

Edith Laudowicz

Lara Croft - The Legend

jüngst erschienen - veranlasst wieder zu Begeisterungstürmen bei Spielenden, ob es sich hier gleichermaßen um Frauen und Männer handelt, muss sich erst noch herausstellen. Die neue Lara Croft trägt unverkennbar die Züge der realen Verkörperung ihrer vorherigen Spielfolgen, Angelina Jolie. Die Grafik ist atemberaubend, Lara wie eh und je cool und wendig. Mutig und unerschrocken erfüllt sie den selbst gestellten Auftrag, kletternd, springend, schwimmend, an Seilen und Mauervorsprüngen hangelnd wird sie von den Spielenden durch die Szenerie bewegt, dabei muss sie jeden Gegner schnell beseitigen. Mit diesem Spiel versucht Eidos zu den Ursprüngen zurück zu kommen, denn die letzten Folgen des Spiels fanden immer weniger Interessierte. Es wäre zu kurz gedacht, die Attraktivität der ersten Spiele nur an der Figur Lara Crofts fest zu machen. Das Spiel war auch wegen einiger spielerischer Neuigkeiten sehr beliebt: ihr Bewegungsspektrum war eine Sensation – sie konnte Rückwärtssalti machen, tollkühne Sprünge vollführen und steile Wände erklettern. Der Erfolg verführte die Hersteller zu immer neueren Versionen, allerdings ohne wesentliche Veränderungen (außer der Brustgröße Lara's), die aber spielerisch nicht überzeugen konnten. Auch der Übertritt Laras aus dem virtuellen Raum in den realen, verkörpert am erfolgreichsten durch Angelina Jolie hielt zwar die Legende Lara Croft am Leben, führte aber bestenfalls dazu, sich für die Figur, nicht aber für die Spiele in gleicher Weise zu begeistern. Mit der jüngsten Version des Spiels scheint es zu gelingen, den Mythos wieder zu beleben. Bemerkenswert sind einige Änderungen am Erscheinungsbild von Lara. Neben der schon erwähnten Veränderung ihrer Gesichtszüge gibt es nun auch in punkto Bekleidung eine größere Vielfalt, findet man die entsprechenden versteckten Schätze, kann sich Lara in lange Hosen, neue langärmelige Pullover und sogar Kleider anziehen. Eine der größten Rivalen ist Amanda, die Böse, die über nicht weniger weibliche Reize verfügt. Die Figur Lara Croft, die aus der virtuellen Welt in die reale trat und durch Angelina Jolie zur Ikone wurde, hat zu großen Debatten um das Thema Frauen und Computerspiele geführt. Das Erscheinen des Spiels ein guter Anlass zu fragen, was hat sich in hinsichtlich des Themas Computerspiele und Frauen seit 1996 geändert?

Dabei geht es nicht allein darum, ob Frauenfiguren in Computerspielen vorkommen und so als Identifikationsfiguren für Mädchen dienen können, es geht auch nicht nur darum, wie sie dargestellt werden und welche Eigenschaften und Qualitäten ihnen zugewiesen werden, sondern auch darum, ob sich generell das Interesse von Frauen an diesem Medium verändert hat und welche Rolle Frauen in der Games-Industrie spielen.

In meiner Darstellung soll zunächst unberücksichtigt bleiben, ob es bei dieser Diskussion überhaupt ein allgemeines „Fraueninteresse“ konstatiert werden kann aus dem sich politische Handlungsstrategien ableiten lassen, oder ob nicht vielmehr schon differenziert nach Alter, sozialer und ethnischer Zugehörigkeit, Bildungsstand, Schichtzugehörigkeit usw. werden müsste. Darauf werde ich im weiteren Verlauf des Artikels jedoch eingehen. Als das Spiel Lara Croft auf den Markt kam, wurde zunächst behauptet, die Einführung einer weiblichen Hauptfigur, der Cyberheldin Lara, könne dazu beitragen, das Interesse von Frauen an diesem Medium zu erhöhen, denn schon damals interessierten sich hauptsächlich Männern zwischen 12 und 35 Jahren für Computerspiele. Lara Crofts Erscheinen war Anlass zur kritischen Feststellung fehlender Frauenfiguren in Computerspielen aller Genres. In den Action- und Strategiespielen dominierten superstarke Helden, die aggressive ihr Terrain verteidigten, Welten retteten und Gegner niedermetzten und dabei die eine oder andere Frau beschützten oder vor bösen Mächten retteten. In Rollen- und Adventurespielen kamen Frauen bestenfalls als Prinzessinnen, die es zu befreien galt oder als Hexen und böse Zauberinnen, die sich dem männlichen Held in den Weg stellten. In Simulationen, die ermöglichten, geschichtliche Epochen oder Wirtschaftskreisläufe nachzuspielen fungierten Frauen überwiegend in untergeordneten Tätigkeiten, kamen überhaupt nicht vor oder aber in

stereotypen Frauenbereichen, versehen mit noch klischeehafteren Eigenschaften und Fähigkeiten. Nur vereinzelt überhaupt gab es weibliche Hauptfiguren in Spielen. Umso größer der „Hype“, als Clara das Licht der Welt, besser gesagt die PCs und Konsolen eroberte. Endlich eine superstarke Ikone, mit der sich auch Frauen identifizieren – so die Parole. So schreibt u.a. Mathias Mertens: „Lara funktioniert stets für beide Geschlechter. Für Mädchen weil sie unabhängig ist, sich nie unterkriegen lässt und den Männern – die ihr in den Spielen nie auch nur annähernd das Wasser reichen können – immer zeigt, wo's langgeht. Für Jungs weil sie Sex versprüht und Action garantiert und jedes Mal, wenn man sie gegen eine Wand laufen lässt, ein niedliches kleines Stöhnen von sich gibt. Sie ist Single, aber immer für ein Abenteuer gut.“¹ Diese These trifft nicht zu, Lara Soft fand keinen so großen Anklang bei Frauen, vor allem von engagierten Frauen hagelte es Kritik, da die Figur sich in ihrem Äußeren an männlichen Wunschvorstellungen und Fantasien orientierte und auch das Agieren im Spiel eher an Verhaltensweisen orientiert war und ist, die bis dato primär Männern zugeschrieben wurden: aggressive Selbstbehauptung, rücksichtslose Durchsetzung eigener Interessen und Missachtung oder geringe Wertschätzung sozialer Bindungen oder Beziehungen.

Mittlerweile gibt es eine differenzierte Forschung zum Thema Frauen und Computerspiele und auch eine differenziertere Betrachtungsweise der Cyberheldin, die Anlass nicht für Kunstprojekte wie „Laracroftism“ von Manuela Barth² wurde, sondern auch Anlass zahlloser Erörterungen über Cyberfeminismus und Frauen in der Computerspielwelt, darin eingeschlossen auch der Spieleproduktion.

Der Artikel wird sich mit diesen verschiedenen Aspekten auseinandersetzen:

- 1. Lara und die Folgen – das Frauenbild in den Computerspielen heute**
- 2. Babes - Frauenfiguren aus Spielen und ihre pornografische Instrumentalisierung**
- 3. Welche Spiele spielen Mädchen und Frauen und warum?**
- 4. Frauen in der Games-Branche**

Lara und die Folgen – das Frauenbild in den Computerspielen heute

Birgit Richard³ hat sich im Rahmen eines Forschungsprojektes „Sheroes - Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen“ mit der Figur Lara Croft auseinandergesetzt. Sie macht darauf aufmerksam, dass diese Gestalt nicht so eindeutig ist, wie es vordergründig scheint. Die Wespentaille, die überlangen Beine und die von Version zu Version größer werdenden Brüste orientieren sich zwar am Pin-Up Klischee und präsentieren nach Richard „eine verheißungsvolle „Ultraweiblichkeit““ (S. 15), hingegen kann ihre Kleidung keineswegs nur als typisch weiblich bezeichnet werden: Sie präsentiert sich in sportlichem Outfit wie Muskelshirts, wie sie eher Männer bevorzugen, Shorts im Military Look und klobige Boots und Handschuhe – allerdings so geschnitten, dass ihre weiblichen Körperformen stets besonders betont werden. Auch die Waffen trägt sie nicht im Gürtel, sondern an Strapsen am Bein. Auch ihre Verhaltensweisen entsprechen keineswegs dem vorherrschenden Verständnis von Weiblichkeit: sie agiert furchtlos allein, ohne soziale Beziehungen zu anderen Figuren, im Spiel geht sie keinerlei tiefere Beziehungen zu anderen ein, sie verfügt über Mut, Körperkraft, Intelligenz und einen starken Willen bis hin zu einem Killerinstinkt. Ihr Aktionsraum ist der öffentliche Bereich, in ihrem eigenen Heim sind die Küche und Bad aufgrund fehlender oder defekter Utensilien und Ausstattungsgegenstände nicht richtig nutzbar.

Birgit Richard sieht in den von Lara Croft verkörpertem Erscheinungsbild und ihren Eigenschaften Parallelen zu einer Neudefinition von Weiblichkeit in den 90er Jahren durch jüngere Frauen. Bilder von selbstsicheren, frechen und ehrgeizigen Mädchen in ihren Doc Marten Stiefeln die keineswegs die eindeutigen Zeichen ihrer Weiblichkeit leugnen, sind in vielen Zeitschriften der Pop-Kultur anzutreffen. Im Unterschied zur vorangegangenen

Frauengeneration, die im Rahmen ihrer Emanzipationsbemühungen auch alle Formen männlich definierter Weiblichkeitsutensilien ablehnte (BHs, Stilettos, extrem körperbetonte Kleidung) verkörperten diese neue Frauengeneration „girlpower“ – aggressive und demonstrativ sexualisiertes Auftreten – verkörpert u.a. auch in der Figur Buffy der TV Serie., in dem Modellkult und dem Wirbel um Superstars wie Britney Spears oder den Spice Girls, die dann auch in Computerspielen von Sega auftauchten.

Als Pendant zu diesem neuen aggressiven Frauenbild ist auch die Reaktion von Cyberfeministinnen wie riot grrls u.a. zu sehen, die mit den gängigen Weiblichkeitsbildern spielen und sie damit hinterfragen. Eine lebensgroße Pappfigur Lara Crofts z.B. wurde in vielfältigen Verkleidungen präsentiert und damit ironisiert. „Taktiken der politischen Inszenierungen von riot grrrls, Cyberfeminismus und Kommunikationsguerilla sind Ironie, Überidentifizierung und Verfremdung. In der Praxis lassen sich diese Taktiken häufig nicht deutlich voneinander abgrenzen, weil sie sich gegenseitig bedingen und selten isoliert auftreten. Statt ‚Überzeugungsarbeit‘ im klassischen Sinne zu leisten, werden sie eingesetzt, um durch verzerrte Formen der Repräsentation des scheinbar ‚normalen‘ und ‚natürlichen‘ die BetrachterInnen in ihrer gewohnten Alltagswahrnehmung zu stören. Sie werden verwendet, um bei der BetrachterIn/LeserIn Irritationen auszulösen und Anstöße für eigene Reflexion, Skepsis und Staunen zu geben.“⁴⁴

Indem sich diese Frauen innerhalb der Logik der herrschenden Bilder bewegen und diese zugleich ironisieren und übertreiben, werden sie ad absurdum geführt. Die holländische Gruppe „women with beards“ ließ sich zunächst auf pornografisch anmutende Bilder ein, indem sie einen Fotokalender mit „babes“ veröffentlichten, die jedoch mit Bärten und Make up verfremdet wurden.

Mittlereile gibt es zahlreiche Analysen über Frauenfiguren in Computerspielen. Noch immer folgt die Darstellung von Frauengestalten häufig bestimmten Klischees: entweder sind sie hilfsbedürftige Mädchen oder zuwendungsbedürftige Frauen, oder Heldinnen, die wie Männer kämpfen, seltener Monster, wenn dann häufig Sexmonster oder Hexen und Magierinnen. Nun sind auch die männlichen Figuren nicht frei von Klischees, tapfere Helden und Krieger, böse Schurken, zwielichtige Gangster und so weiter – häufig jedoch sind sie jedoch auch Figuren ohne herausragendes Äußeres oder Fähigkeiten.

In den Folgejahren erschienen eine Reihe von Computerspielen mit weiblichen Hauptfiguren, so das Spiel „No One Lives Forever“, in der die Protagonistin Kate Archer ebenso wie Lara außergewöhnlich sexy ist, zudem intelligent und kompetent. Sie verfügt über weibliche Geheimwaffen wie eine explosive Handtasche, eine Lippenstiftbombe und eine Gürtelschnalle als Seilwinde, verhält sich gegenüber ihren Vorgesetzten aufmüpfig.

Insgesamt ist sie eher als Identifikationsfigur anzusehen als Lara Croft.

In dem Spiel „The Longest Journey“ verkörpert die eher mädchenhafte April Ryan eine Frau, die ein Netz von Beziehungen eingebunden ist und mit List die Gegner ausschaltet, allerdings führt ihre Ungeschicklichkeit häufig zu schwierigen Situationen und ihre permanente Beschäftigung mit ihrem Äußeren macht sie nach Richard zu einem „Fashion Victim“ und die Hauptaufgabe, die Familienharmonie wieder herzustellen verweist auf das Rollenstereotyp der Frauen als Hauptträgerinnen sozialer Beziehungen.

In dem Spiel „Final Fantasy“ ist die Hauptfigur die Ärztin Aki Ross, die keine auffällige weibliche Formen aufweist, sondern eher den Idealtypus „Kindfrau“ verkörpert und im Spiel eher „kindlich, makellos, unauffällig und doch schön, geheimnisvoll, passiv in der Kleidung, aber doch selbstbewusst und erfolgreich“⁵ dargestellt wird. In Spielen japanische Herkunft, die an die japanischen Mangas angelehnt sind -, finden nicht selten Frauentypisierungen nach dem Muster „heilige – Hure“ oder aber Kindfrau. In dem Spiel „Oni“ ist die Hauptfigur Konoko mit kurzen Haaren ausgestattet und trägt eine Kampfanzug, der mit Schutzpatronen besetzt ist. Auf südostasiatische Kampftraditionen rekurrierend verkörpert sie in ihrer Kampfeslust und Körperbeherrschung eine Tradition der weiblichen Kämpferinnen. In dem Spiel „Sudeki“ findet sich eine Hauptfigur, die sich in ihrem Äußeren und ihrem Kampfesmut

an Lara orientiert. In der Horror Survival Reihe Resident Evil gibt es einige Hauptprotagonistinnen: in Resident Evil Code: Veronica spielt Claire Redfield, eine wichtige Rolle im Kampf gegen das Böse, dabei hilft ihr das kleine Mädchen Sherry Birkin, und in Resident Evil Zero kämpft man in der Rolle der 18 jährigen Rebecca Chambers, in R.E. 4 Jill Valentine, ist eine der Hauptfiguren Jill Valentine, eine kampfstärke Frau, ebenso Alexandra Roivas im Spiel „Eternal Darkness“, die sich auf der Suche nach dem Mörder ihres Großvaters tapfer gegen alle Feinde und Widrigkeiten behauptet. Auch Mio Amakura in Fatal Frame II,; Crimson Butterfly ausgestattet mit dem 6. Sinn behauptet sich mit ihrer Camera Obscura auf ihrer Suche nach der verloren gegangenen Schwester.

In dem Spiel Heavy Metal F.A.A.K.² wurde die Hauptfigur nach der Schauspielerin Julie Strain, bekannt geworden aus einer Reihe von B-Movies, geschaffen. Sie verkörpert, so Birgit Richard „eine verwegene pornografische Mischung aus Sexobjekt und Racheengel.“⁶ Birgit Richard kommt zu dem Fazit, dass in Spielen mit weiblichen Hauptfiguren, die in der Folgezeit erschienen, die Körperlichkeit selbst zur Waffe wird: „Die stärkste Waffe von Spielheldinnen ist ihr Körper, und zwar in dem Sinne einer multifunktionalen digitalen Körper-Waffe. Es sind übermenschliche perfekte, an ihre Umgebung optimal angepasste virtuelle Figuren, welche die bestmöglichen Wege durch Gefahren suchen. Wichtig ist festzuhalten, dass bei den typisierten Gestalten der digitalen Computerspielheldinnen Körper, Waffen und Technik ins Begehren übergehen. Sie stellen eindeutig virtuelle Technologiefetische dar und verknüpfen damit Technik und Begehren.“⁷

In einigen Spielen schlüpfen Frauen auch in die Rolle von Monstern oder Vampiren. Die böse Frau wurde erstmals in Resident Evil mit der Figur Lisa Trevor eingeführt, die sich von einem kleinen Mädchen in eine unbesiegbare, kettenschwingende Figur verwandelt. In „Vampire – die Maskerade“, einem Action Rollenspiel, spielt kluge Ratgeberin Ekatherina als Herrin eines Vampirklans die Hauptrolle, im weiteren die Spielverlauf kommt die ins Reich der Vampire verbannte geschickte aber wenig kampfstärke Serena hinzu sowie die Nonne Anezka als ihre Konkurrentin. In dem gewalttätigen, blutigen Spiel „Blood Rayne“(1-3) verkörpert die Titelheldin Rayne einen "Dhampir", eine Figur halb Mensch halb Vampir, die dank ihrer besonderen Kräfte in der Lage ist, zwei Schusswaffen gleichzeitig zu benutzen. Im Gegensatz zu Lara Crofts Ausstattung ist erinnert ihre Bekleidung an Sado-Maso Outfits und die Darstellung ihres Körpers in den verschiedenen Szenen hat starke pornografische Züge. Ihre aggressive Kampftechnik lässt nach Meinung einiger Spielebeurteiler „Lara Croft wie ein Schulmädchen aussehen.“ Sie verkörpert damit das alte bedrohliche Frauenbild der übersexualisierten Frau, die Männern das Blut aus dem Leibe saugt. Andere zu Monstern oder Vampiren mutierte Frauengestalten verlieren äußerlich alle als weiblich geltenden Merkmale, sie bewegen sich zwar außerhalb der akzeptierten Weiblichkeit, dennoch sie verkörpert sie zugleich die machtvolle, bedrohliche Frau. Bonnie Ruberg⁸ kommt zu der These, wenn schon Frauen in Spielen ewig als hilflose Mädchen oder als Heroinnen auftreten, ob dann nicht diese weiblichen Monster „eine neue Form der Geschlechtergleichheit repräsentieren. Ihnen fehlt jede Form kultureller Nettigkeit die man normalerweise Frauen zugesteht und man kann sie wie die männlichen Gestalten auch ohne zu zögern bekämpfen und töten.... Sollen wir uns in gleicher Weise dafür einsetzen in den Spielen auch die andere zu sein wie wir uns auch dafür einsetzen in gleicher Weise in spielen vertreten zu sein? Wir müssen daran denken, dass immer noch die meisten Spielenden männlich sind. Wollen wir wirklich dafür eintreten, dass noch mehr Frauen kämpfen und töten? Natürlich ist das nicht gerade erstrebenswert, aber ist es letztlich schlimmer als tötende Männer? Diese wichtigen Fragen bleiben relativ unbearbeitet, wie andere Frauen der Geschlechtergleichheit auch, gibt es drauf keine einfachen Antworten.“ Die Schwierigkeit bei Frauengestalten in Spielen angesichts der Dominanz einer männlichen Spielwelt besteht für Ruberg darin, dass jede Form der Typisierung Angstpotentiale auslösen kann: Bei kleine Mädchen muss man fürchten, dass ihnen etwas Böses geschieht und ganz besonders dann wenn sie NonPlayer Characters (NPCs) sind, muss man für sie sorgen, da sie nicht selbst handeln können. Als

Heroinnen sind sie als kämpfenden Frauengestalten furchteinflößend und potentiell bedrohlich, es scheint auch im Spiel leichter zu sein geschlechtslose Monster oder andere Männer zu töten, als ein schöne Frau. Weibliche Monster gar fallen im wahrsten Sinne des Wortes aus der Frauen zugeschriebenen Rolle und sind von daher bedrohlich. „Das weibliche Monster steht darüber hinaus auch außerhalb der sexuellen Einschränkungen der gefälligen Weiblichkeit. In ihrer unübersehbaren Verbindung zum Tod, verkörpert sie auch sexuelle Energie – zwei Mächte die in menschlichen Verständnis unauflösbar miteinander verbunden sind – damit bringt sie eine sexuelle Dynamik in Situation hinein, in denen sie vorher nicht existierte. Gegenüber dem Spieler ist sie eine sexuelle Räuberin, sie ist in mehr als einer Hinsicht ein Zombie, nämlich in ihrem unbezähmbaren Hunger nach Fleisch“⁹ Es stellt sich die Frage ob es überhaupt Spielfiguren gibt, die nicht nur Typen verkörpern, sowohl bei Männern als auch bei Frauen.¹⁰ Zu beobachten ist, dass in Spielen für jüngere Kinder und in anspruchsvollen Adventures – häufig nach literarischen Vorlagen – eine weniger starke Typisierung anzutreffen ist und hier auch Frauen und Männer annähernd gleiche Fähigkeiten, Eigenschaften und Entwicklungspotentiale aufweisen. In dem von Roberta Williams produzierten Spiel „Phantasmagoria“ z.B. spielt die junge, attraktive aber dennoch durchschnittliche Adrienne die Hauptrolle bei der Lösung der Geheimnisse des neu erworbenen Hauses.

In Baphomets Fluch 1 versuche George Stobbart und die Reporterin Nicole Collard gemeinsam eine Verschwörung aufzudecken, in Syberia 1 & 2 versucht die Anwältin Kate Walker den Erben einer Spielzeugautomatenfabrik ausfindig zu machen. In den Spielen agieren selbstbewusste, berufstätige Frauen eigenständig und erfinderisch. Auch in dem Spiel Fahrenheit ist die Hauptfigur, die FBI-Agentin Carla gemeinsam mit Tyler auf der Suche dem Mörder Lucas Cane und kommen dabei einer Weltverschwörung auf die Spur. Auch in diesem Spiel ist nicht die weibliche Hauptfigur der Grund für das hohe Kaufinteresse von Frauen an diesem Spiel, sondern vor allen ist es hier das innovative Spielprinzip. In dem Spiel Beyond Good & Evil, das von herkömmlichen Erzählmustern aufgrund starker gesellschaftskritischer Inhalte erheblich abweicht, spielt die Reporterin Jade die Hauptrolle. Um Unterschied zu Lara Croft ist sie weder hypersexualisiert noch hat sie stark maskuline Züge. Sie ist nicht in einen familiären Hintergrund eingebettet, bewegt sich aber im Unterschied zu Lara Croft in einer Welt voller Zuwendung. Auch erfüllt Technologie in ihrer Welt eine andere Funktion als üblicherweise in vielen Spielen, wo sie vor allem den männlichen Hauptfiguren als Waffe dient oder als Medium, Kontrolle zu erlangen, während in diesem Spiel die Technologie eher dazu eingesetzt wird, der Hauptfigur größere Autonomie zu verschaffen, indem sie ins Leben integriert wird und auch dazu beiträgt, durch sie erreichte Fähigkeiten mit anderen zu teilen.

Ein Spiel hat in den vergangenen Jahren von sich reden gemacht, weil es überproportional von Frauen gespielt wird, dies sind die SIMS, in dem es darum geht, bestimmte soziale Interaktionen zwischen Figuren zu managen, wenngleich auch Erfolg des Spiels identisch ist mit erfolgreicher beruflicher Karriere oder erfolgreichen Beziehungen. Bemerkenswert ist in Sims dass es keine Unterschiede im Verhalten zwischen männlichen und weiblichen Figuren gibt, da die Spielenden die Charaktereigenschaften und die berufliche Karriere selbst wählen und steuern und es für beide Geschlechter die gleichen Auswahlmöglichkeiten gibt. Zwar sind die vorgegebenen Charaktere an gängigen Normen orientiert, doch das Spiel bietet die Möglichkeit, die Figuren in einem bestimmten Maße zu verändern und so Klischees zu durchbrechen. Allerdings sorgt hier die Spielergemeinde dafür, dass auch hier wieder Stereotype Raum greifen – dazu an anderer Stelle mehr.

„Babes“

Frauenfiguren aus Spielen und ihre pornografische Instrumentalisierung

Die Werbeindustrie ist schon immer der Auffassung gewesen, dass Produkte mit entsprechender weiblicher Garnierung besser zu verkaufen ist, dass dies nun bei Produkten, die überwiegend von Männern gekauft werden, ebenfalls geschieht, verwundert nicht, wird

hier doch einmal mehr argumentiert, der Käufer sei daran interessiert. So wie heute fast jedes Rollen-, Strategie- oder Action-Spiel mit leicht bekleideten Damen im Stile von Lara Croft beworben, blättert man die Spielezeitschriften durch, gewinnt man den Eindruck, Frauengestalten dominieren in den Spielen. Für Spellforce 2, wirbt eine spärlich bekleidete Bikinischönheit mit Degen und Boots. In Sacred 2 ist zumindest die kurvige, ebenso leicht gekleidete Seraphim mit zwei anderen Frauen nicht nur Werbeträgerin, sondern eine der Hauptfiguren im Spiel.

Ganz wie im realen Leben werden auch Autorennspiele mit „Babes“ beworben: Bei Need for Speed erklärt zu Beginn des Spiel eine weibliche Schönheit alle die Regeln, die notwendig sind um erfolgreich durch die Parours zu kommen, aber es wäre vermessen zu glauben, man könne in diesem Spiel in die Rolle der Rennfahrerin schlüpfen.

„Babes“ bevölkern jedoch nicht nur die Seiten der Spielezeitschriften, sondern auf den Spielerevents garnieren sie die Stände der großen Firmen und sollen das Interesse der Jugendlichen an den Spielen wecken. Keine games convention, keine E 3, (die größte Computerspielerevent in Los Angeles,)die nicht mit spärlich bekleideten, sexy girls bevölkert wäre. Anlass genug für die GameGal.com, eine „hall of shame einzurichten: http://www.gamegal.com/xml/archives/2006/05/the_gamegal_e3.html, die diese vielkritisierte Praxis bloßstellt.

Wie eng das von den Babes verkörperte Frauenbild mit pornografischen Phantasien verknüpft sind, zeigen die entsprechenden Seiten im Internet – dort finden sich in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Spielerevents Links zu pornografischen Seiten.¹¹, darunter auch eine Reihe von pornografischen Mangas.

Während in den meisten Computerspielen Sexualität nur in der Form sexualisierter weiblicher, spärlich bekleideter Figuren, die nach dem Willen der Spielenden agieren und bestenfalls Techtelmechtel eingehen, aber selten sexuellen Handlungen ausführen, haben die Fangemeinde mit ihrem technischen know how hier schnelle Abhilfe geschaffen um ihre z.T. harmlosen, zum Teil pornografischen Phantasien zu verwirklichen. Damit wird deutlich, dass die sexualisierten Frauenfiguren Objekte des Begehrens werden, die man durch die entsprechenden Spielerweiterungen nach eigenem Wunsch modellieren oder gar manipulieren kann.

Schon bald nach Erscheinen von Lara Croft entstanden die ersten „Nude patches“¹², die es ermöglichen Lara nackt zu sehen sowie pornografische Filme, die Lara endlich zum Objekt männlicher Macht degradieren.¹³ Aber auch für andere Spiele wurde entsprechende patches entwickelt: Für das Spiel „Dead or alive“, für das Spiel Elderscroll gibt es einen patch, der ermöglicht, die dass Frauenfiguren unter ihren Pullovers keine BH tragen. Dazu erhält man auf der Internetseite den Hinweis, dass man dieses nur sehen könne, wenn man seinen Wunsch unterdrücke, alle Frauen zu ermorden. Auch Mona Sax aus Max Payne und Kate Archer aus No one lives Forever können nackt betrachtet werden, ebenso gibt es „nude skins“ für die Frauenfiguren in Unreal Tournament. Für Grand Theft Auto 3 wurden barbusige Prostituierte entwickelt, ebenso gibt es für Elderscrolls Morrowinds Frauenfiguren nude patches. Auch für SIMS2, in dem prude jede Nacktheit vermieden wird, war sofort ein „nude patch“ und weitere Skins verfügbar, die die Figuren nackt zeigen, außerdem gibt zu diesem Spiel zahlreiche Filme, in den Geschlechtsverkehr zwischen den Figuren in Form pornografischer Filme gezeigt wird. Große Debatten hat der sogenannte Hot-Coffee Patch des Spiels GTA St. Andreas ausgelöst, der es ermöglichte im Spiel eine Sexualakt auszuführen. Ironischerweise empörte dies die amerikanische Öffentlichkeit weit mehr als alle Gewaltorgien und blutigen Kriegsszenarien in Spielen

Spiele mit pornografischen Inhalt, die zumeist als „Spiele für Erwachsene“ gekennzeichnet sind, gibt es schon seit Beginn der Computerspiele. Das erste Spiel dieser Art war MacPlaymate. Häufig war die sexuelle Handlung eine Comic-Geschichte eingebaut, so z.B. in Leisure Suite Larry, ein Spiel das in mehreren Varianten auf den Markt kam. Die letzte Version des Spieles enthält nackte 3D-Se-Modelle und eine Umgebung mit Bullen mit

übertriebenen männlichen Genitalien. Schon sehr früh erschienen auch Simulationsspiele, in denen ein Bordell gemanagt werden konnte wie „The wet – the sexy Empire“. in „Playboy - the Mansion“ dürfen Spielende in die Rolle Hugh Hefners schlüpfen und mit mehr als 100 Playmates spielen, darunter viele Stars, die dann auch prompt mit einem nude-patch unbekleidet betrachtet werden konnten. Airline 69 spielt in Casablanca des Jahres 1942 arbeitet man sich mit Sexorgien zur Bordellmanagerin hoch In Lula 3-D ist die Hauptfigur die Besitzerin eines Pornostudios, dem die Modelle abhanden gekommen sind und in der ansonsten eher biedereren Wirtschaftssimulation „Hot Dog – Hot Girls“ verkaufen leicht bekleidete Damen Fast Food. Die technische und grafische Entwicklung hat es möglich gemacht, dass sexuellen Machtphantasien an virtuellen Frauengestalten ausgelebt werden können. Sie sind den Babes der Computerspiele sehr ähnlich. Im Erotic Spiel Egirl kann eine Frauengestalt mit virtueller Hand und Mauseinsatz zum Höhepunkt gebracht werden, und das Spiel Somadoll ermöglicht Ähnliches – dass nicht um das Spielen sondern vor allem auch um Machtgelüste geht, wird aus dem Werbetext deutlich: „On the SomaDoll Casting Couch you can choose the Somadoll of your choice and get up close and personal. By stimulating her somaspots located over her body you begin to get your somadoll aroused, unlocking other props and areas to stimulate.

The more you play with your somadoll the more that she will talk to you, letting you know that you're giving her what she wants. If you're able to get her fully aroused then both you and you Somadoll are treated to the ultimate orgasmic climax.“¹⁴ Gleichzeitig dürfte klar werden, dass es hier nicht nur um das Betrachten der weiblichen Figur geht, schon gar nicht um sexuelle weibliche sexuelle Bedürfnisse – funktioniert hier doch wieder einmal der Glaube die Länge des Aktes und die Größe der männlichen Geschlechtsteils seien entscheidend - der, sondern war allem darum, als Masturbationsvorlage zu dienen.

Jüngste Debatten um Sexualität und Computerspiele zielen darauf ab, eine entkrampftere Form der Sexualität auch in Computerspielen zuzulassen, die sich jenseits pornografischer Inhalte bewegt. Allerdings dürfte sie beim Verkauf in den USA einige Schwierigkeiten bedeuten, wie die Aufregung um den schon genannten Hot-Coffee-Mod zeigte – während auf Bildschirmen Metzereien ohne jegliches Tabu zu sehen sind, ist man schon bei virtuellen Küssen sehr skeptisch und Spieleproduzenten bewegen sich am Rande des Erlaubten, wenn sie gar Berührungen unbekleideter Personen zeigen wollen. Brenda Brathwaite, eine Entwicklerin mit langjähriger Berufserfahrung gründete im Rahmen der International Game Developers Association die Gruppe „Sex Special Interest Group“, die sich das Ziel setzt, Spiele entwickeln zu können, die das ganze Spektrum menschlicher Erfahrungen einschließlich Sexualität enthalten.

3. Welche Spiele spielen Mädchen und Frauen und warum?

Computerspiele waren von Anfang an ein Medium, dass vor allem Jungen begeisterte – ein Phänomen, dass zunächst zurückzuführen war auf die sozialisationsbedingte Technikdistanz von Mädchen, auf unterschiedliche Aneignungsformen von technisch vermittelten Inhalten und nicht zuletzt auch auf die Spielinhalte selbst.

Zahlreiche Untersuchungen der letzten Jahre haben sich mit dem Spielverhalten beider Geschlechter auseinandergesetzt und festgestellt, dass

- _ Mädchen aller Alterstufen weniger spielen als Jungen
- _ Mädchen andere Spiele als Jungen mögen und auch anders spielen
- _ Mädchen weniger Geld für Spiele aus als Jungen ausgeben
- _ Hardcore-Spieler (über 15 Stunden die Woche) überwiegend Männern sind

2005 veröffentlichte die Entertainment Software Association Daten über den Spielmarkt in den USA. Nach diesen Daten sind 43 % aller Spielenden Frauen, wobei ihr Anteil bei den Online-Spielenden 44 % beträgt. Betrachtet man die Angaben, was online gespielt wird, zeigt sich, dass 56 % der online spielenden Puzzle, Brett, Kartenspiele oder Geschicklichkeitsspiele und 9,5 % Flash oder Browserspiele spielen. Dies dürften vor allem Frauen sein, den auch andere Studien bestätigen, dass der Frauenanteil bei den

Gelegenheitsspielenden besonders hoch ist. Auch bei den mobilen Spielen (Handy, PSP, Gameboy) ist der Anteil spielender Mädchen höher.

Ca. 29 % der Spieler spielen Online Rollenspiele, Actionspiele, Strategie oder Sportspiele. Ein bei Frauen besonders beliebtes Onlinespiel ist „Second Live“ indem es möglich ist, eigene Welten und die gesamte Ausstattung zu kreieren. Obwohl nur 27 % der registrierten Frauen sind, belegen sie 42 % der Spielstunden. Auch das Spiel World of Warcraft¹⁵ und City of Heroes ist bei Frauen beliebt, weil sie Wahlmöglichkeiten bieten.

Wie schon erwähnt, wurde das Argument der fehlenden Identifikationsfiguren in Spielen als ein Argument der Distanz von Mädchen genannt, darauf reagierte z.B. die Firma Mattel mit ihren rosaroten „Barbiewelten“, mit denen sich Mädchen angeblich eher identifizieren – die Verkaufszahlen waren gigantisch, es zeigte sich, dass Mädchen Computerspiele spielen, wenn es ein entsprechendes Angebot gibt. Besonders der Zusatz, eigene Entwürfe ausdrücken zu können, war sehr beliebt. Das von Mattel unterbreitete Angebot orientierte sich an den empirisch ermittelten Präferenzen. Diese sind in einem langen Prozess frühkindlicher Sozialisation, schulischer und häuslicher Medienerfahrung, Peergruppeninteressen und realem Medienangebot geprägt worden. Es handelt sich hierbei nicht um eine biologische Konstante, sondern kulturelle und soziale Hervorbringungen. Die Pink Games reagieren in einer Weise auf die Bedürfnisse, in dem sie zugleich das herrschende Rollenbild verfestigen und nur solche mediale Angebote machen, die über das ermittelte Interesse von Mädchen nicht hinausgehen und damit ihre Medienerfahrungen auf einem bestimmten Niveau verfestigen.

Nicht nur das Fehlen weiblicher Hauptfiguren in Computerspielen ist zu bemängeln, sondern darüber hinaus ist auch generell die Unterrepräsentanz oder aber Ignorierung von weiblichen Lebenszusammenhängen und Handlungsräumen bemerkenswert. In vielen Aufbausimulationen z.B. gibt es keine weiblichen Figuren oder sie kommen nur in solchen Rollen vor, die für die Spielentwicklung nebensächlich sind (mit Ausnahme einiger historische Figuren wie Kleopatra u.a. Herrscherinnen). In Rollenspielen, bei denen man zu Spielbeginn seine Figur auswählt, gibt es zwar Frauen, aber häufig nur als Hexe oder Magierin. In dem Spiel „Knight Shift“ z.B. gibt es 11 spielbare Charaktere, davon 2 weibliche – eine Schwiegermutter mit dem Talent zur Intrige und Diplomatie und eine Priesterin, die ihre magischen Fähigkeiten einsetzt, die leicht bekleidete Dame hat große Anziehungskraft auf Gegner, unter den Gegnern befindet sich nur eine Amazone. In dem Spiel des renommierten Spielentwicklers Sid Meier „Civilization IV“ gibt es keine weiblichen Figuren, die zum Aufbau der Siedlungen beitragen, in dem Spiel „Siedler – Das Erbe der Könige“ sind sie ebenfalls nicht zu finden.

Die Distanz zu Spielen resultiert nach Meinung der Forscher jedoch nicht nur aus der fehlenden Identifikationsmöglichkeit, sondern auch in der Ablehnung bestimmter Spielprinzipien. Genannt wird hier der Wunsch nach komplexeren Geschichten, die Möglichkeit kooperativer Spielmöglichkeiten, Bevorzugung von indirektem Wettbewerb und Ablehnung sich dauernd wiederholender Sequenzen und des Konkurrenzprinzips.

Sheri Graner Ray¹⁶ hat sich mit der Frage der Spielstrukturen im Hinblick auf geschlechtsspezifische Akzeptanz auseinandergesetzt. Sie verweist darauf, dass Inhalt vieler Spiele die Lösung eines Konfliktes ist, dies kann ein Territorialkonflikt sein, wie er am häufigsten in Echtzeitstrategiespielen, in First-Person Shootern und auch in klassischen Weltraumsimulationen anzutreffen ist. Das Hauptziel dieser Spiele besteht darin, verlorengegangene Territorien wiederzugewinnen oder bedrohte zu verteidigen. Ergänzend zum Territorialkonflikt beinhalten die Spiele häufig auch Konflikte um Ressourcen wie Geld und Macht. Diese letztgenannten Konflikte sind auch das Spielmuster von Rollenspielen. Die Entwicklung einer Handlung rund um eine der beschriebenen Konfliktlösungsstrategien ist bei vielen Designern als Spielentwicklung schlechthin definiert. Gibt es keinen Sieger, gibt es auch kein Spiel. Der Erfolg der SIM-Reihe beruht aber gerade darauf, dass das Spielprinzip nicht darin besteht, Sieger zu ermitteln, sondern der Prozess der Gestaltung der Spielfiguren

und- Umgebung nach eigenen Bedürfnen ist ein zentrales Moment der Spielfreude, ebenso wie die Gestaltung der Beziehungen der Figuren untereinander. In diesem Spiel gibt es keine Sieger und Verlierer. Nicht von ungefähr ist dieses Spiel bei Spielerinnen so beliebt. Graner Ray verweist darauf, dass der Wunsch nach direktem Wettbewerb tief in unserer patriarchalen Gesellschaft verwurzelt ist, viele Konflikte werden durch aggressives Verhalten und durch Kampf ausgetragen, nicht durch Verständigung und Kooperation. So ist es z.B. symptomatisch, dass in dem neuen Spiel Civilization IV von Sid Meier zwar die Möglichkeit von Diplomatie und Verhandlungen gegeben ist, das Spiel ist aber ohne die kriegerische Auseinandersetzung mit angreifenden Feinden nicht spielbar ist. Graner Ray geht nicht davon aus, dass Frauen Konflikte oder Wettbewerb vermeiden, sondern dass sie es bevorzugen, diese in anderer Form auszutragen. Sie favorisieren indirekte Wettbewerbssituationen, in Spielen bedeutet dies, solche Handlungen auszuführen, in denen sie nicht direkt Gegner bekämpfen. Spielentwickler argumentieren häufig, Spiele ohne einen direkten Wettbewerb seien auf Dauer langweilig oder seien nur schwer zu realisieren. Betrachtet man allein einige der neueren Spiele, scheint dies mehr als unglaubwürdig. So gibt es eine Reihe von Simulationsspielen, in denen das Überflügeln des virtuellen oder realen Konkurrenten sekundär sein könnte. So z.B. in dem unlängst erschienenen Spiel „The Movies“. Ziel des Spiels ist es, durch den Aufbau eines wirtschaftlich erfolgreichen Filmimperiums die Konkurrenz auszustechen. Nun bietet das Spiel eine ganze Reihe kreativer Möglichkeiten, die allerdings erst nach einem gewissen finanziellen Erfolg freigeschaltet werden. Möchte man sich aber auf diesen kreativen Bereich konzentrieren, wird man immer wieder mit der Notwendigkeit erfolgreicher Verkaufsstrategien konfrontiert. Gleiches ist im Spiel „Tycoon City New York“ anzutreffen, in dem es ebenfalls primär darum geht, der oder die Reichste der Stadt zu werden. Zwar können ganze Stadtviertel aufgebaut, Häuser und Geschäfte in einem bestimmten Maße ausgestattet werden, zwar müssen in einem bestimmten Umfang die Bedürfnisse der Bewohner berücksichtigt werden – Hauptziel bleibt aber der wirtschaftliche Erfolg, weniger die Schaffung einer ästhetisch ansprechenden oder einer möglichst individuellen Umwelt, die den verschiedenen Bedürfnissen ihrer Bewohner gerecht wird. Die Gestaltung der sozialen Beziehungen der Figuren ist gar nicht möglich.

Adventure- und Rollenspiele bieten am ehesten Möglichkeiten alternativer Spielhandlungen. – So bot das Spiel Ultima VII – The Serpent Isle den Spielern die Auswahlmöglichkeit zwischen alternativen Lösungsstrukturen. Auch in dem First Person Shooter Ultima Underworld – the Stygian Abyss wurden alternative Konfliktlösungsmöglichkeiten angeboten – so sammelten Spielende an einigen Stellen dann Negativpunkte, wenn sie auf eine Spielfigur, die ihnen als Feind erschien, schossen. In black & white hängt der Verlauf des Spieles davon ab, in die Rolle welcher Gottheit man schlüpft, entweder die strafende schwarze oder fürsorgliche weiße.

Linda Breitlauch¹⁷ argumentiert in ihrem Plädoyer für eine veränderte Spielentwicklung ebenfalls dafür, die Dramaturgie der Spielhandlungen zu verändern und solche Szenarien zu kreieren, „die unterschiedliche Entscheidungen mit Vielfältigen Konsequenzen anbieten“ und abrücken von dem tausendfach wiederholten Spielmuster „Böser Feind –versus guter Held“. Sie plädiert dafür, Konflikte in den Mittelpunkt zu stellen und nicht Herausforderungen. „Konflikte entstehen in komplexen Geschichten, sie sind Ausdruck innerer Konflikte, die zu äußeren Handlungen führen können. Dadurch werden sie zu Konflikten mit anderen Figuren, die nicht etwa <böse> sind, sondern nur andere, bisweilen konkurrierende Vorstellungen von der selben Sache haben.“ Aus dieser Konstellation ist die Ableitung eines breiten Handlungsspektrums möglich.

Häufig wird argumentiert, Mädchen lehnten grundsätzlich Gewalt in Spielen ab. Graner Ray widerspricht dieser Ansicht und verweist auf zahlreiche Studien zu diesem Thema. So nennt sie eine Studie, bei der Mädchen ein Kampfspiel spielten – sie lehnten das Spiel nicht wegen der darin enthaltenen Gewalt ab, sondern wegen der sich dauernd wiederholenden, gleichen

Kampfszenen und –Anforderungen. Auch Breitlauch argumentiert ähnlich, ihrer Meinung nach ist es „durchaus nicht so, dass Frauen kriegerische Auseinandersetzungen im Spiel nicht interessant finden oder virtuelle Gewalt grundsätzlich verabscheuen. Gewalt muss nur in einen Kontext eingebunden werden, der es den Frauen im Zweifel auch erlaubt, eine diplomatische oder zumindest truppenschonende Auseinandersetzung zu ihren Gunsten zu entscheiden.“

Eine anderen Grund der Distanz von Mädchen sieht Graner Ray in den Stimuli, die die Spiele geben - Computerspiele setzen vor allem auf visuelle Stimuli, wobei es häufig nicht darum geht, die ästhetische Qualität zu verbessern sondern hauptsächlich den Realitätscharakter, in dem spritzendes Blut und sich schnell bewegende Teile eingefügt werden – Stimuli auf die männliche Spieler eher reagieren. Weibliche Spielerin werden emotional hingegen eher durch eine gute Geschichte oder anspruchsvolle Aufgabenstellung stimuliert. Um eine emotionale Bindung an ein Spiel zu entwickeln ist es nach ihrer Meinung wichtig, Szenarien zu entwickeln, in denen es zu einem „gegenseitigen Vorteil in wichtigen gesellschaftlichen Situationen“ kommt. In dem Spiel Myst z.B., das von mehr Frauen gespielt wird, geht es z. B. darum das Geheimnis zu lösen, warum die Familie verschwunden ist. Durch den Prozess der Lösung dieses Geheimnisses der Geschichte gelingt es auch das Spiel selbst erfolgreich zu Ende zu bringen. Sie plädiert deshalb dafür, der Entwicklung einer Hintergrundstory größere Aufmerksamkeit zu schenken.

Eine anderes Element ist der Sprachstil und der Humor mancher Spiele, dem nicht dem Geschmack von Mädchen und Frauen entspricht. Der ironisch lakonische Ton/Gestus vieler Spielfiguren entspricht nicht dem Geschmack oder dem Humor vieler Frauen, zumal dann nicht, wenn er mit sexuellen Anspielungen gekoppelt ist. So berichten insbesondere auch Frauen, die sich in Online-Rollen Spielen als solche geoutet haben, dass sie unverholener Diskriminierung und sexueller Anmache ausgesetzt sind.

Auch die Vermarktung der Computerspiele setzt auf „Sex Sells“ so sind die Computerspielezeitschriften ein Beispiel für diesen männlichen Sprachstil (auch bei denen, in den es vereinzelt Redakteurinnen gibt). ein besonders krasses Beispiel ist die Zeitschrift „PC Action“, in der keine Seite zu finden ist, in auf der nicht dummdreiste bis dämlichste Anspielungen zu finden sind. Aber auch der Insider-Kauderwelsch der Redakteure ist nicht eben dazu angetan, sich in Spielezeitschriften über Spiele zu informieren.

Die Reaktion von Frauen auf die männliche Spielewelt ist jedoch nicht einheitlich, So setzt sich z.B. die Gruppe Frag Dolls¹⁸ z.B. das Ziel mit den Männern in deren Spielbereichen zu konkurrieren und sie auf ihrem ureigensten Terrain zu schlagen.. „Enter the Frag Dolls, a group of girl gamers out to have a little fun. We're here to represent the ladies in gaming with the taste and talent for beating you at your own games. So, for all you guys who think the only gals in gaming are the leather-clad, pixilated beauties on your screens, think again. We're real, and we've got the skills to teach you a few tricks of our own. So hang around and check out our blogs, or come challenge us online. You just might learn something.“

Aus den oben genannten Faktoren ergeben sich m.E. einige Konsequenzen, will man ernsthaft mehr Frauen und Mädchen für das Spielen begeistern:

- Verzicht auf Klischees bei den männlichen und weiblichen Figuren, variabelere Charaktere mit negativen und positiven Eigenschaften, die die Spielenden nach eigenem Geschmack verändern können
- bessere Geschichten mit größerem Handlungsspielraum, insbesondere Verzicht auf pure schwarz-weiß Malerei
- weniger Welteroberungs- und Zivilisationsaufbau ausschließlich durch Kampf, sondern stärkere Möglichkeiten auch durch Diplomatie und Kooperation zum Ziel zu gelangen
- andere Formen des Marketings, Verzicht auf jegliche Form sexistischer Werbung und „insider talk“ und Technik-Gehubere

Bringt man es auf einen Nenner: Bessere Spiele für alle!

Frauen in der games-Industrie

Die Rolle und die Stellung von Frauen in der Welt der Informations- und Computertechnologie wird von den Frauen, die sich als Cyberfeministinnen verstehen kritisch überdacht, Cyberfeminismus steht für eine feministische Betrachtungsweise auf praktischer und theoretischer Ebene, für eine kritische Auseinandersetzung und ein Überdenken der Geschlechterbeziehungen im Machtgefüge und den Strukturen der Technologie.

Lizy Haines¹⁹ ging in ihrer 2004 durchgeführten Analyse der Frage nach, in welchen Bereichen der Games-Entwicklung anzutreffen sind und worin die Gründe für ihre geringe Repräsentanz liegen. Sie stellte fest, dass in der britischen Game-Industrie lediglich 17% Frauen beschäftigt sind, allerdings lediglich 2% als Programmiererin, 10 % im grafischen Bereich, 13 % in der Produktion und 73% in anderen Rollen, z.B. in der Verwaltung. Als Ursache nennt sie u.a. die „garage hacker culture“, die zwar im schwinden begriffen sei, aber dennoch diese Branche dominiere. Diese Kultur zeichnet sich durch überlange Arbeitszeiten, manchmal werden sogar 60 - 80 Stunden genannt. Die International Game Developers Association stellte fest, dass 85 % der Entwickler weltweit Männer sind.

Als Ursachen für Unterrepräsentanz von Frauen werden aber noch andere Aspekte genannt: Neben dem schon durch viele Untersuchungen nachgewiesenen anderen Umgang mit Technologien verweist Anna L. Bulley²⁰ darauf, dass Mädchen vielfach schon aus den öffentlichen Räumen, in denen Computerspiele angeboten werden, ausgeschlossen sind. Mädchen fühlen sich in Spielhallen nicht willkommen, in denen ein patriarchaler, männlich dominanter Ton herrsche, beklagt wird Ähnliches auch in virtuellen Räumen wie den Rollenspielen. So berichten viele Frauen davon, dass sie in dem Moment, wo sie sich als Frauen zu erkennen geben, sexistischer Anmache ausgesetzt sind. Auch im häuslichen Bereich wird Mädchen weniger oft der Computer für Spiele überlassen – sie nutzen ihn überwiegend für Text- und Grafikprogramme.

2002 wurde in den USA die Womens Game Conference (<http://www.womensgameconference.com>) gegründet, dies sich das Ziel setzt Frauen in der Games Industrie zu fördern und zu unterstützen. Um eine Einbeziehung von Frauen zu ermöglichen, soll darauf hingewirkt werden, dass die Arbeitsbedingungen eine bessere Vereinbarkeit zwischen Berufstätigkeit und Profession ermöglichen. Außerdem setzt sie sich mit der Darstellung der Frauen in Spielen und mit den Konsumentinnenverhalten auseinander.

¹ Mertens, Mathias, Wir waren Space Invaders, Göttingen 2006, .S. 192

² www.laracroftism.de

³ Richard, Birgit; Sheoes, Genderspiele im virtuellen Raum, Bielefeld 2004, siehe auch: www.birgitrichard.de

⁴ Melanie Groß, Von riot grrrls, Cyberfeminismus und Kommunikationsguerilla-, Postfeministische Strategien <http://www.postfeminismus.de/widersprueche.h>

⁵ Richard, S. 31

⁶ Richard, S. 95

⁷ Richard, S. 105

⁸ Women, Monsters an Monstrous Women, www.escapistmagazine.com/issue/17/10

⁹ ebda. S. 3

¹⁰ Johannes Fromme und Melanie Cecius haben sich mit der Frage der Typisierung von Frauen- und Männerfiguren Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen befasst und darauf verwiesen, dass die Männern zugewiesenen Verhaltensweisen und Aktionsformen ebenso klischeehaft sind.

http://www.medienpaedagogik-online.de/cs_old/2/00514/

¹¹ <http://www.gamebabes.4players.de>, auf diesen Seiten findet man eine eine Sammlung von „Babes“ aus vielen Spielen in unmittelbarer Nachbarschaft zu einer Sex-Anzeige,

<http://www2.onspiele.t-online.de/dyn/c/33/26/50/3326508.html>, <http://www.flashgames.de/babes/>,

<http://www.gmx.net/de/themen/computer/games/babes>

¹² <http://www.adultgamereviews.com>

¹³ siehe interactivexxxgames.com unter Third Dimension

¹⁴ http://www.somadoll.com/promo/tour_01.html

¹⁵ auch dieses Spiel verzichtet nicht darauf, den Tanz der Nachtelfen als Striptease zu inszenieren

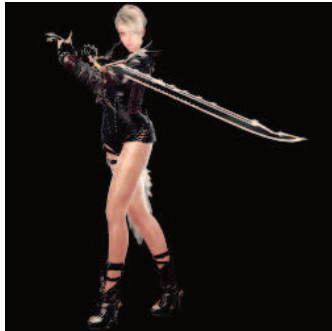
¹⁶ Graner Ray, Sheri; Gender Inclusive Game Design, Massachusetts 2004

¹⁷ Was Frauen wollen, Die Eroberung der Feminae Ludens, in: Gamestar/dev, Hft 2/2006, S. 60 - 62

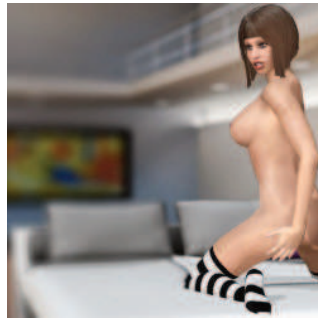
¹⁸ <http://www.fragdolls.com/us/>

¹⁹ Haines, Lizzy. (why are there so few women in games).

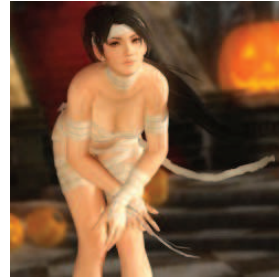
²⁰ Female Exclusion from Videogames, Ithaca College,
www.ithaca.edu/faculty/kgregson/bulley_lit_review_sample.doc



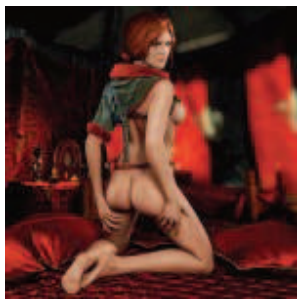
Arisha ist seit Ende 2014
neu im MMORPG „Vindictus“



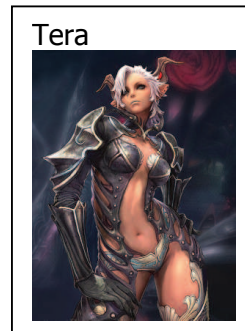
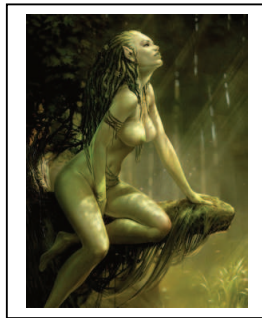
aus "Chathouse 3D Roulette"



Momiji aus "Dead or Alive 5"



Triss aus The Witcher



siehe auch: <http://www.computerbild.de/fotos/sexy-Babes-Pixel-Schoenheiten-2312817.html#2>