft schaffen. Die Protagonistin der (Spiele-)Reihe zeichnete sich davor als Actionheldin aus, die nicht nur in Spielen, sondern auch in Filmen, Comics, Büchern, Musikvideos und sogar

als Thema einer Achterbahn präsent war.¹⁷⁷ Sie war auf der anderen Seite aber auch ein augenscheinlich negatives Beispiel für die Darstellung weiblicher Körper als Objekte in digitalen Spielen.¹⁷⁸ Der neue Charakter der Figur sollte sich, laut *Brian Horton*, einem am Spiel beteiligten Designer, im Laufe des Spiels wandeln: „Our Lara is more emotionally rich. We see her transformation from an unsure novice to a capable survivor throughout the game...she is a more flexible, nuanced, believable character.“¹⁷⁹ Dieser Weg zeichnet auch die Auseinandersetzung Laras mit dem Kämpfen nach.

4.2.4.1 Lebensbedrohung

Hauptmotiv ist Lara Crofts nackter Kampf ums Überleben. Schon die Prämisse des Spiels, dass die junge Archäologin auf einer verwunschenen Insel Schiffbruch erleidet und sich dort im wahrsten Sinne des Wortes durchkämpfen muss, macht das klar. Nachdem die Protagonistin den Schiffbruch überlebt, wacht sie in einem Höhlensystem von der Decke hängend auf. Sie kann sich befreien und erkundet die angrenzenden Höhlen, in denen sie Totenköpfe und eine rituelle Opferstelle entdeckt. Die Umgebung und Inszenierung wirken wie aus einem Alptraum. An dieser Stelle werden die SpielerInnen darauf aufmerksam gemacht, dass sie per Knopfdruck die „survival instincts“ Lara Crofts aktivieren können, welche manipulierbare Gegenstände, Kletterpassagen oder ähnliche wichtige Ziele vom Hintergrund gold markiert abheben. Das heißt, die Protagonistin besitzt von sich aus Fähigkeiten, die sie einsetzen kann, um in dieser feindlichen Umwelt zu überleben. Das Spiel macht sofort nach dem Einstieg klar, dass diese Insel für Lara Croft eine permanente Gefahr darstellt und sie sich auf ihre Instinkte, also automatisch ablaufende kognitive Prozesse, verlassen muss.

¹⁷⁷ Karen *Moltenbrey*, Lara's New Look. In: Computer Graphic World, 36 Heft 5 (2013), online unter <<http://www.cgw.com/Publications/CGW/2013/Volume-36-Issue-5-July-August-2013-/Laras-New-Look.aspx>> (9.8.2019).

¹⁷⁸ Jen *Bosier*, How Crystal Dynamics' "Tomb Raider" Empowered Lara Croft. In: Forbes magazine (online) 11.3.2013, online unter <<https://www.forbes.com/sites/jenniferbosier/2013/03/11/how-crystal-dynamics-tomb-raider-empowered-lara-croft/>> (9.8.2019).

¹⁷⁹ *Moltenbrey*, Lara's New Look.

Die permanent vorhandene Bedrohung Lara Crofts wird in der Darstellung nochmals zugespitzt, als sie von den Inselbewohnern und einem ihrer Anführer, Vladimir, das erste Mal gefangen genommen wird. An den Händen gefesselt, kann die Protagonistin fliehen, muss aber mitansehen, wie andere Gefangene erschossen werden. Als sie sich in einer Hütte versteckt, entdeckt Vladimir sie und zerrt sie hinaus. Mit vorgehaltener Pistole drückt er sie gegen eine Wand und lässt seine Hand an der Seite ihres Körpers bis fast zur Hüfte hinuntergleiten und riecht an ihrem Hals. Diese Bewegungen und Handlungen machen deutlich, dass sie auch von unmittelbarer sexueller Gewalt bedroht ist und diesem Mann scheinbar vollkommen ausgeliefert ist. Mit einer Abfolge von Quick-Time-Events¹⁸⁰, einer Mischung aus Zwischensequenz und Interaktion, in der meist durch das Aufleuchten eines Knopfes Reaktion von den SpielerInnen verlangt wird, schafft es Lara Croft durch Tritte, Beißen und schlussendlich Ringen um die Pistole, Vladimir durch einen Kopfschuss aus nächster Nähe zu töten.

Die Reaktion darauf fällt deutlich aus, das Spiel bleibt noch in der Zwischensequenz und zeigt darin eine sichtlich geschockte Protagonistin, die mit der Pistole noch auf den sterbenden Vladimir zielt. Als dieser keine Gefahr mehr darstellt, sackt Lara Croft zusammen und beginnt zu weinen und zu würgen. Auf allen Vieren und mit gesenktem Kopf schluchzt sie und sagt „oh god“. Aufgelöst wird die Szene, indem die Protagonistin tiefer durchatmet, die Pistole aufnimmt, aufsteht und auch den Bogen aufsammelt und ihn sich über die Schulter legt. Die direkte Einstellung nach der Zwischensequenz zeigt Lara in der gewohnten Third-Person-Perspektive, mit der Pistole fest in beiden Händen in einer leicht gebeugten Haltung, die es ihr jederzeit ermöglicht, in Deckung zu gehen oder zu schießen. Das Interface zeigt auch gleich das Erhalten einer neuen Waffe an.

Die Protagonistin versucht nun, den Kapitän der Endurance, Roth, zu erreichen und muss dazu die brennenden Ruinen durchqueren und auf einen Vorsprung klettern. Gleich hinter der nächsten Biegung warten zwei Gegner, welche die Protagonistin in einer kurzen Zwischensequenz entdecken. Das Spiel schaltet daraufhin in Zeitlupe und gibt den Spielenden die Möglichkeit, beide gezielt auszuschalten. Die Reaktion Lara Crofts darauf ist nur noch ein kurzes „Leave me alone“. Auf dem Weg zu Roth etabliert das Spiel noch weitere Möglichkeiten, wie es den SpielerInnen möglich ist, Gegner zu töten, zum Beispiel mit dem Bogen im Nah- und Fernkampf, mit dem

¹⁸⁰Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Quick-Time-Events. In: USK Lexikon, unter <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/quick-time-event/> (7.8.2019).

Eispickel oder durch Entzünden brennbarer oder explosiver Gegenstände. Eine weitere Thematisierung nach dem Töten der namenlosen Gegner erfolgt nicht, sondern wird als notwendig zum Spielfortschritt erachtet.

In einem Funkgespräch mit Roth schildert Lara die Situation, dass Gefangene getötet werden und berichtet, dass sie selbst auch getötet hat.

Lara: „I had to kill some of them. I had no choice.”

Roth: “That can’t have been easy.”

Lara: “It’s scary just how easy it was.”

...

Roth: “You just do whatever it takes to get to me, Lara.”

Die ursprüngliche Motivation Lara Crofts, Yamatai zu suchen, wird in dem Spiel nicht ausdrücklich behandelt, dürfte aber von einem Mix aus EntdeckerInnengeist, (akademischer) Neugier und immer wieder angedeuteter familiärer „Vorbelastung“, vor allem durch den Vater, geprägt sein. Sobald Lara auf der Insel ankommt, befindet sie sich im Überlebensmodus, da sie unmittelbar von der Umwelt und den natürlichen Gegebenheiten und den Bewohnern der Insel bedroht wird. Ihre von Roth und ihrem Vater übernommenen Fähigkeiten, in unwirtlicher Umgebung zu überleben, dürften vor allem auf Fähigkeiten zum Selbsterhalt in der Wildnis ausgelegt gewesen sein, stattdessen sie aber auch mit einem Instrumentarium zum Kämpfen aus.

4.2.4.2 Freundschaften und soziale Gruppe

Die Crew der Endurance bleibt während der ganzen Geschichte, mit der Ausnahme des Verräters Dr. Whitman, eine einander verbundene Gemeinschaft. Sie wird zwar öfter getrennt beziehungsweise werden einzelne Mitglieder der Gruppe entführt oder getötet, das Ziel der Crew bleibt es aber, gemeinsam von der Insel zu fliehen. Lara Croft fühlt sich der Gruppe stark verbunden, vor allem am Anfang ist sie sehr verunsichert und ängstlich und versucht, irgendwie Kontakt mit den anderen Gruppenmitgliedern aufzunehmen. Sie findet die Videokamera ihrer Freundin Sam und sieht sich immer wieder Szenen der Schifffahrt an. Diese Zwischensequenzen zeigen einerseits die Vorgeschichte vor dem Schiffsbruch und dienen gleichzeitig dazu, die einzelnen Charaktere vorzustellen. Andererseits vermitteln sie auch, dass die Protagonistin sich verlassen fühlt, allein auf dieser Insel ist und sich zumindest mit diesen Videos wieder der Gruppe nahe fühlen kann.

Die Gruppe und die einzelnen Personen sind eine starke Motivation für die Protagonistin, allen Widerstand auch mit großer Gewalt zu überwinden. Im Verlauf des Spiels rettet sie Sam mehrmals aus der Gefangenschaft der Solarii, kann Reyes, Jonah und Alex eigenhändig aus einem Käfig und vor dem sicheren Tod retten und setzt alles daran, den verwundeten Roth zu versorgen. Die Beziehung zu Sam, die die Crew als Dokumentarfilmerin begleitet, ist für Lara Croft eine wichtige, da sie ihre beste Freundin aus der Studienzeit ist und sie in den Rückblenden immer die Person ist, die die Protagonistin am meisten unterstützt hat. Auch die anderen drei Crewmitglieder, Alex, Reyes und Jonah, werden im freundschaftlichen Umgang mit Lara Croft dargestellt und deren Schutz und Sicherheit sind für sie ein großer Antriebsfaktor.

Roth ist als langer Freund der Familie Croft eine Art Mentor für die Protagonistin und stellt für sie, vor allem am Anfang des Spiels, eine wichtige emotionale Stütze dar. Nachdem sie das erste Mal wieder auf Roth trifft, bekommt sie von ihm die Aufgabe, auf einen Sendemasten auf dem Gipfel eines Berges zu klettern. Sie wirkt stark verunsichert und weiß nicht, ob sie diese Aufgabe allein schaffen kann, woraufhin Roth sie aufbaut und ihr Mut zuspricht. Er stellt für sie nicht nur einen mentalen Unterstützer dar, sondern gewährt ihr auch während des Spiels Schutz und Rückhalt. Er ist es, der Lara Croft viele der Fähigkeiten beigebracht hat, die sie jetzt zum Überleben einsetzen kann. Bei manchen Gefechten hilft er ihr auch von weitem, indem er mit einem Scharfschützengewehr ihre Gegner ausschaltet und ihr den Weg weist. Als Roth, Lara Croft vor dem Tod schützend, stirbt, sagt sie verzweifelt, dass sie das ohne ihn nicht schaffen kann, woraufhin er antwortet, „You can do it. You are a Croft“.

4.2.4.3 Pflicht- und Schuldgefühle

Eine weitere dargestellte Motivationsquelle, zu kämpfen ist für Lara Croft ein Pflichtgefühl, anderen zu helfen, welches aus einem Gefühl der Verantwortung für die anderen Personen entsteht. Die Protagonistin gibt sich die Schuld für die Situation der Schiffsbesatzung, da es ihre Idee gewesen ist, im Drachendreieck nach Yamatai zu suchen und sie sich gegenüber den Zweifeln Dr. Whitmans durchgesetzt hat. Ohne diese Änderung des Kurses wären sie, laut Lara Croft, nie in den Sturm gekommen und damit nicht auf der Insel gelandet. Auch deshalb versucht sie, die Gruppe, soweit es ihr möglich ist, zu schützen oder zu retten.

Das Pflichtgefühl, jemanden zu retten, hat sie auch gegenüber den Menschen außerhalb der Gruppe, denen sie glaubt, ihre Hilfe schuldig zu sein. Nachdem sie erfolgreich ein SOS-Signal abgesetzt hat, stürzt das herbeigeflogene Flugzeug durch einen plötzlichen Sturm ab. Lara Croft

erhält, während sie Roth wieder trifft, einen Funkspruch des Co-Piloten, der um Hilfe bittet. Sie ist sofort bereit, zu ihm zu eilen, auch im Bewusstsein, dass sie, wie sonst auch überall auf der Insel, auf ihr feindlich gesinnte Inselbewohner treffen wird. Roth versucht sogar, ihr diese Rettungsaktion auszureden und ihr klarzumachen, dass sie sich lieber mit dem Rest der Gruppe treffen solle und dass der Pilot ein Opfer sei, welches manchmal zum Überleben notwendig sei. Da sie diejenige ist, die das Flugzeug gerufen hat, fühlt sie sich verantwortlich, und kann es außerdem nicht über sich bringen, die Entscheidung zu treffen, den hilferufenden Piloten sterben zu lassen.

4.2.4.4 Rache

Ein weiteres Motiv für Lara Croft in ihrem Kampf gegen die Solarii Bruderschaft ist Rache für den Tod des Steuermanns Grim. Dieser hilft der Protagonistin zunächst auf ihrem Weg, um Sam aus dem Palast zu befreien. Während eines Kampfes mit einigen Solarii wird Grim jedoch gefangen genommen und Lara Croft soll, um seinen Tod zu verhindern, ihre Waffen niederlegen. Grim fleht sie an, das nicht zu tun und verhindert ihre Kapitulation dadurch, dass er sich mit seinen Angreifern in die Tiefe stürzt und stirbt. Die Protagonistin zeigt sich traurig, fühlt sich verantwortlich für Grims Tod und schwört deshalb Rache. Dieses Motiv bleibt während des Spiels aber ein untergeordnetes. Die Protagonistin gewinnt durch das Töten der Solarii keine Freude oder Genugtuung als Reaktion auf den Tod ihres Freundes. Sie kommentiert das Sterben der Gegner auch nicht, wie es in manchen anderen digitalen Spielen der Fall ist, mit einer Bemerkung oder Ähnlichem.

4.2.5 Zwischenfazit

Lara Croft wandelt sich in *Tomb Raider* von einer als sehr verletzungsoffen dargestellten jungen Frau, die an sich selbst zweifelt, zu einer selbstständigen Abenteurerin, die sich gegen eine Heerschar an Gegnern durchgesetzt und ihre FreundInnen aus einer ausweglosen Situation befreit hat. Hier zeigt sich, dass Lara Croft eben nicht nur eine Archäologin in einer scheinbar ausweglosen Situation ist, sondern auch eine Kämpferin. Sie ist von ihrem Vater und Roth augenscheinlich an verschiedensten Waffen ausgebildet worden. In ihrem Arsenal befinden sich eindeutig militärisch verwendete Waffen wie ein leichtes Maschinengewehr oder ein Granatenwerfer. Ihre Ausbildung befähigt sie also schon als kompetente Kämpferin an bewaffneten Konflikten teilzunehmen. Mit diesen kämpferischen Fertigkeiten, die anscheinend nur abgerufen werden müssen und ihrer Ausrüstung steht sie ebenso schwer bewaffneten Gegnern gegenüber. Sie begibt sich wiederholt selbst in Gefahr und kämpft gegen die fanatischen Solarii.

Am Ende ihrer Wandlung wird Lara Croft auch von den gegnerischen Männern als ebenbürtige, oder gar überlegene Kämpferin gesehen. Das Spiel betont am Anfang die Gefahr für die Protagonistin, der sie sich nur durch Flucht entziehen kann. Dabei wird in den Interaktionen auch immer wieder betont, wie jung sie sei. Mit ihrem ersten Töten ändert sich die Situation. Ihre Reaktion darauf ist zwar geschockt und nachdenklich, spiegelt sich dann aber nicht mehr wider, da sie ab diesem Moment Gegner in großer Zahl eliminiert. Dies spricht sich sogar bis zu den Solarii durch, die in belauschbaren Gesprächen ihr Unbehagen und ihren Respekt darüber ausdrücken, dass eine Frau viele ihrer Brüder umgebracht hat und somit auch für sie eine große Gefahr sei.

Lara Croft wird deshalb von einer unmittelbaren Bedrohung motiviert, der sie sich am Anfang auch nicht entziehen kann. Sie verlässt aber auch geschützte Bereiche, um für ihre FreundInnen zu kämpfen und diese zu befreien. Außerdem motivieren sie Pflicht- und Schuldgefühle, da sie denkt, es wäre ihre Schuld, dass die Gruppe in der Situation sei. Für ihrer verstorbenen Freunde schwört sie, Rache zu nehmen. Manche dieser Beweggründe finden sich auch in den Motiven der KämpferInnen im Zweiten Weltkrieg wieder, wie zum Beispiel das Motiv der Rache und der unmittelbaren Bedrohung des eigenen Lebens. Besonders ausgeprägt ist bei Lara Croft das Motiv der Abenteuerlust, welches auch Frauen im Zweiten Weltkrieg berichtet haben. Nachdem die Protagonistin die Insel verlassen kann, stellt sie fest, dass sie nicht nach Hause will, sondern weitere Entdeckungen machen möchte.¹⁸¹

Tomb Raider stellt in dieser Origin Story Lara Croft als Abenteuerin dar, die wider Willen zu einer Kämpferin wird. Diese thematisiert zwar kurz ihren Gewalteinsatz und findet danach nicht Gefallen daran, führt aber die Auseinandersetzungen fort. Die schrecklichen Erfahrungen auf der Insel und das massenhafte Töten von Menschen halten Lara Croft am Ende des Spiels in der letzten Sequenz nicht davon ab, ihren Weg als Abenteuerin, und somit Kämpferin, weiter zu gehen.

¹⁸¹ Vgl. Latzel, Maubach, Satjukow, Soldatinnen in der Geschichte, S. 11 ff.

4.3 Uncharted: The Lost Legacy

4.3.1 Allgemeine Informationen

Uncharted: The Lost Legacy ist eine eigenständige Erweiterung von *Uncharted 4: A Thief's End*¹⁸², in der erstmals nicht Nathan Drake, der Protagonist der vorangegangenen Teile und Hauptfokus der Spielereihe, sondern Chloe Frazer, spielbar ist.¹⁸³ Das von Naughty Dog entwickelte und von Sony Interactive Entertainment veröffentlichte Spiel ist am 23.8.2017 exklusiv für die Playstation 4 erschienen.¹⁸⁴ Das Action-Adventure-Spiel legt den Fokus auf das Erzählen der Geschichte im EinzelspielerInnen Modus, der durch einen kleinen Multiplayermodus ergänzt wird.

Von den Spielmagazinen und KritikerInnen ist das Spiel positiv bewertet worden, mit der Betonung, dass es sich nicht um ein eigenes Spiel handelt, sondern viele Elemente des Hauptspiels, *Uncharted 4: A Thief's End* übernommen worden sind.¹⁸⁵ Auf GamePro hat das Spiel 90 von 100 Punkten erreicht und PC Games hat 9 von 10 Punkten verliehen.¹⁸⁶ Metacritic weist einen aggregierten Punktwert von 84 von 100 Punkten aus und die Nutzer und Nutzerinnen haben das Spiel mit 8,0 von 10 Punkten bewertet.¹⁸⁷ Die PEGI erachtet das Spiel als nicht geeignet für SpielerInnen unter 16 Jahren auf Grund realistischer Gewalt gegen menschlich aussehende Charaktere.¹⁸⁸ Laut

¹⁸² *Uncharted 4: A Thief's End* [PS4] Naughty Dog (Sony Interactive Entertainment, 10.5.2016).

¹⁸³ Dieser Wechsel wurde von KritikerInnen auch positiv aufgenommen. Z.B.: Andrew Webster, *Uncharted: The Lost Legacy Review: Who needs Nathan Drake?*, In: The Verge 17.8.2017, online unter <<https://www.theverge.com/2017/8/17/16158114/uncharted-the-lost-legacy-review-ps4>> (20.10.2019).

¹⁸⁴ Kai Schmidt, *Uncharted: The Lost Legacy im Test – Jägerinnen des verlorenen Stoßzahns*. In: GamePro 17.8.2017, online unter <<https://www.gamepro.de/spiele/uncharted-the-lost-legacy.wertung,793.668.html>> (11.8.2019).

¹⁸⁵ Lukas Schmid, *Uncharted: The Lost Legacy im Test – sehr kompetent gemachte, spaßige Fortsetzung ohne neue Ideen*. In: PCGames, online unter <<https://www.pcgames.de/Uncharted-The-Lost-Legacy-Spiel-60951/Tests/Unterhaltsame-aber-routinierte-Fortsetzung-1236033/>> (11.8.2019).

¹⁸⁶ Schmid, *Uncharted: The Lost Legacy im Test*; Schmidt, *Uncharted: The Lost Legacy im Test*.

¹⁸⁷ metacritic, *Uncharted: The Lost Legacy*, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/uncharted-the-lost-legacy>> (11.8.2019).

¹⁸⁸ Pan European Game Information, *Uncharted: The Lost Legacy*, online unter <<https://pegi.info/de/search-pegi?q=uncharted%3A+The+Lost+Legacy&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter->

Schätzungen hat sich das Spiel ca. 2,4 Millionen Mal verkauft und ist damit deutlich hinter *Uncharted 4: A Thief's End* zurückgeblieben.¹⁸⁹

4.3.2 Genre und Setting

Uncharted: The Lost Legacy kann, bezogen auf das Gameplay und im Einklang mit den meisten journalistischen Genrebezeichnungen, als Action-Adventurespiel bezeichnet werden. Von den SpielerInnen werden Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit in actiongeladenen, sehr stark an Actionfilmen angelehnten Passagen verlangt. Die Geschichte steht im Fokus und wird durch Rätsel ergänzt, deren Lösung Voraussetzung für das Weiterkommen der SpielerInnen, im Sinne der Fortführung der Handlung beziehungsweise dem Folgen des vorgegebenen Weges, ist.¹⁹⁰

Ein wesentlicher Teil der Herausforderung an die Spielenden stellt das Fortbewegen und Vorankommen in schwierigem Gelände dar. Die beiden Frauen - Chloe Frazer ist die spielbare Protagonistin, wird aber fast immer von der computergesteuerten Nadine Ross begleitet - müssen durch Klettern, Rutschen, Springen und Hangeln Schluchten überwinden, Fels-, Tempel- und Häuserwände erklimmen, sich von Vorsprüngen stürzen und mit Enterhaken mitten im Sprung eine rettende Haltemöglichkeit erwerben. Diese „Actionsequenzen“ werden vom Spiel, ähnlich wie in *Tomb Raider*, spektakulär inszeniert, indem scheinbar einfache Haltegriffe plötzlich wegbrechen oder sich ganze Felsbrocken lösen. Das Spiel wird durchgehend in der Third-Person-Perspektive mit einer flexiblen „Kamera“-Perspektive gespielt.

Ergänzend zu diesen Elementen treten immer wieder Kämpfe mit und ohne Schusswaffen auf, die durch geschicktes Ausschalten der Gegner und Nutzen der vielfach vorhandenen Deckungen gelöst werden sollen. Im Vergleich zu dem direkt vorangegangenen Titel *Uncharted 4*, mit männlichen Protagonisten, nehmen die Kämpfe aber eine weniger prominente Rolle ein.¹⁹¹ Dabei greifen die

[publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-ldg8Ffw6g172fzyTRv-AmzQA3NMG12CAFHj4VcrIdig&form_id=pegi_search_form](http://www.vgchartz.com/game/147591/uncharted-the-lost-legacy/)> (11.8.2019).

¹⁸⁹ VGChartz, *Uncharted: The Lost Legacy* (PS4), online unter <<http://www.vgchartz.com/game/147591/uncharted-the-lost-legacy/>> (15.10.2019), Paul Tassi, „Uncharted 4: a Thief's End“ Sold An Incredible 8.7 Million Copies in 2016, In: Forbes 5.1.2017, online unter < <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/01/05/uncharted-4-a-thiefs-end-sold-an-unbelievable-amount-of-copies-in-2016/>> (26.10.2019).

¹⁹⁰ Vgl. BuPP, Computerspielgenres.

¹⁹¹ Schmidt, *Uncharted: The Lost Legacy* im Test.

zwei Partnerinnen trotzdem auf ein großes Arsenal an Schusswaffen zurück, die sie während des Spiels erbeutet haben. Die Auswahl der Waffen umfasst viele militärisch genutzte Waffen, wie Automatikgewehre, Scharfschützengewehre, Panzerfäuste und Granaten. Das Inventar Chloes erlaubt ihr eine Mitnahme von bis zu fünf Granaten, einer Handfeuerwaffe und einer größeren Waffe. Das Waffenarsenal entspricht eher einer Soldatin als einer Schatzjägerin, sie ist eben auch im Sinne dieser Arbeit Kämpferin. Chloe zeigt sich versiert im Nahkampf und reagiert nicht überrascht auf den Widerstand der Rebellenarme, sondern setzt sich sofort mit Waffengewalt zur Wehr. Auch ihre Entscheidung, Nadine Ross als für die Sicherheit verantwortliche Partnerin zu engagieren, zeigt, dass die Protagonistin damit rechnet, bewaffnet kämpfen zu müssen. Besonders deutlich zeigen sich Chloe Fraser und Nadine Ross in den Rollen der Kämpferinnen als Nadine nach einem Feuergefecht die Kampftechnik Chloes beurteilt und verbessert.

Die oben erwähnten Rätsel im Spiel stellen meist Puzzles dar. Durch das Bewegen von Statuen, Steuerrädern, Schaltern oder Drehscheiben in richtiger Reihenfolge oder an den richtigen Ort, wird eine versteckte Botschaft freigegeben oder geheime Türen geöffnet. Die meisten dieser Rätsel beinhalten für Chloe gefährliche Elemente, das heißt, es ist nicht nur kein Weiterkommen möglich, sondern die Spielfigur nimmt Schaden oder kann sogar sterben. Neben den prominent platzierten Knobeleien müssen immer wieder Umgebungsrätsel gelöst werden, das heißt zum Beispiel lässt sich der Weg erst fortsetzen, nachdem ein Objekt an einem anderen Ort platziert worden ist.

Das Setting von *Uncharted: The Lost Legacy* nimmt starke Anleihen an den vorangegangenen Spielen der Serie. Die Protagonistin Chloe Frazer, eine berüchtigte Schatzjägerin („notorious treasure hunter“¹⁹²), ist aus zwei der vorangegangenen Teile schon als Ex-Freundin des Protagonisten Nathan Drake bekannt, sie verfolgt teilweise rücksichtslos aber höchst effektiv ihre eigenen Ziele. Die Serie bedient sich stark am Topos der Schatzjägerin oder des Schatzjägers, die oder der auf der Suche nach einem mythischen, aber eigentlich leeren Gegenstand, in der Filmanalyse auch

¹⁹² *Naughty Dog*, *Uncharted: The Lost Legacy*, Kurzbeschreibung Chloe Frazer, online unter < <https://www.unchartedthegame.com/en-us/games/uncharted-the-lost-legacy/>> (11.8.2019).

MacGuffin¹⁹³ genannt, Abenteuer erlebt und gegen übermächtige Gegner kämpfen muss. Den Hintergrund bietet in diesem Spiel die historische Hoysala Dynastie in Indien und der Verlust des Stoßzahnes der hinduistischen Gottheit Ganeshas.

An der Seite Chloe Frazers geht Nadine Ross auf die Suche nach dem Stoßzahn. Die Söldnerin und ehemalige Anführerin einer Söldnerfirma, wird von der Protagonistin zur Gewährung der Sicherheit angeheuert. Nadine Ross ist ebenfalls aus dem vorangegangenen Teil der Spieleserie bekannt: als Anführerin von Shoreline, eine der Antagonisten von Nathan Drake und seinem Bruder Sam.

4.3.3 Handlung

Am Anfang des Spiels erzählt Chloe einem kleinen Mädchen auf einem Markt einer Provinzhauptstadt die Legende, wie Ganesha seinen Stoßzahn verloren hat. Ganesha, eine Gottheit des Hinduismus, dargestellt durch einen männlichen Körper mit Elefantenkopf, bewachte den Tempel seines Vaters, der Gottheit Shiva, als er Parashurama den Eintritt verwehrte. Parashurama, ein gefürchteter Krieger und Avatar Vishnus, reagierte, indem er Ganesha einen Stoßzahn mit der Axt, welche ihm von Shiva gegeben worden war, abschlug.

Chloe glaubt, dass dieses Artefakt der wichtigste Schatz der Hoysala, einer Dynastie im Süden von Indien zwischen dem 11. Und 14. Jahrhundert, sei. Ihr indischstämmiger Vater, ein Archäologe, ist beinahe davon besessen gewesen, diesen Stoßzahn zu finden und hat sich deswegen mit seiner Tochter entzweit. Auf einer Expedition in den Whestgats ist er auf der Suche nach dem Stoßzahn von Banditen getötet worden.

In der von einem Aufstand zweigeteilten Provinzhauptstadt dringt Chloe Frazer gemeinsam mit Nadine Ross, ihrer für die Sicherheit zuständigen Partnerin und Söldnerin, in das Hauptquartier des Aufstandsführers und Kriegstreibers Asav ein. Dieser will den Stoßzahn dazu verwenden, einen Bürgerkrieg zu provozieren und die Bevölkerung Indiens hinter sich zu vereinen. In Asavs Versteck entwenden sie eine Karte und eine mysteriöse Scheibe, die beide Hinweise auf den Verbleib des Stoßzahnes sind.

¹⁹³ Hans Jürgen *Wulff*, MacGuffin. In: Lexikon der Filmbegriffe – Uni Kiel, online unter <<https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=472>> (11.8.2019).

Sie werden im Hauptquartier von Asav und einigen Soldaten gestellt und müssen vorbei an zahlreichen seiner Handlanger aus der Stadt flüchten. Die Karte weist darauf hin, dass sich der Schatz in einer der ehemaligen Hauptstädte der Hoysala, Halebidu, in den Westghats befindet. Im dortigen Gebiet angekommen müssen Chloe Frazer und Nadine Ross Türme und Tempelanlagen, markiert durch die Waffen von Ganesha, Shiva und Parashurama, erkunden und Hinweise zur genauen Lage der Stadt Halebidu finden. Dabei stoßen sie immer wieder auf Aufständische in der Gefolgschaft Asavs und müssen sich entweder Angriffen mit Waffengewalt erwehren oder Wachen ausschalten, um an bestimmte Orte zu gelangen. Nachdem sie die Stadt Halebidu entdeckt haben, realisieren sie, dass diese nur eine falsche Fährte der Hoysala gewesen ist und der Stoßzahn in der anderen Hauptstadt, Belur, verwahrt wird.

Auf dem Weg nach Belur werden sie von Asav gefangengenommen, der die Scheibe wieder an sich nimmt. Chloe und Nadine können Asav erneut entkommen und entdecken, dass Sam Drake, der Bruder des Protagonisten der vorangegangenen *Uncharted* Spiele, scheinbar gemeinsame Sache mit Asav macht. Die beiden beschließen, auch ohne die Scheibe nach Belur aufzubrechen. In der zweiten Hauptstadt überwinden Chloe und Nadine zahlreiche Kletterpassagen und tödliche Rätsel und gelangen bis kurz vor die geheime Schatzkammer. Dort werden sie jedoch wiederum von Asavs Männern gefangen genommen und die Protagonistin wird von Asav gezwungen, das letzte Rätsel für ihn zu lösen. Sie finden den legendären Stoßzahn Ganeshas, den Asav an sich nimmt und Sam Drake, Chloe Frazer und Nadine Ross, in der sich mit Wasser füllenden Schatzkammer gefesselt zurücklässt.

Die drei können sich im letzten Moment befreien und beschließen, nachdem sich herausgestellt hat, dass Sam insgeheim mit Chloe zusammengearbeitet hat, Asav und den Stoßzahn zu verfolgen und ihn wiederzuholen. Sie müssen herausfinden, dass dieser mit Shoreline, einer Söldnerarmee, früher unter der Führung Nadines, zusammenarbeitet und den Stoßzahn gegen eine Bombe tauschen will. In einem Kampf gelingt es ihnen zwar, den Anführer der Söldner auszuschalten sowie den Stoßzahn zurückzubekommen, die Bombe ist aber schon in einen Zug verladen, welcher Kurs auf die Provinzhauptstadt genommen hat. Asav möchte mit dem Anschlag gegen die Stadt einen Bürgerkrieg vom Zaun brechen.

Die Schatzjägerin und selbsternannte Diebin Chloe, welche ihr Ziel mit der Erlangung des Stoßzahnes eigentlich erreicht hätte, beschließt, entgegen dem anfänglichen Widerstand der anderen beiden, den Zug zu verfolgen, um den Anschlag irgendwie zu verhindern. Gemeinsam mit Nadine

und Sam kämpft sie sich im Stile einer militärischen Eliteeinheit durch die gegnerische Söldnerarmee. Sie handeln dabei eindeutig als Kämpferinnen, die sich bewaffnet unter Gefahr für das eigene Leben in Kampfsituationen begeben. Im Team schaffen sie es, den Zug zu erreichen und umzulenken. Chloe und Nadine gelangen auf den fahrenden Zug, dort müssen sie sich von Deckung zu Deckung vorkämpfen. An der Spitze des Zuges angekommen schalten sie in einem letzten Duell Asav gemeinsam aus. Sie können im letzten Moment abspringen und der Zug stürzt mit der Bombe über eine defekte Brücke in die Tiefe.

Entgegen dem ursprünglichen Plan beschließen Chloe und Nadine, die auch weiterhin zusammenarbeiten wollen, den Stoßzahn an ein Museum zu übergeben. Der Einwand Sams, ob dann mit einem FinderInnenlohn zu rechnen sei, wird mit ungläubigem Lachen der beiden Frauen zur Seite geschoben.

4.3.4 Motivation zu kämpfen

Chloe Frazer wird den SpielerInnen schon in der ersten Begegnung mit ihrer Partnerin Nadine Ross und dem Antagonisten, Asav als Diebin – beziehungsweise euphemistisch als Schatzjägerin - vorgestellt. Diese Bezeichnung wiederholt die Protagonistin im Lauf des Spiels selbst auch immer wieder. Mit diesem „Beruf“ – die beiden Frauen betonen immer wieder die Wichtigkeit von Professionalität – geht für Chloe eine Bereitschaft einher, Gewalt anzuwenden und zu kämpfen. Um an ihr Ziel zu kommen, tötet sie ohne zu zögern schon zum Einstieg des Spiels mehrere der Aufständischen unter Asavs Führung. Diese werden vom Spiel zwar als Besatzungsmacht in einem Viertel der Stadt inszeniert, Chloe verletzt oder tötet die Wachen jedoch nicht aus ideellen Gründen, sondern, um näher an ihr Ziel, den Stoßzahn Ganeshas, zu kommen. Sie sucht diese Konflikte also aktiv selber und wird nicht in eine für sie nicht absehbare Situation geworfen, in der sie sich wehren muss.

4.3.4.1 Diebin – Bereicherung als Motiv

Eine offensichtliche Motivation der Protagonistin und ihrer Partnerin ist es, durch den Diebstahl, beziehungsweise das Auffinden und Verkaufen des Stoßzahnes, Geld zu verdienen. Chloe bezeichnet sich selbst als Diebin und betont im ersten Aufeinandertreffen mit Nadine Ross, dass diese mitmachen könne und die Hälfte der Verkaufseinnahmen bekäme, dass es aber ihr „Gig“ sei. Die Arbeitsteilung ist dabei grundsätzlich klar: Chloe ist für das Aufspüren der Artefakte zuständig und Nadine für die Sicherheit. Das heißt, der Protagonistin war bei der Planung schon klar, dass sie auf erheblichen, bewaffneten Widerstand stoßen würde.

Chloe Frazer referenziert selbst immer wieder ihren Vater, einen aus Indien stammenden Archäologen, der fanatisch auf der Suche nach dem Stoßzahn gewesen ist. Sie stellt aber für sich klar, dass sie zwar auch auf der Suche nach verschollenen Schätzen und Wertgegenständen sei, ihr aber wichtig sei, dass sie damit Geld verdienen könne („Make a buck or two“). Mit den Mythen und der Kultur der Hoysala ist sie bestens vertraut, entscheidet sich jedoch am Anfang des Spiels dafür, den monetären Wert der gefundenen Gegenstände zu priorisieren.

Das Kämpfen im Rahmen ihrer Schatzsuche gehört für Chloe Frazer zu den erwarteten Unannehmlichkeiten einer professionellen Diebin. Auf der Suche nach dem Stoßzahn ist sie von Anfang an mit einer Pistole ausgestattet und sammelt im Laufe des Spiels weitere Waffen an, unter anderem Scharfschützengewehre, Panzerfäuste, Granaten und Ähnliches. Der Umgang mit diesen Waffen ist kein Problem für die Protagonistin, wie die SpielerInnen in zahlreichen Gefechten gegen Asavs Armee unter Beweis stellen können. Ihre Partnerin Nadine Ross, eine professionelle Söldnerin, gibt ihr nach einem besonders intensiven Gefecht sogar scherzhaft Feedback. Sie sei für eine Person ohne explizites Kampftraining sehr gut, es fehle ihr aber an Kontrolle und sie müsse die für SoldatInnen typischen „short controlled bursts“, das heißt kurze Schusssalven, besser lernen.

4.3.4.2 Abenteuer- Entdeckungslust

Die Arbeit als Schatzsucherin, welche bewaffnetes Kämpfen einschließt, setzt für Chloe noch weitere Anreize, außer Geld zu verdienen. In Dialogen mit Nadine Ross betont sie, dass es interessant sei, viel von der Welt zu sehen und zu reisen, weswegen sie diese Tätigkeit auch weiterhin gerne machen würde.

Der Spielmechanik und dem Anreizsystem des Spiels inhärent sind auch die Neugierde und der Entdeckungswille der Protagonistin. Die Spielenden haben die Möglichkeit, neben der Haupthandlung versteckte Objekte, die mit einem kleinen Leuchten markiert sind, aufzusammeln und kurz zu untersuchen. Außerdem gibt es „Hoysala-Andenken“, die durch Lösen von Rätseln gefunden werden und als Set gegen den Rubin der Königin eingetauscht werden können, welcher es leichter macht, Sammelobjekte zu finden. Das Sammeln dieser Objekte wird für die Spielenden zweifach belohnt, indem sie erstens das Objekt näher untersuchbar machen und die eigene Neugierde wecken und andererseits Trophäen freischalten, die mit FreundInnen innerhalb der Konsolen verglichen werden können. Wie auch immer man zu diesen Systemen der Belohnung steht, sie zeigen in jedem Fall durch die Spielmechanik die Entdeckungslust und Neugierde der Protagonistin.

4.3.4.3 Das Erbe des Vaters

Die anfängliche egoistische Motivation, den Stoßzahn von Ganesha zu finden, um ihn an die Höchstbietenden zu verkaufen, verschwindet im Laufe des Spiels immer mehr im Hintergrund. Chloe Frazer und Nadine Ross nähern sich beide einander mehr und mehr an und erzählen sich gegenseitig von ihren Vätern. Der Vater von Nadine ist Gründer der SöldnerInnenfirma gewesen, welche seine Tochter nach eigenen Fehlern verloren hat. Chloes Vater ist frenetisch auf der Suche nach dem Stoßzahn gewesen, hat jedoch wegen Sicherheitsbedenken seine Familie nach Australien geschickt und sich von seiner Tochter entfernt. Er ist auf einer letzten Expedition von Banditen getötet worden, hat Chloe aber zuvor noch eine kleine Figur mit dem Abbild Ganeshas darauf zukommen lassen.

Die Präsenz des toten Vaters ist während des ganzen Spiels deutlich. Kurz vor dem Fund des Stoßzahnes realisiert Chloe dank der Figur, dass ihr Vater auch beide Hoysala Städte entdeckt hat und somit kurz vor dem großen Fund gewesen ist. Mit dieser Einsicht teilt sie Nadine mit, dass Asav den Stoßzahn auch im Andenken an den Lebenstraum ihres Vaters nicht erreichen dürfe. Die Protagonistin will durch das Finden des Stoßzahnes das Werk ihres Vaters vollenden und tritt seine Nachfolge an, auch erkennbar daran, dass sie schließlich vom Verkauf des Zahnes absehen will. Nadine weist die Protagonistin außerdem darauf hin, dass ihr Vater recht damit gehabt habe, Chloe und ihre Mutter nach Australien zu schicken, da er um ihre Sicherheit gefürchtet hat.

4.3.4.4 Schutz von Zivilistinnen

Während der Entdeckung und speziell nach dem Fund des Stoßzahnes, identifiziert sich Chloe mehr und mehr mit der Kultur der Hoysala, und damit auch mit den mythischen Erzählungen und der Vergangenheit der BewohnerInnen dieser Gegend. Am Anfang des Spiels betont die Protagonistin immer wieder, dass der Kampf gegen Asav und seine Armee von Aufständischen nicht ihr Kampf sei („lucky for them it’s not my fight“). Dies wandelt sich jedoch gegen Ende des Spiels. Nachdem klar wird, dass Asav plant, einen Zug mit einer Bombe in die Stadt zu schicken, beschließt Chloe, das zu verhindern, um die Menschen in der Stadt zu schützen. Speziell denkt sie dabei an ein Mädchen zurück, dass sie ganz am Anfang des Spiels am Markt kennengelernt und dem sie nach dem Abenteuer gemeinsames Pizzaessen versprochen hat. Das Motiv des Schutzes

der Heimat und damit der Zivilbevölkerung findet sich auch in Motiven von Kämpferinnen im Zweiten Weltkrieg.¹⁹⁴

Nadine und Sam leisten für kurze Zeit Widerstand gegenüber dem Plan, indem sie Chloe damit konfrontieren, dass sie ihre Aufgabe mit dem Fund des Stoßzahnes erledigt hätten und jetzt eigentlich nur noch das Land verlassen und das Artefakt verkaufen müssten. Beide lenken aber ein und beschließen, das „Richtige“ und Selbstlose zu tun und zu verhindern, dass die Stadt angegriffen wird.

Das Verschieben der Prioritäten der Protagonistin ist in der Schlussszene nach der Rettung deutlich, in der das eigentliche Ziel des Abenteuers verworfen wird und die Gruppe beschließt, den Stoßzahn als wertvollen kulturellen Gegenstand der Bevölkerung nicht zu verkaufen, sondern dem Ministerium für Kultur zu übergeben.

4.3.5 Zwischenfazit

Chloe Frazer wird in dem Spiel von Naughty Dog als professionelle Schatzjägerin/Diebin vorgestellt, wobei ihr dabei klar ist, dass sie zur Erfüllung ihres Zieles Gewalt anwenden und sogar töten muss. Ihr Hauptmotiv am Anfang des Spiels ist ihre eigene Bereicherung, wichtig ist nicht die Entdeckung kultureller und längst vergessener Artefakte, sondern, dass sich die Objekte gut verkaufen lassen. Die Professionalität und damit verbundene Sachlichkeit und Aufgabenorientierung wird von beiden Frauen, Chloe Frazer und Nadine Ross, immer wieder betont. Das Kämpfen und Töten ist somit Teil des „Berufes“. Dass es ungewöhnlich für Frauen ist, in diesem Bereich zu arbeiten, wird von beiden Protagonistinnen in einem Gespräch referenziert und gleichzeitig betont, dass es angenehm sei, endlich einmal mit einer Frau zusammenzuarbeiten. Nadine Ross erzählt in dem gleichen Gespräch, dass sie als Frau manchmal nicht ernstgenommen wird, dies aber mit besonders skrupellosem und brutalem Verhalten wettmachen könne. Ähnlichkeiten mit Kämpferinnen des Zweiten Weltkrieges finden sich im Motiv der Realisierung eines Neuen Frauenbildes, welches eben auch Chloe und Nadine thematisieren.¹⁹⁵

Diese professionelle und monetäre Motivation wandelt sich im Laufe des Spiels ein bisschen. Für die Protagonistin rücken die Vollendung des Lebenswerkes ihres Vaters sowie die Wichtigkeit des

¹⁹⁴ Vgl. Kap 3.2.

¹⁹⁵ Vgl. Kap 3.2.

Stoßzahnes für die lokale Bevölkerung mehr und mehr in den Fokus. Der Stoßzahn hat nicht mehr nur Geldwert, sondern steht für die Verbindung zu ihrem Vater und ihrer indischen Herkunft. Vor allem aber sieht sie sich selbst verpflichtet, die Stadt vor der Bombardierung durch Asav zu schützen. Die Motivation dafür ist, ohne persönliche Bereicherung einfach das Richtige zu tun.

Wie auch für manche Soldatinnen im Zweiten Weltkrieg ist für Chloe Fraser das Motiv der Abenteuerlust handlungsbestimmend. Sie betont, dass es ihr erst durch ihre „Profession“ möglich ist, viele verschiedene Orte zu besuchen und zu erleben. Die Selbstverständlichkeit, mit der die Protagonistin in diesem Spiel auf militärischen Widerstand reagiert, macht klar, dass sie das als Teil ihrer Arbeit sieht.¹⁹⁶

Chloe Frazer und zu einem guten Teil auch Nadine Ross sind in dem Spiel kompetente Kämpferinnen und Abenteuerinnen, die sich, ihren eigenen Wünschen und Vorstellungen folgend, in Gefahr begeben. Sie werden nicht blind in eine schwierige Situation geworfen, sondern entscheiden sich bewusst zur Teilnahme an Kampfhandlungen. Im Laufe des Spiels wandelt sich die berechnende und professionelle Protagonistin leicht und entwickelt Motivationen, die altruistischer sind als die anfängliche monetäre Motivation.

¹⁹⁶ Vgl. Kap. 3.2.

4.4 Hellblade: Senua's Sacrifice

4.4.1 Allgemeine Informationen

Das von Ninja Theory entwickelte Spiel *Hellblade: Senua's Sacrifice* ist am 8.8.2017 zuerst für PC und Playstation 4 und in den folgenden Jahren für weitere Plattformen erschienen. Das Action-Adventure legt den Fokus ganz auf den EinzelspielerInnenmodus.¹⁹⁷ Auf die Produktionsweise bezogen hat das Entwicklerstudio das Spiel als „Independent AAA“ lanciert. Dabei steht Independent im Spielekontext für kleinere Entwicklungsstudios, die ohne größere Produktionsbudgets (innovative) Spiele produzieren. Dem gegenüber steht der Begriff des AAA-Spiels (gesprochen „Triple A“), der für die am aufwendigsten produzierten und vermarkteten Spiele der Spieleindustrie steht. Die Produktionskosten dieser Spiele können sich dabei auf hundert Millionen Dollar und mehr belaufen.¹⁹⁸ Ninja Theory hat mitgeteilt, dass mit *Hellblade: Senua's Sacrifice* ein Mittelweg bestritten werden hat sollen: ein Spiel, welches technisch und grafisch auf höchstem Niveau sei, einen kleineren Umfang biete, aber künstlerisch und thematisch hohe Ansprüche verfolge.¹⁹⁹

Das Spiel zeigt die junge Kriegerin Senua in einer mittelalterlichen, von nordischer Mythologie geprägten Spielwelt, die sich immer wieder plötzlich verändert. So erscheinen Gegner aus dem Nichts oder Sonnenschein schlägt plötzlich in von Rauch geschwärzten Himmel um. Die Darstellung ist dabei betont düster gehalten, die Gegner scheinen zwar Menschen zu sein, das Gesicht wird aber immer von einer Maske verdeckt und der Körper ist von Narben und Verletzungen überzogen. In dieser Welt versucht Senua die Seele ihres Geliebten zu retten. Ninja Theory stellt dabei vor allem das Innenleben der Protagonistin in den Mittelpunkt. Die Protagonistin wird von Stimmen in ihrem Kopf begleitet, die die Spielenden das ganze Spiel über begleiten, und sieht auch Halluzinationen, welche die Grenzen zwischen Wirklichkeit und mentaler Repräsentation ver-

¹⁹⁷ Dom Schott, *Hellblade: Senua's Sacrifice* im Test – Duell gegen die Unterwelt, GameStar, online unter: <https://www.gamestar.de/artikel/hellblade_senuas_sacrifice,3318061.html> (25.8.2019).

¹⁹⁸ Christopher Dring, Eidos Montreal: “We have to try new models for single-player games”, In: gamesindustry.biz, online unter: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-11-eidos-montreal-we-have-to-try-new-models-for-single-player-games>> (25.8.2019).

¹⁹⁹ Ninja Theory, The-Independent-AAA-Proposal, online unter <<https://www.hellblade.com/the-independent-aaa-proposition/>> (25.8.2019).

schwimmen lassen. Das Entwicklungsteam hat für die Darstellung Senuas Personen mit psychischen Krankheiten, welche Visionen haben oder Stimmen hören, sowie medizinische ExpertInnen konsultiert.²⁰⁰ Nicht umsonst startet das Spiel mit einer Warnung, dass es Darstellungen von Psychosen enthält.

Von KritikerInnen ist das Spiel positiv aufgenommen worden, vor allem für seine Darstellung der psychotischen Erfahrungen der Protagonistin. Das Spielemagazin GameStar hat es mit 82 von 100 Punkten bewertet, PcGames mit 9 von 10 Punkten.²⁰¹ Auch auf der Aggregationsseite metacritic hat *Hellblade: Senua's Sacrifice* eine KritikerInnenwertung von 81 von 100 Punkten erlangt und ist von den Spielenden mit 8,0 von 10 Punkten bewertet worden.²⁰² Das Spiel ist auch abseits der nur auf Spiele fokussierten Medien rezipiert und meist für die Darstellung der Psyche seiner Protagonistin gelobt worden. Der Umgang mit psychischen Erkrankungen und die emotionalen Erfahrungen des Spiels sind es, die laut den meisten KritikerInnen das Spiel ungewöhnlich und lohnenswert machen.²⁰³ Der Journalist *Rainer Sigl* beschreibt das Spiel folgendermaßen:

²⁰⁰ *Ninja, Theory*, Development Diary 25 – Becoming Senua, 24.12. 2016 online unter <<https://www.hellblade.com/development-diary-25-becoming-senua/>> (25.8.2019).

²⁰¹ *Schott*, Hellblade: Senua's Sacrifice; Christian Dörre, Hellblade im Test: Gameplay, Fazit und Wertung. In: PcGames 11.8.2017, online unter < <https://www.pcgames.de/Hellblade-Senuas-Sacrifice-Spiel-56843/Tests/Review-Ein-erzaehlerischer-Meilenstein-1235560/2/#a4>> (25.8.2019).

²⁰² *metacritic*, Hellblade: Senua's Sacrifice, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/hellblade-senuas-sacrifice>> (25.8.2019).

²⁰³ Christopher Byrd, Hellblade: Senua's Sacrifice: A game with remarkable emotional intensity. In: The Washington Post (online) 9.8.2017 online unter ><https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2017/08/09/hellblade-senuas-sacrifice-a-game-with-unprecedented-emotional-intensity/>> (25.8.2019); Matt Kamen, Games reviews roundup: Hellblade: Senua's Sacrifice; Matterfall; Troll and I. In: The Guardian (online) 11.9.2017 online unter <<https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/11/games-reviews-hellblade-senuas-sacrifice-matterfall-troll-and-i>> (25.8.2019).

„Hellblade“ ist, so viel vorweg, ein ernsthafter Versuch, die Erfahrung einer an Psychosen leidenden Hauptfigur durch die Mittel des Mediums nachvollziehbar zu machen – ein Kunststück, das gelingt und das Spiel schon allein dadurch außergewöhnlich macht.“²⁰⁴

Hellblade: Senua's Sacrifice ist von der PEGI als ein Spiel für Personen ab 18 Jahren eingestuft worden, da es Gewaltdarstellungen und vulgäre Sprache enthält.²⁰⁵ Knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung hat das PS4 exklusive Spiel eine Million verkaufte Exemplare erreicht.²⁰⁶

4.4.2 Genre und Setting

Hellblade: Senua's Sacrifice zeigt sich von den wesentlichen Gameplayelementen klar im Action-Adventure Genre verortet. Von den Spielenden wird in den Kämpfen Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit verlangt.²⁰⁷ Dabei steht vor allem Ausweichen und Parieren der Angriffe der Gegner im Vordergrund.

Um in den verschiedenen Abschnitten des Spiels voranzukommen, muss Senua in der mythischen Unterwelt, Hel, Rätsel lösen. Diese sind vor allem auf die Manipulation der Wahrnehmung ausgelegt. Verschlussene Türen können erst geöffnet werden, wenn die darauf abgebildeten Runen in der umliegenden Spielwelt von den SpielerInnen erkannt und durch Tastendruck bestätigt werden. Andere Rätsel verlangen den Fokus auf die auditive Wahrnehmung, die auch immer wieder von den verschiedenen Stimmen in Senuas Kopf unterbrochen wird. Diese geben Hinweise, lenken ab, verzweifeln oder ermutigen.

²⁰⁴Rainer Sigl, „Hellblade: Senua's Sacrifice“ im Test: Ein überwältigender Höllentrip. In: Der Standard (online) 13.8.2017 online unter <<https://www.derstandard.at/story/2000062524112/hellblade-senuas-sacrifice-im-test-ein-ueberwaeltigender-hoellentripp>> (25.8.2019).

²⁰⁵Pan European Game Information, Hellblade: Senua's Sacrifice, online unter <https://pegi.info/de/search-peg?q=hellblade&op=Search&filter-age%5B0%5D=&filter-descriptor%5B0%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B0%5D=&filter-release-year%5B0%5D=&page=1&form_build_id=form-lCfzouZFzV5sxm-ITyNnMy8eJziMB_yhvfVak9IKTrg&form_id=pegi_search_form> (25.8.2019).

²⁰⁶Linda Sprenger, Hellblade: Senua's Sacrifice – Seit Release über 1 Mio. Mal verkauft, In: GamePro, 23.6.2018, online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/hellblade-senuas-sacrifice-seit-release-ueber-1-mio-mal-verkauft.3331506.html>> (29.10.2019).

²⁰⁷Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen, Computerspielgenres.

Die Immersion, also das Eintauchen der Spielenden, wird dadurch verstärkt, dass *Hellblade: Senua's Sacrifice* zu einem großen Teil ohne erkennbares Interface auskommt. Der Blick der Spielenden wird nicht durch Lebensanzeigen, Minikarten oder Ähnliches beeinflusst. Das Erlernen der Tastenkombinationen erfolgt ohne visuellen Input, wie zum Beispiel das Aufleuchten der verschiedenen Tastensymbole im Spiel, dies führt zu einem tieferen Eintauchen in die psychotische Wahrnehmung der Protagonistin.

Das Spiel ist wesentlich von der Darstellung der inneren psychischen Prozesse Senuas geprägt. Die Spielenden werden durchgehend von Stimmen begleitet, auch von einer weiblichen Erzählerinnenstimme, die manchmal die Handlung erklärt und einführt, aber ambivalent zwischen den Spielenden und Senua vermittelt. Sie ist auf der einen Seite Teil der Stimmen, die die Protagonistin selbst hört, auf der anderen Seite interagiert sie aber direkt mit den SpielerInnen und spricht diese direkt an. Neben der Geräusch- und Stimmenkulisse ist die spielbare Welt geprägt von Wahrnehmungstäuschungen, Halluzinationen und Gegnern. Die Spielwelt um Senua herum kann sich immer wieder plötzlich ändern, sodass sie auf einmal von Flammen eingeschlossen wird oder von Gegner umzingelt wird.

Die Geschichte des Spiels ist im späten 8. Jahrhundert im nördlichen Schottland, genauer den Orkneyinseln, angesiedelt, wobei der Großteil des Spiels in der Unterwelt Hel spielt und die GegnerInnen der Protagonistin Teil der nordischen Mythologie sind.²⁰⁸ Senua ist eine Kriegerin der Pikten, ein Volksstamm, der im Frühmittelalter im heutigen Schottland gelebt hat. Der Name Pikten geht vermutlich auf die farblichen Verzierungen der Haut zurück, weshalb sie von römischen Soldaten als *picti*, „gemaltes Volk“, bezeichnet worden sind. Die Protagonistin wird ebenfalls mit dieser blauen Farbe im Gesicht dargestellt. Als ausgebildete Kriegerin ihres Stammes ist Senua eindeutig als Kämpferin zu sehen. Sie kann andere verletzen, ist aber auch der Gefahr ausgesetzt selbst verletzt zu werden. Durch ihre Kompetenz im Umgang mit Waffen erlangt sie Unabhängigkeit ihrem Vater gegenüber und kann sich in Kämpfen in Hel behaupten.²⁰⁹

²⁰⁸ James Lloyd, How *Hellblade: Senua's Sacrifice* deals with psychosis. In: Science Focus (online) 13.4.2018 online unter < <https://www.sciencefocus.com/the-human-body/how-hellblade-senuas-sacrifice-deals-with-psychosis/>> (25.8.2019).

²⁰⁹ G. W. S. Barrow, Pikten, in Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online, online unter < <http://apps.brepolis.net.uaccess.univie.ac.at/lexiema/test/Default2.aspx>> (25.8.2019).

4.4.3 Handlung

Die von Stimmen und Visionen geplagte Kriegerin Senua erreicht am Anfang der Geschichte die Tore zur Unterwelt der in ihre Heimat eingedrungenen Wikinger, Helheim. Sie will dort die Seele ihres getöteten Geliebten, Dillion, dessen Kopf sie am Gürtel bei sich trägt, befreien. Instruktionen erhält sie dabei von Visionen und der Stimme ihres ebenfalls verstorbenen Freundes Druth, der sie in die Mythologie und Sagen der Nordmänner einführt, deren Unterwelt sie betritt.

Um die Seele Dillions zu retten, muss sie mit Hela, der Herrscherin von Helheim, verhandeln. Diese residiert im innersten Teil dieser Welt und Senua muss zunächst zwei Gottheiten, Surtr und Valravn, und zahlreiche andere Gegner besiegen, um überhaupt ins Innere zu gelangen. Dort angekommen wird sie von der Bestie Garm verfolgt, die sich nur in der Dunkelheit aufhält. Aus diesem Grund eilt Senua von Lichtquelle zu Lichtquelle, kann schlussendlich aber auch diesen Gegner besiegen.

Auf der gesamten Reise in der Unterwelt wird sie von Stimmen in ihrem Kopf begleitet, die sie entweder bestärken, warnen, vom Weg abbringen oder einfach nur verwirren wollen. Ihr erscheinen außerdem immer wieder Visionen, sowohl von Personen aus ihrer Vergangenheit als auch von verschiedenen Ereignissen. Durch diese wird klar, dass die Dunkelheit, von der Senua betroffen ist, der Grund ist, warum sie von der Dorfgemeinschaft ausgeschlossen worden ist. Diese Dunkelheit, die Stimmen und Halluzinationen haben auch ihre Mutter betroffen. Senuas Vater hat deshalb versucht, sie von der Dorfgemeinschaft zu isolieren und Kontakt mit anderen zu verhindern. Die Protagonistin hat als junge Erwachsene Dillion kennengelernt, der sie als Erster in ihrer Andersartigkeit akzeptiert hat und die beiden haben sich ineinander verliebt. Nachdem der Vater Dillions an einer Krankheit gestorben ist, hat Senua ihre Dunkelheit dafür verantwortlich gemacht und ist in die Wildnis geflüchtet. Nach langer Zeit ist sie ins Dorf zurückgekehrt und hat Dillion von den eindringenden Nordmännern getötet vorgefunden.

Kurz bevor Senua ins Innerste von Helheim vordringen kann, realisiert sie, dass der destruktive und gefährliche Teil der Stimmen in ihrem Kopf, der immer zweifelt und sie für den Tod Dillions verantwortlich macht, eigentlich ihr Vater ist. Dieser hat ihre Mutter, die ebenfalls von den Stimmen und Visionen betroffen gewesen ist, verbrannt, da er überzeugt gewesen ist, nur so im Sinne der Götter zu handeln. Auch Senua hat er wegen ihrer Krankheit isoliert, sie für alles Schlechte verantwortlich gemacht und sie psychisch missbraucht.

Im finalen Aufeinandertreffen mit Hela spricht die Göttin mit der Stimme des Vaters, und die Protagonistin versucht in aussichtslosem Kampf, Hela zu töten. Sie wird aber von Feinden niedergelassen und versucht daraufhin, mit Hela über die Seele Dillions zu verhandeln, für die sie bereit ist zu sterben. Um seine Seele bittend, tötet Hela Senua.

In diesem Moment wechselt die Kameraperspektive des Spiels und nicht die Protagonistin ist tot, sondern Hela liegt am Boden und Helheim verschwindet als Hintergrund. Die Erzählstimme, ein Teil der vielen Stimmen in Senuas Kopf, teilt den SpielerInnen mit, dass die Protagonistin akzeptieren hat können, dass sie und ihre „Dunkelheit“ nicht schuld an Dillions Tod sind, sondern dass die „Dunkelheit“ ein Teil von ihr ist, den sie annehmen muss. Anschließend, unmittelbar vor dem Ende des Spiels, lädt die Stimme die SpielerInnen noch ein, der Protagonistin, die sich entfernt, zu folgen und sie auf weiteren Abenteuern zu begleiten.

4.4.4 Motivation zu Kämpfen

Senuas Leben und Realität ist stark von ihrem psychischen Zustand geprägt. Die Handlung des Spiels findet – so suggeriert es das Spiel – eigentlich im Kopf der Protagonistin statt und ist eine Auseinandersetzung mit sich selbst, ihren Gefühlen, ihrer Vergangenheit und dem Missbrauch ihres Vaters. Das Kämpfen in der Unterwelt findet auf zwei Ebenen statt: auf der einen Seite als vermeintlich realer Kampf, um Ereignisse aus ihrer Vergangenheit wieder gut zu machen und auf der anderen Seite als metaphorischer Kampf mit sich selbst und ihren eigenen Dämonen, im Sinne der Akzeptanz der persönlichen psychischen Gesundheit.

4.4.4.1 Liebe und Schuldgefühle

Der ursprüngliche Grund, warum Senua diese Reise in die Unterwelt auf sich nimmt ist, um die gefangene Seele ihres geliebten Dillion zu befreien. In Rückblenden erfahren die Spielenden, dass die Protagonistin in einem der wenigen Momente, in welchen sie der Aufsicht ihres Vaters entfliehen konnte, Dillion auf einem Hügel Schwertkampf üben gesehen hat. Sie hat sich dabei, von dem Anblick vollkommen in Beschlag genommen, in den Krieger und Häuptlingssohn verliebt. Durch Nachahmung seiner Bewegungen hat sie mit einem Schwert umzugehen gelernt und ist so selbst eine fähige Kriegerin geworden.

Dillion hat nicht daran geglaubt, dass Senua und ihre Dunkelheit verantwortlich für das Unglück der DorfbewohnerInnen gewesen sind. Durch ihn hat sich die Protagonistin von ihrem Vater befreien und eine Zeit lang mit Dillion gemeinsam leben können. Der Tod von Dillions Vater hat die

Schuldgefühle Senuas zurückgebracht und sie zur Flucht in die Wildnis getrieben. Diese Emotionen sind noch verstärkt worden, da sie bei ihrer Rückkehr das Dorf von Nordmännern zerstört und Dillion ermordet vorgefunden hat.

Durch die immer wiederkehrende Indoktrination ihres Vaters hat Senua den Aberglauben verinnerlicht, dass sie durch ihre Dunkelheit verflucht sei. Den Tod Dillions hat sie als ultimativen Beweis dafür angesehen, dass die Menschen, welche mit ihr zu tun haben, ins Verderben gestürzt werden. Aus Liebe und um ihre Schuld wieder gut zu machen, ist sie bereit, für die Seele Dillions zu kämpfen und gegebenenfalls dafür zu sterben. Dieser Kampf in der Unterwelt ist gleichzeitig auch ein Kampf gegen ihre eigenen internen Dämonen, den sie bereit ist mit Waffengewalt zu führen. Sie sieht Dillion erstmals, als dieser Schwertkampf übt, Kämpfen und Waffen sind bei Senua damit direkt mit dem Geliebten verbunden. Verbunden mit ihrer Entwicklung als Kriegerin findet auch die Emanzipation vom unmittelbaren Einfluss des Vaters statt. Ihre Kompetenz im Kämpfen und ihre Liebe zu Dillion, der ebenfalls Krieger ist, ermöglicht es ihr, selbstbestimmter zu handeln. Ihre Fähigkeit, sich notfalls selbst zu verteidigen, ermöglicht es ihr auch aus dem Dorf zu fliehen und in der Wildnis zu überleben. Für Senua macht es also Sinn, den Kampf für Dillion und jenen gegen die Stimmen in ihrem Kopf mit Waffengewalt aufzunehmen, da sie damit Kompetenzgewinn, Emanzipation vom Vater und ihre Liebe zu Dillion verbindet - für sie sehr positive Aspekte.

4.4.4.2 Auseinandersetzung mit eigener psychischer Gesundheit

Das Überwinden von Hela und Verlassen der Unterwelt macht klar, dass sich diese Kämpfe im Kopf Senuas abgespielt haben. Dabei hat sie sich mit Ereignissen ihrer Vergangenheit, wie der Beeinflussung durch den Vater, ihren Schuldgefühlen und der Trauer um Dillions Tod auseinandergesetzt.

Erst ganz am Schluss ihrer Reise durch die Unterwelt realisiert sie, dass sie zwar durch ihre psychischen Prozesse geprägt ist und die Dunkelheit immer ein Teil von ihr sein wird, sie aber deswegen nicht verflucht ist und Unglück über andere bringt. Sie kann die Vorurteile und den Aberglauben, den ihr Vater ihr eingepflichtet hat, ablegen und sich selbst akzeptieren. Dieser persönliche Reflexionsprozess, der im Fall Senuas mehr einem Kampf gleicht, ist ein weiterer Faktor in ihrer Motivation.

4.4.5 Zwischenfazit

Hellblade: Senua's Sacrifice zeigt eine junge Kriegerin, die auf Grund ihrer psychischen Gesundheit Außenseiterin ist und als verflucht gilt. Sie kämpft in der Unterwelt ausdauernd, leidensfähig und kompetent gegen übermächtige Gegner, um die Seele ihres Geliebten zu befreien. Dabei wird sie durchgehend von Stimmen in ihrem Kopf begleitet, die ihr helfen, sie aufmuntern, ablenken oder belasten. Außerdem erlebt sie immer wieder Halluzinationen und sieht Personen und Szenen aus ihrer Vergangenheit vor sich.

Die Motivation für sie, in dieser Unterwelt zu kämpfen, ist geprägt von der Liebe zu ihrem verstorbenen Geliebten sowie von Schuldgefühlen, da sie sich für seinen Tod verantwortlich sieht. Für die Seele Dillions ist sie bereit, gegen die Gegner der Unterwelt zu kämpfen und weiß, dass sie dafür wahrscheinlich sterben wird müssen. Hier zeigen sich Ähnlichkeiten mit Motiven der Kämpferinnen des Zweiten Weltkriegs, die Liebe auch als Motiv zu kämpfen angeführt haben. Auch das Beschützen der Heimat, und damit der eigenen Familie, war für diese Kämpferinnen ein starker Beweggrund.²¹⁰

Auf einer anderen Ebene stellen die Kämpfe in der Unterwelt die Auseinandersetzung der Protagonistin mit sich selbst und den Umgang mit ihrer Trauer und ihrer psychischen Erkrankung, die sie ihr Leben lang begleitet und vorantreibt, beziehungsweise ihr Leben bestimmt, dar.

Die Konfrontation mit ihrem psychischen Zustand ist auch eine Auseinandersetzung mit der Vaterfigur, welche prägend in ihrer Kindheit gewesen ist. Der Endkampf gegen die Göttin der Unterwelt ist auch Kampf gegen den Vater und die Loslösung von ihm und seinen Einstellungen.

Das Spiel von *Ninja Theory* zeigt eine äußerst kampffähige junge Kriegerin, die sich in einer alptraumhaften Welt gegen scheinbar übermächtige Gegner durchsetzen kann. Die Protagonistin nimmt ihr Schicksal selbst in die Hand und stellt sich allen Herausforderungen alleine. Dabei wird Senuas Kampf mit sich selbst, ihren Motiven und vor allem ihrer psychischen Gesundheit in den Mittelpunkt gestellt. Die Protagonistin ist dabei aber die Kriegerin, die diesen Kampf mit dem Schwert in der Hand führt.

²¹⁰ Vgl. Kap 3.2.

4.5 Assassin's Creed Odyssey

4.5.1 Allgemeine Informationen

Assassin's Creed Odyssey ist am 5. Oktober 2018 für mehrere Plattformen erschienen und ist vom Entwicklerstudio Ubisoft Quebec produziert worden. Das von Ubisoft herausgegeben Spiel setzt eine sehr erfolgreiche Spieleserie fort. Die Reihe *Assassin's Creed*, deren erstes Spiel 2007 erschienen ist, umfasst über zehn Hauptspiele, teilweise mit mehreren kleinen Erweiterungen, sowie einen 2016 erschienen Kinofilm, *Assassin's Creed: Der Film*.²¹¹

Das Action-Rollenspiel *Assassin's Creed Odyssey* zeigt einige für die Serie bekannte Elemente, wie die Einbettung der Handlung in historische Ereignisse, eine offene Spielwelt sowie zwei Handlungsebenen, eine Rahmenhandlung in der heutigen Zeit und eine Simulation einer vermeintlich historischen Vergangenheit.

Die Rezeption des Spiels in den deutschsprachigen Spielmagazinen ist meist positiv gewesen, betont worden sind aber teilweise die Formelhaftigkeit des letzten Teiles der Spielereihe, der sich wenig innovativ gezeigt und die gewohnten Qualitäten und Merkmale der vorangegangenen Teile optimiert hat. Bei GamePro hat das Spiel eine Wertung von 88 von 100 Punkten erreicht, bei PCGames 8 von 10 Punkten.²¹² Bei metacritic hat das Spiel einen Wert von 83 von 100 Punkten der KritikerInnenwertung erzielt, ist aber von den NutzerInnen nur mit 6.0 von 10 Punkten versehen worden.²¹³

Die PEGI bewertet das Mindestalter des Spiels mit 18 Jahren, da es abstoßende Gewalt gegen menschliche Charaktere, motivloses Töten wehrloser menschlicher Charaktere und Gewalt gegen

²¹¹ Ubisoft Entertainment, Franchise – Assassin's Creed, online unter < <https://www.ubisoft.com/de-de/franchise/assassins-creed/>> (1.9.2019).

²¹² Linda Sprenger, Assassin's Creed: Odyssey im Test – Reise zum Serien-Olymp, in GamePro online 1.10.2018, online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/assassins-creed-odyssey-reise-zum-serien-olymp.3335185.html>> (1.9.2019); Matti Sandqvist, Assassin's Creed: Odyssey im Test. In: PCGames online 1.10.2018, online unter <<https://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Odyssey-Spiel-61696/Tests/AC-O-Review-1266205/2/>> (1.9.2019).

²¹³ metacritic, Assassin's Creed Odyssey, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-odyssey>> (1.9.2019).

verletzliche und schutzlose menschliche Charaktere enthält. Außerdem bedient sich das Spiel vulgärer Sprache und deutet explizite sexuelle Handlungen an. Weiters sind in dem Spiel zusätzliche Inhalte wie Erfahrungsbooster, Spielgeld oder Ausrüstungsgegenstände kaufbar, das heißt, das Spiel enthält sogenannte Mikrotransaktionen.²¹⁴ Laut den Schätzungen der Seite VGChartz, welche Verkaufszahlen für digitale Spiele aufbereitet, hat sich *Assassin's Creed Odyssey* auf allen Plattformen über vier Millionen Mal verkauft. Solche Schätzungen sind natürlich kritisch zu betrachten, es lässt sich jedoch abschätzen, dass auch *Assassin's Creed Odyssey* weite Verbreitung gefunden hat.²¹⁵

Das Spiel bietet neben dem EinzelspielerInnenmodus seit September 2019 auch einen „Discoverymodus“, der die Einbettung der Handlung in geschichtliche Räume und Ereignisse betont und die Spielwelt virtuellen Führungen zugänglich macht. Dabei werden die SpielerInnen durch verschiedene Orte der Spielwelt geführt und folgen den Wegweisern einer Tour, welche in Zwischensequenzen Erklärungen für verschiedene Bereiche der Spielwelt, wie zum Beispiel die Gesellschaftsstruktur Spartas, bietet. Zum Abschluss einer Tour kann ein kurzes Quiz absolviert werden, welches die vorangegangenen Inhalte abprüft.²¹⁶

4.5.2 Genre und Setting

Den Hauptteil der Spielmechanik bilden actiongeladene Kämpfe gegen verschiedenste tierische, menschliche und teils göttliche GegnerInnen. Diese müssen im Sinne eines Actionspiels durch

²¹⁴ *Pan European Game Information*, Assassin's Creed Odyssey, online unter <https://pegi.info/de/search-peg?q=Assassin%27s+creed+odyssey&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-X6b4-WVqFZjc613ko2cycn0I_rxAXmq0G2u_daDA8ZI&form_id=pegi_search_form> (1.9.2019).

²¹⁵ *VGChartz*, Assassin's Creed Odyssey (PS4), online unter <<http://www.vgchartz.com/game/222151/assassins-creed-odyssey/?region=All>> (29.10.2019).

²¹⁶ Stephen Totilo, Assassin's Creed Discovery Tour Mode Lets You Ride Around On A Unicorn And Take Quizzes, In: Kotaku 4.9.2019, online unter <<https://kotaku.com/assassins-creed-odysseys-discovery-tour-mode-lets-you-r-1837874768>> (26.10.2019).

geschickte Reaktionen auf Angriffe, Anpassung der Kampftaktik oder Umschleichen von Konfrontationen gelöst werden.²¹⁷ Die Protagonistin Cassandra greift dabei auf verschiedene Nah- und Fernkampfwaffen, wie Bögen, Äxte, Schwerter etc. zurück, sowie auf die für die Spielereihe typischen Assassinenfertigkeiten, die, aus dem Hinterhalt angewendet, besonders effektiv im Kampf sind. Wie in *Assassin's Creed Black Flag*²¹⁸, kann auch zur See mit Schiffen gekämpft werden. Neben diesen Kampfelementen ist vor allem noch die Bewegung Kassandras auffällig. Wie schon seit den ersten Spielen der Reihe können die ProtagonistInnen ausnehmend gut klettern und sich so in der offenen Welt bewegen, indem sie spielend Häuserfronten erklimmen und sich spektakulär in die Tiefe stürzen. In *Assassin's Creed Odyssey* ist die gesamte Welt auf diese Art und Weise erkundbar und muss manchmal auch erklettert werden, um Aussichtspunkte freizuschalten oder die Teile der Spielkarte aufzudecken.

Das Besiegen von GegnerInnen und Erledigen von Aufgaben belohnt die SpielerInnen mit Erfahrungspunkten, Materialien, Drachmen sowie Waffen und Rüstungen. Im Sinne eines Rollenspiels können die Spielenden diese Ressourcen einsetzen, um zum Beispiel Kampffertigkeiten und besondere Spezialattacken, wie etwa den aus dem Film 300 bekannten Spartankick²¹⁹, zu erlernen oder die eigene Ausrüstung und das Schiff zu verbessern. Waffen und Ausstattung finden die Spielenden dabei so schnell und oft, dass das Verwalten des eigenen Inventars inklusive Verkaufen der Gegenstände oder Wechseln der Rüstung einen nicht unwesentlichen Teil des Spiels einnimmt.

Die Haupthandlung wird durch mehrere Hauptaufgaben fortgeführt. Diese führen die Protagonistin durch ihre eigene Familiengeschichte und eine alternative Version des Peloponnesischen Krieges. Einer der Hauptwidersacher ist dabei der geheime Kult des Kosmos, der sowohl politisch Einfluss nimmt, als auch gegen Kassandras Familie vorgeht. Die Nebenaufgaben sind teils repetitiv, und laufen nach demselben Schema von Suchen, Kämpfen und Finden ab. Eine Ausnahme bilden die Nebenquests, welche oft von historischen Persönlichkeiten, wie zum Beispiel Sokrates, gestellt werden und diesen Charakter näher vorstellen.

²¹⁷ Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen, Computerspielgenres; Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Genres.

²¹⁸ *Assassin's Creed IV: Black Flag* [multiple Plattformen] Ubisoft Montreal (Ubisoft 29.10.2013).

²¹⁹ Zack Snyder, 300, DVD (7321925005424, 2007) 116 Min., USA/Kanada 2006.

Auch der Charakter und die Entscheidungen der Protagonistin können durch die SpielerInnen bestimmt werden. In Multiple-Choice-Dialogen mit NichtspielerInnencharakteren sind verschiedene Antwortmöglichkeiten gegeben, die sich grob in eine diplomatische, eine neutrale und eine konfrontative Option teilen lassen. Bei manchen Aufgaben werden die SpielerInnen auch vor die Frage gestellt, ob sie Personen verschonen oder töten wollen, was sich dann auf andere Aufgaben auswirken kann. Auch Liebesbeziehungen können mit diesen Optionen initiiert werden. Die Entscheidungen wirken sich auf den Ausgang der Handlung allerdings nur minimal aus, bestimmen aber zum Beispiel, wie viele der Familienmitglieder der Protagonistin überleben oder entscheiden in Nebenaufgaben, ob es überhaupt eine gewaltfreie Option zur Lösung der Aufgabe gibt. Die charakterlichen Ausformungen und der Umgang der Söldnerin Cassandra mit ihrer Umwelt bleiben zum Teil also vorgegeben, können manchmal jedoch auch selbst bestimmt werden.²²⁰

Erstmals in der Spielereihe von *Assassin's Creed*²²¹ werden die SpielerInnen am Anfang des Spiels vor die Wahl gestellt, ob sie eine Heldin, Cassandra, oder einen Helden, Alexios, spielen wollen. Wenn sich die Spielenden für eine Figur entschieden haben, bleibt die Handlung im Wesentlichen gleich, es werden nur die Rollen zwischen Bruder und Schwester vertauscht. Wird Cassandra gewählt, wird Alexios, unter dem Namen Deimos, zum Antagonisten und umgekehrt. Die meisten anderen menschlichen Charaktere adressieren die Spielfigur auch relativ geschlechtsneutral als *misthios*, Söldnerin oder Söldner, oder in der zweiten Person. Einer der HauptentwicklerInnen des Spiels, *Jonathan Dumont*, hat bestätigt, dass es zwar im Spiel selbst keinen richtigen oder falschen Weg gebe, im parallel zum Spiel entwickelten Roman jedoch nur Cassandra als Protagonistin vorgesehen sei. Diese Hintergrundromane werden von vielen Spielenden in Diskussionen meist als Kanon herangezogen, wenn etwas in der Spielwelt strittig ist.²²² Für den Zweck dieser Arbeit soll also angenommen werden, dass Cassandra die eigentliche Protagonistin des Spiels ist, wie eben

²²⁰ Dave Irwin, *Assassin's Creed Odyssey best ending: which choices get the good ending*, in Rock Paper Shotgun online 6.11.2018, online unter <<https://www.rockpapershotgun.com/2018/11/06/assassins-creed-odyssey-best-ending-which-choices-get-the-good-ending/>> (1.9.2019).

²²¹ *Ubisoft Entertainment*, *Assassin's Creed Odyssey – Spielinfo*, online unter <<https://assassinscreed.ubisoft.com/game/de-de/odyssey>> (1.9.2019).

²²² Jonathan Dumont, *Hi I'm Jonathan Dumont, Creative Director of Assassin's Creed Odyssey, Ask me Anything!*. In: reddit assassinscreed 21.6.2018, online unter <https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8sumv/hi_im_jonathan_dumont_creative_director_of/e12f9f8/?context=8&depth=9> (1.9.2019).

auch im als Kanon geltenden Hintergrundroman. Außerdem bildet die erstmalige Wahl einer weiblichen Protagonistin in dieser Spielereihe eine Erweiterung der Repräsentation von Frauen in digitalen Spielen und stellt eine Ausnahme zum Klischee des männlichen digitalen Spielhelden dar. In einem Interview 2018 gab der game director von *Assassin's Creed Odyssey* bekannt, dass sich nach damaligem Stand ein Drittel der SpielerInnen für Cassandra als Protagonistin entschieden hatte.²²³

Wie alle auch anderen Spiele der Serie, ist die Haupthandlung des Spiels in einem historischen Setting angesiedelt und wird immer wieder von einer Zwischensequenz in der heutigen Zeit unterbrochen. Die Prämisse der Spielereihe ist, dass eine Person in der heutigen Zeit durch den Animus, eine futuristische Maschine, Erinnerungen vergangener Personen durch Einspeisung von Objekten oder DNA erlebbar und selbst steuerbar machen kann. In *Assassin's Creed Odyssey* erlebt Layla Hassan die Geschichte und Erinnerungen von Cassandra. Die Nebenhandlung in der heutigen Zeit bleibt für die Haupthandlung des Spiels allerdings, wie schon in den Vorgängerspielen, unwesentlich.

Die Protagonistin Cassandra lebt auf der griechischen Insel Kefalonia im Jahr 431 vor Christus, wo sie durch Aufträge und eigene Entdeckungen Teile ihrer Vergangenheit und Familiengeschichte aufdeckt. Den historischen Hintergrund bildet dabei der Peloponnesische Krieg zwischen dem attischen Seebund unter der Führung Athens und dem Peloponnesischen Bund unter spartanischer Führung. Diese Hintergrundgeschichte wird, wieder typisch für die Spielereihe, durch eine große geheime politische Verschwörung eines Kults erweitert, der im Laufe des Spiels enttarnt und vernichtet werden muss. Außerdem zeigt ein Teil der Handlung, dass auf der Erde vor den Menschen Wesen existiert haben, die Isu, welche die Grundsteine für die heutigen Zivilisationen und Menschen gelegt haben.²²⁴ Wie die Nebenhandlung, welche in der Gegenwart spielt, ist dieser

²²³ Kevin Murnane, Alexios or Cassandra In "Assassin's Creed Odyssey". In: Forbes online 17.12.2018, online unter <<https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/12/17/do-players-choose-alexios-or-kassandra-in-assassins-creed-odyssey/>> (1.9.2019).

²²⁴ Ähnliche Thesen verbreitet der Autor Erich von Däniken. Seine Bücher verkauften sich 63 Millionen Mal und erzählen davon, dass Außerirdische durch Experimente die Menschheit begründeten, die Erde wieder verließen, aber zurückkommen werden. Richard Heister, „Die Außerirdischen werden wiederkommen“, In: Die Welt, 12.04.2010, online unter <<https://www.welt.de/wissenschaft/article7147146/Die-Ausserirdischen-werden-wiederkommen.html>> (25.10.2019).

Nebenstrang auch nicht essentiell für die Haupthandlung, welche vor dem historischen Hintergrund des Peloponnesischen Krieges spielt. Auf ihren Reisen und während der vielen Aufträge lernt Cassandra zahlreiche historische Persönlichkeiten, wie Hippokrates, Herodot, Perikles, Sokrates oder Aspasia kennen, sowie viele Orte der griechischen Inseln und des Festlandes.

Trotz dieser zahlreichen historischen Figuren und auch des später hinzugefügten Entdeckungsspielmodus orientiert sich die Handlung des Spiels maßgeblich an der Einstiegssequenz: Diese lässt die Spielenden den spartanischen König Leonidas I. in der Schlacht bei den Thermopylen spielen, wobei die Ästhetik und Inszenierung stark an die Graphic Novel „300“ sowie deren Filmadaption „300“ angelehnt ist und sofortige Assoziationen weckt.²²⁵

Kassandra wird im Spiel eindeutig als Kämpferin dargestellt. Ihre spartanische Erziehung ist schon darauf ausgelegt worden, dass sie als Soldatin oder Heerführerin aktiv an Kämpfen teilnehmen kann. Während der gesamten Handlung wird sie nur als *misthios*, also Söldnerin, bezeichnet, das heißt, Kämpfen und Töten sind für sie selbstverständlich und Teil ihres Lebens.

4.5.3 Handlung

Vorerst zur Vorgeschichte vor dem eigentlichen Einstieg, die durch Rückblenden während der Haupthandlung erzählt wird: Cassandra ist in Sparta aufgewachsen, wo sie von ihrem Vater Nikolaos, dem späteren Heerführer der Spartaner, trainiert worden ist. In sie sind große Hoffnungen der Familie gesetzt worden, da sie über ihre Mutter, Myrrine, direkt mit dem König Leonidas verwandt ist, dessen gebrochenen Speer sie als Erbstück erhalten hat. Ein Orakelspruch hat vorausgesagt, dass ihr Bruder, Alexios, den Untergang Spartas bewirken würde und deshalb als Opfer vom heiligen Berg geworfen werden müsse. Cassandra und ihre Mutter haben dem nicht Folge leisten wollen, der Vater aber hat seiner Pflicht als Spartaner nachkommen wollen. Kurz bevor der kleine Bruder vom Berg gestoßen worden ist, hat Cassandra versucht ihn zu retten, hat dabei aber sowohl den Säugling als auch den ihn haltenden Priester in die Tiefe gestürzt. Die anwesenden Männer haben sie sofort des Mordes beschuldigt und Nikolaos befohlen, sie ebenfalls vom Berg zu stürzen, was der Vater umgesetzt hat. Die Protagonistin hat den Sturz überlebt, ist aber aus Sparta geflohen und hat die Insel Kefalonia erreicht, wo sie von einem Mann namens Markos

²²⁵Frank Miller & Lynn Varley, 300 (Milwaukie, OR 1999); Zack Snyder, 300.

aufgenommen worden ist, der als Gegenleistung für Unterkunft und Verpflegung kleine Arbeiten von ihr verlangt hat.

Der Spieleinstieg mit der Protagonistin erfolgt auf der Insel Kefalonia, wo Cassandra als Söldnerin Geld verdient. Die junge Frau arbeitet immer noch mit Markos zusammen und kümmert sich hie und da um das Waisenkind Phoibe. Nachdem sie Markos geholfen hat, seine Schulden zu tilgen, erhält sie von einem Fremden das Angebot, für viel Geld den spartanischen Feldherren Nikolaos, ihren Vater, zu töten. Sie nimmt das Angebot, die ihr anscheinend nicht sehr ans Herz gewachsene Insel zu verlassen, gerne an.

Kassandra erreicht das Camp der Spartaner auf der Insel Megara, wird aber nicht zu Nikolaos vorgelassen, sondern muss den Spartanern vorher noch helfen, die Vorherrschaft der Athener auf der Insel zu brechen. In der entscheidenden Schlacht hat Cassandra wesentlichen Anteil am Sieg der Spartaner und wird zur persönlichen Ehrung zu Nikolaos gebracht. Dieser erkennt sie zwar, kann aber nicht glauben, dass sie den Sturz vom Berg überlebt hat. Die Protagonistin konfrontiert ihn damit, dass er sie und ihren Bruder vom Berg geworfen hat. Vor die Entscheidung gestellt, ob sie ihn töten oder verschonen soll, entscheidet Kassandra sich dafür, ihren Vater leben zu lassen, damit dieser Buße tun kann. Daraufhin gesteht Nikolaos ihr, dass er gar nicht ihr biologischer Vater sei, er ihr aber nicht mehr dazu sagen könne. Wer ihr biologischer Vater sei, könne nur ihre Mutter Myrrine beantworten.

Um ihre Mutter zu finden, konsultiert sie das Orakel von Delphi, welches ihr jedoch nicht weiterhelfen kann. Durch Herodot erfährt sie, dass das Orakel vom geheimen Kult des Kosmos kontrolliert und beeinflusst wird. Es gelingt ihr, verkleidet an einem Geheimtreffen des Kultes teilzunehmen. Dort erfährt sie, dass es KultistInnen auf beiden Seiten des Krieges gibt und diese durch Korruption und Intrigen immer mehr Macht und Einfluss erlangen. Ursprünglich ist es das Ziel des Kultes gewesen, die Macht in Griechenland zu erlangen, die Stadtstaaten zu vereinen und unter der Herrschaft des Kultes eine friedliche Gesellschaft aufzubauen. Derzeit forciert der Kult aber nur das Chaos und will aus individueller Gier heraus, dass der Krieg zwischen Sparta und Athen weitergeht, da die einzelnen Mitglieder stark davon profitieren.

Bei diesem Treffen sieht sie auch ihren Bruder Alexios wieder, der von KultistInnen aufgezogen worden ist und jetzt unter dem Namen „Deimos“ vom Kult wie ein Halbgott verehrt wird. Durch seine besonderen, vor allem kämpferische, Fähigkeiten ist er für den Kult vor allem als Soldat wertvoll. Während des Treffens erfährt sie außerdem, dass der Kult plant, Kassandras Blutlinie

auszulöschen, da schon ihr Großvater Leonidas I. die Pläne des Kultes durchkreuzt hat. Als Letztes sollen der für den Kult derzeit nützliche Deimos sowie Perikles getötet werden, um die Macht in Athen zu sichern.

Die Protagonistin beschließt zu versuchen, ihren Bruder davon zu überzeugen, den Kult zu verlassen, ihre Mutter zu warnen sowie zu verhindern, dass Perikles vom Kult getötet wird. Von Herodot erfährt sie, dass ihr Speer spezielle Kräfte besitze, die ihr helfen können, besser zu kämpfen. Im Laufe des Spiels erfährt sie zudem, dass dieser Speer ein Überbleibsel der nicht-menschlichen Wesen, namens Isu, sei.

In Athen angekommen, erhält Cassandra von Perikles und seiner Frau Aspasia die Namen von Personen, die ihr helfen können, ihre Mutter zu finden. Nachdem sie für diese Aufgaben erledigt und so an Hinweise kommt, kehrt sie nach Athen zurück, das von der Pest heimgesucht wird. Auch Perikles ist krank und Phoibe, die mittlerweile für Aspasia arbeitet, ist verschwunden. Da sie sich immer schon verantwortlich für Phoibe gefühlt hat, macht sich Cassandra verzweifelt auf die Suche nach dem Mädchen. Sie kommt nur noch rechtzeitig, um mitanzusehen, wie diese von Wachen des Kultes getötet wird. Auch Perikles, der von ihrem Bruder Deimos getötet wird, kann sie nicht mehr retten.

Durch Hinweise von Aspasia findet Cassandra ihre Mutter auf Naxos, die mittlerweile die Geschichte der Insel leitet. Myrrine verspricht der Protagonistin, gemeinsam gegen den Kult vorzugehen und Alexios zurückzuholen, aber erst nachdem sie Naxos gegen die Insel Paros verteidigt habe. Nachdem Cassandra ihr dabei geholfen hat, erfährt sie von ihr, dass ihr eigentlicher Vater Pythagoras ist. In einer mystischen Nebenhandlung hilft Cassandra Pythagoras, der dank eines Artefaktes der Isu am Leben geblieben ist, die Tore nach Atlantis zu verschließen, woraufhin Pythagoras stirbt.

Kassandra und Myrrine treffen sich in Lakonien wieder, wo sie herausfinden, dass einer der beiden spartanischen Könige ein Mitglied des Kults ist. Um herauszufinden, welcher der beiden es ist, muss die Protagonistin einige Aufgaben erledigen, darunter auch eine Schlacht zu Gunsten der Spartaner entscheiden. Hier trifft sie Nikolaos wieder, dem sie von Myrrine erzählt, woraufhin der sich sofort aufmacht, um seine Frau zu treffen. Die Protagonistin kann den kultistischen König enttarnen und töten. Durch weitere Hinweise entdeckt sie, dass auch Kleon, mittlerweile Herrscher Athens, Mitglied des Kults ist und bricht deswegen nach Athen auf, um ihn zu stürzen. Nach einer geschickten Kampagne gegen Kleon in der Öffentlichkeit gelingt es Cassandra und ihren Helfern,

Kleon als Herrscher zu entfernen und ihn zu töten. Erst jetzt realisiert die Protagonistin, dass an der Spitze des Kultes Aspasia stand, die sie nach einer Konfrontation ebenfalls tötet.

Zurück in Sparta unterrichtet sie ihre Mutter von den Ereignissen und besteigt den Berg, wo sie und ihr Bruder einst von Nikolaos hinuntergestoßen worden sind. Dort trifft sie Deimos, beziehungsweise Alexios, wieder und kann ihn, gemeinsam mit Myrrine, im letzten Moment noch überzeugen, dass er vom Kult nur ausgenutzt worden ist und zu ihnen zurückkommen soll. Die Abschlusszene dieses Spieledurchgangs, beeinflusst durch die vorher getroffenen Entscheidungen, bildet ein gemeinsames Familienessen mit Nikolaos, Myrrine, Alexios und Stentor, dem Ziehsohn Nikolaos.

Das Ende wird durch die Entscheidungen der Spielenden in der vorangegangenen Haupthandlung beeinflusst. Insgesamt gibt es neun verschiedene Endszenen des Spiels, die dadurch variieren, welche Familienmitglieder am Ende der Handlung noch am Leben sind. Es kann also, wie vorher beschrieben, passieren, dass alle Familienmitglieder Kassandras am Leben bleiben, da sich die Spielenden immer dafür entschieden haben, kein Familienmitglied zu töten (zum Beispiel Nikolaos bei der ersten Konfrontation). Oder es kann sein, dass Cassandra am Ende der Handlung alleine übrigbleibt oder die Handlung in verschiedenen anderen familiären Konstellationen endet.²²⁶

4.5.4 Motivation zu kämpfen

Auf Grund der Rollenspielelemente, vor allem die Dialogoptionen und die Entscheidungen der Spielenden betreffend, ist die Ausprägung des Charakters der Protagonistin nicht vollständig vom Spiel vorgegeben. So gibt es meist die Möglichkeit, zwischen einer friedvolleren, diplomatischeren Dialog- beziehungsweise Entscheidungsoption und einer, die eher auf Konfrontation, Kampf oder gar Töten hinausläuft, auszuwählen. Beispielsweise wird Cassandra zum Spieleinstieg von zwei Schlägern des Zyklopen damit konfrontiert, dass sie dem Zyklopen noch Geld schuldet und es kommt zum Kampf. Die beiden Schläger stehen nach kurzer Benommenheit wieder auf und die

²²⁶Chris *Jecks*, Assassin's Creed Odyssey: How to Get All Endings (Spoilers). In: Twinfinite 5.10.2018, online unter <https://twinfinite.net/2018/10/assassins-creed-odyssey-all-endings-how-get/> (19.9.2019).

Spielenden haben die Möglichkeit, sie entweder zu verschonen und gehen zu lassen oder erneut zu kämpfen und sie in Folge zu töten.²²⁷

Auch die anfänglichen Hilfen des Spielsystems stellen den SpielerInnen diese Möglichkeiten vor. Cassandra soll von einem säumigen Händler Geld für Markos einsammeln und die Hinweise zur Aufgabe geben als Möglichkeiten an, entweder mit ihm zu reden oder Waren des Händlers zu zerstören, bis er das Geld herausgibt. Außerdem wird geradezu lapidar angemerkt, dass es natürlich auch die Möglichkeit gebe, den Händler einfach zu töten. Für das Spiel und auch für Cassandra ist Kämpfen und Gewalt also immer eine mögliche Problemlösungsstrategie. Doch selbst die diplomatischeren Antwortmöglichkeiten beziehungsweise Entscheidungen bedeuten nicht unbedingt, dass die Protagonistin nicht kämpfen muss, sondern, dass sie sich dabei von anderen Motiven leiten lässt. Nachfolgend werden die grundlegenden Beweggründe Kassandras zu kämpfen erörtert, wobei während des Spieldurchgangs meist die diplomatischeren oder friedlichen Optionen gewählt wurden. Alle nachfolgenden Motive, bis auf das Motiv der Lust und Liebe, bleiben für das Handeln Kassandras leitend, egal welche Entscheidungen die Spielenden treffen, da diese durch die Haupthandlung zumindest ansatzweise abgedeckt werden. Die Entscheidungen der SpielerInnen beeinflussen hauptsächlich wie stark oder schwach die Motive ausgeprägt sind.

4.5.4.1 Misthios – Söldnerin

Die allgegenwärtige Bezeichnung Kassandras innerhalb der Spielwelt ist schlicht „misthios“, was im Spielkontext Söldnerin bedeutet, und kennzeichnet sie qua ihres Berufes eindeutig als Kämpferin, da sie ihren Lebensunterhalt damit verdient für wechselnde GeldgeberInnen kämpfend tätig zu sein. Wie schon kurz erwähnt, dient der Terminus auch dazu, die wählbare Hauptfigur eher geschlechtsneutral zu bezeichnen. Abgesehen davon stellt die Bezeichnung aber auch die anfänglich zumindest wesentliche Motivation Kassandras dar, zu kämpfen. Von ihrem Vater im Kampf trainiert und von der Mutter mit einem Speer als Erbstück versehen, muss das noch junge Kind von zu Hause fliehen und sich im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagen. Schon bei der ersten Begegnung mit Markos am Strand steckt sie ihm zuerst misstrauisch den Speer entgegen, immer bereit sich zu verteidigen.

²²⁷Falls Cassandra die Schläger verschont, lauern diese ihr ironischerweise auf dem Weg zu Markos gleich nocheinmal auf.

Durch die Arbeit als Söldnerin sowie durch ihre Tätigkeit für Markos wird es ihr möglich, vom mittellosen Kind, das an den Strand gespült worden ist, zu einer erwachsenen Frau zu werden, die ihren eigenen Lebensunterhalt verdient und eine eigene Hütte besitzt, in der sie öfter auch das Waisenmädchen Phoibe schlafen lässt.

Viele der Aufträge und Nebenaufgaben stellen auch den Fokus auf Geld, konkret Drachmen, in den Vordergrund. Sie nimmt den Auftrag, der sie von der Insel wegführt und genau genommen mehr Auftragsmord als Arbeit einer Söldnerin darstellt, auch deswegen an, weil er doppelt so gut bezahlt ist wie ihre bisherigen Aufträge.

4.5.4.2 Familie

Anfangs noch komplett isoliert von ihrer Familie, wird diese im Laufe des Spiels aber der wichtigste Motivator Kassandras, ihre Reisen und Kämpfe fortzusetzen. Zunächst ist sie noch auf Rache aus und will den Vater, der sie ins Verderben gestürzt hat, am liebsten töten. Sie kann ihn aber, sofern die Spielenden das möchten, verschonen und mit der Information, dass sie die Mutter suchen solle, macht sie sich weiter auf den Weg. Durch das Belauschen des Kultes realisiert sie, dass ihr Bruder Alexios noch lebt, aber unter dem Einfluss des Kultes steht. Außerdem erfährt sie, dass der Kult ihre Familie töten möchte, da diese dessen Pläne schon früher durchkreuzt haben. Deshalb beschließt sie, ihre Familie zu beschützen und soweit möglich wiederzuvereinigen.

Kassandra wird immer wieder, vor allem von Herodot, darauf aufmerksam gemacht, dass sie eine Verpflichtung gegenüber der griechisch sprechenden Welt hat. In einem Gespräch will die Protagonistin ihre Mutter suchen, Herodot versucht sie aber dazu zu überreden, dass sie nach Athen fahren und Perikles helfen soll. Ausschlaggebend für Kassandra ist nicht ihre Verpflichtung der griechisch sprechenden Welt gegenüber, sondern nur, dass es in Athen auch Hinweise zu ihrer Mutter gibt.

In diesem Kontext muss auch die Beziehung zu dem Waisenmädchen Phoibe erwähnt werden, zu der Kassandra eine familiäre Bindung pflegt. Phoibe wird zweimal entführt, beziehungsweise verschwindet sie, und beide Male beschließt die Protagonistin sofort – koste es was es wolle – Phoibe zu befreien. Nach dem Mord Phoibes durch den Kult ist dieser weitere Motivation für Kassandra, um gegen den Kult vorzugehen.

4.5.4.3 Erziehung und Training

Kassandra wird in allen Rückblenden in ihre Kindheit immer schon als wehrhaftes und kampferprobtes Mädchen gezeigt. Das Spiel stellt eine spartanische Erziehung dar, die für die Protagonistin viel Training in Kämpfen und Waffen bereitgehalten hat. Nikolaos hat Kassandra schon als junges Mädchen im Umgang mit Holz Waffen trainiert und sie darin instruiert, wie eine Soldatin zu kämpfen hat. Auch ihre Mutter Myrrine hat mit ihr den Umgang mit Waffen geübt und ihr den Speer ihres Vaters, Leonidas, übergeben. Fast alle Interaktionen und Zwischenszenen mit ihrer Familie haben Kämpfe oder militärische Unternehmungen thematisiert.

Auch Markos, der sich nach ihrer Flucht nach Kefalonia um sie kümmert, scheint dieses Training fortgeführt, beziehungsweise die Talente Kassandras gefördert zu haben. Beim Spieleinstieg ist die Protagonistin diejenige, die für die Geschäfte Markos als Eintreiberin und kampfbereite Partnerin fungiert.

Für Kassandra stellt die Androhung oder wirkliche Gewalt gegen Personen immer probates Mittel zur Lösung ihrer Probleme dar. Manchmal steht den SpielerInnen die Entscheidung, Personen am Leben zu lassen oder nicht, offen. Nachdem Kassandra beispielsweise von einem Soldaten beauftragt wird, zu untersuchen, was mit seinem getöteten Kameraden und den gestohlenen Vorräten passiert ist, findet sie heraus, dass die Gesuchten von anderen Soldaten getötet worden und die Vorräte erst danach von hungernden ZivilistInnen gestohlen worden sind. Diese konfrontiert sie in einer Höhle damit, woraufhin sie erklären, nur aus Hunger gehandelt zu haben, da um sie herum Krieg herrscht. Kassandra hat nun die Möglichkeit, darauf zu bestehen, dass ihr Verhalten unrecht gewesen ist und sie auf der Stelle zu töten, oder sie kann sie ermahnen und mit dem Leben davon kommen lassen.

4.5.4.4 Schutz und Hilfe

Immer wieder, vor allem in Nebenaufgaben, wird Kassandra von verschiedenen Personen um Hilfe gebeten. Die meisten dieser Aufgaben sind mit dem Suchen eines bestimmten Gegenstandes oder einer Person verbunden, die sich an einem Ort befindet, an dem die Protagonistin gezwungen wird, zu kämpfen oder den sie nur kämpfend erreichen kann. Den SpielerInnen ist es überlassen, ob Kassandra diese Aufgaben überhaupt annimmt oder nicht. Wenn sie sich für eine Aufgabe entscheidet, steht oftmals mittels Dialogoptionen zur Wahl, ob sie sich dazu aus monetären Gründen entscheidet – etwa eine Belohnung für ihre Hilfe fordert – oder ob sie dies aus Hilfsbereitschaft und Altruismus tut.

Nachdem sie, zum Beispiel das verzweifelte Gebet einer Frau mitangehört hat, kann sie ungesehen die Opfergaben der anderen Gläubigen stehlen. Die Spielenden haben nun die Option, dieses Geld zu behalten, oder die Frau aufzusuchen und ihr heimlich das Geld als Geschenk der GöttInnen zukommen zu lassen.

4.5.4.5 Lust und Liebe

In *Assassin's Creed Odyssey* ist es möglich, einzelne NichtspielerInnencharaktere zu verführen beziehungsweise sich von diesen verführen zu lassen. Das Spiel geht dabei sehr offen mit den sexuellen Beziehungen um, die mit beiden Geschlechtern möglich sind. Falls die Spielenden sich für die mit einem Herz gekennzeichnete Dialogoption entscheiden, flirtet die Protagonistin sehr selbstbewusst und offensiv mit den GesprächspartnerInnen. Für diese erledigt sie auch verschiedene Aufgaben und verteidigt sie gegen Feinde. Geschlechtsverkehr wird dabei nie explizit gezeigt, aber insinuiert. Lust und Liebe als Motivation für Cassandra wird nur durch die Entscheidungen der SpielerInnen bestimmt. Wählen diese nicht die entsprechenden Dialogoptionen, hilft die Protagonistin den Personen nicht aus Liebe, sondern auf Grund anderer Motivationen.

Ein Beispiel dafür wäre die Questreihe mit Odessa, die von Cassandra aus einem Lager der Kultisten befreit wird und in der es von Anfang an die Möglichkeit gibt, mit Odessa zu flirten. Diese steigt zwar auf die Flirtversuche ein, vertröstet Cassandra aber immer wieder auf später und lässt sie Aufgaben für sich erledigen. Nach dem Finden diverser Gegenstände und dem Besiegen einiger SöldnerInnen sind alle Widrigkeiten überwunden und der Liebe der beiden steht nichts mehr im Weg. Im Anschluss haben die Spielenden sogar die Möglichkeit, Odessa als Leutnantin auf Kassandras Schiff anzuheuern.

4.5.4.7 Rache

Zu Beginn des Spiels erhält Cassandra den Auftrag, ihren Vater Nikolaos zu töten. Obwohl sie eigentlich auf der Insel Kefalonia verwurzelt scheint, da sie dort ein kleines Haus hat, den Großteil ihres Lebens dort verbracht hat und auch ihre einzigen aufrechten sozialen Beziehungen dort sind, willigt sie sofort ein, die Insel zu verlassen, um ihren Vater zu töten. Sie empfindet immer noch große Wut darüber, dass Nikolaos sie und ihren Bruder im Kindesalter vom heiligen Berg der Spartaner geworfen, und sie wegen seines Pflichtgefühls den Spartanern gegenüber nicht verteidigt hat. Der Auftrag, ihn zu töten, erfüllt für Cassandra zwei starke Motive: einerseits die monetäre Entlohnung und - in diesem Fall sogar das stärkere Motiv - andererseits Rache. In der Kon-

frontation mit Nikolaos haben die SpielerInnen dann die Möglichkeit zu wählen, ob die Protagonistin ihren Rache- und Vergeltungsgefühlen nachgibt und Nikolaos tötet oder ob sie ihn verschont.

Auch nach dem Mord an dem Waisenmädchen Phoibes, zu dem Cassandra eine freundschaftliche und fürsorgliche Beziehung pflegt, schwört die Protagonistin dem Kult des Kosmos Rache. Diesem Versprechen können die SpielerInnen nachkommen, wenn sie alle KultistInnen töten und auch Aspasia, die Anführerin des Kultes, nicht verschonen.

Auch in Nebenmissionen ist Rache ein Thema. So kann Cassandra einem Mann dabei helfen, den Tod seines Bruders zu rächen, indem sie die Verantwortliche tötet. Während des Dialoges betont sie dabei, dass sie ebenfalls Familie verloren hätte und es ihre Mission ist, diese zu rächen.

4.5.5 Zwischenfazit

In *Assassin's Creed* gibt es grundsätzlich die Möglichkeit, zwischen einem Protagonisten oder einer Protagonistin zu wählen. Für diese Arbeit wurde Cassandra als Heldin der Geschichte bestimmt, wie es auch in dem Hintergrundroman zum Spiel der Fall ist. Als *misthios*, beziehungsweise Söldnerin, ist sie ganz klar auf Kämpfen ausgerichtet, was sie in ihrer spartanischen Erziehung von Nikolaos beigebracht bekommen hat. Die Kämpfe finden dabei zwar zum Großteil, jedoch nicht ausschließlich, gegen männliche Gegner statt, da bei BanditInnen, den KopfgeldjägerInnen und KultistInnen auch Gegnerinnen vorhanden sind.

Die Darstellung Kassandras spiegelt ihren Beruf und die damit verbundenen körperlichen Merkmale wider. Sie ist eine großgewachsene junge Frau, die auch körperlich die Statur einer Kämpferin beziehungsweise fast schon Kraftsportathletin hat. Die Schultern und der Rücken sind muskulös und die gesamte Haltung und Fortbewegung wirkt athletisch, präsent und ungemein kraftvoll. Die Rüstungsteile sind funktional und nicht, wie bei einigen anderen Frauen in digitalen Spielen, freizügig gestaltet, sondern wirken wie Gegenstände, die wirklich als Rüstung gebraucht werden könnten. Wie ungewöhnlich, und willkommen diese Darstellung „starker“ Frauen ist, beschreibt die Historikerin *Aurelia Brandenburg* auf ihrem Blog:

“Es macht mich glücklich, ausgerechnet in „Assassin's Creed“ eine Protagonistin zu sehen, die ernsthaft breitschultrig ist. Deren Muskeln man wirklich sehen kann. Deren

Frisur und Rüstung ganz offensichtlich vollkommen darauf ausgelegt ist, zweckmäßig zu sein.”²²⁸

Die Ausprägung des Charakters von Cassandra ist zwar, wie beschrieben, teilweise abhängig von den Entscheidungen der SpielerInnen, jedoch können allgemeine Wesenszüge ausgemacht werden. Die Protagonistin wird als eine selbstständige Frau dargestellt, die weiß, was sie will und für das ohne Kompromisse einsteht. Ihre Sprache ist direkt und sie verwendet Schimpfwörter, allen voran *malaka*, welches als vielseitiger Terminus auf einem Spektrum von wirklich verletzendem Schimpfwort bis hin zu einer eher liebevolleren Zurechtweisung verwendet werden kann. Auch in ihrer Sexualität ist sie sehr offensiv und aufgeschlossen. Sie hat außerdem keinerlei Probleme mit Gewalt aller Art und hadert nicht mit ihrem Leben als Söldnerin, das auch einschließt, andere Menschen zu töten. Oft ist Gewaltanwendung für sie eine Problemlösungsmöglichkeit.

Kassandra kämpft einerseits, um Geld zu verdienen, daher auch die Bezeichnung *misthios*. Andererseits ist aber auch die Zusammenführung ihrer Familie sowie ihre Beziehung zu Phoibe eine große Motivation für sie. Weiters sind auch Hilfe und Schutz für Menschen, die sich nicht selbst helfen können, ein Grund für sie zu handeln. Auch Rache spielt für sie in ihrer Kampfmotivation eine Rolle. Durch ihre Erziehung und Erfahrungen hat sie gelernt, dass Kämpfen ein probates Mittel zur Konflikt- und Problemlösung ist, welches immer im Hintergrund präsent bleibt auch wenn es andere gewaltfreie Lösungen gibt. Die einzige Motivation, die ganz von den Entscheidungen der SpielerInnen abhängig bleibt, ist, ob Cassandra durch Lust und Liebe zum Kämpfen motiviert wird. Alle anderen Beweggründe bleiben unabhängig von der Vorliebe der SpielerInnen vorhanden, sind dann aber unterschiedlich ausgeprägt. Wenn sich die Spielenden zum Beispiel entscheiden, nur Aufträge anzunehmen, die Cassandra „drachmae“ einbringen beziehungsweise diese auch immer einfordern, spielt Geld als Motivator natürlich eine größere Rolle als das Motiv, anderen zu helfen.

Einige dieser Motive finden sich auch bei Kämpferinnen im Zweiten Weltkrieg wieder. Die starke militärische Erziehung der sowjetischen Mädchen und Frauen, um für die Verteidigung der Heimat

²²⁸ Aurelia Brandenburg, „Assassin’s Creed: Odyssey“ und seine Frauen, In: geekgeflüster 18.8.2019, online unter <https://geekgefluester.de/assassins-creed-odyssey-und-seine-frauen?cookie-state-change=1572194224529>> (31.10.2019).

bereit zu sein, lässt sich auch in der spartanischen Erziehung Kassandras erkennen. Außerdem spielen auch für Cassandra Liebe und Rache als Kampfmotivation eine Rolle.²²⁹

²²⁹ Vgl. Kap 3.2.

4.6 Horizon Zero Dawn

4.6.1 Allgemeine Informationen

Horizon Zero Dawn ist am 1. März 2017 für die Playstation 4 erschienen. Das Spiel ist von Guerrilla Games entwickelt und von Sony Interactive Entertainment herausgegeben worden.²³⁰ Es bietet einen Genremix aus verschiedenen Elementen von Rollen-, Action- und Adventurespiel und wird als EinzelspielerIn in einem großen, offen angelegten Level – also in einer sogenannten „Open World“ – gespielt. Das heißt, es wird nicht in einzelnen Abschnitten gespielt, sondern es bleibt den Spielenden überlassen, wohin sie gehen können.

Von den deutschsprachigen und internationalen Magazinen ist das Spiel positiv aufgenommen worden. Es erreicht bei PCGames 9 von 10 Wertungspunkten und wird auch bei GamePro mit 90 von 100 Punkten bewertet.²³¹ Auf dem Punkteaggregationsportal metacritic erzielt das Spiel ausgezeichnete Werte mit 89 von 100 Punkten von KritikerInnen und 8,4 von 10 Punkten von den Spielenden.²³² Auch abseits der Medien, die ausschließlich digitale Spiele behandeln, ist *Horizon Zero Dawn* positiv besprochen worden, wobei insbesondere die ungewöhnliche Protagonistin Aloy sowie die exzellente grafische Darstellung hervorgehoben worden ist.²³³

²³⁰ Tobias Veltin, *Horizon Zero Dawn im Test – Meisterhafte Maschinenjagd*,. In: GamePro 20.2.2017 online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/horizon-zero-dawn-meisterhafte-maschinenjagd,3309924.html>> (1.9.2019).

²³¹ Christian Dörre, *Horizon: Zero Dawn im Test*, in PCGames online 20.02.2017, online unter <<https://www.pcgames.de/Horizon-Zero-Dawn-Spiel-55719/Tests/Review-1221108/2/>> (1.9.2019); Veltin, *Horizon: Zero Dawn im Test*.

²³² metacritic, *Horizon Zero Dawn*, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/horizon-zero-dawn>> (1.9.2019).

²³³ Sam Loveridge, *Horizon zero Dawn – the feminist action game we’ve been waiting for*. In: The Guardian online 31.1.2017 online unter <<https://www.theguardian.com/technology/2017/jan/31/horizon-zero-dawn-the-feminist-action-game-weve-been-waiting-for>> (1.9.2019).

Das Spiel hat von der PEGI wegen der Darstellung moderater Gewalt eine Alterseinstufung ab 16 Jahren erhalten.²³⁴ Das Playstation-exklusive Spiel hat sich nach zwei Jahren über 10 Millionen Mal verkauft und ist damit eines der erfolgreichsten Spiele der Plattform.²³⁵

4.6.2 Genre und Setting

Horizon Zero Dawn ist ein Action-Rollenspiel, angesiedelt auf einer postapokalyptischen Erde der Zukunft, die von primitiven Stämmen und tierähnlichen Maschinenwesen bewohnt wird. Es enthält Elemente, welche von den Spielenden Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit verlangen sowie Möglichkeiten, die Fertigkeiten der Protagonistin, Aloy, weiterzuentwickeln beziehungsweise ihre Charakterzüge (wenn auch in geringem Ausmaß) zu beeinflussen.²³⁶

Die zentrale Spielmechanik *Horizon Zero Dawns* ist das Kämpfen, wobei Aloy auf verschiedene Arten von mehr oder weniger primitiven Waffen zurückgreifen kann. Das sind einerseits unterschiedliche Ausführungen von Bögen, welche mit diversen Pfeilarten ausgerüstet werden können sowie andererseits ein Speer als Nahkampfwaffe. Um die Kämpfe gegen die verschiedenen GegnerInnen in der Welt erfolgreich zu absolvieren, müssen die Spielenden die richtige Waffenart wählen und taktisch vorgehen. Beim Kampf gegen Maschinen, die in ihren Bewegungen und ihrem Aussehen stark an uns bekannte Tiere erinnern, muss eine Balance zwischen Angriff und Ausweichen gefunden werden. Aloy wird dabei als versierte Jägerin gezeigt, die mit Bogen und Speer verheerenden Schaden anrichten kann, jedoch auch geschickt mittels Rollen Attacken entfliehen kann. Die Kämpfe gegen menschliche GegnerInnen sind meist simpler, da diese über weniger Bewegungs- und Angriffsrepertoire als die Maschinen verfügen.

²³⁴ Pan European Game Information, *Horizon Zero Dawn*, online unter <https://pegi.info/search-peg?q=horizon+zero+dawn&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-QiMXztINnBj8fEZDICUzacKz1cw2WBeSBXx70WCknSU&form_id=pegi_search_form> (1.9.2019).

²³⁵ Hermen Hulst, *Horizon Zero Dawn Celebrates Second Anniversary, 10 Million Copies Sold Worldwide*. In: PlayStation. Blog 28.02.2019, online unter <<https://blog.us.playstation.com/2019/02/28/horizon-zero-dawn-celebrates-second-anniversary-10-million-copies-sold-worldwide/>> (1.9.2019).

²³⁶ Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen, Computerspielgenres; Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Genres.

Schon der erste Abschnitt des Spiels macht klar, dass Aloy eine Kämpferin ist, da sie seit der Kindheit dafür trainiert, die Beste bei der Prüfung zur KriegerIn zu werden. Die Position der Kriegerin wird in ihrem Stamm hoch angesehen und ihre Kampfesfähigkeiten ermöglichen es der Protagonistin erst, das Stammesgebiet zu verlassen. Als Kriegerin beteiligt sie sich auch an Schlachten und Kämpfen im Lauf der Handlung.

Durch das Durchsuchen von gefallenen Maschinen, GegnerInnen, als Belohnung für die Lösung von Aufgaben und in aufgefundenen Kisten findet Aloy verschiedene Gegenstände, die sie gegen bessere Waffen und Ausrüstung eintauschen oder diese selber mittels jener Materialien herstellen kann. Außerdem sammeln die Spielenden durch das Töten, Entdecken sowie Erledigen von Aufgaben Erfahrungspunkte, die die Protagonistin Stufen aufsteigen lassen, welche wiederum Fertigungspunkte freischalten, mit denen Kampftechniken oder andere Fertigkeiten erlernt oder ausgebaut werden können. Die rollenspielartige Entwicklung des Charakters erfolgt also teilweise durch das Herstellen und Kaufen von Waffen und Gegenständen sowie durch den Ausbau der Fertigkeiten der Spielfigur.

Eine komplexe charakterliche Entwicklung der Spielfigur, zum Beispiel mittels Entscheidungen, welche die Handlung wesentlich beeinflussen, ist aber nicht vorhanden. Einzig bei manchen Aufgaben und Handlungen, die Teil der Haupthandlung sind, ist es möglich, eine aus drei Dialogoptionen zu wählen. Diese sind durch ein stilisiertes Herz, Gehirn oder eine Faust gekennzeichnet und stellen Möglichkeiten der Reaktion Aloys in Zwischensequenzen dar. Wirkliche Auswirkungen auf die Handlung hat diese Wahl jedoch nicht, sie lässt die Spielenden jedoch manchmal entscheiden, mit welcher Stimmung beziehungsweise in welcher Weise die Protagonistin reagiert. Die Entwicklung des Charakters Aloys bleibt aber vom Spiel vorgegeben.

Durch die offene Spielwelt ist es den SpielerInnen, zumindest theoretisch möglich, von Anfang an fast das gesamte Areal des Spiels zu erkunden und zu erleben. Praktisch wird dies durch die Verteilung von gegnerischen Einheiten auf der Welt und deren Stärke eingeschränkt. Die Fertigkeiten Aloys schränken, zumindest zu Anfang, den Aktionsradius noch ein, da manche Gebiete nicht besucht werden können, ohne an den übermächtigen FeindInnen vorbeizukommen.

Die Spielenden werden mittels Aufgaben durch die Spielwelt geführt, welche entweder die Haupthandlung voranbringen oder als Nebenaufgabe gekennzeichnet sind. Den SpielerInnen steht es dabei frei, in welcher Reihenfolge sie die Aufgaben erledigen. Typisch ist, dass eine Hauptaufgabe Aloy in ein neues Gebiet führt und zum Beispiel auf dem Weg dorthin eine Figur steht, welche

Aloy in einem Gespräch eine Nebenaufgabe anbietet. Diese erfolgt meist als Bitte um Hilfe oder als Kooperationsangebot. Die Protagonistin schließt das Gespräch meist mit einer unverbindlichen Phrase, wie „I’ll see what I can do“, ab. Die Spielenden und Aloy entscheiden freiwillig, ob sie diese Aufgaben annehmen oder nicht, denn für den Fortgang der Haupthandlung sind diese Nebenaufgaben nicht relevant.

Das Setting des Spieles zeigt ein postapokalyptisches Nordamerika, in dem verschiedene primitive menschliche Stämme und hochentwickelte, denkende Maschinenwesen gemeinsam leben. Immer wieder werden Relikte der vorangegangenen Zivilisation gezeigt, wie beispielsweise Kaffeetassen oder Footballstadien, die für die Menschen nicht erklärbar sind, sich den SpielerInnen aber sofort erschließen.

4.6.3 Handlung

Aloy wächst als Waise mit ihrem Ziehvater Rost im erweiterten Stammesgebiet der Nora in einem von außen Eindringen geschütztem Becken auf. Die Nora sind ein technologisch relativ primitiver Stamm, der Maschinenteile und natürliche Ressourcen nutzt, um Waffen und andere Gegenstände herzustellen. Die Führung des Stammes liegt in den Händen von drei Matriarchinnen, welche im Sinne der Urmutter, der Göttin des Stammes, Entscheidungen treffen. Aus dem Schoß dieser Urmutter, genauer gesagt aus dem heiligen Berg, kommt laut den Legenden der Nora alles Leben.

Die Heldin Aloy wächst gemeinsam mit Rost als Ausgestoßene auf, denen es nicht erlaubt ist, mit Angehörigen des Stammes zu kommunizieren. Mit sechs Jahren fällt die Protagonistin in eine Ruine der „Alten“, also der Menschen vor der Übernahme der Welt durch die Maschinen. Dort findet sie einen „Fokus“, ein kleines Gerät jener vergangenen Zivilisation, das es ihr ermöglicht, auf die alten Aufzeichnungen zurückzugreifen, Maschinen zu analysieren und mit anderen Fokus- sen zu kommunizieren. Das Gerät hilft ihr enorm und ermöglicht den Zugang zur Geschichte, etwa wie es zur Vernichtung des Lebens auf der Erde gekommen ist und wie ein erneutes Leben möglich gewesen ist.

Um von den Matriarchinnen zu erfahren, wer ihre Mutter gewesen ist, nimmt Aloy an der Erprobung, einem Initiationsritual und Prüfung zur Eignung als KriegerIn, teil. Jede Person, die diese Prüfung besteht, wird im Norastamm als KriegerIn aufgenommen und dem oder der Ersten wird ein Wunsch durch die Matriarchinnen erfüllt. Aloy absolviert die Prüfung zwar als Erste, die Prüflinge werden aber von einer Gruppe Eindringlinge angegriffen. Es werden fast alle außer der Protagonistin getötet, welche von Rost unter Einsatz seines Lebens gerettet wird.

Die vom Angriff verwundete Aloy wird von einer Matriarchin innerhalb des heiligen Berges gepflegt und kann so das erste Mal vor die Urmutter, die Göttin des Stammes, treten. Mit Hilfe ihres Fokus erkennt sie, dass die Urmutter eigentlich eine Tür ist, welche mit Aloy interagiert und einen Scan durchführt, welcher zeigt, dass sie generell berechtigt wäre, einzutreten, es aber ein technisches Problem gibt und ihr deshalb der Zutritt verwehrt wird. Die Matriarchin erklärt ihr, dass sie keine Mutter in gewöhnlichem Sinne habe, sondern vor 18 Jahren eben genau vor der Urmutter, dem geschlossenen Portal in dem Berg, als Baby gefunden worden ist. Durch die Interaktion mit der Urmutter sind die Matriarchinnen überzeugt, dass Aloy von der Göttin beauftragt worden ist, das Verderbnis zu heilen, welches ihr den Zutritt verweigert. Sie machen sie deshalb zur Sucherin, welche das heilige Stammesland verlassen darf und sogar die Ruinen der vergangenen Zivilisation, wie verfallenen Bunker oder Stadien, ohne Repressalien betreten darf. Die Protagonistin macht sich auf, um einerseits die Ursache des Überfalls und deren Schuldige zu suchen und andererseits ihrer eigenen mysteriösen Geburt auf den Grund zu gehen.

Beim Verlassen des geschützten Territoriums trifft sie erstmals auf einen „Verderber“, eine Maschine, die andere Maschinen kontrolliert und aggressiv machen kann. Anhänger der Sekte der Eklipse, welche dem Gott Hades huldigen, können diese „Verderber“ kontrollieren. Mit Hilfe ihres Fokus und ihren mit Rost antrainierten Kampffertigkeiten kann Aloy die gegnerischen Maschinen jedoch besiegen. Die Spur dieser Gemeinschaft verfolgend, gelangt die Protagonistin nach und nach in verschiedene Ruinen der sogenannten Metallwelt, also der Welt der Menschheit vor der Apokalypse.

Informationen und Hinweise erhält sie dabei von einer mysteriösen Stimme in ihrem Fokus, später als Sylens bezeichnet, der Aloy hilft, gegen die verdorbenen Maschinen und Hades zu kämpfen. In den Ruinen der Metallwelt lernt die Protagonistin durch Hologramme und Aufzeichnungen, die sie durch den Fokus sehen kann, dass Elisabet Sobeck vor ca. 1000 Jahren, also um das Jahr 2066, das geheime Projekt Zero Dawn geleitet hat. Dieses Projekt ist als Reaktion auf automatisierte Kampfroboter gegründet worden, die Biomasse zur Selbstreproduktion genutzt haben. Diese von Faro-Enterprises kreierten Kampfmaschinen haben sich den Befehlen ihrer ErschafferInnen widersetzt, haben nicht mehr abgeschaltet werden können und sich exponentiell vermehrt, was zur Auslöschung allen Lebens geführt hat.

Da die Kampfmaschinen von den Menschen nicht besiegt haben werden können, hat Elisabet Sobeck vorgeschlagen, die Vernichtung möglichst lange militärisch hinauszuzögern. Parallel dazu

hat sie mit den besten WissenschaftlerInnen der Welt in unterirdischen Bunkieranlagen, die Metallruinen in Aloys Welt, verschiedene Maschinen und Programme mit künstlicher Intelligenz und eigenem Charakter entwickelt, die nach dem Untergang der oberflächlichen Welt die Erde wieder bewohnbar machen und neues Leben schaffen haben sollen.

Das so geschaffene Programm GAIA hat Codes gegen die Kampfroboter entwickelt und mit Hilfe von Maschinen die Biosphäre Erde wieder bewohnbar gemacht. In den verlassenen Bunkern lernt Aloy die verschiedenen Subprogramme dieser künstlichen Intelligenz kennen. Jedes der dieser Programme hat eine einzelne Aufgabe, wie zum Beispiel den Aufbau der Flora und Fauna, die Rekreation der Menschheit oder die Vermittlung der menschlichen Kultur und des Wissens an die neuen Menschen. Durch ihre Reisen in andere Bunkieranlagen gelingt es Aloy die Tür im heiligen Berg der Nora, welche die Nora als Urmutter verehren, zu reparieren und sie gelangt in eine Bunkieranlage, in der die Menschheit wieder erschaffen werden sollte.

Dort erfährt sie von einem Hologramm der personifizierten GAIA, dass sich vor 19 Jahren die Routine des Subprogramms namens Hades verändert hat. Wie die Anspielung auf den Gott der Unterwelt deutlich macht, ist es die Aufgabe des Hades-Programmes, misslungene Besiedelungsversuche der Erde wieder zu vernichten, damit die anderen Subprogramme erneut beginnen können. Die Veränderung hat aber bewirkt, dass Hades trotz der gelungenen Wiederbesiedelung des Planeten versucht, durch Produktion der verdorbenen Maschinen Leben auf der Erde erneut zu vernichten. Mit Hilfe der stärkenden Kraft GAIAs wären diese destruktiven Maschinen nur noch effizienter geworden. Um gegen Hades vorzugehen, hat GAIA aus der DNA Elisabeth Sobecks Aloy geklont und sich danach selbst ausgeschaltet, um Hades nicht weitere zu stärken. Aloys Aufgabe besteht nun darin, Hades, den Ursprung der verdorbenen Maschinen, zu vernichten und danach GAIA neu zu starten.

Um Hades zu vernichten, reist die Protagonistin zu dem zentralen Bunker des Projekt Zero Dawn, um sich dort mit einem Werkzeug auszustatten, das es ermöglicht, Hades abzuschalten. Durch weitere Erinnerungsstücke in Form von Hologrammen erfährt sie, dass ihre „Mutter“, Elisabeth Sobeck, sich im letzten Moment für ihre KollegInnen geopfert hat, indem sie noch einmal aus dem Bunker hinausgegangen ist, um eine fehlerhafte Tür von außen zu schließen und so den Fortgang des Projektes nicht zu gefährden. Außerdem stellt sich heraus, dass eine/r der anderen WissenschaftlerInnen im Alleingang das Programm zur Wissensvermittlung an die neugeschaffenen Menschen zerstört hat und deshalb Aloys Welt nicht an das Wissen und die Kultur der vorangegangenen Menschen anknüpfen kann.

Mit dem Werkzeug ausgestattet macht sie sich auf den Weg in die größte Stadt der Spielwelt, Meridien. Dort führt sie gemeinsam mit dem Sonnenkönig des Carja Stammes, Avad, dem sie das Leben gerettet hat, und mit KriegerInnen anderer Stämme, wie der Nora und der Oseram, einen letzten Kampf gegen Hades und seine verdorbenen Maschinen. Nachdem dieser erfolgreich geschlagen wird, scheint Aloy Hades vernichtet zu haben. Jedoch erfahren die Spielenden in einer kurzen Zwischenszene am Schluss des Spieles, dass sich ein kleiner Teil Hades retten hat können und zu Sylens geflüchtet ist, welcher sich Hades annimmt, um an dessen Wissen zu gelangen.

Neben diesem Haupthandlungsstrang, der die Geschichte der ersten Vernichtung des menschlichen Lebens und die Vergangenheit Aloys erklärt, gibt es noch zahlreiche Nebenaufgaben, welche verschiedene kleine Hintergrundgeschichten der Welt und ihrer BewohnerInnen erzählen. Die meisten dieser Aufgaben werden an die Protagonistin als Hilfsgesuch gerichtet, da ihr nach einiger Zeit im Spiel der legendäre Ruf vorausseilt, dass sie Maschinen übernehmen könne und schon vielen Menschen geholfen habe. Den Spielenden, und somit Aloy, steht es frei, diese Aufgaben zu erledigen, für den Verlauf der Haupthandlung sind sie meist unwesentlich.

4.6.4 Motivation zu kämpfen

4.6.4.1 Kampf ums Überleben

Aloys Welt ist in den weitesten Teilen eine sehr gefährliche. Obwohl sie in den heiligen Noragebieten aufwächst, die relativ sicher sind, da sie von einem großen Wall umgeben und von KriegerInnen geschützt werden, sind bereits dort gefährliche Maschinen vorhanden. Nachdem sie dieses Schutzgebiet verlässt, drohen weitere Gefahren von anderen Stämmen, BanditInnen und Maschinen. In dieser Welt zu leben, heißt entweder kämpfen und sich verteidigen zu können oder auf den Schutz anderer angewiesen zu sein.

Ihre Ausbildung im Jagen und Kämpfen durch ihren Ziehvater Rost steht einerseits in der Tradition der Nora, welche er sogar als Ausgestoßener hochhält. Die Tradition sieht vor, dass alle Kinder, unabhängig vom Geschlecht, auf die Erprobung, deren Bestehen mit großem Prestige verbunden ist, vorbereitet werden. Andererseits realisiert Rost, nachdem Aloy in den Bunker gefallen ist und von ihm getrennt ist, dass er sie nicht immer beschützen wird können. Deshalb ist es für das Überleben in dieser Welt wichtig, sich zu verteidigen. „You need to survive in this world“.

4.6.4.2 Beweis der eigenen Stärke und Fähigkeit

Eine der größten Motivationen für Aloy, zu trainieren und zu kämpfen, ist, dass sie die Beste bei der Erprobung werden will. Schon als Kind ist sie als vom Stamm Verbannte von anderen Nora-kindern gehänselt worden und hat keinen Kontakt mit ihnen pflegen dürfen. Sie hat sich nicht einmal gegen kleinere Angriffe wehren dürfen, da Rost die Gesetze des Stammes immer noch respektiert hat. Dabei ist die Protagonistin von den anderen als mutterlos beschimpft worden, was in dem sehr matriarchal geprägten Stamm eine schlimme Beleidigung dargestellt hat.

Die Erprobung, welche in Form eines Rennens abgehalten wird, befähigt alle die es abschließen, KriegerInnen zu werden und schafft gleichzeitig eine Rangliste der Besten jungen KriegerInnen. Diese genießen in der Gesellschaft der Nora höchstes Ansehen, da sie die Verteidigung des heiligen Gebietes der Nora sicherstellen. Die KriegerInnen der Nora werden zur Zeit Aloys von einer Kriegsherrin angeführt, kommen aber nicht aggressiv und erobernd zum Einsatz, sondern dienen als Schutz der Lebenswelt des Stammes vor äußerem Einfluss. Da die Verteidigung der heiligen Länder so wesentlich für die Nora ist, arbeiten auch viele andere in der Gemeinschaft, zum Beispiel als RüstungsmacherInnen, als direkte Unterstützung der KriegerInnen. Das Abschließen der Erprobung als Beste würde es Aloy ermöglichen, die Matriarchinnen nach ihrer Mutter zu fragen und somit zu erörtern, warum sie überhaupt aus dem Stamm verbannt worden ist. Die Protagonistin schöpft große Motivation daraus, dem Stamm zu beweisen, dass sie als Verstoßene nicht nur Kriegerin werden kann, sondern sogar noch die Erprobung gewinnen kann.

4.6.4.3 Kämpfen um zu Lernen

Wie bereits kurz angerissen, ist es Aloy seit ihrer Kindheit Anliegen, mehr über ihre eigene Mutter zu erfahren. Ihr ist nie gesagt worden, wer ihre Mutter gewesen ist und warum sie außerhalb des Stammes leben hat müssen. Nachdem sie von den Nora zur Sucherin ernannt worden ist, hat sie sich entschieden, um das Geheimnis ihrer Geburt zu ergründen, das Land ihres Stammes zu verlassen. Dabei ist ihr nach dem Überfall klar gewesen, dass sie erheblichen Widerstand überwinden wird müssen, um mehr über ihre eigene Vergangenheit zu erfahren.

Obwohl Aloy als willensstarke, selbstständige und manchmal trotzig widerständige Frau gezeigt wird, wird im Spiel auch immer wieder gezeigt, wie sehr sie damit zu kämpfen gehabt hat, dass sie in der Kindheit eine Außenseiterin im Stamm der Nora gewesen ist und dass sie in beziehungsweise neben einer Gesellschaft aufgewachsen ist, für die die Mutter das zentrale Element gewesen ist, während sie selbst keine Mutter gehabt hat und genau dafür beschimpft worden ist. Die Suche nach ihrer Mutter, beziehungsweise in späterer Folge der Frau, deren Klon sie ist, bleibt für sie

immer ein Antrieb, gegen verschiedene GegnerInnen und Maschinen zu kämpfen, um mehr über sich selbst zu erfahren.

4.6.4.4 Schutz und Hilfe

Nach dem Angriff während der Erprobung wird Aloy als Sucherin losgeschickt, um die AngreiferInnen ausfindig zu machen sowie einen Weg in den heiligen Berg zu finden. Diese Position als „Sucherin“ ist eine außergewöhnliche im Stamm der Nora und wird ihr auf Grund ihrer Interaktion mit der Urmutter, der höchsten Göttin der Nora, verliehen. Ihre Aufgabe dient dem Wohl und dem Schutz des Stammes, dessen prominentes Mitglied sie nach ihrer Erprobung geworden ist. Die ehemalige Außenseiterin hat somit Verantwortung für das Wohlergehen ihres Stammes. Diese Aufgabe nimmt Aloy bewusst an.

Durch ihre Position - sie ist durch ein Medaillon als Sucherin gekennzeichnet - vor allem aber aufgrund ihrer Taten, wird die Protagonistin zu einer Anlaufstelle für verschiedenste Menschen in dieser postapokalyptischen Welt. Die meisten Nebenaufgaben des Spiels sind in Form eines Hilfesuchs an Aloy gestaltet, wobei die Protagonistin selbst abwägt, ob sie diese Hilfe geben will oder nicht. Durch den Fokus und ihre einzigartigen Fähigkeiten zu kämpfen, stellt Aloy eine gutmütige Heldin dieser Welt dar, die zwar ein größeres Ziel verfolgt, dabei aber vielen Menschen hilft beziehungsweise helfen kann.

So beschützt die Protagonistin den König des einflussreichsten Stammes, der Carja, mehrfach, ohne dafür vorher eine materielle Gegenleistung zu verlangen oder zu erwarten. Auch der Kommandant der Wache wird von Aloy dabei unterstützt, seine verschollene Schwester zu finden.

Eine der Nebenaufgaben zeigt dabei den empathischen und von Hilfe für andere abgeleiteten Antrieb Aloys exemplarisch. In der Welt verstreut befinden sich BanditInnenlager. Vor dem ersten dieser Lager trifft die Protagonistin auf einen Fremden, Nil, der ihr vorschlägt, die BanditInnen gemeinsam zu töten. Dabei kontrastiert die Motivation dieser Nebenaufgabe zwischen Nil und Aloy stark. Nil kämpft nur gegen die BanditInnen, um seine eigene Kampfeslust und den Rausch des Tötens ohne Konsequenzen zu verfolgen. Da die BanditInnen mit keinem Stamm verbündet sind, kann er sie ohne große Bedenken töten. Aloy dagegen will diese vernichten, da diese auf die umliegenden Menschen Jagd machen. Sie will den Menschen Schutz gewähren und ihnen das von den BanditInnen besetzte Lager wieder zugänglich machen. Ihre Motivation bleibt der Schutz von anderen, die sich nicht wie sie selbst helfen beziehungsweise verteidigen können. Bemerkenswert bleibt der Kontrast zwischen der Motivation Nils und Aloys. Nils Freude am Töten erinnert an die

Omnipräsenz von Gewalt in digitalen Spielen, sowie das Töten der Feinde als zentrale Gameplay-mechanik, die meist zusätzlich noch vielfältigst, in Form von Erfahrungspunkten, Highscores oder Ressourcen, belohnt wird.

4.6.5 Zwischenfazit

Horizon Zero Dawn zeigt den Spielenden eine junge Außenseiterin, die sich im Kampf gegen tierhafte Maschinen in einer dystopischen Postapokalypse durchsetzen muss, um mehr über ihre eigene Vergangenheit herauszufinden. Aloy wird als Kämpferin ausgebildet und besteht ihre Prüfung zur sozial hochangesehenen Kriegerin als Beste, ist also eindeutig eine Kämpferin im Sinne dieser Arbeit. Sie wird dabei als athletische, ausgezeichnet trainierte und erfahrene Jägerin und Kriegerin gezeigt, die mit außergewöhnlicher Ausrüstung ausgestattet, Mitteilungen einer längst vergangenen Zivilisation aufdecken kann. Die anfängliche Außenseiterin wird dabei allmählich zur Auserwählten und Heilsbringerin, die es alleine vermag, die Welt zu bewahren.

Auffallend ist, dass Aloy in eine sehr diverse und für digitale Spiele heterogene Welt eingebunden ist. Ihr Stamm wird von drei Matriarchinnen geführt und Mütter besitzen innerhalb der Gesellschaft ein hohes Ansehen. KriegerInnen als Schutz des Stammes werden ebenso hoch geachtet und bilden die Elite des Kollektivs. Es können sowohl Männer als auch Frauen KriegerInnen werden und auch die obersten Positionen, wie KriegsherrIn, ausüben. Obwohl die Protagonistin als weißhäutige, rothaarige Frau dargestellt wird, zeigt sich die sonstige Welt *Horizon Zero Dawns* sehr divers und vielfältig.²³⁷ Nicht nur die Verbündeten Aloys bleiben vom Geschlechterverhältnis durchmischt, auch die GegnerInnen, sind zumindest teilweise weiblich.

Die Darstellung Aloys zeigt sich nicht sexualisiert. Die verschiedenen Rüstungen sind funktional gestaltet und unterscheiden sich nicht wesentlich von den männlichen nichtgesteuerten Charakteren. Die Fähigkeiten Aloys sind jeder GegnerIn in dem Spiel ebenbürtig, bleiben aber ihrem physischen Erscheinungsbild angepasst, das heißt, ihr Auftreten und ihre Angriffe bleiben fließend und geschmeidig. Ihr Kampfstil ist von Präzision und Leichtigkeit geprägt und wirkt nicht brutal oder plump.

²³⁷ Diese Diversität wird von der Hintergrundgeschichte auch konsistent erklärt. Susana Polo, *Horizon Zero Dawn's racial diversity is no mistake*, In: Polygon 11.12.2017, online unter < <https://www.polygon.com/2017/12/11/16747732/horizon-zero-dawn-story-diversity-spoilers> > (5.11.2019).

Ihre Motivation, zu kämpfen, speist sich aus der unerbittlichen gefährlichen Welt, in der sie sich befindet und deren Gefahren für sie nur kämpfend bewältigbar sind. Ihre Ausbildung zur Kriegerin absolviert sie, um mehr über ihre Mutter herauszufinden und um bei der Prüfung dem Nora-Stamm zu zeigen, wie fähig sie ist. Durch ihre Fertigkeiten und besondere Position zeigt sie sich während des Spiels verantwortungsvoll und bietet anderen Menschen Schutz und Hilfe an.

Parallelen finden sich zu Motiven von Kämpferinnen im Zweiten Weltkrieg im Motiv der Verteidigung der Heimat, das besonders für Rotarmistinnen besonders stark ausgeprägt gewesen ist. Die Realisierung eines neuen Frauenbildes, ein weiteres historisches Motiv, spielt für Aloy eine passive Rolle, da in ihrer Gesellschaft Frauen höchst angesehen sind und die Kriegerinnen ebenfalls hohes gesellschaftliches Prestige innehaben. Die Motivation kommt also nicht daher, die Gleichberechtigung zwischen Männern und Frauen weiterzubringen, sondern könnte ein Bedürfnis darstellen, auf weibliche Vorbilder zu bauen und ihnen nachzueifern.²³⁸

²³⁸ Vgl. Kap. 3.2.

5 Vergleich

Jedes der ausgewählten digitalen Spiele begründet auf unterschiedliche Art und Weise die Motivation der jeweiligen Protagonistin, zu kämpfen. Die Spiele geben uns Erklärungen dafür, warum sie in Ausnahmesituationen Gewalt anwenden muss, wie in *Battlefield V*, *Tomb Raider* und *Uncharted: The Lost Legacy*, oder sogar ein Großteil ihres Leben auf das Kämpfen ausgerichtet ist, wie in *Hellblade: Senua's Sacrifice*, *Horizon Zero Dawn* und *Assassin's Creed Odyssey*. Die Motivation der Spielfigur trägt dabei zur Charakterzeichnung bei und ermöglicht es, die Figuren runder und komplexer darzustellen. Der Zugang zu diesen inneren Beweggründen erfolgt manchmal durch innere Monologe der Spieleheldinnen, oder, im Falle Senuas, sogar durch Gespräche mit mehreren Stimmen in ihrem Kopf. Auch in der Interaktion mit anderen Personen dieser Welten wird klar, warum die Figuren so handeln, wie sie es tun, sei es im Laufe von Dialogen oder Aufgabenbeschreibungen, im Verlauf der Handlung oder auch durch die (Selbst-)Bezeichnungen der Frauen.

Die zumindest anfangs kritischste Auseinandersetzung mit dem Töten von anderen Lebewesen und der Motivation dahinter erlebt Lara Croft in *Tomb Raider*. Gestrandet auf einer Insel voller Gefahren kann sie nur mit durch Kämpfen reagieren. Die Anwendung von Gewalt löst bei ihr aber eine starke emotionale Reaktion aus, sowohl beim Töten des ersten Tieres als auch bei der Tötung in Notwehr des ersten Mitgliedes der Solarii. Nach diesen ersten Gefühlsaubrüchen erfolgt jedoch keine weitere explizite Reflexion der Protagonistin.

Eine solch kritische Hinterfragung der Gewalt findet in den anderen Spielen nicht in dieser Form statt, es lassen sich aber andere Motive finden, warum die Frauen kämpfen beziehungsweise sich in Situationen begeben, in denen sie wahrscheinlich kämpfen müssen. Jene Motivationen werden in Kategorien zusammengefasst und die Repräsentation in den untersuchten digitalen Spielen kurz vorgestellt. Parallelen zu den Motiven historischer Kämpferinnen während des Zweiten Weltkrieges werden beim jeweiligen Unterkapitel angeführt.

Daran anschließend erörtert ein kleiner Exkurs in die von *Kyle* vorgebrachte feministische Heldeninnenreise, die einen Kriterienkatalog vorlegt, ob ein Narrativ dem einer feministischen Heldin

entspricht. Die Kategorien bieten einen weiteren Rahmen, um die ausgewählten Spiele, vor allem im Sinne einer gleichberechtigten Darstellung, zu betrachten.²³⁹

5.1 Motivation zu kämpfen in den ausgewählten Spielen

5.1.1 Familie und unmittelbare soziales Umfeld

Eine der wesentlichen Faktoren für die Protagonistinnen der digitalen Spiele, zu kämpfen, sind die familiären Beziehungen beziehungsweise die unmittelbare soziale Gruppe, zu der familienähnliche Verbindungen bestehen können.

In *Battlefield V* macht sich Solveig auf den Weg in das von Wehrmachtssoldaten bewachte Kraftwerk, um ihre Mutter Astrid zu befreien. Lara Croft versucht in *Tomb Raider* einerseits die Expeditionsgruppe, mit der sie auf die Insel gespült worden ist und mit deren Mitgliedern sie teils enge Freundschaften oder zumindest eine Zweckgemeinschaft verbindet, zu schützen und zu befreien. Außerdem ist ihre eigene Familie, vor allem der Vater, immer als Vorbild präsent. Diese Gegenwärtigkeit des toten Vaters ist auch in *Uncharted: The Lost Legacy* spürbar, da Chloe auf der Jagd nach dem gleichen Artefakt wie ihr Vater ist und sein Erbe vollenden will, schlussendlich aber auch durch die Übergabe des Schatzes an die Allgemeinheit, wie es der Vater gewollt hätte. Senuas Weg in die Unterwelt findet nur aus dem Grund statt, dass sie die Seele ihres Geliebten Dillion befreien will. Auf ihrer Reise arbeitet sie auch ihre eigene Familiengeschichte und ihr Verhältnis zu ihrem Vater auf. Cassandra in *Assassin's Creed Odyssey* wird im Laufe ihrer Fahrten wesentlich vom Wunsch getrieben, ihre verlorene Familie zu beschützen und zusammenzuführen. Aloy, die ohne Mutter aufgewachsen ist, sucht in der Postapokalypse von *Horizon Zero Dawn* nach ihrer Mutter beziehungsweise der Geschichte ihrer Mutter.

Allen der erwähnten digitalen Spiele ist gemein, dass die Protagonistinnen einen Teil ihrer Motivation aus ihrer unmittelbaren sozialen Gruppe schöpfen, die zumeist die nähere Familie darstellt, aber auch Freunde oder Geliebte. Wichtig ist den Frauen dabei, diese zu beschützen oder aus Gefahren zu befreien sowie das Andenken und das Erbe dieser Personen angemessen weiterzuführen. Die familiären Bande von Chloe Frazer und Lara Croft bereiten beide auf ihre zukünftigen Abenteuer vor und weisen sie in ihrem Weg an. Auch in *Assassin's Creed Odyssey*, *Battlefield V* und

²³⁹ Kyle, Her Story, Too.

Horizon Zero Dawn bereitet die (Zieh-) Familie die Kämpferinnen auf spätere Aufgaben vor. Einzig Senua wird von ihrem Vater daran gehindert, kämpfen zu lernen, kann sich aber gegen ihn durchsetzen und wird somit umgekehrt durch ihn motiviert.

Explizit dieses Motiv lässt sich bei den historischen Kämpferinnen nicht wiederfinden. Es finden sich aber Ähnlichkeiten im Motiv der Verteidigung der Heimat wieder, da damit meist auch ein Schutz der Familie oder engster Freunde einhergeht.

5.1.2 Schutz und Hilfe

In einigen Spielen gehen dieser Schutz und die Hilfeleistung über die Familie und enge Freunde hinaus. Die Protagonistinnen helfen verschiedenen Menschen, die sich selbst nicht mehr schützen oder helfen können, da sie in der Lage sind, die Aufgaben für andere zu übernehmen und für andere zu kämpfen.

Chloe Frazer setzt sich für die Zivilbevölkerung der von der Bombe bedrohten Stadt ein, obwohl sie eigentlich alle Ziele ihrer Diebesmission erfüllt hat und ihre Partnerin sich gegen diesen Kampf ausspricht. Nachdem Aloy als Sucherin in die weite Welt *Horizon Zero Dawns* entlassen wird, hilft sie verschiedensten Personen bei kleineren und größeren Hilfsgesuchen, auch neben der Suche nach ihrer Mutter und nach dem Grund für den Überfall auf ihren Stamm. In der offenen Welt der griechischen Inseln in *Assassin's Creed Odyssey* kann Cassandra vielen ZivilistInnen bei ihren Anliegen helfen, auch ohne monetäre Entlohnung. Die Heldinnen dieser Spiele sind auf Grund ihrer Fähigkeiten dazu in der Lage zu kämpfen und setzen diese Macht dazu ein, Menschen zu helfen, die sie um Schutz und Hilfe bitten. Die Protagonistinnen handeln altruistisch, können sich in die Lage der Menschen hineinversetzen und wollen ihnen deshalb helfen. Emotionale Fürsorge, wie Empathie, Altruismus und ähnliches, wird und wurde vor allem Frauen zugeschrieben.²⁴⁰ Dies deckt sich mit allgemeinen emotionalen Stereotypen, welche Weiblichkeit mit Emotion verbinden und Männlichkeit mit Rationalität.²⁴¹ Obwohl diese Dichotomie nicht der Realität entspricht,

²⁴⁰Andreas Heilmann & Silka Scholz, Caring Masculinities – gesellschaftliche Transformationspotentiale fürsorglicher Männlichkeiten?, In: Feministische Studien 35/2 (2017) S. 347.

²⁴¹Rüdiger Schnell, Haben Gefühle eine Geschichte? Aporien einer History of emotions (Göttingen 2015), S. 913, 963.

bleibt sie im Diskurs erhalten und wird auf Grund mangelndes Studiendesigns sogar in aktueller psychologischer Forschung stärker dargestellt als sie real vorhanden ist.²⁴²

5.1.3 Verteidigung der Heimat

Die Verteidigung der Heimat als Kampfmotivation findet sich sowohl in den digitalen Spielen als auch im historischen Beispiel wieder. Für Frauen in der Roten Armee ist die Verteidigung der Heimat eine „heilige Pflicht“ und ein großes Motiv zu kämpfen gewesen. Viele von ihnen haben richtiggehend auf ihren Einsatz gedrängt. Diese Kampfbereitschaft ist von Aufrufen, sich freiwillig zu melden, noch verstärkt worden. Viele der jungen Frauen sind schon in der Schule militärisch ausgebildet und somit für den Einsatz vorbereitet worden.²⁴³

Als Solveig in *Battlefield V* erfährt, warum ihre Mutter Teil des norwegischen Widerstands ist und welchen Schaden der Bau einer Atombombe anrichten könnte, beschließt sie, auch um ihr Heimatland zu beschützen, die Ausfuhr von schwerem Wasser mit allen Mitteln zu verhindern. In *Horizon Zero Dawn* lebt Aloy zwar in ihrer Kindheit außerhalb des Stammes, wird aber von Rost im Sinne der Stammestraktionen erzogen. Das bedeutet auch, dass sie zu einer Kriegerin ausgebildet wird. Diese hoch angesehenen KriegerInnen sind dafür zuständig, den restlichen Stamm und das Stammesgebiet zu bewachen und zu beschützen. Aloy bleibt den Nora zwar bis zu ihrer KriegerInnenprüfung skeptisch gegenüber, akzeptiert aber mit ihrer Ernennung zur Sucherin die ihr übertragenen Schutzpflichten. Auch die Erziehung Kassandras in *Assassin's Creed Odyssey* schließt ein, dass sie das Kämpfen erlernt und trainiert, um später als Soldatin für Sparta einsatzbereit zu sein. Diesem Auftrag kommt sie aber erst nach, als sie ihrer Mutter hilft, wieder in Sparta akzeptiert zu werden.

5.1.4 Überlebenskampf

Die Spielwelt und Lebenssituationen der Protagonistinnen einiger der ausgewählten digitalen Spiele stellen von sich aus eine Motivation zu kämpfen dar, da der Kampf die letzte Möglichkeit ist, sich in einer gefährlichen Umgebung zu wehren und seine eigene Sicherheit zu gewährleisten.

²⁴²Veronika Brandstätter, Julia Schüler, Rosa Maria Puca, Ljubica Lozo, Motivation und Emotion. Allgemeine Psychologie für Bachelor (2. Auflage Heidelberg 2018) S. 271 f.

²⁴³ Roger D. Markwick, „A Sacred Duty“, S. 404.

Solveig hat in ihrer Situation, umgeben von Wehrmachtssoldaten, keine andere Möglichkeit, diesen zu entgehen, als zu kämpfen. Auch der Kampf um lebenswichtige Ressourcen, wie Wärme und Unterschlupf, ist ein wesentliches Motiv. Lara Croft strandet in *Tomb Raider* auf einer Insel, die einen einzigen Kampf um ihr Überleben darstellt und wo sie von unzähligen Feinden umgeben ist. Ebenso hat Aloy in *Horizon Zero Dawn* keine andere Möglichkeit als zu kämpfen, vor allem nachdem mysteriöse Angreifer die scheinbare Sicherheit des heimatlichen Stammesgebietes zerstören und sie zur Auseinandersetzung mit einer fast gänzlich feindlichen Spielwelt zwingt. Cassandra wird vom Kult des Kosmos verfolgt und kann sich auch nur durch Kämpfen den Angriffen entziehen. Die Spielwelt in *Hellblade: Senua's Sacrifice* stellt eine unmittelbare und ständige Bedrohung für die Protagonistin dar. *Uncharted* setzt zwar ihrer Heldin genauso viele Gefahren in den Weg, sie hätte jedoch immer wieder Möglichkeiten, sich diesen zu entziehen, entscheidet sich aber aus anderen Motiven dagegen.

Für viele Partisaninnen und Soldatinnen im Zweiten Weltkrieg ist die unmittelbare Bedrohung ihrer körperlichen Unversehrtheit ebenfalls starkes Motiv gewesen, um sich dem bewaffneten Kampf anzuschließen. Da sie sonst ungeschützt der Gefahr von Misshandlungen, Verletzung und Ermordung ausgesetzt gewesen wären, ist das Kämpfen und der Anschluss an Kampfverbände eine Möglichkeit gewesen, sich aktiv zu schützen.²⁴⁴

5.1.5 Geld

Für zwei der Protagonistinnen, Cassandra und Chloe Frazer, dient die persönliche Bereicherung als Motivationsquelle, zumindest am Anfang der Handlung. Chloe Frazer bezeichnet sich selbst als Diebin und ihre Suche nach dem Stoßzahn beginnt als lukrativer Job, den sie gemeinsam mit ihrer Partnerin Nadine Ross möglichst professionell erledigen will. Die Betonung dieser Professionalität beider Frauen zeigt, dass die primäre Motivation der Partnerschaft darin besteht, Geld zu verdienen.

Kassandra in *Assassin's Creed Odyssey* wird von allen als *misthios*, also Söldnerin, bezeichnet und bestreitet diese Zuschreibung auch nie. Dass ihre Arbeit und damit das Kämpfen, entsprechend entlohnt wird, ist ihr ein wesentliches Anliegen.

5.1.6 Rache

²⁴⁴ Wiesinger, Krieg der Partisaninnen, S. 237 f., 241, 243 ff.

Ein weiteres Motiv zweier Protagonistinnen der Spiele stellt Rache dar. Nachdem Grim beim Versuch, Lara zu helfen, sein eigenes Leben eingesetzt hat und von den Solarii umgebracht worden ist, verspricht Lara Croft, seinen Tod zu rächen.

Für Cassandra ist Rache das zentrale Motiv zu Beginn des Spiels. Sie verlässt Kefalonia, um sich an Nikolaos, ihrem Vater, zu rächen, da dieser sie und ihren Bruder als Kinder vom heiligen Berg geworfen hat. Ein zweites Mal hat sie Gelegenheit Rache zu nehmen, nachdem Phoibe vom Kult des Kosmos getötet worden ist und sie die Verantwortlichen zur Rechenschaft ziehen will. Ob sie diese Rache gänzlich zu Ende führt, hängt von den Entscheidungen der SpielerInnen ab.²⁴⁵

Rache für Gräueltaten der Gegenseite ist ebenfalls ein Motiv für kämpfende Frauen im Zweiten Weltkrieg gewesen, das sich mit einem Hass gegenüber den gegnerischen, vor allem deutschen, Soldaten verbunden hat. Partisaninnen haben es nicht ertragen können, dass feindliche Soldaten ihren Grund und Boden in Besitz genommen und dabei sogar noch gelacht haben, andere wollten Rache für die schreckliche Situation, in die sie der Krieg gebracht hat.²⁴⁶

5.1.7 Liebe und Lust

Liebe und Lust sind für zwei Protagonistinnen der ausgewählten Spiele ein Motiv. Senua kämpft, unter anderem, aus Liebe zu Dillion in der Unterwelt um die Rettung seiner Seele. Für Cassandra stellt das Kämpfen eine Möglichkeit dar, Aufgaben für Personen zu erledigen, die sie beeindrucken möchte und mit denen sie eine sexuelle Beziehung eingehen will. So kann sie diese während des Spiels beschützen oder Gegenstände besorgen, um in der Gunst dieser Personen aufzusteigen. Ganz vereinzelt ist auch Liebe ein Grund für Frauen im Zweiten Weltkrieg gewesen, sich an die Front zu begeben.²⁴⁷

5.1.8 Abenteuerlust

²⁴⁵ Ebd.; *Tomb Raider*.

²⁴⁶ Vgl. *Alexijewitsch*, *Der Krieg hat kein weibliches Gesicht*, S. 71, 82.

²⁴⁷ Ebd. S. 85.

Ein Motiv für Frauen zur Zeit des Zweiten Weltkriegs, in den Krieg zu ziehen, ist eine Erweiterung des Handlungsspielraumes und eine gewisse Abenteuerlust gewesen, die mit der Arbeit als Soldatin, ob an der Front oder nicht, verbunden gewesen ist.²⁴⁸ Parallelen dazu lassen sich in *Tomb Raider* und *Uncharted: The Lost Legacy* finden. Lara Croft entscheidet sich am Ende ihrer Tortur bewusst dafür, weitere Expeditionen zu unternehmen, auch vor dem Hintergrund des gerade zu Ende gegangenen Abenteuers. Chloe Frazer erläutert ihrer Geschäftspartnerin Nadine Ross, dass sie ihre derzeitige Tätigkeit auch deswegen ausübt, weil sie ihr das Bereisen der Welt und Kennenlernen exotischer Orte ermöglicht.

5.1.9 Schuldgefühle

Lara Croft beteuert während ihres Aufenthaltes auf der Insel wiederholt ihre Schuldgefühle dafür, dass es ihre Entscheidung gewesen sei, die dazu geführt habe, die ganze Gruppe jetzt in diese schreckliche Situation gebracht zu haben. Sie versucht deshalb dafür zu sorgen, dass die gesamte Schiffscrew wieder unverletzt die Insel verlassen kann und schöpft Entschlossenheit und Kraft aus dem Gefühl, für das Unglück der anderen verantwortlich zu sein. und Sie kann sich so gegen zahlreiche Feinde durchsetzen. Auch Senuas Reise in die Unterwelt wird von ihren eigenen Schuldgefühlen begleitet. Ihr Vater und die DorfbewohnerInnen haben sie immer wieder als verflucht erklärt und diese Sicht hat Senua soweit internalisiert, dass sie sich selbst für das gesamte Unglück des Dorfes und ihres Geliebten Dillion verantwortlich fühlt. Erst am Ende der Geschichte kann sie sich mit diesen Gefühlen auseinandersetzen und sie im geistigen Kampf gegen ihren Vater überwinden. Schuldgefühle sind ebenfalls Teil der stereotyp zugeschriebenen Emotionalität von Frauen.²⁴⁹

5.1.10 Neues Frauenbild

Emanzipation, Gleichstellung und das Realisieren eines neuen Frauenbildes sind starke Motive der Kämpferinnen im Zweiten Weltkrieg für ihren bewaffneten Einsatz gewesen.²⁵⁰ Kurz thema-

²⁴⁸ Maubach & Satjukow, Zwischen Emanzipation und Trauma, S. 353.

²⁴⁹ Hilge Landweer, Claudia Opitz-Belakhal & Helga Kelle, Einleitung: Gefühle, In: Feministische Studien 1 (2008) S. 4.

²⁵⁰ Vgl. Kap 3.2.

tisiert wird das Geschlechterverhältnis von Chloe Frazer und Nadine Ross während einer gemeinsamen Autofahrt. Beide sprechen dabei an, dass es angenehm ist, endlich mit einer Frau zu arbeiten und zeigen so, dass es anscheinend viel mehr Männer in ihrer von Kampf geprägten Berufswelt gibt. SpielerInnen werden außerdem damit konfrontiert, dass Chloe Frazer und Nadine Ross als Frauen von Männern weniger ernst genommen werden, woraufhin letztere eine Anekdote wiedergibt, in der sie mit physischer Gewalt auf so eine Situation reagiert hat, was beide mit einem kleinen Lachen zur Kenntnis nehmen.

Horizon Zero Dawn nimmt hier eine Sonderstellung ein, da die sozialen Vorannahmen im Spiel anders dargestellt sind. Im historischen Diskurs und im Beispiel der Motivation der kämpfenden Frauen im Zweiten Weltkrieg wird Krieg und die Front männlich konnotiert. Frauen dringen als KämpferInnen in einen männlich zugeschriebenen Bereich ein und treffen dort auf Widerstand auf Grund ihres Geschlechtes. Im Sinne der Gleichstellung und Realisierung eines den Männern in allen Belangen ebenbürtigen Frauenbildes war es kämpfenden Frauen wichtig zu zeigen, dass sie genauso in der Lage sind, zu kämpfen. Für Aloy ist es eine Selbstverständlichkeit, dass Frauen auch Kämpferinnen sind. Ihr Stamm ist matriarchal geprägt, wird von drei Frauen geführt und alle Kriegerinnen genießen hohen sozialen Status. Die oberste militärische Position wird zur Zeit Aloys ebenfalls von einer Frau innegehalten. Das Erreichen von Gleichstellung zwischen Männern und Frauen, spielt für Aloy daher keine motivationale Rolle, da ihre sozialen Erfahrungen gänzlich andere sind. Durch diese matriachale Ausrichtung des Stammes und die selbstverständliche Darstellung der Kriegerinnen behandelt *Horizon Zero Dawn* das Thema des neuen Frauenbildes, auch indem es eine Gesellschaft zeigt, in der diese Motivation nicht mehr nötig ist.

Die anderen Spiele behandeln dieses Motiv nicht. *Tomb Raider* und *Battlefield V* thematisieren die Geschlechterverhältnisse nicht, und bieten auch nur Männer als Gegner an. Die Gegner in *Hellblade: Senua's Sacrifice* sind keine realen Menschen, sondern monströse Abbilder der Nordmänner und verschiedener Gottheiten, deren Geschlecht, mit Ausnahme von Hela, durchgehend männlich ist. Cassandra operiert in einer Welt, wo zwar alle regulären Truppen, sprich die Soldaten Athens und Spartas, nur Männer sind, es aber zahlreiche kämpfende Frauen innerhalb der Spielwelt gibt. Unter den BanditInnen, KultistInnen und KopfgeldjägerInnen gibt es immer wieder weibliche Charaktere. Kassandras Rolle als Söldnerin wird auch nie auf Grund ihres Geschlechts in Frage gestellt.

5.1.11 Weitere Motive

Einzelne Protagonistinnen sind auch noch von weiteren Motiven beeinflusst zu kämpfen, die nicht von anderen Heldinnen der digitalen Spiele geteilt werden. Für Cassandra ist Gewalt, beeinflusst durch ihre Erziehung, auch oft eine simple Strategie zur Problemlösung, die auf vielerlei Unwägbarkeiten angewendet werden kann. Ihre Ausbildung zur Kriegerin und das Abschließen der Prüfung als Beste ist für Aloy auch ein Beweis ihrer eigenen Stärke und Kompetenz. Vor allem im Kontext ihres Lebens als vom Stamm Ausgestoßene kann sie so beweisen, dass sie nach den Regeln des Stammes die beste Kriegerin ist und zeigen, was dem Kollektiv für so lange Zeit an ihr verloren gegangen ist. Cassandra wird zwar auch zur Kriegerin erzogen und ebenfalls verstoßen, für sie ist eine Rückkehr nach Sparta und das Beweisen ihrer Stärke aber kein großes Motiv. Sie kehrt nur deswegen wieder zurück und kämpft für Sparta, weil es ihre Mutter so will oder es für sie gerade opportun ist.

5.1.12 Gemeinsamkeiten

Wie an den verschiedenen Kategorien leicht ersichtlich, gibt es nicht das eine Motiv zu kämpfen, das alle Protagonistinnen eint. Chloe Frazer und Cassandra werden von den Spielen als Frauen dargestellt, die, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten, bereit sind zu töten und zu kämpfen. Alle anderen Frauen haben auf vielfältige Art und Weisen eine Ausbildung erhalten, die sie auf physische Konfrontationen vorbereitet hat. Solveig ist wegen ihrer Mutter für längere Zeit zumindest assoziierter Teil des norwegischen Widerstands gewesen und ihre Fähigkeiten sind von ihrer Mutter gelobt worden. Senua und Aloy sind als Kriegerinnen in verschiedenen Kampf- und Überlebenstechniken ausgebildet worden. Auch Lara Croft ist in allgemeinen Überlebenstechniken von ihrem Vater und Conrad Roth geschult worden. Beim Klettern und im Umgang mit Waffen referenziert sie, dass sie sich nur auf das verlassen muss, was ihr beigebracht worden ist.

Eine im weitesten Sinne gemeinsame Motivationsquelle ist die Verbindung der Protagonistinnen mit Familienmitgliedern und engen FreundInnen beziehungsweise der unmittelbaren Gruppe. Diese können auch nur als Erinnerung an verstorbene Personen vorhanden sein. Um diese Menschen zu schützen und ihnen zu helfen, sind die Protagonistinnen bereit, Widerstand auch mit Gewalt zu überwinden. Weiters kann auch das Andenken beziehungsweise das Lebenswerk dieser Personen einen Anreiz zum Kämpfen darstellen.

Ein wesentlicher Faktor in der Motivation, den viele Spiele gemein haben, ist, dass die Umwelt und die Situation, in der sich die Heldinnen befinden, es erfordern, dass die Frauen kämpfen, um selbst zu überleben.

Auf Grund der meist besonderen Fähigkeiten der Spieleheldinnen, beziehungsweise ihrer besonderen Effizienz im Töten vieler GegnerInnen, sind sie auch in einer Position, anderen schutzbedürftigen Menschen innerhalb der Spielwelt zu helfen und sie vor Gefahr zu bewahren. Die Protagonistinnen würden, auch ohne diesen Personen zu helfen, ihr Leben bestreiten können, entschließen sich aber freiwillig, mit oder ohne in Aussicht gestellte Gegenleistung, zu helfen.

5.2 Exkurs: Feminist Hero's Journey

Wie schon mehrfach erwähnt, stellen digitale Spiele in ihre Breite einen Bereich dar, in denen männliche, weiße Spielfiguren deutliche über- und weibliche Spielfiguren deutlich unterrepräsentiert sind. Auch People of Color, Menschen mit nicht binärer Geschlechteridentität und/oder nicht heterosexueller Orientierung werden unterrepräsentiert.²⁵¹ Die Darstellung weiblicher Spieleheldinnen unterliegt meist auch klischeehafter Darstellung und der Fortführung sexistischer Topoi.²⁵²

Auch die Mord- und Vergewaltigungsdrohungen gegenüber Frauen im Rahmen der „gamergate“-Bewegung, sowie daraus entstandene Boykottaufrufe gegenüber Firmen, die diese Frauen verteidigen, beziehungsweise Diversität in ihren Spielen darstellen, zeigt, dass das Umfeld von digitalen Spielen immer noch zum Spielfeld einer (toxischen) Männlichkeit werden kann.²⁵³ Auch heute spürt man noch die Nachwehen dieser „Bewegung“ wenn vereinzelt gegen Darstellungen in digitalen Spielen angekämpft wird, die die klassischen Rollenzuschreibungen erweitert oder Darstellungen in Spielen diversifiziert. Dies zeigen z.B. die Reaktionen auf Soldatinnen in *Battlefield V* unter dem Hashtag #NotMyBattlefield deutlich.²⁵⁴

Insofern überrascht es nicht, dass es wenige digitale Spiele gibt, die positive Repräsentationen von Frauen zeigen und/oder auch ein gleichberechtigtes Geschlechterverhältnis darstellen. Der männliche, weiße Held dominiert nach wie vor die Darstellungen in digitalen Spielen, während Frauen

²⁵¹ Gray, Voorhees, Vossen, Introduction, S. 3.

²⁵² Sarkeesian, Tropes vs. Women in Video Games.

²⁵³ Vgl. *The Guardian*, The Guardian view on Gamergate: when hatred escaped.

²⁵⁴ Megan Farokhmanesh, EA on the backlash against women in Battlefield V.

meist nur Nebencharaktere oder gar nur „Belohnung“ für gelungene Heldentaten sind, wie das Trope der „Damsel in Distress“.²⁵⁵

Als Gegenentwurf zur Typologie der männlichen Heldenreise²⁵⁶ entwirft *Catherine Bailey Kyle* neun Kriterien einer *Feminist Hero's Journey*. Erfüllt eine Spieleheldin vier der neun Punkte, gilt sie laut *Kyle* als feministisch, also gleichberechtigt. Diese Liste stellt kein endgültiges Urteil über die Qualität eines Spiels oder einer Spieleheldin dar, kann aber als Anhaltspunkt für die Beurteilung der Darstellung einer weiblichen Spielfigur genutzt werden und soll hier kurz vorgestellt und mit den ausgewählten Spielen verglichen werden.²⁵⁷

1. Der Bechdel Test

Der Bechdel Test zeigt, ob in dem Spiel zwei mit Namen versehene Frauen ein Gespräch miteinander führen, das nicht einen Mann als Thema hat. Dieser aus dem Filmbereich stammende Test zeigt mit einfachen Mitteln, ob Frauen in einem Film oder Spiel überhaupt sichtbar sind.²⁵⁸ Alle behandelten Spiele erfüllen diesen Test.

2. Die Geschichte enthält runde, dynamische, weibliche Charaktere

Kyle bedient sich hier der Literaturwissenschaften, die mit dem Gegensatzpaar „rund-flach“ beziehungsweise „dynamisch-statisch“ Charaktere beschreiben. „Rund“ bedeutet, dass der Charakter der Protagonistin mehrere Facetten besitzt, die positiv und negativ sein können. Dem entgegen stehen eindimensionale, „flache“ Charaktere. „Dynamisch“ meint, dass die Person im Laufe der Handlung dazulernt und sich entwickelt.²⁵⁹

Die ausgewählten Spiele stellen fast alle runde, dynamische, weibliche Charaktere dar, die auch im Spielverlauf eine Entwicklung durchmachen und aus ihren Erfahrungen lernen. Lara Croft zum Beispiel wird am Anfang der Geschichte als eher schüchterne, wenig selbstbewusste Frau dargestellt, die Ermunterung braucht, um ihre eigene Expertise in die Diskussion einzubringen und

²⁵⁵Vgl. Anita Sarkeesian, Glossary. In: feministfrequency, online unter <<https://feministfrequency.com/re-sources/glossary/>> (7.9.2019).

²⁵⁶*Kyle* bezieht sich vor allem auf Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, (3. rev. ed., Novato, 2008).

²⁵⁷ Vgl. *Kyle*, *Her Story*, Too.

²⁵⁸ Ebd. S. 58.

²⁵⁹ Ebd. S. 59.

durchzusetzen. Im Laufe des Abenteuers wird sie immer selbstbewusster, tritt aus dem Schatten ihres Vaters heraus und entscheidet sich, nachdem sie von der Insel entkommen hat können, alleine weitere Expeditionen zu unternehmen. Die einzige Protagonistin, die diese Kategorie nicht oder nur teilweise erfüllt, ist Solveig, die während ihrer Geschichte wenig Zeit zur Entwicklung hat, da sich die Handlung innerhalb weniger Tage abspielt, ihre Charakterzüge weniger in den Vordergrund gerückt werden und sie eher flach und statisch bleibt.

3. Zumindest ein weiblicher Charakter tritt als heroisch handelnd auf

In ihrem Aufsatz definiert *Kyle* grob, dass eine Heldin eine Frau ist, die Widerstände überwindet und zumindest einer Person mittels ihrer eigenen Ressourcen und Talente hilft.²⁶⁰ Alle in dieser Arbeit behandelten Spiele erfüllen diese grobe Definition heroischen Handelns. Obwohl *Senua* nicht direkt einer Person hilft, betritt sie die Unterwelt eigentlich nur aus Liebe zu *Dillion* und um ihre vermeintliche Schuld ihm gegenüber wieder gut zu machen.

4. Das Narrativ enthält zumindest ein Beispiel der gewaltfreien Problemlösung

Kyle argumentiert, dass sowohl digitale Spiele als auch viele Beispiele der heroischen Erzählungen von einer Glorifizierung von Gewalt geprägt werden. Speziell in digitalen Spielen ist Gewalt oftmals die primäre Art der Konfliktlösung. *Kyle* beschreibt weiters, dass Krieg männlich assoziiert wird und deshalb friedvolle Konfliktlösung als feministische Alternative gesehen werden könnte. Auf der anderen Seite findet sie es problematisch, dass Weiblichkeit automatisch mit Pazifismus und Sanftheit verbunden wird. Deshalb schlägt sie einen Mittelweg vor, in dem die feministische Heldin zwar GegnerInnen überwinden und Gewalt anwenden kann, sie aber nicht nur auf Brutalität vertrauen sollte.²⁶¹ *Kyle* fasst dies kurz so zusammen:

„Feminist heroes do not automatically obliterate their enemies or relish their destruction; they seek to reason with them, win them over to the side of good, or come to a compromise.“²⁶²

²⁶⁰ Ebd. S. 59.

²⁶¹ Ebd. S. 59.

²⁶² Ebd. S. 59.

Feministische Heldinnen in digitalen Spielen sollten also zumindest einmal eine alternative Konfliktlösung zu Gewalt finden.

Von den ausgewählten Spielen setzen diese Forderung *Assassin's Creed Odyssey* und *Horizon Zero Dawn* um, indem sie den Spielenden die Möglichkeit geben, durch Entscheidungen in den Dialogen und Handlungen, Konflikte mittels Gesprächen zu lösen oder auf Gewalt zu verzichten. *Battlefield V* bietet bei der Infiltrierung des Kraftwerks die Möglichkeit, an den Wachen vorbeizuschleichen und so gewaltfrei zu agieren. Durch die geradlinige Erzählung und das Leveldesign in *Hellblade: Senua's Sacrifice* werden den SpielerInnen keine alternativen Handlungsmöglichkeiten zum Besiegen der Gegner mittels Gewalt ermöglicht. In *Uncharted: The Lost Legacy* und *Tomb Raider* sind gewaltfreie Alternativen im Ansatz vorhanden. Es können zwar einzelne Gegner umgangen werden, alle wichtigen Handlungen und Aufgaben des Spieles erfordern aber ein Ausschalten der Feinde. In *Battlefield V* stellt das Umschleichen der Gegner eine echte Alternative bei der Infiltrierung des Kraftwerkes dar und ermöglicht einen wesentlichen Spielfortschritt. Für *Uncharted: The Lost Legacy* und *Tomb Raider* ist das Schleichen meist nur Erfordernis, um Gegner lautlos auszuschalten.

5. Die Geschichte enthält mehr subjektive Sichtweisen

Dieses Kriterium für eine feministische Heldinnenreise erfordert die multiperspektivische Betrachtung der Handlung, da die Untersuchung eines Narratives auch aus oft unterrepräsentierter, meist weiblicher Sicht zu einer höheren Akzeptanz anderen Sichtweisen führen kann.²⁶³ Die Geschichte Senuas erfüllt diese Perspektive, da durch die psychotischen Zustände und Halluzinationen der Protagonistin vergangene und aktuelle Ereignisse aus vielen verschiedenen Blickwinkel betrachtet und dargestellt werden. Auch *Horizon Zero Dawn* ermöglicht es durch die Hologramme sowie Audio- und Textdateien aus den vergangenen Ereignissen, das Narrativ aus verschiedensten Blickwinkeln zu erleben und zusammenzufügen. Die SpielerInnen können die Sichtweisen unterschiedlichster Personen, die an dem Projekt Zero Dawn beteiligt sind, nachvollziehen. *Battlefield V* bietet zwei Perspektiven auf die Handlung an: die der Mutter Astrid und ihrer Tochter Solveig. Durch die Dialoge mit Astrid und vor allem ihren Brief entschließt sich Solveig nicht nur ihre Mutter retten zu wollen, sondern auch die Produktion des schweren Wassers zu verhindern. *Uncharted: The Lost Legacy*, *Tomb Raider* und *Assassin's Creed Odyssey* bieten vor allem die

²⁶³ Ebd., S. 59 f.

Perspektive der Protagonistin an. Cassandra interagiert in den Nebenmissionen auch mit Personen verschiedenster Sichtweisen, die Haupthandlung bleibt aber immer auf sie bezogen und vor allem auch aus ihrer Sicht erzählt.

6. Die Handlung endet nicht mit dem Tod oder der Heirat der Heldin

Kyle kritisiert, dass die Geschichten von Frauen in vielen Narrativen oft auf das „natürliche“ Ende der Ehe oder Mutterschaft zusteuern oder die Frauen, wenn das nicht erreicht wird (werden kann), sterben. Sie fordert daher, dass es für Heldinnen auch andere Zukunftsaussichten der Geschichte, außer Heirat oder den Tod, geben müsse. Dieses Kriterium erfüllen alle ausgewählten digitalen Spiele.²⁶⁴

7. Die Geschichte zeigt freiwillige Heldinnen, statt vom Schicksal gemachte

Im Sinne der Gendertheorie, die eine konstruktivistischen Formung des Geschlechts postuliert, also Geschlecht als sozial gemacht, im Gegensatz zu biologisch gegeben, annimmt, sollte die Heldin freiwillig aus sich heraus handeln und nicht dazu bestimmt sein.²⁶⁵ Cassandra und Aloy sind beide von einer höheren Macht auserwählt, unterscheiden sich also von den „Anderen“ und sind nur dadurch in der Lage, Heldinnen zu werden. Senuas Kampf ist zwar ein Kampf mit sich selbst, der sich auf Grund ihrer psychischen Situation so plastisch und real gestaltet. Die Entscheidung, Dillion's Seele zu retten, trifft sie aber freiwillig und gegen aktiven Widerstand ihrer Stimmen im Kopf.. *Lara Croft*, *Chloe Frazer* und *Solveig Bjørnstad* sind keine prädestinierten Heldinnen, sie bestimmen selbst über ihr Handeln.

8. Die Geschichte behandelt Intersektionalität

Intersektionalität bedeutet, dass verschiedene Kategorien sozialer Ungleichheit analysiert und deren Verwobenheit miteinander beziehungsweise Wechselwirkungen miteinbezogen werden müs-

²⁶⁴ Ebd., S. 59f.

²⁶⁵ Ebd. S. 60.

sen. Sexismus und Ungleichbehandlung wegen des Geschlechtes steht also in Verbindung mit anderen Kategorien wie Ethnizität, Klasse, Nationalität, Sexualität etc..²⁶⁶ Die Geschichte und Narrative einer feministischen Heldinnenreise sollten deshalb nicht nur Geschlecht zum Thema haben, sondern auch auf andere soziale Hierarchiekategorien eingehen.²⁶⁷

In *Assassin's Creed Odyssey* wird der offene Umgang mit Sexualität thematisiert, da die Protagonistin selbstbestimmte sexuelle Beziehungen zu Personen verschiedenen Geschlechts und Alters eingehen kann und diese von der Spielwelt als völlig normal gezeigt werden²⁶⁸. Außerdem behandelt das Spiel immer wieder das Thema der Sklaverei und Unfreiheit der Menschen. In einer Mission kann Cassandra einen Aufstand der HelotInnen provozieren, um die korrupt gewordenen spartanischen Aufseher zu töten. In *Horizon Zero Dawn* gilt der Stamm der Nora für viele der anderen Stämme als wild, die Protagonistin ist im Auge mancher Bewohner der Spielwelt ein Mitglied der „Wilden aus dem Osten“. Aloy wird außerdem auf Grund ihrer mutterlosen Herkunft aus der Dorfgemeinschaft ausgestoßen. In *Hellblade: Senua's Sacrifice* wird Senua auf Grund ihrer psychischen Gesundheit von ihrem Dorf gemieden und sozial ausgeschlossen. *Tomb Raider*, *Uncharted: The Lost Legacy* und *Battlefield V* thematisieren keine der Kategorien.

9. Die weiblichen Heldinnen werden nicht ohne Grund sexualisiert dargestellt

Es ist nicht zu übersehen, dass alle Protagonistinnen der gegenständlichen Spiele in ihrer Darstellung den konventionellen westlichen Schönheitsidealen entsprechen. Die Heldinnen sind alle schlank und athletisch in ihrem Körperbau. Im Kontext der Hypersexualisierung der Kleidung in anderen Spielen ist die Kleidung der Frauen in den ausgewählten Spielen allerdings durchgehend als normal und zweckmäßig zu bezeichnen. Rüstungen zum Beispiel schützen die Körperteile und

²⁶⁶ Carolin Küppers, Intersektionalität, in Gender Glossar 2014, online unter <<https://gender-glossar.de/glossar/item/25-intersektionalitaet>> (5.9.2019).

²⁶⁷ Kyle, Her Story Too, S. 60.

²⁶⁸ Diese Freiheit in der Sexualität der Protagonistin wurde von den SpielerInnen positiv aufgenommen, was sich in der Reaktion auf die Erweiterung *Legacy of the Lost Blades* zeigte. Darin wurde die Protagonistin in einer vorgefertigten heterosexuellen Beziehung gezeigt und den SpielerInnen die Wahlfreiheit genommen. Nach Reaktionen aus der SpielerInnenschaft änderte Ubisoft die Erweiterung und stellte wieder Wahlfreiheit in der sexuellen Ausrichtung her. Kevin Murnane, „Progress Can Be Sometimes Messy“: Romance and Sexuality in Assassin's Creed Odyssey, In: Forbes 27.1. 2019, online unter <<https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2019/01/27/progress-can-sometimes-be-messy-romance-in-assassins-creed-odyssey/>> (30.10.2019).

lassen nicht den Großteil des Körpers ungeschützt. Im Vergleich zu den vorangegangenen Titeln der Reihe ist die Darstellung Lara Crofts wesentlich weniger sexualisiert, sie wird aber an einer Stelle als potenzielles Opfer sexueller Gewalt durch eine Wache dargestellt. Cassandra zeigt sich in ihren Bewegungen und Darstellungen nicht auf Sexualisierung zugeschnitten und lebt ihre eigene Sexualität selbstbestimmt aus, wird also nie Opfer sexueller Gewalt, sondern führt gleichwertige sexuelle Beziehungen. Dahingegen lässt sich zum Beispiel das Sounddesign der weiblichen Stimme in Tomb Raider auch hinsichtlich der verschiedenen Repräsentation der Geschlechter und Sexualisierung analysieren und betrachten.²⁶⁹ Im Vergleich zu anderen Spielen, wie zum Beispiel *Bayonetta*, der *Dead or Alive* Serie oder *Metal Gear Solid V*, sind die Heldinnen der ausgewählten Spiele insgesamt deutlich weniger sexualisiert dargestellt.²⁷⁰

²⁶⁹ Vgl. Milena Droumeva, From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Culture. In: Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, Emma Vossen (Hg.) *Feminism in Play* (Basing-stoke 2018) S. 56.

²⁷⁰ *Bayonetta* [multiple Plattformen] PlatinumGames (Sega/Nintendo 29.10.2009); *Dead or Alive 6* [multiple Plattformen] Team Ninja (Koei Tecmo 1.3.2019); *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* [multiple Plattformen] Kojima Productions (Konami Digital Entertainment).

6 Conclusio

Digitale Spiele stellen heutzutage einen wichtigen Teil der gesellschaftlichen Unterhaltung dar, sowohl im (pop-) kulturellen aber auch kommerziellen Sinn. Diese Spiele transportieren, verändern und reflektieren Bilder und Werte der Gesellschaft. Auch Geschichtsbilder werden durch Spiele und in Spielen konstruiert, widergespiegelt und interagierbar gemacht. Obwohl die wenigsten dieser Werke das vordergründige Ziel haben, den Spielenden ein Auseinandersetzen mit Geschichte zu ermöglichen, bedienen sich viele historischer Settings oder geben, bewusst oder nicht, Geschichtsbilder wieder. Viele SpielerInnen erwarten sogar, dass Spiele Geschichte, beziehungsweise eben eine Repräsentation ihres Geschichtsbildes, erfahrbar machen. In der Kontroverse um Soldatinnen in *Battlefield V* hat sich auf diversen Onlineplattformen eine Diskussion entwickelt, die sogar bis zu Boykottaufrufen reichte, da viele die historische Authentizität des Spieles in Gefahr gesehen haben.²⁷¹ Der Geschäftsführer von EA Dice hat auf die Diskussionen rund um den Spieletrailer auf Twitter folgendermaßen reagiert:

„...Player choice and female playable characters are here to stay. We want Battlefield V to represent all those who were part of the greatest drama in human history, and give players choice to choose and customize the characters to play with“²⁷²

Hier zeigt sich deutlich, dass Geschichte ein wesentlicher Teil heutiger Spiele ist, der von SpielerInnen in manchen Fällen verlangt wird und dementsprechend von der Spieleindustrie auch angeboten wird. Klar ist, dass dabei Geschichte nicht wahrheitsgemäß wiedergegeben wird, sondern immer Geschichtsbilder transportiert und konstruiert werden und meist eher als Rahmen des Gameplays und der Handlung dienen. Nicht umsonst wird der Zweite Weltkrieg im vorher zitierten Tweet als „greatest drama in human history“ bezeichnet. Geschichte bietet hier den Hintergrund vor dem das Shootergameplay stattfindet. Der erhebliche Widerstand gegen die Darstellung von Soldatinnen in *Battlefield V* zeigt, dass im Geschichtsbild zahlreicher SpielerInnen kämpfende

²⁷¹ Vgl. die Kontroverse um *Battlefield V*, Alex Kane, EA DICE Exec Fires Back About Women in “Battlefield V”.

²⁷² Oskar Gabrielson, First, let me be clear about one thing. Player choice and female playable characters are here to stay. 25.5.2018, online unter <<https://twitter.com/ogabrielson/status/1000042207133491200>> (21.11.2019); Oskar Gabrielson, We want Battlefield V to represent all those who were a part of the greatest drama in human history, and give players choice to choose and customize the characters they play with., 25.5.2018, online unter < <https://twitter.com/ogabrielson/status/1000042209247416322>> (21.11.2019).

Frauen nicht vorhanden sind, was damit jedoch der geschichtswissenschaftlichen Forschung entgegensteht, die eine zahlreiche Beteiligung kämpfender Frauen im Zweiten Weltkrieg aufzeigt. Dabei bleibt aber fraglich, ob die SpielerInnen wirklich eine ihrer Meinung nach verzerrte Darstellung der Geschichte beklagen oder ob sich der Widerstand eher gegen eine vermeintlich erzwungene Diversifizierung der Geschlechterdarstellung in digitalen Spielen richtet.

In digitalen Spielen finden sich nicht nur Geschichtsbilder und Diskurse wieder, sondern es werden auch Geschlechtsbilder konstruiert und präsentiert. Obwohl mittlerweile fast genau so viele Frauen wie Männer digitale Spiele spielen, sind Frauen in Spielen generell weniger vorhanden. Weibliche Spielfiguren sind im Gesamtanteil weniger häufig anzutreffen, werden oft als Nebencharaktere verwendet und sind in ihrer Darstellung oft stereotypisiert und sexualisiert. Die Charakterzeichnung von Frauen in digitalen Spielen bedient sich häufig verschiedener Tropes und bleibt öfter flach.²⁷³ Das Aufbrechen dieser Darstellung und die Diversifizierung von digitalen Spielen wird immer wieder gefordert und begrüßt, stößt aber auch auf Widerstand unter den Spielenden.²⁷⁴

Diese Arbeit hat die Darstellung von Protagonistinnen in ausgewählten digitalen Spielen und ihre Motive zu kämpfen untersucht. Dabei ist eine Bandbreite an Motivationen festgestellt worden, die teilweise in allen der ausgewählten Spiele existiert. Diese Motive sind in Bezug zu den Beweggründen kämpfender Frauen im Zweiten Weltkrieg - als historisches Beispiel - gesetzt und verglichen worden. Abschließend sollen mögliche Gründe für eine Überschneidung oder Abweichung präsentiert werden.

Frauen sind immer wieder kämpfend an Konflikten beteiligt gewesen, als Soldatinnen in regulären Einheiten oder Kämpferinnen des Widerstands. Sie haben manchmal offen als Frauen kämpfen können, manchmal haben sie, als Männer verkleidet, Zugang zum Militär gefunden. Deshalb ist die komplette Trennung zwischen männlicher Front und weiblicher, schutzbedürftiger Heimat nie gänzlich Realität gewesen. Im Zweiten Weltkrieg sind, vor allem auf sowjetischer Seite, in großer

²⁷³ Hahn, *Gender and Gaming*, S. 91.

²⁷⁴ Vgl. *Brandenburg*, „Assassin’s Creed: Odyssey“ und seine Frauen; *Loveridge*, *Horizon zero Dawn – the feminist action game we’ve been waiting for*; *Farokhmanesh*, *EA on the backlash against women in Battlefield V*; *Freidel*, *Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf*.

Zahl Frauen als Soldatinnen kämpfend zum Einsatz gekommen.²⁷⁵ Ein Geschichtsbild, dass die Beteiligung von Frauen an bewaffneten Kämpfen als Phänomen der jüngsten Vergangenheit sieht, ist also eindeutig historisch nicht korrekt und Bedarf einer differenzierteren Betrachtung.

Eines der für Frauen stärksten Motive zu kämpfen, vor allem in der Sowjetunion, ist eine „heilige Pflicht“ zur Verteidigung des Heimatlandes gewesen.²⁷⁶ Diese patriotische Sicht ist schon in der schulischen Erziehung vermittelt und durch paramilitärische Ausbildungen als Teil der Jugendorganisation des Komsomol verstärkt worden. Frauen sind jedoch nicht massenhaft eingezogen worden, sondern haben sich freiwillig gemeldet, weil sie ihre Pflicht, ihren männlichen Kollegen gleich, erfüllen wollten. Die Nichtteilnahme am Krieg war unvorstellbar.²⁷⁷

Wie schon angeklungen, ist auch die Umsetzung eines neuen, gleichberechtigten Frauenbildes ein starkes Motiv gewesen. Diese Gleichberechtigung hat eben auch das bewaffnete Kämpfen an der Front eingeschlossen, um zu zeigen, dass Frauen in allen Bereichen gleichwertig handlungsfähig sind.²⁷⁸

Ein weiteres Motiv von kämpfenden Frauen im Zweiten Weltkrieg ist das Aufbrechen enger Handlungsräume gewesen, da sich die Rolle von Frauen, abhängig von den individuellen Verhältnissen, eher auf die Familie beschränkt hat.²⁷⁹ Entscheidend für viele kämpfende Frauen, vor allem auch in PartisanInneneinheiten, ist auch die unmittelbare Bedrohung der eigenen Sicherheit und Kämpfen als Reaktion darauf gewesen. Weitere Motive sind Abenteuerlust, Rache und ganz vereinzelt Liebe zu einer an der Front kämpfenden Person gewesen.²⁸⁰

Die Spieleheldinnen der ausgewählten digitalen Spiele werden alle als starke, junge und dynamische Frauen dargestellt, die aus unterschiedlichsten Gründen kämpfen oder sich zum Kämpfen entschieden haben. Alle Protagonistinnen sind von der Beziehung zu ihrer Familie oder zu ihrem

²⁷⁵ Vgl. Kap. 3.1.

²⁷⁶ Markwick, A Sacred Duty, S. 404.

²⁷⁷ Krylova, Soviet Women in Combat, S. 91.

²⁷⁸ Ebd.

²⁷⁹ Vgl. Maubach, Satjukow, Zwischen Emanzipation und Trauma, S. 350, 353; Wiesinger, Bewaffneter Widerstand von Frauen in Jugoslawien (1941-1945) S. 238.

²⁸⁰ Vgl. Kap 3.2.

unmittelbaren sozialen Umfeld motiviert. Dabei kann sich die Motivation auf noch lebende Personen beziehen, welche beschützt oder gerettet werden müssen. Andererseits kann auch die Achtung des Andenkens von schon verstorbenen Personen als Motiv dienen. Ähnlich wie bei den kämpfenden Frauen im Zweiten Weltkrieg spielt die Verteidigung der Heimat auch bei drei der Protagonistinnen der ausgewählten Spiele eine handlungsleitende Rolle.

Drei der Spieleheldinnen kämpfen auch, um anderen Menschen, die sich nicht selbst wehren können, Schutz und Hilfe anzubieten und handeln dabei altruistisch. Fast alle digitalen Spiele setzen die Protagonistinnen einer Umwelt und Situation aus, in der sie um ihr eigenes Überleben kämpfen müssen, ohne sich der Situation anders entziehen zu können. Weitere in ein oder zwei Spielen dargestellte Motive sind monetärer Anreiz, Rache, Lust und Liebe, Abenteuerlust, Schuldgefühle und das Beweisen der eigenen Stärke. Die Realisierung eines neuen Frauenbildes, ein starkes Motiv der kämpfenden Frauen im Zweiten Weltkrieg, wird nur von zwei Spielen thematisiert und ist dabei nur bei einem auch Kampfmotivation.

Genauso, wie die Motivation der kämpfenden Frauen im Kontext der gesellschaftlichen und geschichtlichen Rahmenbedingungen gesehen und damit auch in Verbindung zu vorherrschenden Geschlechterbildern betrachtet werden muss, so müssen auch die kontemporären Darstellungen der Motivation der Spieleheldinnen betrachtet werden. In der Bandbreite der historischen Motive und der Beweggründe der digitalen Spiele lassen sich Überschneidungen und Unterschiede ausmachen.

Eines der stärksten Motive sowjetischer Frauen zu kämpfen, ist die Verteidigung des Heimatlandes gewesen. Diese Motivation ist von politischer Propaganda unterstützt worden, die bis in die Schulen hineingereicht hat. Der Kampf der SoldatInnen ist der ultimative Dienst an die Nation und die Verteidigung der eigenen Gesellschaft gegen einen mächtigen Feind, der diese zu zerstören bedrohte, gewesen. Der Einsatz an der Front ist auch ein Zeichen der eigenen Wirkmächtigkeit gewesen, in der Lage zu sein, andere durch das eigene Kämpfen zu unterstützen. Wichtig zu erwähnen bleibt, dass diese Frauen, trotz relativ starker Betonung der Gleichberechtigung, sich zum großen Teil freiwillig melden und großen Widerstand überwinden haben müssen, um bewaffnet an die Front zu kommen.²⁸¹ In den digitalen Spielen spielt dieses Motiv in *Battlefield V* und *Hori-*

²⁸¹ Fieseler, Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg, S. 307.

von *Zero Dawn* eine Rolle. Aloy wird explizit zum Schutz des eigenen Stammesgebietes zur Kriegerin ausgebildet, lebt aber, anders als die heutige westeuropäische Gesellschaft, in einer sehr matriarchal geprägten Kultur. Solveigs ursprüngliche Motivation - die Befreiung der Mutter - entwickelt sich erst im Laufe des Spiels dazu, dass sie ihr Heimatland vor dem drohenden Bau einer Atombombe schützen will. In den anderen ausgewählten Spielen ist der Schutz der Familie oder der unmittelbaren sozialen Gruppe im Vordergrund. Gekämpft wird nicht, um sich für die gemeinsame Gesellschaft einzusetzen oder das Heimatland zu verteidigen, sondern wegen der nächsten Verwandten und geliebten Personen.

Die Frage, warum die Spiele eher die Motivation durch Familie darstellen, als die Verteidigung der Heimat, lässt sich vielfältig beantworten. Ein Grund könnte sein, dass sich diese Art der Motivation besser darstellen lässt, beziehungsweise die SpielerInnen emotional mehr involviert. Eine intensive Beziehung zur eigenen Familie oder zu nahestehenden Menschen lässt sich im Spiel durch Zwischensequenzen, Dialoge oder Interaktionen mit diesen Personen etablieren und bietet für viele SpielerInnen leicht Anknüpfungspunkte. Die SpielerInnen können an ihre eigenen Beziehungen anschließen und besser nachempfinden warum die Spieleheldin kämpft. Dadurch werden die SpielerInnen nicht nur von der Gamemechanik motiviert, sondern sind auch emotional involvierter. Eine weitere Erklärungsmöglichkeit ist, dass die Motivation durch Sorge um die eigene Familie und Freunde ein glaubhafteres Motiv für kämpfende Frauen ist, als Verteidigung der Heimat. Obwohl heute Frauen in westlich europäischen Gesellschaften fast überall Zugang zum Militär und Kampfeinsatz haben, sind ältere Narrative und Diskurse teilweise immer noch aktuell und konstituieren im Hinblick auf Kämpfen ein getrenntes Geschlechterbild.²⁸² Zusätzlich dazu wird Emotionalität, beziehungsweise die Art und Weise wie Emotionen ausgedrückt werden, bis heute eher als weibliche Eigenschaft gesehen und Rationalität als männliche Eigenschaft. Das

²⁸² Vgl. Lobasz, *The Woman in Peril and the Ruined Woman*.

Jennifer Lobasz argumentiert, dass Erzählungen von Soldatinnen in den Medien und im allgemeinen gesellschaftlichen Diskurs nicht entgegen der allgemeinen Geschlechterzuschreibung erzählt werden, sondern entlang dieser Zuschreibungen verlaufen. Eine amerikanische Soldatin im Irakeinsatz, die sich gegen ihre Entführung mit Waffeneinsatz heroisch gewehrt hat, wird so zur „woman in peril“ (vergleiche dazu das Trope der damsel in distress), die gerettet werden muss. Eine andere Soldatin, die sich Kriegsverbrechen schuldig gemacht hat, wird zur „ruined woman“, deren Verhalten dadurch erklärt wird, dass sie schon vorher durch Promiskuität und anstößigem Verhalten vom Ideal der „reinen“ Frau abgewichen ist.

heißt, die Verteidigung der Heimat und damit der Schutz der eigenen Gesellschaft und Werte durch Kämpfen werden mit Männlichkeit verbunden. Die Sorge um Familie und geliebte Personen, des ganz privaten Lebensbereichs, ist eher mit Emotionen verbunden, die mit Weiblichkeit assoziiert werden. Diese Geschlechterbilder sind in unserer Gesellschaft immer noch vorhanden und werden deshalb in digitalen Spielen abgebildet und millionenfach konsumiert.

Auch Altruismus und Schuldgefühle als Motivation zu kämpfen lassen sich in den Spielen finden. Diese sind in den Motiven der historisch kämpfenden Frauen nicht erörterbar. Einige der Protagonistinnen kämpfen, um Personen im Spiel zu helfen. Handlungsleitend ist dabei, dass die Spielheldinnen erkennen, dass die andere Person Hilfe benötigt, deshalb helfen und dies meist aus Mitgefühl oder Sorge um andere tun. Auch bei diesem Motiv wird die Emotionalität der Frauen hervorgestrichen und spiegelt wiederum aktuelle Geschlechterbilder und gesellschaftliche Realitäten wider.²⁸³ Dabei zu beachten ist aber, dass auch das Genre beziehungsweise das Gameplay diesen Altruismus vorgeben können. In vielen Open-World-Spielen, wie eben *Horizon Zero Dawn* und *Assassin's Creed Odyssey*, werden die ProtagonistInnen immer wieder um Hilfe gebeten, ohne dass von Anfang an ein monetärer Gegenwert für die SpielheldInnen ersichtlich ist. Die ProtagonistInnen handeln in der Spielwelt also, weil sie den anderen Personen helfen wollen und können. Die SpielerInnen wissen aber, dass es für Nebenaufgaben meist irgendeine Form der Belohnung gibt, seien es Erfahrungspunkte, Gegenstände oder ähnliche Systeme.

Die Gefühle der Rache sowie Lust und Liebe finden sich sowohl im historischen Beispiel als auch in den digitalen Spielen wieder. Die Darstellung der Rache bleibt in den Spielen gleichberechtigt - im Sinne keiner geschlechtlichen Zuschreibung - gehalten. Das oft bei Frauen in Filmen und Serien verwendet Motiv „rape-and-revenge“ wird in den analysierten Werken nicht abgebildet. Auch die Darstellung der Liebesbeziehungen in den Spielen ist divers und gleichberechtigt. Besonders hervorzuheben ist dabei *Assassin's Creed Odyssey*, welches es den SpielerInnen ermöglicht, Liebesbeziehungen zu sowohl Männern als auch Frauen einzugehen. Diese, oft nur sexuellen, Beziehungen gehen immer von beiden Personen aus. Die gleichberechtigte Darstellung der sexuellen Beziehungen zwischen Personen des gleichen oder differenzierten Geschlechts ist von den SpielerInnen gut angenommen und sogar eingefordert worden, nachdem die Wahlmöglichkeit

²⁸³ Heilmann & Scholz, S. 347 f.

in einer Erweiterung des Spiels entzogen worden ist.²⁸⁴ Die Reaktion der SpielerInnen auf die Darstellung von homosexuellen Beziehungen in digitalen Spielen, die wie Protagonistinnen ebenfalls unterrepräsentiert sind²⁸⁵, fällt hier anders aus als zum Beispiel die Debatte um Soldatinnen in *Battlefield V*. Eine Erklärung dafür wäre, dass homosexuelle Beziehungen Teil des Geschichtsbildes vom antiken Griechenland vieler Spielender sind, Soldatinnen im Zweiten Weltkrieg jedoch nicht. Es bleibt jedoch anzumerken, dass die SpielerInnen von *Battlefield V*, einem Shooter, und *Assassin's Creed Odyssey* nicht ident sind, und damit wahrscheinlich einen anderen Teil der gesamten SpielerInnenschaft ausmachen.

Ein im historischen Beispiel nicht relevantes Motiv, nämlich der monetäre Anreiz, ist für zwei Protagonistinnen, Cassandra und Chloe Frazer, wichtig. Für beide ist Kämpfen Teil ihrer Profession und ein Mittel, um finanziell erfolgreich zu sein. In der heutigen kapitalistisch geprägten Gesellschaft wird beruflicher und finanzieller Erfolg hoch wertgeschätzt und zählt als Ziel der persönlichen Entwicklung. Die Ungleichbehandlung zwischen Männern und Frauen ist in diesem Bereich zwar verbessert worden, Berufe stehen sowohl Männern als auch Frauen offen, aber in vielen Bereichen - zum Beispiel Einkommen²⁸⁶ - bleiben Diskriminierungen für Frauen bestehen. Die Benachteiligung im Beruf, speziell die Nichtanerkennung von Kompetenz von Frauen, diskutieren Chloe und Nadine während ihrer Fahrt im Jeep in *Uncharted: The Lost Legacy*. Das Bewusstsein über die Benachteiligung von Frauen am Arbeitsmarkt und im Berufsleben spiegelt sich also auch in digitalen Spielen wider. Offen bleibt, ob dieser politische²⁸⁷ Dialog ein Zeichen dafür ist, dass sich die Spieleindustrie dieser Problematik bewusst wird, vielleicht durch erhöhten Mitarbeiterinnenanteil, und dies deshalb thematisiert oder ob dies an die Zielgruppe mit dem Kalkül ausgerichtet wird, dass dadurch das Spiel besser rezipiert und demnach verkauft wird. Möglicherweise ist dies auch einfach eine unbewusste Spiegelung einer gesellschaftlichen Wertvorstellung.

²⁸⁴ Stephen Totilo, Ubisoft Slightly Changes *Assassin's Creed Odyssey's* Controversial DLC Relationship, In: Kotaku 27.2.19, online unter <<https://kotaku.com/ubisoft-slightly-changes-assassin-s-creed-odyssey-s-con-1832931089>> (17.11.2019).

²⁸⁵ Gray, Voorhees, Vossen, Introduction. S. 3.

²⁸⁶ Statistik Austria, Einkommen, online unter < https://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/soziales/gender-statistik/einkommen/index.html> (17.11.2019).

²⁸⁷ Pfister, Der politische Mythos.

Es zeigt sich, dass in der Bandbreite der dargestellten Motive einige schon eine gleichberechtigte Darstellung von kämpfenden Frauen zeigen. So werden die Protagonistinnen als erfolgreich in ihrem Beruf dargestellt oder kämpfen aus nicht geschlechtlich zugeschriebenen Gefühlen der Rache und Liebe beziehungsweise Sexualität. Auf der anderen Seite wird sogar von den beruflich kämpfenden Spieleheldinnen auf die Ungleichbehandlung von Frauen im Arbeitsleben aufmerksam gemacht. Außerdem ist erkennbar, dass die Motive von einer stereotypisierten Betonung fürsorglicher Gefühle beeinflusst sind. Emotionen wie Empathie und Altruismus werden in unserer Gesellschaft immer noch Frauen zugeschrieben und dementsprechend, bewusst oder nicht, auch in den Spielen als glaubhafte Motivation zu kämpfen erzählt.²⁸⁸

Abgesehen von den Motiven zu kämpfen zeigen die digitalen Spiele Protagonistinnen, welche viele Kriterien der „Feminist Heroes Journey“ erfüllen. Ihre Charaktere bleiben nicht flach, sondern bieten mehrere Facetten. Sie handeln heroisch und tun dies teilweise, ohne dafür prädestiniert zu sein. Sie werden in den Spielen nicht ohne Grund sexualisiert dargestellt. Die Spiele bieten teilweise alternative Sichtweisen und auch gewaltfreie Lösungsmöglichkeiten an. Diese Art der Darstellung von Protagonistinnen ist für digitale Spiele ungewöhnlich, da Frauen meist physisch stereotyp, sexuell stilisiert und schlechter als Männer ausgestattet dargestellt werden.²⁸⁹ Die Spieleheldinnen bieten dadurch eine willkommene Abwechslung zu den sonst üblichen männlichen Helden und bieten Identifikationsfiguren. Durch ihre millionenfache Verbreitung zeigen sie auch, dass in der kommerziell erfolgreichen Spieleindustrie weibliche Heldinnen möglich sind.

Die Motive und Darstellung der weiblichen Spieleheldinnen in den ausgewählten Spielen zeigen Ansätze von Gleichberechtigung, führen aber in anderen Bereichen die gesellschaftlich immer noch vorhandene Ungleichbehandlung von Männern und Frauen fort. Es wäre aber auch unwahrscheinlich anzunehmen, dass die Geschlechterbilder in digitalen Spielen, als Repräsentation gesellschaftlicher Diskurse, gleichberechtigter wären, als es die Gesellschaft derzeit ist. Für die Spieleindustrie gibt es einerseits Anreize, gleichberechtigte Frauen in ihre Spiele einzubauen, da manche der Spiele kommerziell sehr erfolgreich sind und auch von KritikerInnen gelobt werden. Mit diesen HeldInnen können eventuell neue Zielgruppen angesprochen und somit mehr Spiele

²⁸⁸ Vgl. Heilmann & Scholz, *Caring Masculinities*, S. 347; Brandstätter, Schüler, Puca, Lozo, *Motivation und Emotion* S. 271 f.

²⁸⁹ Hahn, *Gender and Gaming*, S. 91.

verkauft werden. Andererseits werden ProtagonistInnen in Spielen immer noch als Risiko gesehen und werden daher nicht so aktiv beworben wie Protagonisten²⁹⁰.

Zu hoffen bleibt, dass in Zukunft digitale Spiele Frauen sowohl quantitativ als auch qualitativ gleichberechtigter abbilden. Eine runde und dynamische Darstellung weiblicher Spielfiguren sollte nicht die Ausnahme der Regel sein, sondern Normalfall. Auf jeden Fall lohnt sich die geschichtliche und genderspezifische Erforschung digitaler Spiele, da dadurch auch immer derzeitige gesellschaftliche Diskurse und Phänomene besser verstanden werden können.

²⁹⁰ *Crecente*, Sony was worried about a female protagonist in Killzone dev's new IP; *Batchelor*, How Odyssey is changing the face of Assassin's Creed.

7 Quellenverzeichnis

7.1 Literaturverzeichnis

- Espen *Aarseth*, Playing Research: Methodological approaches to game analysis, In: Bernd *Herzogenrath* (Hg.), *Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries* (Lebanon, New Hampshire 2012), S. 175-192.
- Svetlana *Alexijewitsch*, *Der Krieg hat kein weibliches Gesicht* (3. Aufl. Berlin 2015).
- Nina *Alexejewna Lobkowskaja*. In: Papadopoulos-Killius, Rosemarie: „Ich wollte mithelfen, den Krieg zu töten.“ Russische Frauen erleben den Krieg. In: *Praxis Geschichte* 12 H. 2 (1999) S. 44. Zit. nach *Fieseler*, *Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg*, S. 307.
- Maja *Apelt*, Soldatinnen in den westlichen Streitkräften und den „Neuen“ Kriegen. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011, S. 465-484.
- Blog des *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, ISSN: 2567-4404, online unter <https://gespielt.hypotheses.org/> (12.11.2019).
- Edna G. *Bay*, Women in army of Dahomey. In: Reina *Pennington* (Hg.) *Amazons to Fighter Pilots. A Biographical Dictionary of Military Women. Vol. One: A-Q* (Westport/London 2003) S. 118-119.
- Heiko *Biehl*, Einsatzmotivation und Kampfmoral. In: Nina *Leonhard*, Ines-Jacqueline *Werkner* (Hg.), *Militärsoziologie – Eine Einführung* (2. Akt. u. erg. Auflage, Wiesbaden 2012) S. 447-474.
- Veronika *Brandstätter*, Julia *Schüler*, Rosa Maria *Puca*, Ljubica *Lozo*, Motivation und Emotion. *Allgemeine Psychologie für Bachelor* (2. Auflage Heidelberg 2018).
- Joseph *Campbell*, *The Hero with a Thousand Faces*, (3. rev. ed., Novato, 2008).
- Adam *Chapman*, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (Routledge Advances in Game Studies New York 2016).
- Violaine Sebillotte *Cuchet*, The Warrior Queens of Caria (Fifth to Fourth Centuries BCE): Archeology, History, Historiography. In: Jacqueline *Fabre-Serris*, Alison *Keith* (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 228-247.
- Brian *Crim*, Silent Partners: Women and Warfare in Early Modern Europe. In: Gerard J. *DeGroot*, Corinna *Peniston-Bird* (Hg.) *A Soldier and a Woman*. (Harlow 2000) S. 18-33.
- Simone *de Beauvoir*, *Das andere Geschlecht. Sitte und Sexus der Frau* (11. Aufl. Hamburg 2011).
- Jerome *de Groot*, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*. (2. Auflage, London & New York 2016).
- Bruno *de Nicola*, Women's Role and Participation in Warfare in the Mongol Empire. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 95-113.

- Valentina *Denzel*, Selbstdarstellung und Rezeption der Kriegerin in Frankreich während des 17. Jahrhunderts. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 129-158.
- Rudolf *Dekker*, Lotte *van de Pol*, Frauen in Männerkleidern. Weibliche Transvestiten und ihre Geschichte (Berlin 1990), S. 11 u. 136-142 zit. nach: Marian *Füssel*, Frauen in der Schlacht? Weibliche Soldaten im 17. Und 18. Jahrhundert zwischen Dissimulation und Sensation. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 160.
- Tracy L. *Dietz*, An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior, In: *Sex Roles* 38 (1998) S. 425-442.
- Pierre *Ducrey*, War in the Feminine in Ancient Greece. In: Jacqueline *Fabre-Serris*, Alison *Keith* (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 181-199.
- Milena *Droumeva*, From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Culture. In: Kishonna L. *Gray*, Gerald *Voorhees*, Emma *Vossen* (Hg.) *Feminism in Play* (Basing-stoke 2018) S. 51-68.
- Edward *Downs*, Stacy L. *Smith*, Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis, In: *Sex Roles* 62 (2010) S. 721-733.
- Christine *Eifler*, Militär und Geschlechterverhältnis zu Beginn des 21. Jahrhunderts. In: Martina *Thiele*, Tanja *Thomas*, Fabian *Virchow* (Hg.), *Medien – Krieg – Geschlecht. Affirmationen und Irritationen sozialer Ordnungen* (Wiesbaden 2010) S. 45-61.
- Jean Bethke *Elshstain*, *Women and War*, (Chicago 1987).
- Jean Bethke *Elshstain*, *Women and War*. Ten years on, In: *Review of International Studies* 24 (1998) S. 447-460.
- Jacqueline *Fabre-Serris*, Alison *Keith*, Introduction. In: Jacqueline *Fabre-Serris*, Alison *Keith* (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 1-14.
- Beate *Fieseler*, Rotarmistinnen im Zweiten Weltkrieg. Motivationen, Einsatzbereiche und Erfahrungen von Frauen an der Front. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 301-330.
- Marian *Füssel*, Frauen in der Schlacht? Weibliche Soldaten im 17. Und 18. Jahrhundert zwischen Dissimulation und Sensation. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), *Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute* (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 159-178.
- Kishona L. *Gray*, Gerald *Voorhees*, Emma *Vossen*, Introduction: Reframing Hegemonistic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture. In: Kishonna L. *Gray*, Gerald *Voorhees*, Emma *Vossen* (Hg.) *Feminism in Play* (Basingstoke 2018). S. 1-18.
- Sabine *Hahn*, *Gender und Gaming. Frauen im Fokus der Games-Industrie* (Bielefeld 2017).
- Judith *Hallet*, Fulvia: The Representation of an Elite Roman Woman Warrior. In: Jacqueline *Fabre-Serris*, Alison *Keith* (Hg.), *Women & War In Antiquity*, (Baltimore 2015), S. 247-266.

- Michaela M. *Hampf*, Demarkationslinien. Geschlecht, Sexualität und Kampf in der US Army im Zweiten Weltkrieg. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke Satjukow (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011), S. 353-375.
- Andreas *Heilmann* & Silka *Scholz*, Caring Masculinities – gesellschaftliche Transformationspotentiale fürsorglicher Männlichkeiten?, In: Feministische Studien 35/2 (2017) S. 345-353.
- Kirsten *Heinsohn*, Claudia *Kemper*, Geschlechtergeschichte, Version 1.0. In: Docupedia-Zeitgeschichte 4.12.2012, online unter <<http://docupedia.de/zg/Geschlechtergeschichte>> (15.8.2019).
- Claus *Helberg*, The Vemork Action. In: Studies in Intelligence 36 (1992) online unter <<https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol36no3/pdf/v36i3a1p.pdf>>(15.8.2019).
- Ingeburg *Hölzel*, Tagebuch (8.8.1935-7.5.1938) Eintrag vom 12.3.1938 zit. nach: *Maubach & Satjukow*, Zwischen Emanzipation und Trauma, S. 353.
- Matthew *Kapell*, Andrew B.R. *Elliot*, Introduction: To Build a Past That Will “Stand the Test of Time” – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. In: Matthew *Kapell*, Andrew B. R. *Elliot* (Hg.), Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History (New York, NY 2013) S. 1-30.
- Matthew *Kapell*, Andrew B.R. *Elliot*, Looking Back on the End of the World. In: Matthew *Kapell*, Andrew B. R. *Elliot* (Hg.), Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History (New York, NY 2013) S. 277-278.
- Josef *Köstlbauer* & Eugen *Pfister*, Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele, In: Christoph *Hust* (Hg.), Digitale Spiele: interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Berlin 2018) S. 89-106.
- Gerd *Krumeich*, Auf dem Weg zum Volkskrieg? Jean d’Arc als „chef de guerre“. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 113-129.
- Anna *Krylova*, Soviet Women in Combat: A history of violence on the eastern front (Cambridge 2011).
- Thomas *Kubetzky*, Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization II. In: Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 63-94.
- Carolyn *Küppers*, Intersektionalität, in Gender Glossar 2014, online unter <<https://gender-glossar.de/glossar/item/25-intersektionalitaet>> (5.9.2019).
- Catherine Bailey *Kyle*, Her Story, Too. Final Fantasy X, Revolutionary Girl Utena, and the Feminist Hero’s Journey. In: Bob *Batchelor*, Maja *Bajac Carter*, Norma *Jones* (Hg.), Heroines of Film and Television: Portayals in Popular Culture (Lanham 2014). S. 57-63.
- Achim *Landwehr*, Diskurs und Diskursgeschichte, Version 2.0. In: Docupedia-Zeitgeschichte, 1.3.2018, online unter <http://docupedia.de/zg/Landwehr_diskursgeschichte_v2_de_2018?oldid=128687>(15.8.2019).

- Hilge Landweer, Claudia Opitz-Belakhal & Helga Kelle, Einleitung: Gefühle, In: Feministische Studien 1 (2008) S. 3-6.
- Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow, Soldatinnen in der Geschichte: Weibliche Verletzungsmacht als Herausforderung. In: Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S. 11-50.
- Angelique Leszczawksi-Schwerk, „Töchter des Volkes“ und „stille Heldinnen“ Polnische und ukrainische Legionärinnen im Ersten Weltkrieg. In: Klaus Latzel, Franka Maubach, Silke Satjukow (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011), S. 179-206.
- Jennifer K. Lobasz, The Woman in Peril and the Ruined Woman: Representations of Female Soldiers in the Iraq War, In: Journal of Women, Politics & Policy 29:3 (2008) S. 305-334.
- Jean M. Mandler, Nancy S. Johnson, Remembrance of Things Parsed: Story Structure and Recall. In Cognitive Psychology 9 (1977), S. 111-151.
- Roger D. Markwick, „A Sacred Duty“: Red Army Women Veterans Remembering the Great Fatherland War, 1941-1945. In: Australian Journal of Politics & History 54 H. 3 (2008) S. 403-420.
- Franka Maubach, Silke Satjukow, Zwischen Emanzipation und Trauma: Soldatinnen im Zweiten Weltkrieg (Deutschland, Sowjetunion, USA). Ein Vergleich. In: Historische Zeitschrift 288 (2009) S. 347-384.
- Frans Mäyrä, An Introduction to Game Studies. Games and Culture. (London, 2008).
- Robert Meija und Barbara LeSavoy, The Sexual Politics of Video Game Graphics. In: Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, Emma Vossen (Hg.) Feminism in Play (Basingstoke 2018) S. 83-102.
- Marion G. Müller & Stephanie Geise, Grundlagen der Visuellen Kommunikation (2. Überarbeitete Auflage, Konstanz 2015).
- Carsten Pietsch, Zur Motivation deutscher Soldatinnen und Soldaten für den Afghanistaneinsatz. In: Anja Seiffert, Phil C. Langer, Carsten Pietsch (Hg.), Der Einsatz der Bundeswehr in Afghanistan. Sozial- und Politikwissenschaftliche Perspektiven. (Schriftenreihe des Sozialwissenschaftlichen Instituts der Bundeswehr 11, Wiesbaden 2012) S.101-121.
- Eugen Pfister, Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte, In: Thorsten Junge & Dennis Clausen (Hg.), Digitale Spiele im Diskurs (Online Sammelband, Hagen 2018) S. 1-22, online unter <https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/mir_derivate_00001443/DSiD_Eugen_Pfister_politische_Mythos_digitale_Spiele_2018.pdf> (12.11.2019).
- Eugen Pfister, „Don't eat me I'm a mighty pirate“, In: Florian Kerschbaumer & Tobias Winnerling (Hg.) Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. (Bielefeld 2014) S. 195-210.
- Eugen Pfister, „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel. In: Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele 18.5.2017, akt. 12.6.2017, online unter <<https://gespielt.hypotheses.org/1334>> (16.8.2019).

- Heinrich *Popitz*, Phänomene der Macht (2. Auflage Tübingen 1992).
- Lisa *Purse*, Contemporary Action Cinema (Edinburgh 2011).
- Andreas *Rauscher*, Genre. In: Benjamin *Beil*, Thomas *Hensel*, Andreas *Rauscher* (Hg.), Game Studies (Film, Fernsehen, Neue Medien, Wiesbaden 2018) S. 343-362.
- Richard *Rhodes*, Die Atombombe. Oder die Geschichte des 8. Schöpfungstages (Nördlingen 1988).
- Felix *Römer*, Gewaltsame Geschlechterordnung. Wehrmacht und „Flintenweiber“ an der Ostfront 1941/1942. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011), S 331-352.
- Richard *Rouse*, Game Design: Theory & Practice (2. Ed., Plano, Texas 2005).
- Benedikt *Schüler*, Christopher *Schmitz*, Karsten *Lehmann*, Geschichte als Marke. Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche. In: Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 199-216.
- Rüdiger *Schnell*, Haben Gefühle eine Geschichte? Aporien einer History of emotions (Göttingen 2015).
- Angela *Schwarz*, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? In: Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010) S. 7-28.
- Angela *Schwarz* (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“ Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medien ' Welten 13, Münster/Hamburg/Berlin/London 2010).
- Jutta *Schwarzkopf*, Britische Frauen in Luftabwehrbatterien. In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) 375-394.
- Nicola *Spakowski*, Militärische Rollen von Frauen in der kommunistischen Revolution Chinas (190er bis 1940er Jahre). In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011) S.207-232.
- Laurie *Stoff*, They Fought for Russia: Female Soldiers of the First World War. In: Gerard J. *DeGroot*, Corinna *Peniston-Bird* A Soldier and a Woman. Sexual Integration in the Military (Harlow 2000). S. 66-82.
- Simon *Wessely*, Twentieth-Century Theories on Combat Motivation and Breakdown. In: Journal of Contemporary History 41, H. 2 (2006) S. 269-286.
- Barbara N. *Wiesinger*, Der Krieg der Partisaninnen, Bewaffneter Widerstand von Frauen in Jugoslawien (1941-1945). In: Klaus *Latzel*, Franka *Maubach*, Silke *Satjukow* (Hg.), Soldatinnen: Gewalt und Geschlecht im Krieg vom Mittelalter bis heute (Krieg in der Geschichte 60, Paderborn 2011). S. 233-257.

Dmitri Williams, Nicole Martins, Mia Consalvo, James D. Ivory, The virtual census: representations of gender, race and age in video games, In: New Media & Society 11 (2009) S. 815-834.

7.2 Rechtsquellen

Die Satzung der Vereinten Nationen. StF: BGBl. Nr. 120/1956.

Sigmar Stadlmeier, Das Kriegs- und Humanitätsrecht. In: August Reinish (Hg.), Handbuch des Völkerrechts (5. Auflage, Wien 2013).

7.3 Internetquellen – Magazine, Zeitungen, Diverse

Peter Bathge, Tomb Raider im Test. In: PcGames 7.3.2013 online unter <<https://www.gamestar.de/artikel/tomb-raider-vom-weichei-zur-killerin,3010018.html>> (9.8.2019).

James Batchelor, How Odyssey is changing the face of Assassin's Creed, in gamesindustry.biz 26.9.2018, online unter <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-09-26-how-odyssey-is-changing-the-face-of-assassins-creed>> (5.9.2019).

James Batchelor, East meets West: Yosuke Matsuda on growing Square Enix's global empire. In: gamesindustry 27.11.2017, online unter <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-27-east-meets-west-yosuke-matsuda-on-growing-square-enixs-global-empire>> (9.8.2019).

G. W. S. Barrow, Pikten, in Brepolis Medieval Encyclopaedias – Lexikon des Mittelalters Online, online unter <<http://apps.brepolis.net.uaccess.univie.ac.at/lexiema/test/Default2.aspx>> (25.8.2019).

Jen Bosier, How Crystal Dynamics' "Tomb Raider" Empowered Lara Croft. In: Forbes magazine (online) 11.3.2013, online unter <<https://www.forbes.com/sites/jenniferbosier/2013/03/11/how-crystal-dynamics-tomb-raider-empowered-lara-croft/>> (9.8.2019).

Aurelia Brandenburg, „Assassin's Creed: Odyssey“ und seine Frauen, In: geekgeflüster 18.8.2019, online unter <https://geekgefluester.de/assassins-creed-odyssey-und-seine-frauen?cookie-state-change=1572194224529>> (31.10.2019).

Christopher Byrd, Hellblade: Senua's Sacrifice: A game with remarkable emotional intensity. In: The Washington Post (online) 9.8.2017 online unter <<https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2017/08/09/hellblade-senuas-sacrifice-a-game-with-unprecedented-emotional-intensity/>> (25.8.2019).

Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen, Computerspielgenres, online unter <<https://bupp.at/de/artikel/computerspielgenres>> (7.8.2019).

Wie-Huan Chen, Fear of a feminist hero: Horizon Zero Dawn. In: Houston Chronicle 27.3.2017, online unter <<https://www.houstonchronicle.com/local/gray-matters/article/Fear-of-a-feminist-hero-Horizon-Zero-Dawn-11027667.php>> (5.9.2019).

Brian Crecente, Sony was worried about a female protagonist in Killzone dev's new IP. In: Polygon 18.6.2015, online unter <<https://www.polygon.com/2015/6/18/8802349/sony-was-worried-about-a-female-protagonist-in-killzone-devs-new-ip>> (5.9.2019).

- Christian Dörre, Hellblade im Test: Gameplay, Fazit und Wertung. In: PcGames 11.8.2017, online unter < <https://www.pcgames.de/Hellblade-Senuas-Sacrifice-Spiel-56843/Tests/Review-Ein-erzaehlerischer-Meilenstein-1235560/2/#a4>> (25.8.2019).
- Christian Dörre, Horizon: Zero Dawn im Test, in PCGames online 20.02.2017, online unter <<https://www.pcgames.de/Horizon-Zero-Dawn-Spiel-55719/Tests/Review-1221108/2/>> (1.9.2019); Veltin, Horizon: Zero Dawn im Test.
- Christopher Dring, Eidos Montreal: “We have to try new models for single-player games”, In: gamesindustry.biz, online unter: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-11-eidos-montreal-we-have-to-try-new-models-for-single-player-games>> (25.8.2019).
- Jonathan Dumont, Hi I’m Jonathan Dumont, Creative Director of Assassin’s Creed Odyssey, Ask me Anything!. In: reddit assassinscreed 21.6.2018, online unter <https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8suomv/hi_im_jonathan_dumont_creative_director_of/e12f9f8/?context=8&depth=9> (1.9.2019).
- Electronic Arts, Alle Battlefieldspiele, online unter <<https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/all-battlefield>> (9.8.2019).
- Philipp Elsner, Battlefield 5 im Test – Die neue Größe am Multiplayer-Himmel. In: GameStar 18.11.2018 online unter <<https://www.gamestar.de/artikel/battlefield-5-im-test-ein-multiplayer-zum-verlieben-eine-kampagne-zum-kopfschuetteln,3337190.html>> (9.8.2019)
- Megan Farokhmanesh, EA on the backlash against women in Battlefield V: “Accept it or don’t buy the game”. In: the verge, online unter <<https://www.theverge.com/2018/6/12/17453728/ea-women-in-battlefield-v-backlash-response>> (15.8.2019).
- Morten Freidel, Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung online 28.10.2014, online unter <<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/gamergate-wenn-kritik-kommt-hoert-das-spiel-auf-13232818.html>> (1.9.2019).
- Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Genres In: USK Lexikon, unter <<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/>> (7.8.2019).
- Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Quick-Time-Events. In: USK Lexikon, unter <<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/quick-time-event/>> (7.8.2019).
- Oskar Gabrielson, First, let me be clear about one thing. Player choice and female playable characters are here to stay. 25.5.2018, online unter <<https://twitter.com/ogabrielson/status/1000042207133491200>> (21.11.2019)
- Oskar Gabrielson, We want Battlefield V to represent all those who were a part of the greatest drama in human history, and give players choice to choose and customize the characters they play with., 25.5.2018, online unter < <https://twitter.com/ogabrielson/status/1000042209247416322>> (21.11.2019).
- GAME – Verband der deutschen Games-Branche e.V., Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, online unter <<https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf>> (18.8.2019).
- GameStar, Tomb Raider – Allgemeine Informationen, online unter <<https://www.gamestar.de/spiele/tomb-raider,5162.html>> (9.8.2019).

- Sarah *Garcia*, “Assassin’s Creed” and the Importance of A Female Odyssey, in Fem 4.12.2018, online unter <<https://femmagazine.com/assassins-creed-and-the-importance-of-a-female-odyssey/>> (5.9.2019).
- Hermen *Hulst*, Horizon Zero Dawn Celebrates Second Anniversary, 10 Million Copies Sold Worldwide. In: PlayStation. Blog 28.02.2019, online unter <<https://blog.us.playstation.com/2019/02/28/horizon-zero-dawn-celebrates-second-anniversary-10-million-copies-sold-worldwide/>> (1.9.2019).
- Richard *Heister*, „Die Außerirdischen werden wiederkommen“, In: Die Welt, 12.04.2010, online unter <<https://www.welt.de/wissenschaft/article7147146/Die-Ausserirdischen-werden-wiederkommen.html>> (25.10.2019).
- Dave *Irwin*, Assassin’s Creed Odyssey best ending: which choices get the good ending, in Rock Paper Shotgun online 6.11.2018, online unter <<https://www.rockpapershotgun.com/2018/11/06/assassins-creed-odyssey-best-ending-which-choices-get-the-good-ending/>> (1.9.2019).
- Chris *Jecks*, Assassin’s Creed Odyssey: How to Get All Endings (Spoilers). In: Twinfinite 5.10.2018, online unter <<https://twinfinite.net/2018/10/assassins-creed-odyssey-all-endings-how-get/>> (19.9.2019).
- Alex *Kane*, EA DICE Exec Fires Back About Women in “Battlefield V”. In: Variety 25.5.2018, online unter <<https://variety.com/2018/gaming/news/battlefield-v-women-1202822531/>> (2.9.2019).
- Matt *Kamen*, Games reviews roundup: Hellblade: Senua’s Sacrifice; Matterfall; Troll and I. In: The Guardian (online) 11.9.2017 online unter <<https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/11/games-reviews-hellblade-senuas-sacrifice-matterfall-troll-and-i>> (25.8.2019).
- Ann-Kathrin *Kuhls*, Videospiel-Heldinnen 2015 – Uuuh, ein Mädchen! In: GameStar 13.01.2016, online unter <https://www.gamestar.de/artikel/videospiel_heldinnen,3242172.html> (15.8.2019).
- James *Lloyd*, How Hellblade: Senua’s Sacrifice deals with psychosis. In: Science Focus (online) 13.4.2018 online unter <<https://www.sciencefocus.com/the-human-body/how-hellblade-senuas-sacrifice-deals-with-psychosis/>> (25.8.2019).
- Sam *Loveridge*, Horizon zero Dawn – the feminist action game we’ve been waiting for. In: The Guardian online 31.1.2017 online unter <<https://www.theguardian.com/technology/2017/jan/31/horizon-zero-dawn-the-feminist-action-game-weve-been-waiting-for>> (1.9.2019).
- Daniel *Matschijewsky*, Tomb Raider im Test – Vom Weichei zur Killerin, In GameStar 5.3.2013 online unter <<https://www.gamestar.de/artikel/tomb-raider-vom-weichei-zur-killerin,3010018.html>> (9.8.2019).
- Karen *Moltenbrey*, Lara’s New Look. In: Computer Graphic Wold, 36 Heft 5 (2013), online unter <<http://www.cgw.com/Publications/CGW/2013/Volume-36-Issue-5-July-August-2013-/Laras-New-Look.aspx>> (9.8.2019).
- metacritic*, Assassin’s Creed Odyssey, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-odyssey>> (1.9.2019).

- metacritic*, Battlefield V, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/battlefield-v>> (9.8.2019).
- metacritic*, Hellblade: Senua's Sacrifice, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/hellblade-senuas-sacrifice>> (25.8.2019).
- metacritic*, Horizon Zero Dawn, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/horizon-zero-dawn>> (1.9.2019).
- metacritic*, Tomb Raider: Definitive Edition, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/tomb-raider-definitive-edition>> (9.8.2019).
- metacritic*, Uncharted: The Lost Legacy, online unter <<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/uncharted-the-lost-legacy>> (11.8.2019).
- Kevin Murnane, Alexios or Cassandra In "Assassin's Creed Odyssey". In: Forbes online 17.12.2018, online unter <<https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/12/17/do-players-choose-alexios-or-kassandra-in-assassins-creed-odyssey/>> (1.9.2019).
- Kevin Murnane, „Progress Can Be Sometimes Messy”: Romance and Sexuality in Assassin's Creed Odyssey, In: Forbes 27.1. 2019, online unter <<https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2019/01/27/progress-can-sometimes-be-messy-romance-in-assassins-creed-odyssey/>> (30.10.2019).
- Naughty Dog*, Uncharted: The Lost Legacy, Kurzbeschreibung Chloe Frazer, online unter <<https://www.unchartedthegame.com/en-us/games/uncharted-the-lost-legacy/>> (11.8.2019).
- New York Film Academy*, Gender Inequality in Film Infographic, online unter <<https://www.nyfa.edu/nyfa-news/gender-inequality-in-film-infographic-by-nyfa-updated-in-2018.php#.XV-sEegzbIU>> (15.8.2019).
- New Zoo*, Global Games Market Report 2019 | Light Version, online unter <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>> (5.9.2019).
- Ninja Theory*, The-Independent-AAA-Proposal, online unter <<https://www.hellblade.com/the-independent-aaa-proposition/>> (25.8.2019).
- Ninja, Theory*, Development Diary 25 – Becoming Senua, 24.12. 2016 online unter <<https://www.hellblade.com/development-diary-25-becoming-senua/>> (25.8.2019).
- Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware*, Gaming in Austria 2017, online unter <<https://www.ovus.at/news/fast-5-millionen-osterreicher-spielen-videogames/>> (5.9.2019).
- Pan European Game Information*, Assassin's Creed Odyssey, online unter <https://pegi.info/de/search-peg?q=Assassin%27s+creed+odyssey&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release-year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-X6b4-WVqFZjc613ko2cycn0I_rxAXmq0G2u_daDA8ZI&form_id=pegi_search_form> (1.9.2019).
- Pan European Game Inforamtion*, Battlefield V, online unter <<https://pegi.info/de/search-peg?q=battlefield+v&op=Search&filter-age%5B%5D=&filter-descriptor%5B%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B%5D=&filter-release->

- [year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-hH5MHeuOOV-NQHHrJmuOI1U2zzBMDa85wXnQhDxvChH0&form_id=peginfo_search_form](https://www.peginfo.de/de/search-peginfo?q=hellblade&op=Search&filter-age%5B0%5D=&filter-descriptor%5B0%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B0%5D=&filter-release-year%5B0%5D=&page=1&form_build_id=form-hH5MHeuOOV-NQHHrJmuOI1U2zzBMDa85wXnQhDxvChH0&form_id=peginfo_search_form)> (9.8.2019).
- Pan *European Game Information*, Hellblade: Senua's Sacrifice, online unter <https://www.peginfo.de/de/search-peginfo?q=hellblade&op=Search&filter-age%5B0%5D=&filter-descriptor%5B0%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B0%5D=&filter-release-year%5B0%5D=&page=1&form_build_id=form-ICfzouZFzV5sxm-ITyNnMy8eJziMB_yhvfVak9lKTrg&form_id=peginfo_search_form> (25.8.2019).
- Pan *European Game Information*, Horizon Zero Dawn, online unter <https://www.peginfo.de/de/search-peginfo?q=horizon+zero+dawn&op=Search&filter-age%5B0%5D=&filter-descriptor%5B0%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B0%5D=&filter-release-year%5B0%5D=&page=1&form_build_id=form-QiMXztINnBj8fEZDICUzacKz1cw2WBeSBXx70WCknSU&form_id=peginfo_search_for m> (1.9.2019).
- Pan *European Game Information*, Tomb Raider – definitive Edition, online unter <https://www.peginfo.de/de/search-peginfo?q=Tomb+Raider+-+definitive+Edition&op=Search&filter-age%5B0%5D=&filter-descriptor%5B0%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B0%5D=&filter-release-year%5B0%5D=&page=1&form_build_id=form-7dbfW2G9ssQatpQSBKIV9Yvtf9Gej_n03qTb1HyUFGk&form_id=peginfo_search_form> (9.8.2019).
- Pan *European Game Info*, Uncharted: The Lost Legacy, online unter <https://www.peginfo.de/de/search-peginfo?q=uncharted%3A+The+Lost+Legacy&op=Search&filter-age%5B0%5D=&filter-descriptor%5B0%5D=&filter-publisher=&filter-platform%5B0%5D=&filter-release-year%5B0%5D=&page=1&form_build_id=form-lDg8Ffw6g172fzyTRv-Am-zQA3NMG12CAFHj4Vcrldig&form_id=peginfo_search_form> (11.8.2019).
- Carolyn Petit & Anita Sarkeesian, Gender Breakdown of Games Featured at E3 2019, online unter <<https://feministfrequency.com/2019/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2019/>> (15.8.2019).
- Susana Polo, Horizon Zero Dawn's racial diversity is no mistake, In: Polygon 11.12.2017, online unter <<https://www.polygon.com/2017/12/11/16747732/horizon-zero-dawn-story-diversity-spoilers>> (5.11.2019).
- Matti Sandqvist, Battlefield 5 im Test: Review zum 2WK-Shooter – mit etwas mehr Umfang der beste Teil der Reihe. In: PcGames 15.11.2018 online unter <<https://www.pcgames.de/Battlefield-5-Spiel-61688/Tests/BF5-Review-1269363/>> (9.8.2019).
- Matti Sandqvist, Assassin's Creed: Odyssey im Test. In: PCGames online 1.10.2018, online unter <<https://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Odyssey-Spiel-61696/Tests/AC-O-Review-1266205/2/>> (1.9.2019).
- Anita Sarkeesian, Glossary. In: feministfrequency, online unter <<https://feministfrequency.com/resources/glossary/>> (7.9.2019).
- Anita Sarkeesian, Tropes vs. Women in Video Games, online unter <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=1> (17.8.2019).

- Rainer *Sigl*, "Hellblade: Senua's Sacrifice" im Test: Ein überwältigender Höllentrip. In: Der Standard (online) 13.8.2017 online unter <<https://www.derstandard.at/story/2000062524112/hellblade-senuas-sacrifice-im-test-ein-ueberwaeltigender-hoellentripp>> (25.8.2019).
- Lukas *Schmid*, Uncharted: The Lost Legacy im Test – sehr kompetent gemachte, spaßige Fortsetzung ohne neue Ideen. In: PCGames, online unter <<https://www.pcgames.de/Uncharted-The-Lost-Legacy-Spiel-60951/Tests/Unterhaltsame-aber-routinierte-Fortsetzung-1236033/>> (11.8.2019).
- Kai *Schmidt*, Tomb Raider: Definitive Edition im Test – Lara im definitiven Überlebenskampf. In: GamePro 27.1.2014 online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/tomb-raider-definitive-edition-lara-im-definitiven-ueberlebenskampf,3032093.html>> (9.8.2019).
- Kai *Schmidt*, Uncharted: The Lost Legacy im Test – Jägerinnen des verlorenen Stoßzahns. In: GamePro 17.8.2017, online unter <<https://www.gamepro.de/spiele/uncharted-the-lost-legacy,wertung,793,668.html>> (11.8.2019).
- Dom *Schott*, Hellblade: Senua's Sacrifice im Test – Duell gegen die Unterwelt, GameStar, online unter: <https://www.gamestar.de/artikel/hellblade_senuas_sacrifice,3318061.html> (25.8.2019).
- Linda *Sprenger*, Assassin's Creed: Odyssey im Test – Reise zum Serien-Olymp, in GamePro online 1.10.2018, online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/assassins-creed-odyssey-reise-zum-serien-olymp,3335185.html>> (1.9.2019).
- Linda *Sprenger*, Hellblade: Senua's Sacrifice – Seit Release über 1 Mio. Mal verkauft, In: GamePro, 23.6.2018, online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/hellblade-senuas-sacrifice-seit-release-ueber-1-mio-mal-verkauft,3331506.html>> (29.10.2019).
- Statistik Austria, Einkommen, online unter <https://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/soziales/gender-statistik/einkommen/index.html> (17.11.2019).
- Peter *Steinlechner*, Battlefield 5 findet 1 Million weniger Käufer als erwartet. In Golem (online) 6.2.2019, online unter <<https://www.golem.de/news/electronic-arts-battlefield-5-findet-1-million-weniger-kaeuer-als-erwartet-1902-139208.html>> (9.8.2019).
- Paul *Tassi*, "Uncharted 4: a Thief's End" Sold An Incredible 8.7 Million Copies in 2016, In: Forbes 5.1.2017, online unter <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/01/05/uncharted-4-a-thiefs-end-sold-an-unbelievable-amount-of-copies-in-2016/>> (26.10.2019).
- The Guardian* (ohne Autorenenkennzeichnung), The Guardian view on Gamergate: when hatred escaped. In: The Guardian online 20.8.2019, online unter <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/aug/20/the-guardian-view-on-gamergate-when-hatred-escaped>> (5.9.2019).
- Greg *Tito*, Bioware Splits Difference with Reversible FemShep Mass Effect 3, In: The Escapist 22.2.2012, online unter <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/115973-BioWare-Splits-Difference-with-Reversible-FemShep-Mass-Effect-3-Cover>> (15.10.2019).
- Stephen *Totilo*, Assassin's Creed Discovery Tour Mode Lets You Ride Around On A Unicorn And Take Quizzes, In: Kotaku 4.9.2019, online unter <<https://kotaku.com/assassins-creed-odysseys-discovery-tour-mode-lets-you-r-1837874768>> (26.10.2019).

- Stephen Totilo, Ubisoft Slightly Changes *Assassin's Creed Odyssey's* Controversial DLC Relationship, In: Kotaku 27.2.19, online unter <<https://kotaku.com/ubisoft-slightly-changes-assassin-s-creed-odyssey-s-con-1832931089>> (17.11.2019).
- Beitrag von u/JordanFireStar, Horizon Zero Dawn feminist propaganda, In: reddit.com/r/MGTOW 27.8.2018, online unter <https://www.reddit.com/r/MGTOW/comments/9aqi56/horizon_zero_dawn_feminist_propaganda/> (11.11.2019).
- Ubisoft Entertainment, Franchise – Assassin's Creed, online unter <<https://www.ubisoft.com/de-de/franchise/assassins-creed/>> (1.9.2019).
- Tobias Veltin, Battlefield 5 im Test – Ein Battlefield mit Leib und Seele. In: GamePro 19.11.2018, online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/battlefield-5-ein-battlefield-mit-leib-und-seele.3337273.html>> (9.8.2019).
- Tobias Veltin, Horizon Zero Dawn im Test – Meisterhafte Maschinenjagd,. In: GamePro 20.2.2017 online unter <<https://www.gamepro.de/artikel/horizon-zero-dawn-meisterhafte-maschinenjagd.3309924.html>> (1.9.2019).
- VGChartz, Assassin's Creed Odyssey (PS4), online unter <<http://www.vgchartz.com/game/222151/assassins-creed-odyssey/?region=All>> (29.10.2019).
- Andrew Webster, Uncharted: The Lost Legacy Review: Who needs Nathan Drake?, In: The Verge 17.8.2017, online unter <<https://www.theverge.com/2017/8/17/16158114/uncharted-the-lost-legacy-review-ps4>> (20.10.2019).
- Hans Jürgen Wulff, MacGuffin. In: Lexikon der Filmbegriffe – Uni Kiel, online unter <<https://film-lexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=472>> (11.8.2019).

7.4 Digitale Spiele

7.4.1 Untersuchungskorpus

- Battlefield V* [PS4] EA Digital Illusions CE (Electronic Arts, 20 November 2018).
- Uncharted: The Lost Legacy* [PS4] Naughty Dog (Sony Interactive Entertainment, 23. August 2017).
- Hellblade: Senua's Sacrifice* [PS4] Ninja Theory (Ninja Theory, 8.8.2017).
- Assassin's Creed Odyssey* [PS4] Ubisoft Quebec (Ubisoft, 5. 10. 2018).
- Horizon Zero Dawn* [PS4] Guerilla Games (Sony Interactive Entertainment, 1.3.2017).
- Tomb Raider* [PS4] Crystal Dynamics, Eidos Montreal (Square Enix, 31. 1 2014).

7.4.2 Weitere Spiele

- Assassin's Creed IV: Black Flag* [multiple Plattformen] Ubisoft Montreal (Ubisoft 29.10.2013).
- Assassin's Creed Syndicate* [multiple Plattformen] Ubisoft Quebec (Ubisoft, 23.10.2015).
- Assassin's Creed Origins* [multiple Plattformen] Ubisoft Montreal (Ubisoft, 27.10.2017).
- Bayonetta* [multiple Plattformen] PlatinumGames (Sega/Nintendo 29.10.2009).
- Dead or Alive 6* [multiple Plattformen] Team Ninja (Koei Tecmo 1.3.2019)

Gears 5 [PC, Xbox One] The Coalition (Xbox Game Studios, 10.9.2019).

Killzone: Shadow Fall [PS4] Guerilla Games (Sony Computer Entertainment Europe, 29. November 2013).

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain [multiple Plattformen] Kojima Productions (Konami Digital Entertainment).

The Last of Us II [PS 4] Naughty Dog (Sony Interactive Entertainment, 21.2.2020).

Uncharted 4: A Thiefs End [PS4] Naughty Dog (Sony Interactive Entertainment, 10.5.2016).

Wolfenstein: Youngblood [multiple Plattformen] Machine Games & Arkane Studios (Bethesda Software, 25.7.2019).

7.5 Filme und Graphic Novels

Frank Miller & Lynn Varley, 300 (Milwaukie, OR 1999).

Zack Snyder, 300, DVD (7321925005424, 2007) 116 Min., USA/Kanada 2006.

Stephen Sommers, Die Mumie, DVD (2017), 120 Min., USA 1999.

Steven Spielberg, Raiders of the Lost Ark, DVD (2008) 110 Min., USA 1981.

Steven Spielberg, Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, DVD, (2008) 122 Min., USA 2008).

Jon Turteltaub, National Treasure, DVD (2007) 131 Min., USA 2004.

8 Anhang

8.1 Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit stellt die Motivation zu kämpfen von Protagonistinnen in ausgewählten digitalen Spielen dar. Frauen sind in digitalen Spielen immer noch unter- und misrepräsentiert, obwohl das Geschlechterverhältnis der SpielerInnenschaft fast ausgeglichen ist. Digitale Spiele, als Teil von popkulturellen Medien, konstruieren, präsentieren oder reflektieren Geschichtsbilder und gesellschaftliche Wertvorstellungen. Das Bild des an der Front kämpfenden Soldaten, der für die weiblich assoziierte Heimat kämpft, ist dabei immer noch aktuell, obwohl es nie gänzlich der Realität entsprach. Kämpfende Frauen in digitalen Spielen, dringen also doppelt in einen männlich geprägten Raum ein. Diese Arbeit untersucht anhand rezenter und populärer digitaler Spiele mit weiblichen Hauptfiguren, ob und wie die Motivation der Frauen zu kämpfen dargestellt wird. Diese Motive werden innerhalb der Spiele verglichen und auch mit den Motiven kämpfender Frauen im Zweiten Weltkrieg. Es gibt dabei kein zentrales Motiv aller untersuchten Spiele, sondern verschiedene Kategorien wie: Beziehung zu Familie und unmittelbarer sozialer Gruppe, Hilfeleistungen für andere, persönliche Bedrohung, Rache, Pflicht- und Schuldgefühle, Geld, Abenteuerlust und Beweisen der eigenen Fähigkeit. Ein besonders prominentes Motiv des

historischen Beispiels, die Aktualisierung eines neuen Frauenbildes, lässt sich in den Spielen nur bedingt wiederfinden.

This paper aims to describe the motivation of fighting female protagonists in digital games. Even though games are played as much by women as they are by men, women are still under- and misrepresented in digital games. Digital games, as a part of pop culture, construct, present and reflect gender norms as well as social norms and conventions. The common conception of fighting wars and therefor protecting the homeland as a male dominion as opposed to this homeland as female dominion, is still prevailing, even though this image has never fully coincided with reality. Therefor fighting women in digital games penetrate the male sphere in two ways. This paper explores if and how recently released popular digital games with a female protagonist portray the motivation of these women to partake in combats and use violence. Their motivation is then compared to the motives of women who fought in World War II. Even though there is no central motive that unites all of the analysed digital games, there are different recurring categories, such as: relation with the family and the immediate social circle, helping others, threats to personal safety, revenge, duty and guilt, money, spirit of adventure and proving one's own abilities. A very prominent motif in the historic examples, realizing gender equality, is seldomly featured in the analysed digital games.