



universität  
wien

# MAGISTERARBEIT

Titel der Magisterarbeit

## Das Phänomen der Vielspielerinnen.

Eine Analyse der Motive weiblicher Computerspieler, sowie der  
Wahrnehmung von Rollenbildern und virtuellen Weiblichkeitsmodellen  
in on- und offline Rollenspielen.

Verfasserin

Annemarie Treiber, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, April 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Publizistik und Kommunikationswissenschaft

Betreuerin:

PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker



# Das Phänomen der Vielspielerinnen.

Eine Analyse der Motive weiblicher Computerspieler, sowie der Wahrnehmung von Rollenbildern und virtuellen Weiblichkeitsmodellen in on- und offline Rollenspielen.



## **Vorwort**

Mein Dank gilt...

...meinen Eltern Gertrude Treiber und Franz Treiber, die mir durch ihre Unterstützung mein gesamtes Studium ermöglicht und immer an mich geglaubt haben.

...meinen Geschwistern DI Martin Treiber, Mag. Alexandra Treiber und Markus Treiber Bakk. phil., die mich im Laufe meines Studiums immer wieder in allen Lebenslagen unterstützt haben. Besonderer Dank gilt hier meiner Schwester Alexandra, die mir während der Arbeit vor allem in organisatorischen Belangen geholfen hat.

...meiner Betreuerin PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker, die immer ein offenes Ohr für meine Anliegen hatte und mich mit zahlreichen Hinweisen und Tipps versorgt hat. Nur durch ihr fachliches Wissen und ihre soziale Kompetenz war es mir möglich die Arbeit zügig fertigzustellen.

...Dr. Johanna Dorer, für die freundliche und konstruktive Unterstützung, die mich bei der Ausarbeitung meiner Arbeit einen Schritt weitergebracht hat.

...meinen Interviewpartnerinnen, die mich durch ihre Begeisterung für die Thematik regelrecht beflügelt haben und die durch ihr Interesse an meiner Arbeit mitzuwirken, entscheidend zum Gelingen dieser beigetragen haben.

...meiner Freundin Mag. Birgit Brieber, die mit ihrem kompetenten und wachsamem Auge meine Arbeit in Windeseile Korrektur gelesen und somit wesentlich zum Gelingen der Arbeit beigetragen hat.

...meinen Freunden Evelyn Buchheim und Marcus Finder, die zu jeder Uhrzeit ein offenes Ohr für meine Anliegen hatten und mich schon seit Jahren als Freunde begleiten.

...meinem Freund Johannes, für die Unterstützung und Geduld die er während der Entstehungsphase entgegen gebracht hat. Ohne seine positive Einstellung und seinen unvergleichlichen Humor wäre ich nicht da wo ich jetzt bin.



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. Einleitung</b> .....	13
<b>1.1 . Erkenntnisinteresse</b> .....	16
1.1.1. Subjektives Erkenntnisinteresse .....	16
1.1.2. Allgemeines Erkenntnisinteresse .....	16
1.1.3. Wissenschaftliches Erkenntnisinteresse .....	17
<b>2. Girls Games Movement - Frauen als neue Hoffnungsträgerinnen     der Spielindustrie</b> .....	19
<b>3. Das Computerspiel</b> .....	23
<b>3.1. Die Geschichte der Computerspiele – ein historischer Abriss</b> .....	23
3.1.1. Die Anfänge .....	23
3.1.2. Die 80er Jahre – The Golden Age of Arcade Games .....	25
3.1.3. Die 90er Jahre .....	28
3.1.4. Computerspiele heute .....	30
<b>3.2. Das Rollenspiel</b> .....	33
3.2.1. Entstehungsgeschichte – Wie aus Rollenspielen Computerspiele wurden .....	33
3.2.3. MUD's – Multi User Dungeons .....	35
3.2.3. MMORPG's – Massive(ly) Multiplayer Online Role Playing Games .....	37
<b>4. Theoretische Rahmenbedingungen</b> .....	41
<b>4.1. Gender und Medien</b> .....	41
4.1.1. Feministische Kommunikationswissenschaft .....	41
4.1.2. Gender in der Kommunikationswissenschaft .....	42
4.1.3. Gender in den neuen Kommunikationstechnologien – Geschlechterkonstruktion in Medien .....	44
4.1.4. Körper und Kommunikation .....	46
<b>4.2. Identität in virtuellen Welten</b> .....	49
4.2.1. Identität im Zeitalter des Internets .....	49

4.2.2. Identitätsbildung in virtuellen Welten .....	53
4.2.3. Virtuelle Spielfiguren als Online-Identitäten .....	54
4.2.4. Ludische Identität im Netz .....	57
4.2.5. Virtuelles Crossdressing .....	59
<b>5. Frauen und Computerspiele .....</b>	<b>61</b>
<b>5.1. Girls Playing Games – Die Frau als Computerspieler .....</b>	<b>61</b>
5.1.1. Sozialisation .....	61
5.1.1.1. Begriffsdefinition .....	61
5.1.1.2. Geschlechtsspezifische Sozialisation .....	62
5.1.2. Das Verhältnis des weiblichen Geschlechts zur Technik – Aufwachsen mit Computerspielen .....	64
5.1.3. Motive zur Computerspielnutzung .....	66
5.1.4. Faszination Computerspiel – Spielvorlieben weiblicher Gamer .....	67
<b>5.2. Geschlechterrollen in Computerspielen – die weibliche Repräsentation     in Computerspielen .....</b>	<b>71</b>
5.2.1. Das Spiel mit den Stereotypen .....	71
5.2.1.1. Geschlechterstereotype – Eine Begriffsdefinition .....	71
5.2.1.2. Stereotype in Medien .....	73
5.2.1.3. Die Geschlechterrolle / Die soziale Rolle .....	74
5.2.2. Stereotype in Computerspielen .....	75
5.2.3. Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle in Computer- und Videospielen .....	77
5.2.4. Digitale Beauties im Spiegel der Zeit – Vermittlung von Rollenbildern in Computerspielen .....	80
5.2.5. Konstruktion virtueller Weiblichkeitsmodelle - Weiblichkeitsinszenierung in Computerspielen .....	91
<b>6. Methodik – Ein qualitativ orientierter Forschungsansatz .....</b>	<b>93</b>
<b>6.1. Forschungsfragen .....</b>	<b>93</b>
<b>6.2. Erhebungsverfahren .....</b>	<b>95</b>
6.2.1. Das fokussierte Interview als Erhebungsinstrument .....	95



6.2.2. Das Experteninterview .....	96
6.2.3. Der Leitfaden .....	98
6.2.4. Erhebungssituation und Interviewverhalten .....	101
6.2.5. Schriftlicher Fragebogen zur Erhebung allgemeiner Rahmendaten .....	103
6.2.6. Charakterisierung der Untersuchungsgruppe .....	103
<b>6.3. Verfahren der Datenanalyse: Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring .....</b>	<b>104</b>
6.3.2. Aufbereitungs- und Auswertungsverfahren .....	106
<b>7. Forschungsergebnisse .....</b>	<b>111</b>
<b>7.1. Persönlicher Hintergrund .....</b>	<b>111</b>
7.1.1. Soziodemografie .....	111
7.1.2. Spielerkarriere .....	114
7.1.3. Spielverhalten .....	117
7.1.4. Präferenzen der Spielgenres .....	118
7.1.5. Zeitaufwand .....	123
<b>7.2. Motive .....</b>	<b>125</b>
<b>7.3. Wahrnehmung von Rollenbildern .....</b>	<b>130</b>
7.3.1. Stereotype .....	130
7.3.2. Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle .....	136
<b>7.4. Spielfiguren .....</b>	<b>140</b>
7.4.1. Charakterkonstruktion .....	140
7.4.2. Identifikation .....	147
<b>8. Zusammenfassung und Diskussion .....</b>	<b>153</b>
<b>9. Ausblick .....</b>	<b>161</b>
<b>10. Literaturverzeichnis .....</b>	<b>165</b>

## **Anhang**



## **I. Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Kategoriensystem erstellt mit MaxQDA.....	109
--	-----

## **II. Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1: Soziodemografie der Vielsspielerinnen.....	112
Tabelle 2: Präferenzen der Spielgenres weiblicher Vielspieler.....	119
Tabelle 3: Unbeliebte Spielgenres bei Vielspielerinnen.....	121
Tabelle 4: durchschnittliche Wochenspielzeit der Vielspielerinnen in Stunden .....	124
Tabelle 5: Motive der Vielspielerinnen.....	126



## 1. Einleitung

In den letzten Jahren hat sich keine Unterhaltungsindustrie so schnell entwickelt wie die Computerspielindustrie. Das Angebot reicht von klassischen Einzelplayerspielen bis hin zu Spielen die gemeinsam über das Internet gespielt werden können. Fast 50 Jahre nach ihrer Erfindung sind Computerspiele zu einem bedeutenden Wirtschaftszweig geworden. Und mit dem Wachstum der Spielbranche haben auch immer mehr Frauen verstärkt Gefallen an dem neuen Medium gefunden. Laut einer Studie der amerikanischen Entertainment Software Association „ESA“ aus dem Jahre 2009, die fast 1200 amerikanische Haushalte in dieser Studie befragte, sind bereits 40 Prozent aller Gamer weiblich. Frauen über 18 Jahre stellen die am stärksten wachsende Gruppe unter den Computerspielern dar. Zu den meist verkauften Genres bei Computerspielen, was in diesem Fall mit PC-Spielen gemeint ist, zählen nach den Strategiespielen mit 34,6 Prozent, die Rollenspiele mit 19,6 Prozent. Bei den Videospiele zählen Actionspiele mit 20 Prozent zu den am meist gekauften. Aus der Studie geht ebenfalls hervor, dass bereits 43 Prozent der Online-Spieler weiblich sind.<sup>1</sup>

Frauen sind als Computerspieler also längst nicht mehr die große Ausnahme und in diesem Zusammenhang auch vielleicht als Vielspielerinnen nicht mehr. Viel mehr ließe sich daher vielleicht von einem Phänomen in der Wahrnehmung der Vielspielerinnen sprechen, denn im öffentlichen Diskurs und in der wissenschaftlichen Forschung ist die Frau als Computerspielerin noch immer unterrepräsentiert und ein wenig beforschtes „Objekt“. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit gilt es daher zu klären, wer die Vielspielerinnen sind, was die Motive für das Spielen sind und worauf sich das Interesse des weiblichen Geschlechts für Spiele gründet. Worin liegt die Faszination von Computerspielen und wie nehmen Frauen die virtuellen Weiblichkeitsmodelle und Stereotype in Computerspielen wahr?

Im Mittelpunkt der Untersuchung soll die Frau als Computerspielerin stehen. Durch eine Auseinandersetzung mit den Motiven, Rollenbildern und der Charakterkonstruktion von Spielfiguren durch die Spielerinnen selbst, soll mehr über die weiblichen Spieler sowie über ihre Wahrnehmung von Rollenbildern und eine mögliche Entwicklung eines „Selbst“ in Form von Spielfiguren herausgearbeitet werden. Es stellt sich in diesem Zusammenhang auch die Frage, ob es durch die Konstruktion von einer oder mehrerer Rollen zu einer Identifikation mit diesen Charakterkonstruktionen kommt und ob diese ein Ebenbild der realen Person sind, oder nur ein Zufluchtsort wo man das ausleben kann, was einem im realen Leben „verwehrt“ bleibt.

---

<sup>1</sup> Vgl. <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp> am 20.03.2010

In diesem Zusammenhang wird ebenfalls zu untersuchen sein, welchen Stereotypen sich Computerspiele bedienen und ob sich diese nur auf weibliche Rollen beschränken, oder auch bei männlichen Helden zu finden sind. Hier gilt es zu klären, ob die weiblichen Figuren noch immer den traditionellen Geschlechterrollen und -stereotypen entsprechen.

Die vorliegende Untersuchung beschäftigt sich grundsätzlich mit on- und offline Rollenspielen, da vor allem die Charakterkonstruktion von Spielfiguren sowie Rollenbilder nur in diesem Spielgenre eindeutig erforscht werden können. Bei den einzelnen Genres innerhalb der Rollenspiele wurde keine Einschränkung vorgenommen. Computer-Rollenspiele haben ihre Wurzeln hauptsächlich in den Pen-&Paper-Rollenspielen, von welchen die grundlegende Abläufe und Spielmechaniken übernommen werden. (Vgl. Kapitel 3.2.) Online Rollenspiele besitzen im Gegensatz zu offline Rollenspielen eine persistente Welt, das bedeutet, dass ein online Rollenspiel auch dann existiert, wenn man nicht in das Spiel eingeloggt ist. Darüber hinaus unterscheiden sie sich durch die soziale Komponente. Während bei offline Rollenspielen die Entwicklung des Spielcharakters im Zentrum steht, tritt bei online Rollenspielen das Verkörpern einer einzelnen Spielfigur in den Vordergrund. Des Weiteren haben einzelne Spieler nicht nur die Möglichkeit ihre Spielfigur nach eigenen Vorstellungen zu modellieren und sich mit anderen Spielern zu „Gilden“ oder „Clans“ zusammen zu schließen, sondern auch bei der Gestaltung der Online-Welt mitzuwirken. Bei klassischen offline Rollenspielen ist der Handlungsstrang vorgegeben und die Spielwelt sehr eingeschränkt.

Eine grundlegende Funktion von Online-Rollenspielen ist die eingebaute Chat-Funktion, die zur Kommunikation mit anderen Mitspielern dient. Dabei können die SpielerInnen je nach verwendeter Software, entweder schriftlich oder mündlich kommunizieren. Bei offline Rollenspielen fällt der Faktor der Interaktion weg.

Um alle aufgeworfenen Fragen beantworten zu können, muss im Zuge der Arbeit eine Auseinandersetzung mit den verschiedenen theoretischen und praktischen Aspekten erfolgen. Aus diesem Grund soll zu Beginn ein Überblick über die Computerspielgeschichte und die wichtigsten Spielgenres gegeben werden. Im darauf folgenden theoretischen Teil wird näher auf die Funktion von Gender und Medien eingegangen, sowie Theorien zu Identifikation in virtuellen Welten präsentiert. Des Weiteren wird die Frau im Kontext der Computerspiele betrachtet. Dabei wird näher auf die Sozialisation, Geschlechterrollen sowie die Darstellung von Rollenbildern und die historische Entwicklung in Computerspielen eingegangen.

Der letzte Teil der Arbeit widmet sich der empirischen Untersuchung mit dem Methodendesign und der Präsentation der Ergebnisse.

## **1.1. Erkenntnisinteresse**

### **1.1.1. Subjektives Erkenntnisinteresse**

Im Zentrum des subjektiven Erkenntnisinteresses steht vor allem das persönliche Interesse an der Thematik der Computerspiele als neues Medium. Die Beschäftigung mit Medien und deren Einflussnahme auf die Menschen ist innerhalb des Studiums der Publizistik und Kommunikationswissenschaft unerlässlich. Mit dem rasanten Wachstum der Computerspielindustrie kommt man nicht umhin, sich zu fragen welchen Platz Frauen innerhalb dieser Industrie einnehmen. Daher gilt mein besonderes Interesse vor allem der Frau als Vielspielerin, wer diese Personen sind, welche Motive sie haben und wie sie auf der einen Seite selbst Spielfiguren in Computerspielen konstruieren und auf der anderen Seite die bereits existierenden virtuellen Weiblichkeitsmodelle wahrnehmen und beurteilen.

### **1.1.2. Allgemeines Erkenntnisinteresse**

Noch immer herrscht in der Öffentlichkeit das Vorurteil vom vereinsamten männlichen „Computerfreak“, der ohne jegliche soziale Kontakte in seinem Zimmer sitzt und Computer spielt. Eine Annahme, die so nicht mehr stimmen kann. Mit dem Aufstieg des Internets, begannen sich auch die ComputerspielerInnen zu vernetzen um im virtuellen Raum zu kommunizieren, interagieren und Freundschaften zu schließen. Dass Frauen jedoch in Amerika einen Anteil der Spieler von 40 Prozent ausmachen, dringt in den öffentlichen Diskurs nicht vor. Einen nicht zu unterschätzenden Beitrag in der Debatte um die Wahrnehmung weiblicher Spieler, stellt die Spiele-Industrie dar. Spiele werden weiterhin vorrangig für den männlichen Markt produziert, weil sich diese Zielgruppe als konstante Käuferschicht etabliert hat, die man abschätzen kann. Daraus lässt sich schließen, dass die Spielindustrie nicht risikobereit genug ist, sich den Frauen als Zielgruppe zu widmen und Spiele zu entwickeln die hauptsächlich das weibliche Geschlecht ansprechen.

Da aber das Medium Computerspiele immer mehr Teil des alltäglichen Lebens wird, gilt es sich in naher Zukunft im Sinne des allgemeinen Erkenntnisinteresses verstärkt mit dem Medium Computerspiele und vor allem auch mit der Frau als Computerspielerin auseinander zu setzen, da diese als Gamerinnen oft nicht wahrgenommen werden. Wichtig ist es in diesem Zusammenhang auch aufzuzeigen, dass Computerspielen auch für Frauen nichts ungewöhnliches darstellt und der im Moment unterrepräsentierte Frauenanteil innerhalb der Spiele-Industrie, sei es im kreativen oder wissenschaftlichen Bereich, durch eine



verstärkte öffentlichen Auseinandersetzung mit dem Medium Computerspiele deutlich ansteigen wird.

### **1.1.3. Wissenschaftliches Erkenntnisinteresse**

Bislang haben sich nur wenige wissenschaftliche Auseinandersetzungen mit der Frau als Computerspielerin befasst. Die Tatsache, dass ein großer Anteil der Spieler weiblich sind macht es notwendig, die Welt der Computerspiele aus der Perspektive der weiblichen Spieler zu betrachten.

Darüber hinaus setzt sich die Themenstellung mit einem Phänomen auseinander, welchem in der Forschung bis jetzt wenig Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Die Wahrnehmung von weiblichen Rollenbildern und die Charakterkonstruktion von weiblichen Spielfiguren durch die Spielerinnen selbst ist ein wenig erforschtes Feld. Im Mittelpunkt der Forschungen mit Genderaspekt standen meistens die wissenschaftlichen Betrachtungen in Bezug auf weibliche Spielfiguren in Computerspielen. Die Rolle von virtuellen Heldinnen wie Lara Croft und ihre Schwestern und die Konstruktion dieser wurde unter anderem von Birgit Richard ausführlich analysiert. (Vgl. Richard: 2004) Doch eine Auseinandersetzung mit der Wahrnehmung der Spielerinnen stellt ein relativ neues Forschungsfeld dar.

Das wissenschaftliche Erkenntnisinteresse liegt dementsprechend auch in dem Aufzeigen neuer Kommunikationsräume, welche vor allem durch Online-Rollenspiele eröffnet werden. Durch die Vernetzung über das Internet wird es SpielerInnen möglich, miteinander zu kommunizieren und zu interagieren.

Auch wenn das Medium Fernsehen als das Massenmedium schlechthin dargestellt wird, darf nicht vergessen werden, dass auch Computerspiele zu dem Bereich der Massenmedien zu zählen sind, und dass stereotype Darstellungen der Geschlechter nicht nur in klassischen Massenmedien vorkommen, sondern sich durchaus auch in neuen Medien etabliert haben. Im Sinne des wissenschaftlichen Erkenntnisinteresses ist es demnach auch, einen Diskurs um die Geschlechterdemokratie zu fördern und somit nicht nur mehr Frauen dazu zu ermutigen sich mit männlich konnotierten Technologien zu beschäftigen, sondern auch junge Frauen für die Wissenschaft im Bereich der neuen Medien zu begeistern.



## 2. Girls Games Movement - Frauen als neue Hoffnungsträgerinnen der Spielindustrie

Der Startschuss für die „Frauenbewegung“ in der Computerspielindustrie ist im Jahre 1996 gefallen, als ausgerechnet mit dem Spiel „Barbie Fashion Designer“ ein Computerspiel für Mädchen auf den Markt gebracht wurde. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 5) Durch die wachsende Konkurrenz von Sony Playstation, Sega und Nintendo wurde der männliche Markt allmählich zu klein und die Computerspielindustrie begann sich nach anderen potentiellen Kunden umzusehen. Um das Wachstum der Branche nicht einbrechen zu lassen kam man unter anderem wieder auf den „girl market“ als mögliche Zielgruppe für neue Produkte zurück. Als mit „Barbie Fashion Designer“ ein Spiel nur für „Mädchen“ auf den Markt kam und mit über 500.000 verkauften Stück in den ersten zwei Monaten Spiele wie „Doom“ und „Quake“ in den Verkaufszahlen überholte, wurde dem „Frauenmarkt“ erstmals richtig Aufmerksamkeit geschenkt. Neben der Bekanntheit der Barbie Figur - 99 Prozent der drei bis zehnjährigen Mädchen in Amerika besaßen im Schnitt 9 Barbie Puppen - dürfte aber vor allem der Faktor gewesen sein, dass es weniger als Computerspiel sondern als zusätzliches Accessoire zum Spielen mit der physischen Barbiepuppe angesehen wurde. Nancie Martin, Entwicklerin von „Barbie Fashion Designer“ sah den Grund für den Erfolg darin, dass beide Elternteile sich bei dem Kauf von dem Computerspiel gut fühlten. Mütter assoziierten mit dem Spiel die Barbie aus ihrer eigenen Kindheit, Väter fühlten sich gut, weil sie ihren Töchtern somit einen Zugang in einen technologischen Bereich ermöglichten. (Vgl. Cassell/Jenkins 2000: 14-16)

90 Prozent der amerikanischen Jungen waren Mitte der 90er Jahre bereits Computerspieler. Um der Konkurrenz am Spielmarkt stand halten zu können wurde nach neuen Märkten Ausschau gehalten. Neben dem „Frauenmarkt“ waren allerdings auch ältere Spieler und Gelegenheitsspieler für die großen Spielehersteller interessant. Hauptsache es konnten neue Märkte erschlossen werden um die Existenz zu sichern. Ein Problem, welchem sich das „Girls Movement“ stellen musste, war vor allem der technische Zugang. Im technologischen Bereich wurde die Kluft zwischen den Geschlechtern immer größer - trotz der starken Frauenbewegungen in den Jahrzehnten davor. Der Computer wurde als „männliche“ Technologie innerhalb der Gesellschaft angesehen. Doch einige Forscher glaubten, dass Computerspiele der Schlüssel dafür wären mehr Mädchen sehr früh für die neue Technologie zu begeistern. Wenn sich also mehr junge Mädchen für Computerspiele interessieren würden und somit auch für den Computer, wäre die Wahrscheinlichkeit höher, dass sie sich in Zukunft auch in der Wissenschaft oder in der Entwicklung mit der neuen Technologie auseinandersetzen würden. So lautete zumindest die Theorie. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 7-8)

Ein weiterer Faktor, der die „Frauenbewegung“ im Bereich der Computerspiele vorangetrieben hat, war die Einführung der CD-ROM für den Heimcomputer. Hiermit wurde den frauenorientierten Computerspielen eine neue Möglichkeit gegeben ihren Markt zu finden. Bevor die CD-ROM fester Bestandteil von Heimcomputern wurde, musste der Konsument Spielsysteme beziehungsweise Konsolen kaufen um Videospiel zu spielen, was viele Frauen als potentielle Kunden ausgeschlossen hat, da noch kaum interessante Spiele für Frauen auf dem Markt waren. Als allerdings der Heim-PC ebenfalls zum „Computerspiel-Ort“ wurde, sei es für Spiele im Web oder für CD-ROM Spiele, konnten sich auch diejenigen Personen mit Computerspielen auseinander setzen, die ihren PC eigentlich für andere Zwecke gekauft hatten. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 8)

Die wachsende Anzahl von Frauen die mittlerweile in der Computerspielindustrie erfolgreich arbeiten, können ebenfalls als wichtiger Faktor für das „Girls Games Movement“ im Bereich der Computerspiele angesehen werden. Ziel dieser Frauen ist es verstärkt unabhängig von der Industrie zu arbeiten, um sich somit mit ihren Erfahrungen und Ansichten besser in der Produktentwicklung mit einzubringen.

*„... The girls games movement caught the rising tide of female entrepreneurship in American culture when women were starting new businesses at a rate significantly higher than men, and in doing so, were introducing new kinds of products, opening new kinds of markets, developing new forms of business management, and creating new kinds of customer relationship.“ (Jenkins/Cassell 2008: 8)*

Das „Girls Games Movement“ versprach also neue Inhalte für Computerspiele, neue Spielgenres und Interaktivität in den Spielen, sowie neue Bildästhetik und neue Ansätze bezüglich der Musik in Computerspielen. Das Ziel war und ist es neue Spiele zu entwickeln die sich von den herkömmlichen auf den Markt befindlichen Spielen unterscheiden, um somit eine völlig neue Zielgruppe anzulocken. Genau diese Herangehensweise macht diese Frauenbewegung zu einer Brutstätte für Innovation und unterschiedliches Experimentieren, die starke Bemühungen verfolgt unterschiedliche Charaktere, komplexere Geschichten, eine weniger grelle Farbpalette, neue Oberflächengestaltung und vielschichtiger Soundtracks in Computerspielen zu schaffen. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 8 - 9) Einen Wendepunkt was die Beziehung von Geschlecht und Computerspiel betrifft, dürfte Will Wrights Computerspiel „The Sims“ gewesen sein. Mehr als die Hälfte der Spieler waren nach ersten Einschätzungen weiblich und diese weibliche Fangemeinde machte das Spiel zu einen der meist gekauften Spiele aller Zeiten. Der Spielentwickler Maxis, der sich auch für die Sims verantwortlich

zeichnet, beschäftigt heute eine große Anzahl von weiblichen Designern und Geschäftsführern und nützt die in diesem Kapitel bereits beschriebene neue Herangehensweise von Frauen. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 12) Der Grund für den Erfolg von „The Sims“ liegt vor allem daran, dass die Hauptcharaktere Menschen aus dem alltäglichen Leben nachempfunden sind, mit welchen sich Frauen leicht identifizieren können. Darüber hinaus bietet das Spiel keine fixen Ziele oder Punktezahl die erreicht werden müssen um weiterspielen zu können, sondern unterstützt das Erforschen und die verschiedenen Erfolge die im Spiel erreicht werden können. Weitere Gründe für den Erfolg liegen auch darin, dass die Charaktere und die Geschichte im Spiel im Vordergrund stehen und nicht Tempo und Action, dass das Spielsetting in einem überschaubaren Bereich angesiedelt ist, sowie dass der Erfolg beim Spielen von den sozialen Fähigkeiten und Netzwerken abhängt und nicht durch Kämpfen und Wettbewerbsverhalten erreicht werden kann. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 12)

Der Anteil der computerspielenden Frauen ist in den letzten 10 Jahren deutlich angestiegen. Auf der anderen Seite ist der Anteil der Frauen die in der Computerspielindustrie arbeiten nur gering bis überhaupt nicht gewachsen. Jenkins und Cassell wollen nicht nur, dass Frauen bessere Jobmöglichkeiten geboten werden, sondern sie sind auch der Meinung, dass durch das Aufnehmen von Frauen im Designbereich gemeinsam mit Männern mehr unterschiedliche Inhalte für Computerspiele entwickelt werden können. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 12)



### **3. Das Computerspiel**

#### **3.1. Die Geschichte der Computerspiele – ein historischer Abriss**

In diesem Kapitel soll ein erster Überblick über die Entwicklung der Computerspiele gegeben werden. Die Geschichte der Rollenspiele wird in den folgenden Unterkapiteln nicht mit einfließen, da hierfür ein Eigenes vorgesehen ist.

##### **3.1.1. Die Anfänge**

Es ist umstritten wer der tatsächliche Erfinder der Computerspiele ist. Das erste Computerspiel für einen Röhrenrechner von Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray wird bereits im Jahre 1946 entwickelt und am 25. Jänner 1947 zum Patent angemeldet. Dabei handelt es sich um eine Raketensimulation bei der mittels eines Geschoss ein Ziel getroffen werden muss. Dieses Programm gilt allgemein als erstes Computerspiel, obwohl keine digitale Computertechnologie verwendet wurde.<sup>2</sup>

Im Jahr 1952 wird das älteste namentlich bekannte Computerspiel entwickelt. „OXO“, auch unter „Noughts and Crosses“ bekannt, ist ein Tic-Tac-Toe-Spiel das von A. Sandy Douglas auf einem EDSAC-Computer erfunden wurde. Bei diesem Spiel tritt der Spieler gegen den Computer an und kann selbst entscheiden, wer das erste Kreuz oder den ersten Kreis setzen darf.<sup>3</sup>

Aus den meisten Quellen geht aber hervor, dass der Physiker Willy Higinbotham aus heutiger Sicht den Vorläufer der Videospiele entworfen hat. Im Jahre 1958 hat Higinbotham die Idee den „Tag der offenen Tür“ am US Nuklear-Forschungslabor in Upton, New York, für die Besucher interessanter zu gestalten und entwirft zu diesem Zweck mit der Unterstützung von Robert V. Dvorak ein Spielsystem namens „Tennis for Two“. Dazu dient ihnen ein kleiner analoger Labor-Computer zum Zeichnen und Anzeigen der Flugbahn eines bewegten Balls auf dem Oszilloskop. In dem Spiel stellt eine horizontale Linie am unteren Bildschirmrand des Oszilloskops den Boden, eine kurze vertikale Linie in der Mitte des Bildschirms stellt das Netz dar. Bedienen konnte man das Spiel mit einem Controller, welches aus einem Kästchen mit einem Knopf und einer drehbaren Skala bestand. 1959 taucht das Spiel erneuert und modifiziert bei einem weiterem „Tag der offenen Tür“ auf, doch Higinbotham verfolgt seine

---

<sup>2</sup> Vgl. <http://www.pong-story.com/intro.htm> am 07.08.2009

<sup>3</sup> Vgl. <http://www.pong-story.com/1952.htm> am 07.08.2009

Idee nicht weiter da er keinen Nutzen darin sieht. Folglich ließ er es sich auch nicht patentieren.<sup>4</sup>

Diesen Berichten steht allerdings der selbst ernannte Videospielefinder Ralph Baer gegenüber. Nach eigenen Angaben hat der damals 29jährige Fernsehtechniker Ralph Bear bereits 1951 die Idee Videospiele auf dem Fernseher zu spielen.<sup>5</sup> Erst im Dezember 1966 Jahres gelingt es Bear gemeinsam mit einem Kollegen ein Spielsystem zu entwickeln. Mit Hilfe von zwei Schaltkreisen gestalten sie ein Verfolgungsjagdspiel, wo ein Punkt einen anderen verfolgte und derjenige der erwischt wird, verschwindet vom Bildschirm. 1967 beauftragt Bear den Techniker Bill Harrison damit, eine Videospielekonsole mit mehreren Spielen zu entwickeln. Schließlich bekommt Bear im Jahr 1968 dafür das erste Videospielepatent. 1971 wird das Patent von der Firma Magnavox lizenziert und nur ein Jahr später kommt das erste Heimvideospiele-System Name Odyssey auf den Markt, zusammen mit einem Ping Pong Spiel, sowie einem Volleyball- und Footballspiel und diversen Schießspielen.<sup>6</sup>

10 Jahre zuvor, formiert sich am MIT (Massachusetts Institute of Technology) eine Gruppe von Computerbegeisterten, die auf Basis des Science-Fiction Romans von E.E. „Doc“ Smith ein Computerspiel entwickeln wollen. Wayne Witanen, J. Martin Gratz und Steve Russel entwickeln gemeinsam die Idee von zwei Raumschiffen die sich, mit begrenztem Treibstoff ausgestattet, in einem Duell befinden. Das Programm wird 1962 fertiggestellt und erhält den Namen „Spacewar!“ und wird zum ersten interaktiven Videospiele weltweit. Auch Steve Russel, der hauptverantwortliche Programmierer, lässt sich die Rechte nicht schützen. „Spacewar“ wird somit zu einem der meist kopierten Konzepte in der Videospielegeschichte. (Vgl. Lischka 2002: 24-26)

Zur selben Zeit beschäftigt sich der Student Nolan Bushnell an der University of Utah intensiv mit dem Spiel „Spacewar“. Nach seinem Studienabschluss sucht er nach einer Möglichkeit „Spacewar“ kostengünstig herzustellen und kombiniert das Spiel mit einem Münzautomaten zum ersten Spielautomaten der Welt. 1972 gründete Bushnell mit seinem Partner Ted Dabney das Unternehmen Atari. Bushnell engagiert den Ingenieur Al Alcorn und lässt ihn ein einfaches Tennisspiel entwickeln, das den Namen Pong erhält. Ziel ist es den

---

4 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 07.08.2009

5 Vgl. <http://www.pong-story.com/intro.htm> am 07.08.2009

6 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 07.08.2009



Ball solange wie möglich zwischen den Schlägern hin und her zu bewegen. Den Prototyp des Pong-Spielautomaten stellen Bushnell und Alcorn in einem Lokal auf. Durch die simple Funktionsweise „avoid missing ball for high score“ erfreut sich das Spiel einer so großen Beliebtheit, dass die Leute Schlange vor dem Lokal stehen um Pong zu spielen. (Vgl. Lischka 2002: 42-44) Ab dem Jahr 1973 wird der Spielmarkt von Pong-Ablegern überschwemmt. Erst 1976 kommt mit „Breakout“, einem Spiel wo mit Hilfe eines Balls Ziegeln aus einer Mauer herausgeschlagen werden, etwas Abwechslung in die Entwicklung. Bushnell engagiert den jungen Programmierer Steve Wozniak, und verspricht ihm eine Prämie, wenn er die Anzahl der Bauelemente reduziert. Mit der Prämie von 5000 Dollar beschließt Wozniak gemeinsam mit Steve Jobs die Firma Apple Computer Inc. zu gründen, um ihre Idee des Personalcomputers (PC) zu verwirklichen.<sup>7</sup>

Im Jahr 1977 erscheint erstmals ein Spiel, das für die Darstellung eine Vektor- anstelle einer Pixelgrafik verwendet. Basierend auf dem Spiel „Spacewar“, welches 1968 am MIT entwickelt wurde, kommt „Space Wars“ auf den Markt. Einzigartig ist, dass einige Spieloptionen wie Schiffsgeschwindigkeit und Gravitationsstärke vom Spieler selbst eingestellt werden können.<sup>8</sup>

Mit „Space Invaders“ drängt 1978 erstmals ein Spiel einer japanischen Firma auf den Markt. In dem von Taito vertriebenen Spiel war es die Aufgabe mit seinem Raumschiff die Erde vor herabstürzenden Alien Schiffen zu beschützen. Begleitet von piependen Tönen, die im Laufe des Spieles immer lauter werden, rücken die Aliens immer schneller auf den Bildrand zu. Die Aufgabe des Spielers ist es mit Hilfe einer Laserwaffe und vier Bunkern, das Vorrücken der Aliens aufzuhalten. (Vgl. Mertens/Meißner: 60-65) Zur selben Zeit werden auch die ersten Rollenspiele entwickelt, die in Kapitel 3.2. genauer betrachtet werden.

### **3.1.2. Die 80er Jahre – The Golden Age of Arcade Games**

1982 macht die Videospieleindustrie dreimal soviel Umsatz wie das Filmbusiness. Während einige Experten das Ende der Automaten Spiele prophezeiten, erobern immer neue Automaten Spiele in Farbe und mit Sprachausgabe den Markt. 1974 entwickelt die japanische Firma „Namco“ mit „Galaxian“, einem „Space Invaders Ableger“, das erste farbige Arcade Spiel was zu einem der erfolgreichsten Spiel aller Zeiten wird, dem zahlreiche Nachfolger wie

---

<sup>7</sup> Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 07.08.2009

<sup>8</sup> Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 07.08.2009

das Spiel „Galaga“ folgen.<sup>9</sup>

1981 hält mit dem Spiel „Space Panic“ ein neues Genre in den Computerspiele Markt Einzug. Universal bringt ein so genanntes Plattformspiel auf dem Markt, bei dem der Spieler Leiter erklimmen und Plattformen entgegenlaufen muss. Zusammenstöße mit Monstern oder anderen Objekten sollten dabei vermieden werden. „Space Panic“ dient als Vorbild für viele andere Plattformspiele und ebnet unter anderem den Weg für Nachfolger wie Donkey Kong.<sup>10</sup>

1980 hatte der Japaner Toru Iwatani die Idee ein Computerspiel zu entwickeln, das sowohl Frauen als auch Männer gleichermaßen ansprechen sollte. Sein ursprünglicher Entwurf, eine animierte Pizza mit einer fehlenden Ecke als Mund, musste aufgrund der beschränkten graphischen Darstellungsmöglichkeiten, einem gelben Kreis mit einer fehlenden Ecke weichen. Aus der Idee entstand „Pac Man“, eines der bekanntesten Videospiele, das bis heute als Klassiker gilt. Die Aufgabe des Spielers ist es, Pac Man durch ein Labyrinth zu steuern und dabei so viele Punkte wie möglich zu fressen. Dabei wird er von den vier Geistern verfolgt, bei dessen Berührung Pac Man sein Leben verliert. Gelingt es aber einen großen Punkt zu fressen, wendet sich das Blatt und „Pac Man“ kann auch die Geister fressen. Das Spiel wird zum weltweiten Erfolg. „Pac Man“ ist das erste Videospiel, das mit zahlreichen Fanartikeln wie T-Shirts, Sweater, Jacken, Stofftieren, Bettlaken, Kaffeetassen und Frühstücksflocken vermarktet wird. Sowohl ein Cover auf dem Time-Magazin als auch auf dem MAD-Magazin lassen das Videospiel in die Geschichte eingehen. Die gelbe Scheibe bekam eine „Samstag Morgen Show“ auf ABC und wurde auch zum Protagonisten einer Hitsingle.<sup>11</sup> Auch „Pac Man“ findet zahlreiche Fortsetzungen, angefangen mit Ms. Pac Man, dem Versuch auch Frauen für Videospiele zu begeistern (siehe Kapitel 5.2.4.), über „Baby Pac Man“ bis hin zu „Pack-Attack“.<sup>12</sup>

In der goldenen Ära schlug auch die große Stunde des japanischen Spielkartenfirma Nintendo. Gemeinsam mit Mitsubishi Electrics wird das Spiel „Donkey Kong“ entwickelt, das 1981 zum meist verkauften Spiel avanciert. Erfinder Shigeru Miyamoto lässt in dem Spiel

---

9 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 10.08.2009

10 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 10.08.2009

11 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 10.08.2009

12 [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 10.08.2009

den rundlichen Klempner Mario (in der ersten Version hieß dieser noch „Jumpman“) halbfertige Metallgerüste erklimmen und über verschiedene Hindernisse springen um seine Freundin Pauline aus den Fängen des bösen Gorillas Kong zu befreien. (Vgl. Lischka 2002: 57 - 58) 1982 gibt es mit „Donkey Kong Jr.“ bereits den ersten Nachfolger. 1985 erscheint „Super Mario Bros.“, zusammen mit einigen tragbaren Spielen, Konsolenversionen und Fortsetzungen. Ähnlich wie bei „Pac Man“ ziehen auch Mario und Kong eine Flut von Fanartikeln und sogar eine eigene Zeichentrickserie nach sich.<sup>13</sup>

Im Jahr 1983 überschreiten die Verkäufe an Videospiele die 3,2 Milliarden Dollar Marke. Allein der Spielehersteller Atari, der den Markt bislang dominiert, stellt über 200 Spiele für dieses System her. 1984 stoppt diese Entwicklung plötzlich. Obwohl nicht alle Spiele in dieser Phase zu einem Flop werden, muss die Videospieleindustrie dennoch einen harten Rückschlag hinnehmen. Die Gründe dafür liegen vor allem in 3 Bereichen: Zum einen sind die schlechten Grafiken der Heimspielkonsolen ein Grund dafür, zum anderen ist für den Rückgang der Umsätze auch die Produktpflege zu nennen. Führende Hersteller wie Atari lassen bis zu neun Jahre verstreichen, bis es zu technischen Verbesserungen bei den Systemen kommt. Keinerlei technische Neuerungen führen zu einer drastischen Preissenkung. Das dritte Problem mit welchem die Videospieleindustrie zu kämpfen hat, ist der Boom der Heimcomputer im Jahr 1984, der nicht nur günstige Preise mit sich bringt, sondern auch eine Reihe von neuen Computerspielen.<sup>14</sup>

Bevor die Computerspiele auch den Personal Computer eroberten, ist es ein so genanntes „Hand-Held-Videospielsystem“ was für Furore sorgt. Die Firma Nintendo bringt 1989 den „Nintendo Game Boy“ und mit ihm das Spiel „Tetris“ auf den Markt. Aufgabe des Spiels ist es, fallende Bauklötzchen von unterschiedlicher Form zu sortieren und dadurch zum verschwinden zu bringen. Als Tetris 1989 auf den Markt kommt ist es allerdings bereits 4 Jahre alt. Der russische Wissenschaftler Alexej Patschitnow hatte Tetris entwickelt und - da Software Lizenzen im kommunistischen Russland unbekannt sind - verteilt Patschitnow das Spiel an Freunde. Der Londoner Videospielehändler Robert Stein entdeckt es schließlich in Ungarn, am Budapester Institut für Computer-Wissenschaft, und versucht sofort die Lizenz für das Spiel zu erwerben. Die Verhandlungen mit Patschitnow und dem Moskauer Computerzentrum der Akademie der Wissenschaften enden allerdings ohne Ergebnis. Im März 1989 kann sich schlussendlich Nintendo durch einen geschickten Schachzug die

---

13 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 10.08.2009

14 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 10.08.2009

Weltrechte für die „Bauklötzchen“ sichern. Mit „Tetris“ auf dem Display eroberte der Game Boy rasant die ganze Welt. (Vgl. Mertens/Meißner 2006: 153-158)

1984 kommt das erste echte PC-Spiel auf den Markt. Microsoft sichert sich den bereits 1980 geschriebenen „Flight Simulator“, dessen Grafik allerdings zu wünschen übrig lässt: drei Lagen von verzogenen Strichen sollen eine detaillierte Landschaft mit Bergen, Wald und einem Flughafen darstellen. Darunter sind zwei Kreise angeordnet, die das Cockpit darstellen sollen. Doch mit dem Erscheinen von „Flight Simulator III“, wird nicht nur die Grafik besser und die zu erkundende Landschaft erweitert, sondern auch die Grundlage für einen bis heute andauernden Kult rund um den Flugsimulator geschaffen. (Vgl. Mertens/Meißner 2006: 160-162)

Im Jahr 1989 erblickte ein weiteres Kultspiel das Licht der Welt. Das von Will Wright entwickelte Spiel „Sim City“ muss er in eigener Regie auf den Markt bringen, da niemand an das Potential des Spiels glaubte Denn wer würde schon Interesse an einem Spiel haben, wo man eine Stadt selbst aufbauen und planen muss? Bis heute wurde das Spiel das niemand haben wollte in all seinen Fortsetzungen millionenfach verkauft. Das Faszinierende an diesem Spiel dürfte die Ziellosigkeit sein. Trotz des ständigen Drucks unter dem man steht um bestimmte Aufgaben schnell zu erfüllen, ist jeder positive Zustand den man erreicht nur von kurzer Dauer, da bereits die nächste Anforderung wartet, die das Szenario ins negative umkehren kann. (Vgl. Mertens/Meißner 2006: 163 - 164)

### **3.1.3. Die 90er Jahre**

Die 90er Jahre werden von einem kleinen blauen Igel eingeläutet. 1991 veröffentlicht Spiele-Hersteller Sega „Sonic The Hedgehog“ für die eigene Spielkonsole „Mega Drive“. Die Aufgabe von Sonic in dem Jump & Run Spiel ist es, die Tiere seines Heimatplaneten aus den Fängen des bösen Dr. Ivo Robotnik zu befreien. Sonic ist die Antwort auf Nintendo's Klempner Mario, und löst einen richtigen Konkurrenzkampf zwischen den Herstellern aus, welchen schlussendlich Nintendo gewinnt. Sega kann im Gegensatz zu Nintendo mit den Entwicklungen im 3D Sektor nämlich nicht mithalten.<sup>15</sup>

Es ist eine kleine Softwareschmiede aus Texas namens „id Software“, die das Genre der „Ego Shooter“ mit dem Spiel „Wolfenstein 3D“ im Mai 1991 erschafft. Die Aufgabe des Spielers ist

---

<sup>15</sup> Vgl. [http://videoonlinegames.suite101.com/article.cfm/sonic\\_the\\_hedgehog\\_a\\_history](http://videoonlinegames.suite101.com/article.cfm/sonic_the_hedgehog_a_history) am 10.8.2009

es in einem alten deutschen Schloss gegen Nazis zu kämpfen.<sup>16</sup> Zwei Jahre später, am 10. Dezember 1993 veröffentlicht die Softwarefirma den Ego Shooter „Doom“, der aufgrund seiner Möglichkeit sich mit der Spielfigur im virtuellen Raum zu bewegen als revolutionär gilt. Der Spieler muss sich mit Hilfe seines Waffenarsenals durch ein realistisches dreidimensionales Labyrinth schlagen, während Dämonen, Teufel und andere Monster ihn angreifen und vernichten wollen. Zwar ist es nicht das erste Spiel, dass aus der First-Person-Perspektive gespielt werden kann. (Vgl. Mertens/Meißner 2006: 170-171)

*„... aber niemals vorher waren wir so betroffen vom Geschehen, wie bei Doom. Betroffen im wörtlichen Sinn. Denn sie trafen uns, sie kamen immer näher, sie sprangen uns ins Gesicht und nahmen uns den Atem. ... Die perfekte optische und akustische Simulation einer Extremsituation überzeugte unsere Körper davon, dass sie über ihre Grenzen gehen mussten.“* (Mertens/Meißner 2006: 171-172)

Auch die Möglichkeit sich einen eigenen Level zu kreieren, was durch die teilweise Offenlegung des Programmcodes unterstützt wird, trägt nicht nur zum Erfolg bei sondern schuf somit zugleich eine Identifikationsmöglichkeit mit der eigens geschaffenen Welt. (Vgl. Mertens/Meißner 2006: 173) Doom war und ist aufgrund der realistischen Gewaltdarstellung in der Spielerszene heftig umstritten. Ein halbes Jahr nach Erscheinen wird das Spiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert, mit der Begründung es hätte eine „desorientierende Wirkung“ auf Kinder und Jugendliche. Des Weiteren sahen sie die Gefahr der „Abstumpfung“ und „Brutalisierung“ durch eine realistische Gewaltdarstellung.<sup>17</sup> Beflügelt vom Erfolg von Doom und den Fortsetzungen<sup>18</sup> veröffentlicht id Software einen weiteren Ego Shooter namens „Quake“, der vor allem aufgrund der weiterentwickelten Grafik als erstes richtiges 3D Spiel gilt.<sup>19</sup>

1994 veröffentlichen die Brüder Randy und Robyn Miller das Grafikadventure „Myst“, ein Spiel mit hoher Grafikqualität wo der Spieler neue Welten erforschen und Rätsel lösen muss, um so allmählich ein logisches Puzzle zusammensetzen und an das Ziel des Spiels zu gelangen. Die animierten Filmsequenzen, die hohe Grafikqualität und der Dolby-Surround-Sound erfordern mehr Speicherkapazität als eine Floppy Disk zu bieten hat. Aufgrund dessen muss Myst auf das neue Speichermedium CD-Rom setzen, das zu dieser Zeit noch nicht so weit verbreitet war wie heute. Mit 600 Megabyte Speicherplatz, im Vergleich dazu passen auf

---

16 Vgl. <http://www.idsoftware.com/business/history/> am 10.08.2009

17 Vgl. [http://snp.bpb.de/referate/schind\\_doom.htm#FOOTNOTE\\_37](http://snp.bpb.de/referate/schind_doom.htm#FOOTNOTE_37) am 10.08.2009

18 Vgl. <http://www.idsoftware.com/business/history/> am 10.08.2009

19 Vgl. <http://www.idsoftware.com/business/history/> am 10.08.2009

eine 5 ¼ – Zoll – Diskette 1,4 Megabyte, bietet die CD-Rom genügend Platz für die aufwendige Grafik von Myst. (Vgl. Mertens/Meißner 2006: 180-182)

Ein Jahr später erscheint ein weiteres Spiel, das Kultstatus erreicht. In dem Echtzeit-Strategiespiel „Command & Conquer“ geht es darum den Rohstoff „Tiberium“ abzubauen und mit dem Gewinn aus dem Verkauf, Verarbeitungs- und Fördereinrichtungen auszubauen um noch mehr Gewinn zu erreichen, der wiederum dafür eingesetzt werden kann sein Gebiet zu erweitern und zu expandieren. Wichtig dabei ist es sich gegenüber seinen Konkurrenten am Markt zu behaupten und seinen Gewinn auch in Einrichtungen zu stecken, die nichts mit dem Tiberium-Geschäft zu tun hatten. „Command & Conquer“ war eigentlich eine Art Wirtschaftsspiel, wo Expansion weniger damit zu tun hat seine Anlagen weiter auszubauen, sondern Umwandlung, Aufkauf und Vernichtung der anderen bedeutet. (Vgl. Mertens/Meißner 2006: 185-186)

Zu den erfolgreichsten Adventures der 90er Jahre zählen auch „Monkey Island“ und „Leisure Suit Larry“, die in Kapitel 5.2.4. näher besprochen werden.

1996 schlägt die Geburtsstunde von Lara Croft. Die virtuelle Heldin aus dem Computerspiel „Tomb Raider“ wird im Verlauf der vorliegenden Arbeit in den Kapiteln 5.2.4. und 5.2.5. näher betrachtet.

Ende der 90er Jahre gelang den Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) und insbesondere den Rollenspielen (MMORPGs) der große Durchbruch. Spiele wie Ultima Online und EverQuest waren besonders erfolgreich. In Kapitel 3.2. wird dabei näher auf die Entstehungsgeschichte und die erfolgreichsten Rollenspiele eingegangen.

### **3.1.4. Computerspiele heute**

Aufgrund der zahlreichen Veröffentlichungen von Computerspielen wird auch in diesem Kapitel nur eine Auswahl von Spielen beschrieben, die zu den erfolgreichsten und innovativsten zählen.

Das neue Jahrtausend wird von der Computerspiel Reihe „The Sims“ eingeläutet. Das Spiel ist eine Simulation des Lebensalltages mit virtuellen Personen die arbeiten, essen, sich waschen, schlafen, ihren Hobbies nachgehen und mit Nachbarn und Freunden Partys feiern. Diese Handlungen werden von den Usern simuliert. Der Erfinder des Spiels, Will Wright, erklärt

sich den Erfolg des Spiels, mit der virtuellen Möglichkeit das Leben einer Person zu bestimmen, ihr Schicksal zu spielen und bei Bedarf auch dieses Leben wieder von Neuem zu starten. (Vgl. Meyer / Prügl 2005: 46) Die Aufgabe des Spielers besteht also darin eine Familie zu gründen, ein Haus zu bauen, Karriere zu machen, Geld zu verdienen und Freunde zu finden. Dem Spieler wird darüber hinaus die Möglichkeit geboten unendliche viele Spielcharaktere und Familien zu erstellen.<sup>20</sup>

Neben dem reinen Spielvergnügen haben die User auch die Möglichkeit „Die Sims“ mit neuen Elementen selbst zu erweitern. Mit der Hilfe von so genannten „Toolkits for User Innovation and Design“, also Werkzeugen, können Innovation vom jedem User selbst erstellt werden. (Vgl. Meyer/Prügl 2005: 47) So können zum Beispiel Einrichtungsgegenstände, Häuser oder Kleidung von den Spielern selbst gestaltet und anderen Spielern zur Verfügung gestellt werden.<sup>21</sup> Der kommerzielle Erfolg der Sims führt zur Veröffentlichung verschiedener Erweiterungspakete, die es zum Beispiel ermöglichen mit seinen Sims Urlaub zu machen, oder sie Karriere als Filmstar, Model oder Sänger machen zu lassen.<sup>22</sup> Im April 2008 wird von Electronic Arts bekannt gegeben, dass sich die Spiele unter dem „Sims“ Franchise über 100 Millionen mal verkauft haben. Vor allem bei Mädchen und Frauen gelten die Spiele aus der Sims Reihe als äußerst beliebt.<sup>23</sup>

Die lang ersehnte Göttersimulation „Black & White“ wird im Jahr 2001 veröffentlicht. In dem Echtzeit-Strategiespiel verkörpert der Spieler Gott und muss zunächst einmal treue Anhänger beziehungsweise Gläubige für sich gewinnen um sein Herrschaftsgebiet auszubauen. Als Gott muss sich der Spieler eine Kreatur „heranzüchten“, die ihm dabei hilft die Menschen auf der Erde zu bekehren und gleichzeitig den Vertreter der Gottheit verkörpert. Darüber hinaus kann der Nutzer zwischen einer guten und einer bösen Gottheit wählen, um den Gläubigen entweder zu helfen oder ihnen das Leben schwer zu machen. Ziel des Spiels ist es andere Gottheiten zu besiegen, seine eigenen Gläubigen zu betreuen und seine Kreatur zu erziehen.<sup>24</sup>

2005 erscheint das MMORPG World of Warcraft, das bis dato erfolgreichste Online Rollenspiel, welches in Kapitel 3.2.3. näher beschrieben wird.

---

20 Vgl. <http://www.diesims.de/products.view.asp?id=2> am 02.02.2010

21 Vgl. <http://www.diesims.de/products.view.asp?id=2%20am%2002.02.2010> am 02.02.2010

22 Vgl. [http://www.diesims.de/pages.view\\_frontpage.asp](http://www.diesims.de/pages.view_frontpage.asp) am 02.02.2010

23 Vgl. [http://www.chip.de/news/Erfolgreichstes-Game-im-Wandel-der-Zeit-Die-Sims\\_31502778.html](http://www.chip.de/news/Erfolgreichstes-Game-im-Wandel-der-Zeit-Die-Sims_31502778.html) am 02.02.2010

24 Vgl. <http://www.application-systems.de/blackandwhite/index.html> am 02.02.2010

Im selben Jahr kommt in den USA der erste Teil der innovativen Musikspielreihe „Guitar Hero“ für die Playstation 2 auf den Markt. Zum ersten Mal ist es einem Spieler möglich selbst Rockstar zu spielen. Mittels eines speziellen Controllers in der Form einer Gitarre, soll der Nutzer versuchen Original Musikstücke die er während des Spiels hört, auf seiner Gitarre möglichst exakt nach zu spielen indem er auf die entsprechenden Knöpfe des Controllers drückt.<sup>25</sup> Der Spieler kann zwischen 8 verschiedenen Rockstarcharakteren wählen, und hat die Möglichkeit die Songs in 4 Schwierigkeitsstufen zu spielen. Ein zweiter Gitarren-Controller ermöglichte den Zweispieler-Modus. Darüber hinaus existiert ein Karrieremodus, bei dem sich der Spieler je nach Leistung nach „oben spielen“ kann. Je höher die Leistung des Gitarrenspiels bei einem Auftritt ist, desto mehr Punkte bekommt man. Die erspielten Punkte werden mit virtuellem Geld belohnt, von dem man sich unter anderem neue Gitarren, Kostüme und Songs kaufen kann.<sup>26</sup> Nach dem großen Verkaufserfolg und zahlreichen Auszeichnungen<sup>27</sup>, kamen eine Reihe von Fortsetzungen auf den Markt, die neben der Playstation auch auf sämtlichen anderen Konsolen gespielt werden können. Mittlerweile umfasst die Videospieldreihe 16 Spiele, dazu gehören unter anderem „Guitar Hero II“, „Guitar Hero World Tour“, „Guitar Hero Metallica“, und „Guitar Hero Band“. Namhaften Bands wie „Metallica“, „Aerosmith“ und „Van Halen“ wurde sogar jeweils ein eigenes Spiel gewidmet.<sup>28</sup>

Die Spieleentwickler von Harmonix Music Systems, die auch schon die ersten zwei Teile der „Guitar Hero“ - Reihe entwickelt hatten, bringen Ende 2007 das Musikspiel „Rock Band“ auf den Markt. Dabei bedienen sich die Entwickler den Spielelementen der „Guitar Hero“- Reihe, mit dem Unterschied, dass nicht Gitarre und Bass, sondern auch Schlagzeug gespielt und gesungen werden kann. Bis heute umfasst die Videospieldreihe Rock Band 11 verschiedene Titel, darunter „Rock Band Lego“, „Rock Band Unplugged“ und „The Beatles: Rock Band.“<sup>29</sup>

Eine weitere Innovation am Spielmarkt wird 2006 von Nintendo veröffentlicht. Mit der Videospiele-Konsole „Wii“ wird ein neuartiger Controller mitgeliefert, der optisch einer herkömmlichen Fernbedienung ähnelt, aber über eingebaute Bewegungssensoren verfügt. Die Sensoren sorgen dafür, dass die Position und die Bewegung des Controllers im Raum registriert wird. Macht der Spieler eine bestimmte Bewegung wird diese automatisch von der Spielfigur oder dem Spielelement am Bildschirm umgesetzt. Die Steuerung erfolgt nicht

---

25 Vgl. <http://www.harmonixmusic.com/#games> am 02.02.2010

26 Vgl. <http://hub.guitarhero.com/> am 02.02.2010

27 Vgl. <http://www.guitarherogame.com/gh1/press.php> am 02.02.2010

28 Vgl. <http://hub.guitarhero.com> am 02.02.2010

29 Vgl. <http://www.rockband.com/> am 02.02.2010



mehr über Knöpfe am Controller sondern durch die Bewegung der Spieler.<sup>30</sup> Zu den erfolgreichsten Spielen für die „Wii“ zählt die Spielereihe „Wii Sports“ mit 59,34 Millionen verkauften Einheiten. „Wii Sports“ bietet fünf verschiedene Sportspiele die über die Wii-Fernbedienung gesteuert werden. Dazu zählen Tennis, Golf, Boxen, Bowling und Baseball. „Wii Sports“ ist damit auch weltweit das meist verkaufte Computerspiel<sup>31</sup>

Ein weiteres wichtiges Computerspiel aus dem letzten Jahrzehnt ist die 2008 erschienene Göttersimulation „Spore“. Ziel des Spiels ist es eine neue Rasse zu schaffen, dessen Entwicklung man durch 5 verschiedene Phasen begleitet, vom Einzeller bis zum hoch entwickelten Raumfahrer. Durch den Gewinn von so genannter „DNA-Punkten“ kann der Einzeller weiter entwickelt werden. Neben der Verbesserung der Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten, sowie der Geschwindigkeit kann der Einzeller auch wachsen, wenn er genügend Nahrung zu sich nimmt. Nach dieser Phase tritt er dann in die Kreaturenphase ein, wo ihm verschiedene Körperteile und beliebigen Körperstellen angebracht werden können. Nach dieser Phase folgen die Stammesphase und die Zivilisationsphase, wo der Spieler zuerst über einen ganzen Stamm, in der darauf folgenden Phase über eine ganze Stadt von Kreaturen herrscht die sich im Lauf der Zeit immer mehr entwickelt haben. In der letzten Phase, der Weltraumphase, beginnt man mit dem Bau eines Raumschiffes mit dem der Spieler die Galaxie mit ihren Millionen von Planeten bereisen kann. Besteht eine Verbindung zum Internet können in dieser Phase auch jene Kreaturen gesehen werden, die von anderen Spielern geschaffen wurden.<sup>32</sup>

## **3.2. Das Rollenspiel**

### **3.2.1. Entstehungsgeschichte – Wie aus Rollenspielen Computerspiele wurden**

Das Genre der Rollenspiele und der Abenteuerspiele geht nicht auf eine Erfindung am Computer zurück, sondern entwickelt sich aus einem Brettspiel, wo die Spielgemeinschaften über die ganze Welt verstreut sein können. Meist wird eine Geschichte, ähnlich die einem Roman vorgegeben, die sich die SpielerInnen allerdings erst „erspielen“ müssen. Jede/r Mitspieler/in führt einen Spielzug durch und teilt diesen über den Postweg den anderen Spielern und Spielerinnen mit, was den Spielverlauf meist über Monate hinziehen lässt.

---

30 Vgl. [http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061116\\_750580.htm](http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061116_750580.htm) am 02.02.2010

31 Vgl. <http://www.vgchartz.com/games/game.php?id=2667> am 02.02.2010

32 Vgl. <http://www.mobygames.com/game/spore> am 03.02.2010

Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit das Spiel direkt in einer Gruppe zu spielen. (Vgl. Weber 2004: 40-41) Dafür wird ein Spielleiter benötigt, der allen den Spielraum erklärt, in welchem sich die fiktionalen Spielcharaktere bewegen. Durch Auswürfeln wird entschieden gegen wen gekämpft wird und wo man sich hin bewegt. (Vgl. Lischka 2002: 89-90) Grundlage des Spiels bildet eine Fantasy-Welt mit eigenen Regeln und Gesetzen, an die sich Spieler und Spielerinnen weltweit halten müssen um teilnehmen zu dürfen. Das bekannteste dieser Regelwerke ist unter den Namen „Advanced Dungeons and Dragons (AD & D) bekannt. Darin wird festgelegt welche Voraussetzungen zu erfüllen sind um im Spiel zu bestehen, welche Wesen sich in der Welt bewegen und welche Eigenschaften die Spielfiguren haben. 1974 wurde das Regelwerk von der Firma TSR (Tactical Studies Rules) auch aufgrund des steigenden Interesses an den Fantasy Büchern „Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien, veröffentlicht. (Vgl. Weber 2004: 41)

Den Grundstein für alle Computerrollenspiele wie wir sie heute kennen wird aber bereits Mitte der 70er Jahre durch Willie Crowther gelegt. Von dem damals populären Pen & Paper Rollenspiel „Dungeons & Dragons“ inspiriert, einem Brett- und Würfelspiel, entwickelt Crother das komplett textorientierte Spiel „Adventure“, auch bekannt als „Colossal Caves“. Der Ort des Geschehens ist ein Höhlensystem welches erforscht werden muss um so viele Schätze wie möglich zu finden.<sup>33</sup> Bei „Adventure“ handelte es sich um ein so genanntes textbasiertes Spiel, das nur aus schriftlichen Schilderungen der Räume in welchen sich der Spieler bewegt, sowie aus der Beschreibung der Ereignisse besteht. Der Spielverlauf wird mit der Eingabe eines Textes gesteuert. Mit Hilfe eines Programms namens „Parser“ werden diese Texte in einzelne Wörter zerlegt und zu deuten versucht. (Vgl. Weber 2004: 12) Durch den freien Zugriff auf das Programm wird „Adventure“ unter Universitätsstudenten sehr bekannt. Zwei dieser Studenten sind Dave Lebling und Marc Blank vom MIT. Aufgrund der Besessenheit Leblings für „Dungeons und Dragons“ entwickelt er mit Blank und Tim Anderson 1977 ein textbasiertes Abenteuerspiel namens „Zork“, in dem es komplizierte Aufgaben in einem Untergrundreich zu lösen gibt.<sup>34</sup>

---

33 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 11.08.2009

34 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum,_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 11.08.2009

### 3.2.3. MUD's – Multi User Dungeons

Wie bereits im letzten Kapitel erwähnt, ist das Computerspielgenre der Rollenspiele und somit auch der MUDs auf Fantasy-Rollenspiele zurück zu führen. Sie sind Spiel- und Konversationsräume im Internet, wo synchrone Kommunikation stattfinden kann. (Vgl. Götzenbrucker 2001: 11)

Sherry Turkle bezeichnet die MUDs als eine neue Form von Gesellschaft und von virtuellem Gesellschaftsspiel. Es sind programmierte virtuelle Räume, in denen der Spieler kommunizieren, navigieren und konstruieren kann. Gestaltet wird diese Welt vor allem durch Worte und nicht durch Grafik, ähnlich einem Roman können die Spieler den Raum und sich selbst genau beschreiben. Somit werden die Spieler nicht nur zu Autoren des virtuellen Raums, sondern schaffen auch eine „Identität, die sie selbst entwerfen. Durch die Anonymität ist es dem Spieler möglich mit seiner Identität zu experimentieren und neue Identitäten auszuprobieren, in MUDs lassen sich daher mehrere Rollen annehmen. (Vgl. Turkle 1998: 12-14) Grundsätzlich lassen sich MUDs als virtuelle imaginäre Räume bezeichnen. Räumliche Ungebundenheit, spezielle Milieus sowie die Internationalität der Nutzergemeinschaft sind die Kennzeichen der Multi User Dungeons. (Vgl. Götzenbrucker 2001: 11)

Der Grundstein der Online Rollenspiele wie wir sie heute kennen wird in den 60er Jahren gelegt, als an der Universität von Illinois ein Netzwerk namens „PLATO“ aufgebaut wird, das für die Forschung nach Computer gestützten Lernmethoden verwendet werden sollte. Nebenbei wurde auch an Spielen gearbeitet und ein Spiel namens „Free Cell“ programmiert, das sich heute noch auf vielen Windows Rechnern befindet. (Vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008: 41) 1966 programmiert „PLATO“ auch „Spacewar“, welches man im Zweispielermodus auf zwei Monitoren spielen kann. 1974 erscheint mit „Empire“ ein Spiel an dem bis zu 32 Personen mitspielen können. Es geht darum eine Armee aufzubauen und Ressourcen zu verwalten. (Vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008: 41-42) Im kalifornischen Ames Research Center wird zur selben Zeit mit „Maze-War“ der erste 3D-Egoshooter entwickelt, an dem bis zu 8 Spieler teilnehmen können.<sup>35</sup>

Durch die ständige Weiterentwicklung im Bereich der Grafik, kann 1980 erstmals ein Computerspiel für den „Apple II“ entworfen werden, welches Text und Grafik miteinander verbindet. In dem illustrierten Spiel „Mystery House“ müssen die Spieler ein Haus nach

---

<sup>35</sup> Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 11.08.2009

Schätzen durchsuchen und dabei das tödliche Schicksal anderer Bewohner meiden.<sup>36</sup>

1977 beginnt der damals 15jährige Richard Gariott Dungeon Spiele auf einem Fernschreiber zu formulieren. Zwei Jahre später entscheidet er sich, ein Spiel für den „Apple II“ zu schreiben. Inspiriert von „Dungeons & Dragons“ und den Büchern von J.R.R. Tolkien entwirft er das Spiel „Akalabeth“, in dem der Spieler eine Karte aus ASCII-Symbolen<sup>37</sup> durchwandert und dabei Aufgaben wie das Bekämpfen von Kreaturen meistern muss. Die amerikanische Softwarefirma „California Pacific“ ist beeindruckt und schließt mit Gariott einen Vertrag über die Veröffentlichungsrechte ab. Das Spiel wird zum Erfolg und noch im selben Jahr beginnen Gariott und sein Freund Ken Arnold an einem neuen Spiel namens „Ultima“ zu arbeiten, das später zu einem der bekanntesten und beliebtesten Rollenspiele werden sollte. <sup>38</sup>

1985 entsteht mit dem Spiel „Habitant“ eine virtuelle Online-Welt für den Commodore 64 Computer. Das Spiel kann ausschließlich über ein kommerzielles Netzwerk gespielt werden. Die Neuerung war, dass im Gegensatz zu den textbasierten MUDs der Spieler nicht über einen beschriebenen Charakter verfügt, sondern über einen Avatar. (Vgl. Tikvic 2007: 11)  
Seit dem Aufkommen und der Verbreitung von MUDs, haben sich in den letzten Jahren unterschiedliche Arten von MUDs entwickelt (Vgl. Götzenbrucker 2001: 13):

- 1) Adventure-MUDs und combat styles: Im Vordergrund steht die Lösung von Rätseln und Kämpfe gegen rivalisierende Monster, Clans, Zauberer etc. zu bestehen.
- 2) Social MUDs beziehungsweise tiny styles: Können als Kommunikationsräume bzw. -plattformen bezeichnet werden, die themen- und interessenbasiert sind.
- 3) Organisational MUDs: Werden als Kommunikationsplattformen und Diskussionsplattformen für internationale Arbeitsräume verwendet.
- 4) Educational MUDs: Man könnte sie als interaktive Lernumgebungen bezeichnen.
- 5) Chat-environments: Sind Kommunikationsräume, aber ohne Programmierfunktionen.

---

36 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 11.08.2009

37 „ASCII wird allgemein als das ursprünglichste Roh-Format für Textdateien angesehen. Texte, die in ASCII geschrieben sind, haben weder Formatierung noch irgendwelche Zusätze wie Bilder, Schriftarten, Tabellen, usw. ASCII-Dateien werden auch oft als „reiner Text“ bezeichnet. Solche Text-Dateien erkennt man meistens an der .txt-Endung, allerdings muss nicht jede ASCII-Datei diese Endung tatsächlich haben.“ (<http://mandalex.manderby.com/a/ascii.php> am 11.08.2009)

38 Vgl. [http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 11.08.2009

Die Gemeinsamkeit der verschiedenen Ausprägungen der MUDs liegt in dem gemeinsamen Kreieren von Geschichten und Welten durch die Spieler. (Vgl. Götzenbrucker 2001: 13)

### **3.2.3. MMORPG's – Massive(ly) Multiplayer Online Role Playing Games**

Die Geburtsstunde der MMORPGs war im Jahr 1996, als das Spiel Meridian 59 auf den Markt gebracht wird. Der Unterschied zu den MUDs liegt darin, dass das Spiel über das Internet gespielt werden kann, und nicht wie zuvor auf privaten Netzwerken. Damit ist eine neue Generation von Spielen geboren. (Vgl. Tikvic 2007: 11)

Für die meisten Kenner des Spielmarktes, beginnt aber mit der Veröffentlichung von „Ultima Online“ im Jahr 1997 die neue Ära der Online-Rollenspiele. Basierend auf der berühmten Spielserie „Ultima“, hat Spielentwickler Richard Gariott eine eigene Welt namens „Britannia“ erfunden. In „Ultima Online“ konnten zigtausende Spieler zeitgleich zugreifen und in nur wenigen Monaten hatte das Spiel 100.000 Teilnehmer. Zum ersten Mal kann im Zusammenhang mit „Ultima Online“ das Phänomen der Schattenwirtschaft beobachtet werden. Die User verkaufen Charaktere, Gegenstände sowie Gold gegen echtes Bargeld für das Spiel. Ein ähnlicher illegaler Wirtschaftszweig lässt sich auch heute noch bei Online-Spielen wie „World of Warcraft“ beobachten. (Vgl. Götzl/Pfeiffer/Primus 2008: 44-45) Zur selben Zeit entwickelt sich in Korea ein eigener Online Rollenspiele Markt, dem aufgrund der sprachlichen Barrieren wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird. 1997 erscheint das Spiel „Lineage“ das sich über 2,5 Millionen Mal verkauft. Der Grund für die massenhafte Verbreitung liegt daran, dass erfolgreiche Konsolenspiele vom Markt verbannt wurden und im Gegensatz dazu die Verbreitung von Spielen durch das Internet gefördert wird. Der Schwerpunkt in den koreanischen Spielen liegt auf Gruppenkämpfen um Macht, sowie der Einnahme von verschiedenen Territorien. Durch „Lineage“ wird auch der Trend zum gemeinsamen Spielen begründet, der in weiterer Folge die Spieler in „LAN“ Spielhallen zusammentreffen lässt. (Vgl. Tikvic 2007: 12)

Im Jahr 1999 wird „EverQuest“ von Sony Online auf den Markt gebracht. Durch eine gute 3D Grafik und die Möglichkeit der sozialen Kommunikation zwischen den Spielern wird das Online Spiel sehr schnell erfolgreich. Im Mittelpunkt des Spiels stehen vor allem die Charakterentwicklung der Avatare, das Entdecken der Welt, sowie der Kampf.<sup>39</sup> In die

---

<sup>39</sup> Vgl. [http://www.amd.com/us-en/Processors/ProductInformation/0,,30\\_118\\_9485\\_9488^9563^9599^9793,00.html](http://www.amd.com/us-en/Processors/ProductInformation/0,,30_118_9485_9488^9563^9599^9793,00.html) am 20.08.2009

Schlagzeilen gerät „Everquest“ als Spieler über das Onlineauktionshaus eBay beginnen virtuelles Gut zu verkaufen. Über 5 Jahre lang bleibt „EverQuest“ das erfolgreichste MMORPG in Amerika. (Tikvic: 2007: 12) Bis heute wurden 15 Erweiterungen veröffentlicht und mehr als 450.000 Spieler tummeln sich heute noch auf den verbliebenen Servern. 2004 wird mit „EverQuest II“ die Fortsetzung veröffentlicht, welche eine verbesserte Grafik und ein leichteres Interface bietet.<sup>40</sup>

1999 bringt Turbine Inc. „Asheron's Call“ auf den Spielemarkt. Die Besonderheit an dem Spiel ist die Spielwelt, die nicht aus Elfen, Zwergen oder ähnlichem besteht, sondern auf dem Planeten Auberean angesiedelt ist, sowie die Detailtreue des Spiels die sich wahrscheinlich auf 1000 Buchseiten belaufen dürfte. Ziel des Spiels ist es, neben dem Zusammenspielen mit anderen Personen und dem Erleben von Abenteuern, den eigenen Spielcharakter ständig zu verbessern.<sup>41</sup>

Ende 2004 veröffentlicht Blizzard Entertainment in den USA, Canada, Neuseeland, Mexiko und Australien mit „World of Warcraft“ das bis heute erfolgreichste Onlinegame aller Zeiten, das drei Monate später am europäischen Markt erhältlich ist. (Vgl. Tikvic 2007: S. 14) Seit seiner Veröffentlichung konnte das Online Rollenspiel seinen jährlichen Umsatz auf eine Milliarde Euro steigern.<sup>42</sup> Blizzard Entertainment gibt im Dezember 2008 bekannt, dass „World of Warcraft“ eine Spielergemeinde von mehr als 11,5 Millionen Abonnenten zählt. Diese Marke wurde nach der Veröffentlichung der zweiten Erweiterung des Spiels „Wrath of the Lich King“ am 13. November 2008 erreicht.<sup>43</sup> „World of Warcraft“ geht auf die dreiteilige Computerspielserie „Warcraft“ zurück. Das Spielsetting ist in der aus den Vorgängern bekannten Fantasiewelt „Azeroth“ angesiedelt, die aus den Kontinenten „östliches Königreich“, „Kalimdor“, „Scherbenwelt“ und „Nordend“ besteht. Letztere sind erst durch die beiden Erweiterungen „World of Warcraft: The Burning Crusade“ und „World of Warcraft: Wrath of the Lich King“ hinzugefügt worden. 2009 kommt mit „World of Warcraft: Cataclysm“ die dritte Erweiterung auf den Markt. Auf den einzelnen Kontinenten befinden sich verschiedene Städte und Dörfer, sowie unterschiedliche Landschaften die der Spieler erkunden kann. (Vgl. Tikvic 2007: S. 16-17) Zu Beginn muss sich der Spieler aus 10 verschiedenen Völkern wählen, die einer der beiden Fraktionen „Allianz“ oder „Horde“ zugehörig sind. Innerhalb dieses Volkes wählt man aus einer Klasse. Beim Erstellen des

---

40 Vgl. <http://www.allvatar.com/rex/896-0-Everquest--Everquest-II.html> am 20.8.2009

41 Vgl. [http://www.rpgsky.amades.com/index.php?site=articles&action=show&articlesID=16&page=1&sorttype=ASC&ws\\_session=fbf85ae0546e6ad9f883d778d22d89dd](http://www.rpgsky.amades.com/index.php?site=articles&action=show&articlesID=16&page=1&sorttype=ASC&ws_session=fbf85ae0546e6ad9f883d778d22d89dd) am 20.8.2009

42 Vgl. [http://www.mmoga.com/product\\_details/WoW.html](http://www.mmoga.com/product_details/WoW.html) am 03.02.2010

43 Vgl. <http://eu.blizzard.com/de-de/company/press/pressreleases.html?081223> am 03.02.2010

Charakters hat der Spieler zahlreiche Möglichkeiten das Aussehen seines Avatars individuell zu gestalten. Des Weiteren hat jeder Spieler die Möglichkeit seinem Charakter Berufe erlernen zu lassen um somit bestimmte Talente und Fähigkeiten auszubauen.<sup>44</sup> Im Spielverlauf soll der Spieler die Welt von „World of Warcraft“ besser kennen lernen und zu diesem Zweck eine Vielzahl von Aufgaben lösen. Innerhalb der Spielwelt begegnet der Spieler anderen Spielercharakteren mit welchen er interagieren kann. So kann sowohl kommuniziert und Handel betrieben, als auch Kämpfe ausgetragen werden. In „World of Warcraft“ besteht ebenfalls die Möglichkeit sich zu so genannten Gilden zusammen zu schließen. Über einen Server müssen sich mindestens 10 Spieler zusammenschließen.<sup>45</sup>

Mittels einer Chatfunktion können sich die Spieler von „World of Warcraft“ untereinander unterhalten. Dieser Chat verwendet werden um zu Handeln, um allgemeine Fragen zu stellen oder sich mit den Mitgliedern aus der eigenen Gilde zu unterhalten.<sup>46</sup>

„World of Warcraft“ löste einen regelrechten Boom unter den MMORPGs aus, sodass in den letzten Jahren über 60 Spiele veröffentlicht wurden die im Fantasy-Genre angesiedelt sind. Darunter sind Spiele wie „Guild Wars“, „Archlord“ und „Lord of the Rings Online“. (Vgl. Tikvic 2007: 14)

---

44 Vgl. <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html> am 03.02.2010

45 Vgl. <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html> am 03.02.2010

46 Vgl. <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html> am 03.02.2010





## **4. Theoretische Rahmenbedingungen**

### **4.1. Gender und Medien**

Im Rahmen der Theoriedarstellung soll in diesem Kapitel besonderes Augenmerk auf die kommunikationswissenschaftliche Geschlechterforschung gelegt werden. In diesem Zusammenhang soll geklärt werden, was die feministische Kommunikationswissenschaft ist und wie Gender in den neuen Kommunikationstechnologien dargestellt wird.

#### **4.1.1. Feministische Kommunikationswissenschaft**

Das Aufgreifen feministischen Denkens findet in der deutschsprachigen Kommunikationswissenschaft, im Vergleich zu anderen Disziplinen, verspätet statt. Den Anstoß für die Entwicklung des mittlerweile umfangreichen Forschungsfachs der feministischen Kommunikations- und Medienwissenschaft ging vor allem von der angloamerikanischen Forschung aus, die schon vor längerer Zeit begann die feministische Forschung als Teildisziplin zu institutionalisieren. In den 90er Jahren setzte daraufhin auch im deutschsprachigen Raum eine intensive, eigenständige Entwicklung in dem Gegenstandsbereich ein. (Vgl. Dorer/Geiger 2002: 10)

Die feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft zeichnet sich einerseits durch die verschiedenen Forschungszugänge aus, andererseits durch die Interdisziplinarität und Breite des Forschungsbereichs. Grundsätzlich analysiert die feministische Kommunikationswissenschaft die Geschlechterverhältnisse und zwar in Bezug auf alle Gegenstandsbereiche des Faches, wobei sich die Kritik der Forschung zum einen auf den Prozess der öffentlichen Kommunikation, zum anderen auf die Teildisziplinen der Kommunikationswissenschaft richtet. Die Bereiche der Medieninhalte, Medienproduktion und Medienrezeption werden dabei genauso kritisch durchleuchtet wie die Teilbereiche: Medientheorien, Öffentlichkeitstheorien, Medienpsychologie, Mediengeschichte, Medienpädagogik, internationale und politische Kommunikation. Gerade die Berufung auf die unterschiedlichen feministischen Theorien ermöglicht es den blinden „Genderfleck“ in der Kommunikationswissenschaft aufzuzeigen. Diese geschlechterkritische Perspektive lässt sich auf verschiedenen Ebenen festmachen:

- *„Erstens werden theoretische Modelle und empirische Befunde zum gesellschaftlichen Kommunikationsprozess auf ihre Geschlechterblindheit hinterfragt,*

- *zweitens werden die Auswirkungen der androzentischen Ausrichtung in Theorie und Empirie auf die kommunikationswissenschaftliche Wissensproduktion sowie die Weiterentwicklung von Theorien und Modellen untersucht und*
- *drittens werden auf Basis feministischer Theorien neue Konzepte und Modelle von gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen entwickelt“.* (Dorer/Geiger 2002: 11-12)

Diese drei Ebenen sollen unter anderem den theoretischen Rahmen für die vorliegende Arbeit bilden, da sie sich einerseits mit der Thematik auseinandersetzen, ob in der Computerspielforschung ein Diskurs über die weiblichen Nutzer von Computer- und Videospielen stattfindet, somit also gesellschaftliche Kommunikationsprozesse auf ihre Geschlechterblindheit hinterfragt werden. Andererseits soll aufgezeigt werden, ob eine Weiterentwicklung von Theorien und Modellen in Bezug auf weibliche Computerspieler vorangetrieben wird. Des Weiteren soll aufgrund der Ergebnisse dieser Arbeit ein Ausblick auf mögliche neue Konzepte und Modelle von gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen gegeben werden.

#### **4.1.2. Gender in der Kommunikationswissenschaft**

Der Begriff „gender“ findet mittlerweile eine breite Verwendung sowohl im öffentlichen als auch im privaten Sprachgebrauch. Begriffe wie Geschlechter, geschlechtertypisch, geschlechts-spezifisch, sexualisiert, Frauen- und Geschlechterforschung und Geschlechterstudien, feministische Wissenschaft oder Feminismus werden zunehmend mit dem Wort „gender“ ersetzt. (Vgl. Dermutz 2006: 50) Die Kategorie „gender“ wird im Rahmen von Forschungsansätzen als kulturelle Konstruktion und soziale Institution verstanden, und wird zugleich immer mehr zum Referenzpunkt von Analysen. (Vgl.: Bauer/Neissl 2002: 7)

*„In Erweiterung und zum Teil auch in Abgrenzung zur Frauenforschung verlagert diese das Erkenntnisinteresse von frauenspezifischen Fragen auf die Verflechtungen von Gesellschaft und Geschlechterordnung insgesamt und versteht sich als kritisches Werkzeug der Intervention in die damit verbundenen Mechanismen und Prozesse.“*  
(Bauer/Neissl 2002: 7)

Demnach fragen die Gender Studies, als Studien- und Forschungsprogramme, nach den kulturellen Konstruktionsmechanismen von Geschlecht.

*„Sie rücken die spezifischen Ausformungen der Geschlechterdifferenz in verschiedenen – historischen und gegenwärtigen – Gesellschaften in den Vordergrund, thematisieren die Mechanismen und Strategien, die diese Systeme erhalten, analysieren die Gender-Praxis auf der Ebene der Individuen und untersuchen die Bedeutung der Kategorie Geschlecht für das soziale Handeln von Frauen und Männern.“ (Bauer/Neissl 2002: 7)*

Die Kategorie „gender“ steht heute also im Kontext unterschiedlicher theoretischer Positionierungen. Dazu zählen essentialistisch-feministische Differenzpositionen genauso wie die Verknüpfung mit Faktoren wie sexuelle Orientierung, Klasse und Ethnizität und das Verständnis die Zweigeschlechtlichkeit als Ergebnis von Konstruktionsprozessen zu sehen. Dieser Prozess der Differenzierung spiegelt sich in den unterschiedlichen Forschungsstrategien von unterschiedlichen Disziplinen wie den Cultural Studies oder Feministischer Wissenschaft wider. (Vgl. Bauer/Neissl 2002: 8)

Historisch betrachtet, kann die kommunikationswissenschaftliche Frauen- und Geschlechterforschung als Prozess der Entgrenzung verstanden werden,

*„... der die Vielfalt und Komplexität der unhandlichen individuellen, sozialen und kulturellen Kategorie „Geschlecht“ immer klarer gezeigt hat. Eine Entgrenzung vollzog sich aber auch in Bezug auf den „Ort“ der Geschlechterforschung und ihres Verhältnisses zur Mutterdisziplin, der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Geschlechterforschung ist immer schon mit dem Ziel angetreten, nicht nur blinde Flecken der Wissenschaft zu beseitigen, sondern auch die Procedere des Main- und Malestreams der Forschung zu kritisieren und zu verändern. Die kommunikationswissenschaftlichen Gender Studies sind in vielfacher Hinsicht für das gesamte Fach von Bedeutung.“ (Klaus 2002: 77)*

Somit haben die Gender Studies auch gezeigt, dass sie zu einem Teilbereich der Kommunikationswissenschaft geworden und wegweisend in Bezug auf die anhaltende Bedeutung von sozialen Kategorien zur Analyse der Medienwelt sind. Ethnische Zugehörigkeit, Schichtklassifikation, Alter oder Gender sind entscheidende Faktoren in Bezug darauf, wie die Medienwelt aussieht und welche Interpretationen zur Analyse der Gesellschaft zur Verfügung stehen. (Vgl. Klaus 2002: 77)

### **4.1.3. Gender in den neuen Kommunikationstechnologien - Geschlechterkonstruktion in den Medien**

Auf welche Art und Weise Gender in neuen Kommunikationstechnologien dargestellt werden kann, wurde bereits im Laufe der vorliegenden Arbeit in den vorangegangenen Kapiteln nachgezeichnet. Es soll in diesem Zusammenhang aber auch die Frage aufgeworfen werden, ob sich trotz der steigenden Zahl von weiblichen Usern, die sich neuer Kommunikationstechnologien wie dem Internet und/oder aber auch Computerspielen bedienen, die Darstellung von Gender verändert hat. Darüber hinaus drängt sich die Frage auf, mit welchen Geschlechteridentitäten wir es in virtuellen Welten zu tun haben?

Das Erleben von Wirklichkeit ist durch gesellschaftliche Strukturen und Sichtweisen, sowie durch die individuelle Wahrnehmung des Einzelnen geprägt. Medien haben Einfluss auf diesen Vorgang, indem sie verschiedene Wirklichkeiten konstruieren. Sie versorgen uns täglich zusätzlich mit Informationen über soziale Normen und Wertigkeiten, konstruieren also eine Wirklichkeit in Sinne von einer *„Weitergabe von Kommunikation, von Normen und Konsens.“* (Vgl. Dorer/Marschik 1999: 5) Dorer verweist an dieser Stelle auf den engen Zusammenhang, zwischen Medien und der Emanzipation der Frauen, sowie der Wahrnehmung und Konstruktion von Sex und Gender.

*„Jede Veränderung des Systems kann entweder durch einen revolutionären Umsturz oder durch einen langsamen und langwierigen Wechsel von allgemein akzeptierten Normen erfolgen.“* (Dorer/Marschik: 1999: S. 5)

Medien haben bei diesem Prozess einen großen Einfluss, denn durch die Thematisierung, durch quantitative oder qualitative Darstellung von Frauen in den Medien, hängt auch das Tempo der Emanzipation ab. Nach Dorer gibt es drei Bereiche wo die Beziehung von Frau und Medien am stärksten verankert ist. Zum einen gilt dies für Journalistinnen, die an der Gestaltung von Inhalten beteiligt sind, sowie für Rezipientinnen welche die Inhalte konsumieren, zum anderen gilt es auch für die Art und Weise wo und wie Frauen dargestellt werden. (Vgl. Dorer/Marschik 1999: 5) Die Medienpräsenz von Frauen war zu Beginn auf bestimmte, ihnen zugeschriebene Rollen beschränkt. Meist dienten sie als Aufputz, waren Hausfrauen oder Mütter und selten in einer aktiven Rolle zu sehen. Dieser stets männliche Blick auf Frauen in den Medien hat in den letzten Jahren eine starke Wandlung erfahren. Die Darstellung von selbstbewussten und aktiven Frauen hielt zwar Einzug in Filme, Werbungen und ins Internet, dennoch gelang es bis heute nicht die immer noch existierenden weibliche

Geschlechterstereotype aufzuheben. Frauen werden weiterhin gerne in Nebenrollen gezeigt, Probleme von Doppelbelastung und Benachteiligung im Beruf werden kaum thematisiert. Rollenklischees bestehen in den Medien weiterhin. (Vgl. Dorer/Marschik 1999: 5-6)

*„Die Medien erweisen sich damit nicht als Trendsetter oder Förderer der Emanzipation, sondern im Gegenteil als Ort der Verfestigung traditioneller Geschlechterrollen.“*  
(Dorer/Marschik 1999: 6)

Dies gilt für alle Massenmedien, somit auch für das Internet und die virtuellen Welten die in Computerspielen erzeugt werden können. Wenn Medien also Geschlechterstereotype verstärken und vorwiegend der männliche Blick auf die Realität repräsentiert wird, stellt sich die Frage ob sich an der Darstellung von weiblichen Rollen in Computerspielen überhaupt etwas verändert hat beziehungsweise ob überhaupt die Möglichkeit der Veränderung besteht? Einige Antworten darauf sollen einerseits in Kapitel 5.2.4. andererseits im Rahmen der Ergebnispräsentation gegeben werden.

Ein Problem stellt in diesem Zusammenhang auch die Anzahl der Macherinnen dar. Im Zuge der Recherche für die vorliegende Arbeit über Frauen in der Computerspielindustrie stellte sich heraus, dass ein immer noch sehr großer Teil der „Macher“ in der Industrie männlich ist. Mit „Macher“ sind in diesem Fall Entwicklerinnen von Computerspielen sowie IT-Experteninnen gemeint. Wissenschaftliche Expertinnen die sich mit der Thematik von Computerspielen und virtuellen Welten auseinandersetzen sind ebenfalls noch immer unterrepräsentiert. Die Vereinnahmung des Internet durch das Männliche veranschaulicht Dorer durch mehrere Beobachtungen:

- Die meisten Netzbetreiber sind männlich.
- Männer dominieren als Bewohner der Cyberwelt im öffentlichen Diskurs als Experten und User zugleich.
- Im öffentlichen Diskurs werden nur männlich codierte Themenbereiche, wie Technik, Cyber-Kriminalität, Cyber-Sex und Cyber-Nazismus, betrachtet.
- Feministische Newsgroups, Frauennetzwerke und Frauen als Userinnen waren lange Zeit kein Themenbereich in der öffentlichen Debatte.
- Viele wissenschaftliche Publikationen werden ohne Beiträge von weiblichen Forscherinnen und ohne feministische Ansätze veröffentlicht. (Vgl. Dorer 2000: 41)

Technologieverhältnisse stehen demnach mit den Geschlechterverhältnissen eng in Verbindung und wirken gegenseitig aufeinander. Das Internet wird von Männern und Frauen unterschiedlich genutzt und hängt unter anderem auch vom Zugang zur Technologie ab. Konsumiert wird von beiden Geschlechtern grundsätzlich dasselbe, es gibt demnach keine Unterscheidung mehr nach Quantität, sondern vorwiegend nach Qualität. (Vgl. Dorer 2000: 40-44) Hier stellt sich einerseits die Frage ob Rollenbilder, aber auch die Wahrnehmung dieser sowie die Identitätsfiguren in virtuellen Welten eine Wandlung durchlaufen würden, wenn der Einfluss von Frauen in der Industrie höher wäre? Andererseits wird die Frage aufgeworfen welche Identifikationsmöglichkeiten von Gender können im Internet überhaupt konstruiert werden?

In Hinblick auf die Konstruktion von virtuellen Weiblichkeitsfiguren und Rollenbildern in Computerspielen kann hinterfragt werden, ob und wie sich die gängigen Geschlechterstereotypen durchsetzen konnten und inwiefern sich neue Modelle von weiblichen Heldinnen etablieren konnten.

#### **4.1.4. Körper und Kommunikation**

*„Mit der Handhabung des Körpers werden auch Bedeutungen entworfen, um Verhaltenserwartungen zu formulieren und zu organisieren.“* ( Funken 2000: 104)

In Zusammenhang mit diesem Zitat von Funken ist der symbolische Interaktionismus eng verbunden. Dieser wird als Prozess verstanden, wo Menschen durch den Gebrauch von Symbolen, einander wechselseitige Bedeutungen ins Bewusstsein rufen. Auf Grund der vermittelten Interaktion nimmt der Mensch auch die Haltung des Gegenübers sich selbst gegenüber ein, indem er Symbole zum Zweck der Kommunikation verwendet. Daher betrachtet sich der Mensch aus der Perspektive des Kommunikationspartners, schlüpft also in die Rolle des Gegenübers. (Vgl. Burkart 2002: 433)

Das erste sichtbare Symbol welches ein Mensch besitzt ist jenes des eigenen Körpers, mit all seinen universellen Identitäten wie Geschlecht, Alter, Rasse oder Ethnie. Er spiegelt jedes Individuum als eigenen „Typen“ wider und wird somit auch zum Ausgangspunkt jeder Kommunikation. Allerdings lässt sich durch Kleidung, Mimik, etc. der Körper auch verändern. Natürlich besteht auch ein Unterschied zwischen dem Selbst, welches jemand eigens konzipiert und „verkleidet“ hat und jenem, das „unabsichtlich“ durch das eigene Erscheinungsbild, eigene Handlungen und die Körpersprache geprägt wird. Funken bezieht sich bei dem Terminus „unabsichtlich“ auf Handlungen die nicht der eigenen Kontrolle

unterliegen, wie Stottern, Erröten oder Zittern. Der Körper wirkt demnach in jeder sozialen Interaktion als Symbol, welches den Kommunikationsprozess beeinflusst. (Vgl. Funken 2000: 105-106)

Bei Massenmedien spielt bei der Kommunikation vor allem die Glaubwürdigkeit bei der Vermittlung eine Rolle. Die Seriosität muss einerseits in Bezug auf die Mitteilung und das Medium gewährleistet werden, andererseits muss diese über zusätzliche Information gespeist werden. Die Glaubwürdigkeit ist somit an bestimmte Rahmenbedingungen gebunden und wird gefährdet, wenn dieser zum Beispiel durch Medien entstellt wird. In virtuellen Welten kann dieser kommunikationsbestimmende Rahmen künstlich erzeugt und gegebenenfalls auch gezielt als Spiegel der Realität eingesetzt werden, wie das bei MOOs<sup>47</sup> geschieht, oder aber auch als phantastisches Spiel, so wie dies bei MUDs der Fall ist. Wenn sich diese zwei „Realitäten“ von Virtual Reality und Real Life vermischen, also wenn zum Beispiel spielerische Elemente ins Reale übertragen werden oder umgekehrt, kann das zu erheblichen Missverständnissen führen, da der kommunikationsbestimmende Rahmen künstlich erzeugt wurde. (Vgl. Funken 2000: 107-108)

*„Gerade die elektronisch ermöglichte Vermengung von Anonymität und Intimität, d.h. die Vor- und Nachteile intimer Nähe bei gleichzeitiger sozialer Distanz schaffen einen neuen Erfahrungshorizont, für den erst ein Geltungsrahmen geschaffen werden muss. Wird der Rahmen verfehlt, dann kann nicht angemessen gedeutet, geplant oder agiert werden, da die systematische Vorbedingung des sozialen Handlungserfolges das Kennen und Erkennen des spezifischen Kontextes ist.“* (Funken 2000: 109)

Das Internet bietet keine gewohnten Rahmenbedingungen, die beispielsweise in der interpersonalen Kommunikation durch typisierte Aktivitäten wie Höflichkeitsrituale und einer damit verknüpften Präsentation des Selbst hergestellt werden, oder wie bei Massenmedien deren Rahmen unter Umständen durch eine anerkannte Seriosität des Reporters und / oder der Zeitung, beziehungsweise durch die unverkennbaren Inhalte vermittelt wird. Im elektronischen Netz können diese Rahmenbedingungen nicht entstehen, da durch die Anonymität der Informanten und die Vielzahl und Vielfalt der Quellen keine einheitlichen Bedingungen geschaffen werden können, „ ... so dass die Glaubwürdigkeit der Mitteilungen lediglich von der Virtuosität personeller Selbstbeschreibungen abhängt.“ (Funken

---

47 Nach der Definition von Funken funktionieren MOOs (Multi-User Dungeons, Object-Oriented) ähnlich wie MUDs, nur liegt ihr Schwerpunkt nicht im Rollenspiel, sondern mehr in der sozialen Interaktion, Kommunikation und Lernerfahrung. Beim Spielen wird die Umgebung rein textlich beschrieben. Wie bei Chats werden Kurznachrichten an mehrere andere Personen verschickt, die Antworten aller Beteiligten erscheinen daraufhin zur gleichen Zeit am Bildschirm.

2000: 109) Das Fehlen der Rahmenbedingungen und damit verbunden das Fehlen von vereinbarten Symbolen, erfordert das Schaffen von Ersatzsymbolen um eine Interaktion im Netz möglich zu machen. Vor allem die textbasierte Selbstdarstellung der Kommunikationspartner spielt bei der Interaktion eine Rolle und dient zugleich als gemeinsames Symbol der Verständigung.

*„In einer technisch neu ausgestatteten Form der Repräsentation kann die Beschaffenheit des Körpers, seine Reaktion auf bestimmte Interaktionsabläufe, seine Signale durch Mimik, Habitus, Kleidung, Schmuck, etc. entweder textualisiert oder graphisch simuliert werden.“ (Funken 2000: 110)*

Dies geschieht entweder häufig durch das Verwenden von Körpermetaphern wie „grins“ oder „würg“, um somit der Sprache eine Art „Körperlichkeit“ zu verschaffen, oder auch anhand von so genannten Emoticons, welche den körperlichen Zustand graphisch darstellen. (Vgl. Funken 2000: 110)

Kleidung spielt was den Körper betrifft eine große Rolle. Zum einen können Körpergrenzen durch Kleidung verändert werden. Kleidung als auch die Körpergrenzen die durch Kleidung verändert werden repräsentieren deutlich gesellschaftliche Frauen- und Männerrollen. Beispielsweise beschränkt ein Korsett nicht nur die Mobilität, sondern engt den Körper auch ein. Dadurch konnte vor allem im 19. Jahrhundert auch die klassenspezifische Immobilität veranschaulicht werden, da Frauen durch die Kleidung für jegliche Art von Arbeit ungeeignet waren. (Vgl. Seidl 2008: 100) Seidl geht in ihrer Beobachtung über Raum, Geschlecht und Körper in Computerspielen von der These aus, dass viele Stereotype, im Sinne von zufälligen Verbindungen zwischen Geschlecht, Raum und Körper, fortgeschrieben werden. Viele Kleidungsstücke der Kämpferinnen in Computerspielen ähneln dem „power jacket“ von Vivienne Westwood<sup>48</sup>, in der Schulterpartie erinnern sie an das männliche Geschlecht, in der Taille sind sie feminin schmal. So werden manche weibliche Avatare in Computerspielen rein äußerlich sowohl als Mann als auch als Frau inszeniert. Obwohl auf den ersten Blick männliche und weibliche Avatare beispielsweise mit dem gleichen Elan in den Kampf ziehen

---

48 In den 90er Jahren des 20 Jahrhunderts entwarf die Modedesignerin Vivienne Westwood das sogenannte „power jacket“, einer aus Harris Tweed angefertigten Kostümjacke mit Schulterpolstern und sehr enger Taille. Sie verband traditionell männliche mit traditionell weiblichen Merkmalen von Kleidung in dieser Jacke und erweiterte somit den weiblichen Körper durch Polsterungen an Schulter und Hüften. Westwood zeigte mit dem „power jacket“, dass Geschlecht, Raum und Körper nicht notwendige Verbindungen eingehen, sondern eher zufällig in Symbiose treten um somit in Form von Kleidung, Versionen von Weiblichkeit und Männlichkeit für den weiblichen Körper schaffen können. (Vgl. Seidl 2008: 100-101)



und sich auch die Kleidung in manchen Fällen nicht mehr unterscheidet, können ihnen dennoch immer noch Stereotype zugeschrieben werden. So sieht Seidl in den hyperfemininen weiblichen Kämpferinnen wie Lara Croft eine zur Schau Stellung von stereotypen Versionen von Weiblichkeit. Feminismus wird laut Seidl als Lifestyle und heterosexuell erotisierendes Spektakel inszeniert und nicht als politisches Anliegen. (Vgl. Seidl 2008: 101)

## **4.2. Identität in virtuellen Welten**

Die Frage nach der Identität, beziehungsweise das Spiel mit dieser und die Lust an der Überschreitung körperlicher Grenzen ist weder ein neues Phänomen, noch steht es im Zusammenhang mit computertechnologischen Innovationen. Das Aufbrechen von zugeschriebenen Rollen ist fast so alt wie die Menschheit selbst. Vor allem mit der Verbreitung der Schriftkultur, sowie in Theater- und Rollenspielen wurden verschieden Formen von Identität erprobt, wo der Körper immer auch Ort und Thema derartiger Selbstfindung war. (Vgl. Becker/Schneider 2000: 7) In der Literatur lässt sich eine Fülle von Identitätskonzepten finden, die aber nicht alle hier erwähnt werden können, da sie sonst den Rahmen der vorliegenden Arbeit sprengen würden. In den folgenden Kapiteln wird daher auf die relevanten Identitätskonzepte eingegangen, die sich vor allem mit der Identitätsbildung in virtuellen Welten auseinandersetzen. Grundlegende historische Konzepte sollen dabei genauso betrachtet werden, wie die Verschmelzung von realer Identität mit den „virtuellen Stellvertretern“.

### **4.2.1. Identität im Zeitalter des Internets**

Als eine der ersten Forscherinnen setzte sich Sherry Turkle bereits in den 80er Jahren mit der Beziehung Mensch und Computer auseinander und gilt als Wegbereiterin was die Forschung im Bereich der gesellschaftlichen Identitätsentwicklung im Internet betrifft. Intensiv beschäftigte sich Turkle vor allem mit der Beziehung der Menschen verschiedenen Alters und verschiedenen Geschlechts zu Computern und damit, inwiefern diese ihr Selbstbild beeinflussen. Vor allem ihr Werk „Leben im Netz“, das bereits 1995 veröffentlicht wurde aber immer noch enorme Aktualität besitzt, wird bis heute in zahlreichen Disziplinen rezipiert, und soll auch in der vorliegenden Arbeit herangezogen werden.

Turkle beschreibt den Computer einerseits als Werkzeug, welches uns hilft mit anderen

Personen zu kommunizieren und Texte zu verfassen, andererseits bietet er „... sowohl neue Modelle für die Funktionsweise unseres Bewusstseins als auch ein neues Medium an, auf das wir unsere Vorstellungen und Phantasien projizieren können.“ (Turkle 1998: 9) Neben dieser Funktion von Werkzeug und Spiegel erwähnt Turkle eine weitere Dimension welche der Computer bietet:

*„Wir können durch den Spiegel hindurchgehen. Wir lernen, in virtuellen Welten zu leben. Wir mögen ganz für uns allein virtuelle Ozeane befahren, virtuelle Rätsel lösen und virtuelle Wolkenkratzer entwerfen. Doch wenn wir durch den Spiegel hindurchgehen, treffen wir immer öfter auf andere Menschen.“* (Turkle 1998: 9)

Turkle macht also deutlich, dass virtuelle Welten nicht nur neue Kommunikationsräume bieten, sondern einen Raum bietet, in dem der Mensch Dinge erfahren, erkunden und aktiv mitgestalten kann, die er in der realen Welt möglicherweise nicht tun könnte. Turkle vertieft diesen Gedanken noch und formuliert ihre These zur Identität im Internet folgendermaßen:

*„In Leben im Netz gehe ich der These nach, dass wir uns an Computerbildschirmen in unsere eigenen Dramen projizieren, in denen wir Produzent, Regisseur und Star in einem sind. Einige dieser Dramen sind privater Natur, doch können wir in wachsendem Maße andere Personen darin einbeziehen. Computerbildschirme sind eine neue Arena für unsere erotischen und intellektuellen Phantasien. Wir benutzen das Leben am Computerbildschirm, um uns mit neuen Betrachtungsweisen über Evolution, Beziehungen, Sexualität, Politik und Identität vertraut zu machen.“* (Turkle 1998: 38)

Bei der Kontaktaufnahme zu anderen Personen in virtuellen Welten gestaltet der Nutzer seine Identität um. In diesem Zusammenhang geht Turkle der Frage nach der Existenz von multiplen oder unitären Identitäten nach. Dabei bezieht sich Turkle unter anderem auf Sigmund Freud, dessen „Vorschlag einer radikalen dezentrierten Auffassung vom Selbst“ (Turkle 1998: 287) zu den revolutionärsten Beiträgen in der historischen Debatte zählt. Dem ist hinzuzufügen, dass Freud zwar von einem dezentrierten Selbst ausgeht, dies allerdings nicht direkt mit der Theorie der multiplen Identitäten von der Turkle spricht, zu vergleichen ist. Des Weiteren führt Turkle die Theorie von Jacques Lacan an, der ebenfalls von einem dezentrierten Ich ausgeht, das Ich sogar zu einer Illusion erklärt. Lacan versuchte das Ich nicht als reale Struktur oder dauerhaftes geistiges Gebilde zu definieren, sondern als einen Ort des Diskurses. (Vgl. Turkle 1998: 287)

Turkle beschreibt im Zusammenhang mit Identität die „*komplexe Dialektik der Akzeptanz und Ablehnung von Analogien zu der Maschine.*“ (Vgl. Turkle 1998: 285) Auf der einen Seite distanziert sich der Nutzer von der Maschine da der Mensch über Gefühle, Intellekt und einen Körper verfügt, der nicht bestimmten Regeln unterworfen ist. Andererseits spricht Turkle von einer Annäherung an die Computerprogramme, die der Nutzer als lebendig oder nahezu-lebendig betrachtet. Durch Zubehör, wie Kopfhörer, Helme oder Brillen nähert sich das Bild des Menschen immer mehr dem Bild der Maschine an, und umgekehrt. (Vgl. Turkle 1998: 285)

Das Aufkommen von multiplen Identitäten schreibt Turkle unter anderem dem Internet zu. „*Seine Benutzer können sich ein Selbst schaffen, indem sie durch viele Identitäten vagabundieren.*“ (Turkle 1998: 287) In postmodernen Zeiten sind multiple Identitäten nichts Ungewöhnliches mehr. Viele Menschen erleben Identität als eine Auswahl von Rollen, die sich untereinander vermischen und anpassen lassen. (Vgl. Turkle 1998: 289) In diesem Zusammenhang führt Turkle weiter aus:

*„Das Internet ist zu einem wichtigen Sozillabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und -Rekonstruktionen geworden, die für das postmoderne Leben charakteristisch sind. In seiner virtuellen Realität stilisieren und erschaffen wir unser Selbst.“* (Turkle: 1998: S. 289 - 290)

In ihren Ausführungen bezüglich der multiplen Identität betont Turkle ebenfalls die Wichtigkeit des Kohärenzprinzips des Selbst. Multiple Identitäten können nicht existieren, wenn sie im Pendeln zwischen Persönlichkeiten bestehen, die nicht miteinander kommunizieren. (Vgl. Turkle: 1998: S. 419) Sie weist in diesem Zusammenhang auch auf den irreführenden Begriff der „multiplen Persönlichkeit“ hin, denn die verschiedenen Teile des Selbst sind nicht vollwertige Persönlichkeiten, sondern werden vielmehr als abgespaltete losgelöste Fragmente angesehen. Daher kann der Eindruck entstehen, dass von einer Persönlichkeitsstörung die Rede ist. (Vgl. Turkle 1998: 425) Turkle meint dazu:

*„Dieses flexible Selbst besitzt keinen geschlossenen Wesenskern, und seine Teile bilden keine stabilen Einheiten. Vielmehr kann man beliebig zwischen seinen Aspekten, die sich ihrerseits durch fortwährende Kommunikation miteinander verändern, hin- und herwechseln.“* (Turkle 1998: 425)

In früheren Zeiten war ein schneller Wechsel zwischen den Identitäten schwer möglich, da meist eine strenge Bindung an Familien und soziale Gruppen herrschte und diesbezüglich Normen und Regeln innerhalb der Gesellschaft stärkeren Kontrollen unterworfen waren. Zwar haben Menschen im frühen 20. Jahrhundert schon verschiedene soziale Rollen angenommen, grundsätzlich wurden mit dem „role-switch“ Personen wie Heiratsschwindler, Transvestiten oder bei den Schamanen sogar von Göttern und Geistern besessene Menschen in Verbindung gebracht. (Vgl. Turkle 1998: 289) Daher war es einfach, Abweichungen von Normen zu erkennen und zu sanktionieren, solange die Identität als einheitlich definiert wurde. Ein dezentriertes oder wandlungsfähigeres Selbst ermöglicht hingegen, die eigene innere Vielfalt offener zu erkennen. (Vgl. Turkle 1998: 426)

In Bezug auf Identität in virtuellen Welten hat Turkle ebenfalls MUDs untersucht. Sie sieht in ihnen eine neue Art des Gesellschaftspiels, sowie eine neue Form der Gemeinschaft. Zusätzlich sind MUDs eine neue Form von kollektiv geschriebener Literatur. Dabei sind die Spieler nicht nur Autoren von Text, sondern zugleich Schöpfer ihrer Identität, indem sie durch Interaktion ein neues „Selbst“ gestalten. (Vgl. Turkle 1998: 13) Bei Theaterstücken oder Rollenspielen im realen Leben schlüpft die Person in eine Rolle die er meist bis zum Schluss behält und durch die körperliche Anwesenheit ist die Identität immer sichtbar. MUDs hingegen bieten nicht nur Anonymität, sondern ermöglichen es in verschiedene Rollen zu schlüpfen beziehungsweise parallele Identitäten zu erschaffen, und eröffnen den Zugang zu parallelen Lebenswelten. (Vgl. Turkle 1998: 17)

Abschließend kann zusammengefasst werden, dass Turkle von einer Existenz multipler Identitäten bei Menschen ausgeht und sich gegen die Vorstellung eines festen Selbst ausspricht. Dem Internet schreibt sie in vielerlei Hinsicht die Chancen von neuen Erfahrungen im Bereich der Erschaffungen und des Ausprobieren von multiplen Identitäten zu. Dabei weist sie darauf hin, dass der Bezug zur Realität nie verloren gehen darf:

*„Wir müssen die Dynamik der virtuellen Erfahrung verstehen, um einerseits das Gefahrenpotential abzuschätzen und sie andererseits optimal zu nutzen. Ohne ein Verständnis der zahlreichen Selbste, die wir im Virtuellen entfalten, können wir unsere Erfahrungen nicht dazu nutzen, das Reale zu bereichern. Indem wir unser Bewusstsein für das, was hinter unseren Online-Masken steckt, schärfen, wird es uns eher gelingen, virtuelle Erfahrungen für unsere persönliche Weiterentwicklung fruchtbar zu machen.“*  
(Turkle 1998: 438-439)

#### 4.2.2. Identitätsbildung in virtuellen Welten

In Bezug auf Identitätsbildung sind die Überlegungen von Helga Bilden heran zu ziehen. Ähnlich wie Turkle spricht Bilden nicht nur von einer Identität, sondern von „*einem dynamischen System vielfältiger Selbste als einem Spektrum möglicher Individualitätsformen.*“ (Vgl. Bilden 1998: 227) Unter der Vielfalt der Selbste versteht Bilden folgende 4 Aspekte (Vgl. Bilden 1998: 238):

- (a). die Vielzahl meiner Selbste im Lauf der Biografie oder im „Strom des Bewusstseins“ durch die Zeit,
- (b). die Vielzahl der aus verschiedenen Beziehungen („Rollen“) hervorgegangenen Selbste („Rollen-Selbste“),
- (c). die möglichen Selbste und
- (d). die abgelehnten, die Schatten Selbste

Zu (a): Mit der Vielzahl der Selbste meint Bilden, die verschiedenen kindlichen, jugendlichen und erwachsenen Selbste die ein Mensch in seinem Leben annimmt. (Vgl. Bilden 1998: 238 - 239)

Zu (b): Bei der Vielzahl der aus verschiedenen Beziehungen hervorgegangenen Selbste verweist Bilden unter anderem auf Peggy A. Thoits, die in „Multiple identities and psychological well-being: A reformulation and test of the isolation hypothesis“ aus dem Jahre 1983 meint, dass beispielsweise Frauen durch eine Doppel- oder Mehrfachorientierung auf Beruf, Familie, sowie politisches und soziales Engagement eine Vielfalt von sozialen Selbste besitzen, die sie gleichermaßen balancieren. (Vgl. Bilden 1998: 238)

Zu (c): Bei der Konstruktion von möglichen Selbsten nimmt Bilden auf Christel Schachtner Bezug, die in „Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer“ (1993) meint, dass vor allem Jugendliche gerne mit möglichen Selbsten jonglieren. Sie beschreibt unter anderem einem 15jährigen, der beim Programmieren von Computerspielen von der Rolle des Programmierers in andere Rollen, wie die des Druiden, des Magiers oder die des Klerikers schlüpft, und die verschiedenen Images, die diese Figuren und Rollen besitzen, genießt. (Vgl. Bilden 1998: 240 - 241)

Zu (d): Unter dem abgelehnten Selbst, dem Schatten Selbst, versteht Bilden „... *die polaren Gegenstücke zu den teilen von uns selbst, mit denen wir uns identifizieren ...*“ (Vgl. Bilden 1998: 242) Als Beispiel führt Bilden hierfür unter anderem das leistungswillige Selbst an, der gegen den „inneren Schweinehund“ voller Faulheit und Mußesehnsucht kämpft. (Vgl. Bilden 1998: 242)

Anke Bahl betont diese Anonymität die bei Begegnungen in virtuellen Welten herrscht. Für die Spieler besteht die Möglichkeit, dadurch dass sie sich weder sehen noch hören können, nichts von Ihrer Identität und ihrem privaten Leben preis zu geben. Die private Offline-Welt kann dabei aus der virtuellen Welt ausgeklammert werden und der Spieler kann sich nur auf Gespräche einlassen, die das Spiel betreffen. Trotz der Möglichkeit seine Identität auf textlicher Basis zu entfalten ist nicht auszuschließen, dass der Spielraum für Illusionen was den Interaktionspartner betrifft viel größer ist, als bei Begegnungen in einer Offline-Umgebung. Dennoch hat der Nutzer die Möglichkeit eine vollkommen neue Identität aufzubauen, die kein bestehendes Image aufrecht erhalten muss. Von Erwartungen und Verpflichtungen kann sich die Person leichter distanzieren, denn die anonyme Umgebung bringt Distanz zum Geschehen mit sich, da die Nutzer emotional nicht eingebunden sind. (Vgl. Bahl 2002: 81 - 84)

#### **4.2.3. Virtuelle Spielfiguren als Online-Identitäten**

In Bezug auf die virtuelle Welt in ihre „Bewohner“ gilt auch zu klären, wer die „elektronischen Stellvertreter“ eigentlich sind, und inwiefern eine Verschmelzung von Spieler und Avatar überhaupt möglich ist. (Vgl. Fritz 2004: 241)

In virtuellen Welten hat der Spieler/die Spielerin nicht mehr die Möglichkeit seine Spielfigur direkt zu berühren. Während der Spieler/die Spielerin bei einem einfachen und traditionellen Fangspiel, Spieler/Spielrin und Spielfigur zugleich ist und das spielerische Handeln unmittelbar mit seinem Körper verbunden ist, ist der Spieler/die Spielerin von seinen Spielfiguren in virtuellen Welten getrennt, er/sie kann die Figur also nicht mehr direkt berühren weil er/sie sich nicht mit seinem/ihrer Körper in dem virtuellen Spielraum befindet. Nur über den „virtuellen Stellvertreter“ ist es ihm möglich in den virtuellen Spielraum hineinzuwirken. Durch die Vielzahl an verschiedenen Computerspielen die es auf dem heutigen Computerspielemarkt gibt, haben sich auch unterschiedliche Verhältnisse von Spielerpersönlichkeit und Spielfigur herausgebildet. Fritz führt folgende Formen dieser Verhältnisse an (Vgl. Fritz 2004: 242-247):

1. *Sensomotorische Synchronisierung*: Der Spieler lenkt „seine“ Spielfigur wie eine Marionette, hat also eine direkte Einwirkung auf die eigene Spielfigur. Dabei erweitert er sein Körperschema um die Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten seiner Figur. Die Intensität der Verschmelzung des Spielers mit seinem virtuellen

Stellvertreter hängt vermutlich von der Realitätsnähe zum Spiel ab. Je näher der Spielinhalt und die Handlungs- und Steuerungsmöglichkeiten im Spiel jenen der realen Welt entsprechen, desto größer ist die Bedeutung für den Spieler.

2. *Simulative Synchronisierung*: Hier lenkt der Spieler ein virtuelles Fahrzeug, muss also direkt Steuerungsimpulse geben. Dem Spieler wird durch den virtuellen Raum der Eindruck vermittelt, dass er direkt in einem Fahrzeug säße, was beispielsweise durch ein Eingabegerät in Form von Lenkrad und Gaspedal noch verstärkt wird. Allerdings entsteht beim Spieler nicht der Eindruck mit einer eigenen Spielfigur konfrontiert zu sein, vielmehr hat er das Gefühl als sei er selbst im „Spiel drinnen“ und sich mittels Fahrzeug durch eine virtuelle Landschaft bewegt.
3. *Sensomotorische Identifikation*: Auch hier lenkt der Spieler seine Spielfigur, die dem Spieler allerdings nicht als Komplet-Figur sichtbar ist. Der Spieler wird also „eins“ mit seiner Figur, und handelt aus der Perspektive der „subjektiven Kamera“ heraus, betrachtet also das Spielgeschehen aus dem Blickwinkel der Spielfigur. Dies erweckt den Eindruck, als sei der Spieler mit seinem eigenen Körper direkt im Spielgeschehen. Dadurch tritt eine starke Verschmelzung des Spielers mit dem Avatar in Kraft.
4. *Direktionale Identifikation*: Diese Form der Identifikation tritt auf, wenn der Spieler die Figur nicht direkt lenkt, sondern „Befehle“ eingibt, welche die Spielfigur unmittelbar ausführt. Dieses „Lenkungsprinzip“ tritt vor allem bei „Action-Strategie-Spielen“ auf. Der Spieler kann sich hier weniger mit den Spielfiguren identifizieren, als mit der Spielumgebung beziehungsweise seiner Rolle als „Strategielenker“. Allerdings kann auch das Gegenteil der Fall sein. Eine Verschmelzung kann auch durch mittelbare und indirekte Lenkung stattfinden, da diese dem Spieler auch einen konkreten Bezug bieten kann, was allerdings mit dem Realitätsbezug des Strategiespiels und der Biografie des Spielers zusammenhängt.
5. *Rezeptive Identifikation*: Hierbei handelt es sich bei Computerspielen eher um eine Randerscheinung. Intros oder Zwischensequenzen versuchen dem Spieler, wie bei einem Spielfilm, den Handlungsablauf beziehungsweise den Spielinhalt näher zu bringen. Die Folge davon könnte sein, dass der Spieler durch das Rezipieren der Sequenzen eine stärkere Identifikation mit der Spielgeschichte und der Spielfiguren eingeht. Zusätzlich kann der Spieler die Inhalte als sinnvoller empfinden und ist

gleichzeitig dadurch motiviert sich auf den weiteren Spielprozess einzulassen.

6. *Semantische Identifikation*: Diese Form der Identifikation stellt eine Sonderform bei der Verschmelzung von Spieler und Spielfigur dar. Sie tritt auf wenn der Spieler sich mit dem Spielinhalt so identifiziert, als habe dieser eine Bedeutung für sein Verhalten und für seine reale Lebenssituation. Der Spieler setzt also den Spielinhalt mit seiner realen Welt unmittelbar in Beziehung. Ein Beispiel dafür ist das Computerspiel „Die Sims“, wo Handlungsverläufe und Handlungsschemata deutliche Parallelen zur realen Welt besitzen.

Bahl schreibt auch dem Namen, der einer Spielfigur gegeben wird, in der Online Welt eine viele größere Bedeutung zu als in der Offline-Umgebung, da er den ersten Hinweis auf die Identität des Nutzers gibt. Er löst nicht nur bei den Interaktionspartnern eine bestimmte Erwartung hinsichtlich der Identität aus, sondern besitzt auch eine Art Signalwirkung. Die Namensgebung unterliegt zu einem gewissen Grad der Kontrolle des Nutzers, somit kann er bestimmen welchen ersten Eindruck er bei seinem Gegenüber hinterlassen möchte. (Vgl. Bahl 2002: 86 - 91)



#### 4.2.4. Ludische Identität im Netz

Bevor das Konzept der ludischen Identität näher erläutert wird, soll zuvor noch der Begriff der Ludologie geklärt werden. Die Ludologie bezeichnet den noch jungen Forschungszweig, der sich an der Schnittstelle von Kultur- und Strukturwissenschaften mit den ästhetischen kulturellen, kommunikativen, technischen und strukturellen Aspekten des Phänomens „Spiel“ auseinandersetzt. Der Fokus der Ludologie liegt auf den digitalen Spielen. (Vgl. Matzenberger, 2008, S.158 – 160)<sup>49</sup>

Der Ausgangspunkt von Walter Vogelgesang ist,

*„ ... dass spezifische Computernutzungen in Verbindung mit den Möglichkeiten der Netzkommunikation einen neuen digitalen Lebens- und Erlebensraum generieren und potenzieren, der alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen scheint.“*  
(Vogelgesang: 2000: 240)

Vogelgesang meint weiter, dass vor allem Jugendliche in virtuellen Welten immer mehr auf Entdeckungsreise gehen und sie als Inszenierungsfelder nutzen. Die Frage die Vogelgesang in diesem Zusammenhang aufwirft ist jene, wie jugendliche Onliner die Möglichkeit der computergestützten Kommunikation nutzen, um andere Identitäten auszuprobieren beziehungsweise um in andere Rollen zu schlüpfen, die sie in der realen Welt normalerweise nicht repräsentieren. (Vgl. Vogelgesang 2000: 240 - 242)

Zwar beschäftigte sich Vogelgesang mit jugendlichen Onlinespielern, dennoch lässt sich seine Analyse und seine Ergebnisse auch auf Rollenspieler jeglichen Alters anwenden.

---

<sup>49</sup> Im Zuge der Entwicklung der Spieleforschung kam es immer wieder zur Auseinandersetzung darüber welche Theorie nun die Grundlage lieferte. In dieser Debatte standen sich die Vertreter der Ludologie den Narratologen gegenüber.

Die Narratologie entspricht grundsätzlich der modernen Erzähltheorie, deren Instrumentarium bisher in erster Linie von der Film- bzw. Literaturwissenschaft genutzt wurde. Forschungsgegenstand ist die Erzählung eines Textes und ihre Analysemöglichkeiten. In den Game Studies wird sie von ihren Vertretern verwendet um nach den narrativen Strukturen, also den erzählenden, in Computerspielen zu fragen. Sie suchen nach den Auftauchen von Archetypen der Erzählung, wie Helden, und prüfen wie die narrativen Erfahrungen des Rezipienten (Erleben einer Geschichte) auf Computerspiele anzuwenden sind. (Vgl. Matzenberger 2008: 158-159)

Thomas H. Apperley ist zu dem Schluss gekommen, dass sich beide Theorien nicht ausschließen können: „... the tension between „ludology“ and „narratology“ can be more constructively engaged by conceptualizing video games as operating in the interplay between these two taxonomies of genre.“ (Apperley 2006: 6)

Vogelgesang spricht von einer allmählichen Auflösung und Loslösung von gesamtgesellschaftlichen Normen und Bezügen. Geschlechterrollen, Familie, Stand, Rasse, sowie Religion beeinflussen als Kategorie in der individualisierten Moderne das Individuum nicht mehr so stark. Daher kommt es zu einer „Auflösung“ gesellschaftlich geprägter Rollen, Rollen werden somit frei verfügbar für den Einzelnen. Daraus folgt, dass die Individuen nicht mehr in einem homogenen-sozialen Raum verortet sind, sondern zu sozio-kulturellen Grenzgängern werden, welche die verschiedensten Lebensbereiche integrieren und koordinieren müssen, wo jeweils unterschiedliche Normen und Regeln gelten. Vogelgesang verweist hier ebenfalls auf die multiplen Identitäten, die sich daraus ergeben. (Vgl. Vogelgesang 2000: 246 - 247)

Während seiner Recherchen ist Vogelgesang auf zwei Inszenierungstypen gestoßen, die besonders markant sind. Zum einen scheinen Rollen bei Jugendlichen besonders beliebt zu sein, welche die Möglichkeit bieten so zu sein, wie man im realen Leben nie sein würde. (Vgl. Vogelgesang 2000: 248) Zum anderen bieten virtuelle Rollen die Möglichkeit eine andere Geschlechtsidentität anzunehmen,

*„... die es Ihnen gefahrlos ermöglicht, Formen der Kontaktaufnahme und Annäherungen an den heiklen Bereich sexueller Beziehungen auszuprobieren, aber auch um sich ganz generell aus dem Blickwinkel der anderen Geschlechtsrolle der Bedeutungs- und Wahrnehmungsspezifik der eigenen zu vergewissern.“* (Vogelgesang 2000: 249)

Ein Aspekt, den Vogelgesang im Lauf der Gespräche mit jugendlichen Online-Spielern heraushebt, ist die Anonymität des Rollenspiels die seitens der Spieler als Chance genutzt wird, um sich selbst einen Spiegel vorzuhalten. So wird die eigene Persönlichkeit auf einen virtuellen Prüfstand gestellt. Einige Spieler meinen, dass man Charaktere spielt, die immer auch einen Teil der Persönlichkeit wider spiegeln, ob es Ihnen bewusst ist oder nicht. In diesem Zusammenhang weist Vogelgesang darauf hin, dass der Mensch im realen Leben mit verschiedenen Rollen und Situationen konfrontiert ist, und dass diese in der virtuellen Welt gleichsam simuliert und damit trainiert werden. In Bezug darauf verweist Vogelgesang auf Bruckman<sup>50</sup> die davon ausgeht, dass in den virtuellen Welten das Rollenspiel immer auch ein Spiel mit den Rollen impliziert. Vogelgesang fasst dies so zusammen: „Man ist, wen man spielt, und man spielt, wer man ist“. (Vgl. Vogelgesang 2000: 252 - 254)

---

<sup>50</sup> Vgl. [ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/identity-workshop.ps](http://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/identity-workshop.ps) am 30.11.2009

#### 4.2.5. Virtuelles Crossdressing

Im Zusammenhang mit Identitätsbildung in virtuellen Welten spielt auch das so genannte „virtuelle Crossdressing“ eine Rolle.

Das spielerische Einwählen in das andere Geschlecht um seine Identität zu konstruieren, wird im Cyberspace als „Cross-Dressing“ oder „Gender Swapping“ bezeichnet:

*„Virtuelles cross-dressing bzw. gender-swapping bedeutet auch ein Ausprobieren, was es bedeutet, das andere Geschlecht zu sein. Selbstverständlichkeiten des realen Lebens werden plötzlich in Frage gestellt. Das Verlassen der eigenen Geschlechterkultur in der virtuellen Realität, um eine neue kennenzulernen, bringt eine neue Sicht der Wirklichkeit.“* (Dorer, Johanna: Neue Kommunikationstechnologien und die Konstruktion von Geschlechteridentitäten. Vgl. <http://homepage.univie.ac.at/johanna.dorer/DoLV96-1.html> am 07.02.2010)

Sherry Turkle hat im Rahmen ihrer Untersuchung Frauen und Männer nach ihren Erlebnissen mit virtuellem Crossdressing befragt und konnte feststellen, dass die Geschlechterbestimmung Personen im Netz greifbar macht, was gleichzeitig daran erinnert, wie sehr im realen Leben Geschlechterrollen zur Festlegung von Beziehungen benutzt werden. Durch das Vertauschen der Geschlechterpositionen werden die jeweiligen gesellschaftlichen Zuschreibungen erfahrbar. Der virtuelle Geschlechtertausch dient – den Berichten der User zufolge – dazu, etwas mehr über das andere Geschlecht in Erfahrung zu bringen. Virtuelles Crossdressing beziehungsweise Gender-Swapping kann auch, wie die Erlebnisse von Userinnen zeigen, dazu dienen, ein männlich-aggressives Verhalten auszuprobieren um sich seinem Gegenüber behaupten zu können, und auch Dinge auszusprechen die in einer face-to-face Kommunikation nie angesprochen werden würden. Andere Spieler wiederum behaupten, beispielsweise nur aus Spaß eine weibliche Spielfigur zu spielen und das nicht ernst nehmen würden. Für einige Männer und Frauen kann das Vertauschen der Geschlechter auch ein Versuch sein, mit ihrer sexuellen Orientierung zu experimentieren oder diese auch besser zu verstehen. (Vgl. Turkle 1998: 340 - 361)



## **5. Frauen und Computerspiele**

### **5.1. Girls Playing Games – Die Frau als Computerspieler**

Im Mittelpunkt dieses Kapitels steht die Frau als Computerspielerin. Dabei ist es wichtig zu klären, wie das weibliche Geschlecht mit dem Medium Computerspiele sozialisiert wird, wie sich ihr Verhältnis zur Technik gestaltet und welche Motive für das Computerspielen in Frage kommen könnten.

#### **5.1.1. Sozialisation**

Zu Beginn soll eine Begriffserklärung dazu erfolgen, was Sozialisation ist und wie sich geschlechterspezifische Sozialisation gestaltet.

##### **5.1.1.1. Begriffsdefinition**

Um den Bezug von Frauen zu Computer und Computerspielen untersuchen zu können, soll im Vorfeld die Sozialisation von Mädchen und Frauen näher betrachtet werden. Es soll Aufschluss darüber gegeben werden ob die Ursachen für die Faszination von Computerspielen und auch das Spielen mit der Sozialisation in frühen Kindertagen zusammenhängen, oder ob es lediglich mit Interessensfragen zu tun hat. Dies wird im Hinblick auf die Untersuchung ein wichtiger Faktor sein, wenn es um den persönlichen Hintergrund der Spielerinnen, wie Spielerkarriere, Spielverhalten, Spielpräferenzen und Zeitaufwand geht.

Zu Beginn soll geklärt werden was mit dem Begriff Sozialisation gemeint ist bevor spezifisch auf die Sozialisation der Frauen mit Computerspielen eingegangen wird.

Jede Kultur stellt Wissen bereit, welches eine Sammlung von Meinungen über Normen, Werte, Symbole, Einstellungen und Rituale umfasst. Der Prozess der Aneignung der Kultur durch die einzelnen Mitglieder wird als Sozialisation bezeichnet. Innerhalb der Sozialisation wird zwischen primärer und sekundärer Sozialisation unterschieden. Bei dem primären Sozialisationsagenten handelt es sich um die Familie. Zu den sekundären Sozialisationsagenten zählen Gleichaltrige, Medien sowie die Schule, die ebenfalls auf das heranwachsende Kind einwirken. So werden also in der Kindheit bereits die Grundregeln der Kultur erlernt. Obwohl die Sozialisation als ein lebenslanger Prozess angesehen werden

kann, übernehmen bereits Kinder die sozialen Repräsentationen, die in ihrer Bezugsgruppe existieren. Daraus folgt, dass Kinder bereits in jungen Jahren bei sozialen und nationalen Gruppen eine hohe Übereinstimmung in der Stereotypisierung erreichen. Durch die Verinnerlichung dieser kulturellen Regeln erleben die Mitglieder einer Kultur diese als persönliche Auffassung an welcher sie sich im sozialen Leben orientieren. (Vgl. Bierhoff/Rohmann 2008: 301- 302)

#### **5.1.1.2. Geschlechtsspezifische Sozialisation**

Sozialisation und Geschlecht in ihrem Verhältnis zueinander lassen sich unter zwei verschiedenen Perspektiven betrachten. Zum einen kann die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Bedingungen der Sozialisation vom männlichen und weiblichen Geschlecht erfolgen zum anderen kann der Aspekt untersucht werden, inwieweit Sozialisationsbedingungen Einfluss auf die Entstehung von Geschlechtsunterschieden haben.

Die unterschiedlichen Sozialisationsbedingungen von Mädchen und Jungen äußern sich in geschlechtsspezifischen Rollenerwartungen, da davon ausgegangen wird, dass sich die Geschlechter in ihren Fähigkeiten, Persönlichkeitsmerkmalen und Interessen voneinander unterscheiden. Solche allgemeinen Aussagen beziehungsweise Vorstellungen werden als Stereotype bezeichnet. (Siehe Kapitel 5.2.) Diese allgemeinen Geschlechterstereotypen beeinflussen allerdings nicht zwangsläufig die Erziehungsstile und Erziehungspraktiken von Eltern. In den letzten Jahren kam es zu einem verstärkten Trend, die gesellschaftlich geteilten Geschlechterstereotypen nicht als erstrebenswertes Erziehungsziel zu betrachten und anzuwenden. Auch in der unterschiedlichen Behandlung der beiden Geschlechter äußern sich die unterschiedlichen Sozialisationsbedingungen. Mit Behandlung kann einerseits gemeint sein, dass sich der Umgang mit Mädchen anders gestaltet als der Umgang mit Jungen. (Zum Beispiel wird mit Jungen mehr „herumgetollt“ als mit Mädchen.) Andererseits kann damit gemeint sein, dass gleiches Verhalten unterschiedlich beantwortet wird, abhängig davon ob es ein Junge oder ein Mädchen ist. Zum Beispiel wird ein Mädchen, dass sich schminkt und mit Barbiepuppen spielt gelobt, ein Junge hingegen der das selbe tut, wird oft lächerlich gemacht. (Vgl. Trautner 2006: 110 - 111)

Neben den beiden genannten Sozialisationsbedingungen gibt es noch einen dritten Bereich, der eine Rolle spielt. Dabei handelt es sich um die männlichen und weiblichen Verhaltensmodelle in der sozialen Umwelt. Durch die Beobachtung des Verhaltens von männlichen und weiblichen Individuen lernen Heranwachsende „geschlechtsangemessenes“

und „geschlechtsunangemessenes“ Verhalten zu unterscheiden. Der Sozialisationsprozess wird aber nicht ausschließlich von realen Personen wie Eltern und Lehrern geprägt, sondern auch über symbolische Modelle aus den Medien. (Vgl. Trautner 2006: 112) Bei der Erklärung der Entwicklung von Geschlechtsunterschieden durch Sozialisationsbedingungen ist zwischen drei verschiedenen Erklärungsgegenständen zu unterscheiden (Vgl. Trautner 2006: 114):

1. Unterschiede zwischen den Geschlechtern
2. Unterschiede innerhalb der Geschlechter
3. Veränderungen geschlechtstypischer Merkmale im Lauf der Entwicklung.

Allerdings weist die sozialisationstheoretisch begründete Forschung zur Entwicklung der Geschlechtstypisierung einige Probleme auf, da es einerseits zu einer mangelnden Trennung zwischen den drei verschiedenen Erklärungsgegenständen kommt und empirische Ergebnisse zu einem der drei Erklärungstypen auf die anderen Erklärungstypen übertragen werden, andererseits die Eindeutigkeit der Wirkungsrichtung in Sozialisationsstudien fehlt. So lässt sich zum Beispiel aus einer unterschiedlichen Behandlung von Mädchen und Jungen seitens der Eltern oder Lehrer nicht automatisch schließen, dass Verhaltensunterschiede zwischen Jungen und Mädchen durch die unterschiedliche Behandlung hervorgerufen werden. (Vgl. Trautner 2006: 114 - 116) Häufig kommt es auch bei der Interpretation der Ergebnisse von Studien zu Denkfehlern. So wird zum einen darauf vergessen, dass

*„... sich die für die Entwicklung eines Merkmals relevanten Bedingungen über die Ontogenese verändern. Zum anderen wird nicht berücksichtigt, dass die gleichen Bedingungen im Laufe der Ontogenese mit unterschiedlichen Auswirkungen verbunden sind bzw. vom Individuum unterschiedlich verarbeitet werden.“* (Trautner 2006: 116)

Die Darstellung von geschlechtsspezifischer Sozialisation lässt also auf einen Prozess schließen, der von vielen Faktoren abhängig ist und der sich im Laufe der Zeit auch stark verändert. Für die vorliegende Arbeit wird in diesem Zusammenhang wichtig sein zu klären, welche Faktoren beim Heranwachsen der Spielerinnen einen Einfluss auf die weitere Spielerkarriere, das Spielverhalten sowie die Spielpräferenzen genommen haben.

### 5.1.2. Das Verhältnis des weiblichen Geschlechts zur Technik – Aufwachsen mit Computerspielen

Johanna Dorer hat in Bezug auf den geschlechtsspezifischen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien mehrere Faktoren herausgearbeitet, die fördernd oder auch hemmend auf den Zugang zum Internet wirken. Zu den wichtigsten zählen Ökonomie, Zeit, Fachwissen/Fachsprache und Verfügung/Verfügbarkeit über die Technik. ( Vgl. Dorer 2000: 41)

Bei ihrer Studie *„Geschlechterkonstruktionen in der Aneignung und Anwendung des Internet“* untersuchte Dorer die Barrieren, welche Frauen in Bezug auf neue Technologien verspüren. Ein interessanter Aspekt dabei war das Frauen sich in kritischer Art und Weise mit den sozialen und gesellschaftlichen Auswirkungen von neuen Technologien auseinander setzen und einem voreiligen Technik-Fetischismus distanziert gegenüber stehen. Eng verbunden mit diesem Aspekt ist der Faktor Zeit, der im Kontext mit den Lebensverhältnissen gesehen wird. Fehlende Zeit bedeutet fehlende Zeit um neue Kommunikationstechnologien zu lernen. Gleichzeitig wird Zeitknappheit in Verbindung mit Verschwendung gebracht und somit das Internet als neue Technologie als Zeitvergeudung abgewertet. Die Technik erfährt dabei eine Abwertung, und somit auch die Technik als männliche Konstruktion. Diese Abwertung ist Teil des zweiten Aspektes der die emotionale Besetzungen neuer Technologien betrifft, der sich durch Unsicherheit und Selbstabwertung ausdrückt. Auch ökonomische Zugangsbarrieren, wie finanzielle Leistbarkeit oder auch der berufliche Zugang zum Internet, tragen zu einer Abwertung bezüglich der Notwendigkeit des Internets bei. (Vgl. Dorer 2000: 43 - 51) Das wissenschaftliche Erkenntnisinteresse liegt für Dorer darin zu fragen:

*„... welche Faktoren dazu führen, dass Frauen/Mädchen einen weiblichen Technikdiskurs reproduzieren und in welchen sozialen Praxen diese Reproduktion, die ja nicht mehr widerspruchsfrei funktioniert, Momente der Veränderung beinhalten.“*  
(Dorer 2000: 51)

Justine Cassell und Henry Jenkins gehen in *„From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games“* davon aus, dass der unterschiedliche Zugang zum Technologiebereich in jungen Jahren für das Interesse an Computer und Computerspielen ausschlaggebend sein kann. Die Attraktivität der Computerspiele ist bei Mädchen nicht geringer als bei Jungen ausgeprägt, der Unterschied liegt darin, dass die unterschiedlichen Präferenzen bei Computerspielen als unterschiedlicher Zugang zur Technologie gewertet wird, und daher



auch weniger Frauen als Männer in der Computerindustrie arbeiten. In den Studien die von Cassell und Jenkins angeführt werden, ist die Rede von Stress der bei Mädchen durch Computer spielen beziehungsweise durch die Verwendung von Lernprogrammen ausgelöst wird. Vor allem sind es gewalttätige Inhalte, die Mädchen abschrecken öfters Video- und Computerspiele zu nutzen. Psychologische Test haben auch darauf schließen lassen, dass Kinder beim Computerspielen sehr wichtige Fähigkeiten erlangen können, wie beispielsweise die Aufmerksamkeit oder räumliche Vorstellungskraft zu trainieren. (Vgl, Cassell/Jenkins 2000: 11)

Das Problem in der Sozialisation mit Computern und somit auch mit Computerspielen hat bisher daran gelegen, dass beispielsweise in Schulklassen den Mädchen nicht die Möglichkeit gegeben wurde Computer zu nutzen, weil ihre gleichaltrigen Geschlechtsgenossen es als ihr Territorium angesehen haben. Darüber hinaus haben beide Geschlechter eine andere Einstellung zum Gebrauch von Computerspielen. Während Jungen Computer als Spielzeuge ansehen, assoziieren Mädchen ihn mit einem Werkzeug mit dem man eine Aufgabe löst. Tatsächlich lag das Problem vor allem auf der Seite der Spieleentwicklung. Computerprogramme die für Mädchen entwickelt wurden waren meist Lernprogramme beziehungsweise Lernwerkzeuge, jene für Jungen hingegen waren Spiele. Programme die beispielsweise für Studenten, entwickelt wurden, waren keine Lernprogramme sondern ebenfalls Spiele. Demnach wurden Studenten als männlich eingestuft. (Vgl. Cassell/Jenkins 2000: 13) Das Problem das bisher in der Sozialisation geherrscht hat ist demnach der unterschiedliche Zugang welcher den Geschlechtern gewährt wurde. So könnte man meinen, dass Mädchen eine Sonderbehandlung im negativen Sinn bekamen, indem ihnen nicht derselbe Einblick in die Welt der Technologie gewährt wurde wie ihren männlichen Altersgenossen.

Der Grund warum bisher angenommen werden konnte, dass das männliche Geschlecht mehr Computer spielt als das Weibliche war schlicht und einfach der, dass mehr Computerspiele explizit für das männliche Geschlecht entworfen wurden. Daher der Anteil der männlichen Computerspieler enorm hoch war. (Vgl. Cassell/Jenkins 2000: 14)

Im Zusammenhang mit der Sozialisation von Frauen und Computern beziehungsweise Computerspielen, sollte auch nicht vergessen werden, dass die Computerspielindustrie weiterhin männlich dominiert ist. Die „International Game Developers Association (IGDA)“ untersuchte den Geschlechteranteil von 6.500 professionellen Spieleentwicklern, und kam zu dem Ergebnis, dass 88,5% der Spieleentwickler männlich, 83,3% weiß und 92% Heterosexuell sind. (Vgl. Heeter/Egidio/Mishra/Winn, B./Winn, J. 2009: 74 - 75) Hier wird

also deutlich, dass Frauen in der Spieleindustrie unterrepräsentiert sind, und somit eine starke Sozialisation mit Computerspielen möglicherweise weniger beziehungsweise anders stattgefunden hat, als dies mit den männlichen Altersgenossen der Fall war. Aufschluss darüber, ob Frauen die stark mit Computerspielen sozialisiert wurden, auch dementsprechend mehr spielen, gilt es im Rahmen der Untersuchung zu überprüfen.

### **5.1.3. Motive zur Computernutzung**

Um herauszufinden welche Motive Frauen für das Computerspielen haben, sollen im Vorfeld der Untersuchung für diese Arbeit Ergebnisse aus einer Studie präsentiert werden die sich mit Motiven bei Computerspielern im allgemeinen auseinander gesetzt hat.

Die Studie „Spielplatz Deutschland – Typologie der Computer- und Videospiele“ von Electronic Arts GmbH aus dem Jahre 2006 führte insgesamt 5 Motive für das Spielen von Computerspielen an (Vgl. Electronic Arts GmbH 2006: 52 – 53):

#### **1. Zeitvertreib**

Viele Spieler greifen spontan zu Computerspielen (PC und Konsole), wenn sie gerade Zeit zum Spielen haben. Dabei werden Spiele bevorzugt, die man jederzeit abbrechen oder wieder aufnehmen kann. Besonders beliebt sind dabei Arcade-Spiele, Jump'n'Run Spiele und Geschicklichkeitsspiele. PSP, Gameboy oder Nintendo DS sind dabei beliebte Konsolen, da sie meist griffbereit sind und aufgrund ihrer handlichen Größe überall hin mitgenommen werden.

#### **2. Geselligkeit**

Sowohl Jugendliche und Erwachsene verabreden sich mit Freunden zu Spieleabenden, Eltern spielen mit ihren Kindern. Das klassische Brettspiel wird dabei immer häufiger vom Computer- oder Videospiel verdrängt. Besonders beliebt für einen geselligen Abend sind leichte Spiele, die auch Nicht-Spieler sehr schnell erlernen oder Partyspiele wie „Sing Star“.

#### **3. Ausgleich**

Vor allem Berufstätige greifen gerne nach einem anstrengenden und stressigen Tag zu Tastatur oder Joypad. Computerspiele sind für sie wie ein entspannender Ausgleich zum Berufsalltag. Grundsätzlich sind Games mit einfachen Konzepten die einfach im Gameplay und nicht fordernd sind, besonders beliebt.

#### **4. Neue Rollen**

Das Ausprobieren von fremden Rollen als Möglichkeit zur Selbstverwirklichung und das Eintauchen in fremde Welten ist ebenfalls ein genanntes Motiv. Das Konstruieren von Charakteren nach seinen eigenen Vorstellungen ist besonders reizvoll. Videospiele setzen diesbezüglich weniger Grenzen als das reale Leben.

#### **5. Herausforderung**

Computerspiele bieten eine Vielfalt von Möglichkeiten gestellte Aufgaben zu lösen, vom Tüfteln bei einfachen Geschicklichkeitsspielen bis hin zu Komplexen Missionen in Strategiegenres. Vor allem der Ehrgeiz mancher Spieler verleitet zu stundenlangem Spielen. Erst wenn eine Mission erfüllt ist, erlangen die Spieler Zufriedenheit, Erleichterung und Stolz.

Welche Motive nun tatsächlich auf weibliche Gamer zutreffen, soll anhand der Untersuchung die im Rahmen dieser Arbeit präsentiert wird, geklärt werden. Darüber hinaus kann verglichen werden, ob die Ergebnisse über die Motive aus der vorliegenden Untersuchung mit jenen der hier angeführten Motive übereinstimmen, oder ob weibliche Gamer noch andere Motive für die Computerspielnutzung anführen.

##### **5.1.4. Faszination Computerspiel – Spielvorlieben weiblicher Gamer**

Henry Jenkins und Justine Cassell sind in ihrem Beitrag *„From Quake Girls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games“* der Meinung, dass Computerspiele weiterhin vorwiegend für das männliche Geschlecht designed werden. Damit bestätigen sie ihre Annahmen, die sie bereits 10 Jahre zuvor in *„From Barbie To Mortal Kombat. Gender and Computergames.“* getroffen haben. (Vgl. Kapitel 4.1.2.) Frauen sind meist nur als sekundärer Markt für die Spielindustrie interessant. Erfreut sich ein erfolgreiches Spiel auch bei Frauen großer Beliebtheit, wird dies von der Spieleindustrie oft als ein glücklicher Zufall wahrgenommen. Diese „Randerscheinung“ ist für den „hard-core gamer“ Markt vor allem auf folgende Faktoren zurückzuführen: „Casual Games“, „Serious and Educational Games“ und „Advergaming“. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 14)

Die führenden Produzenten von „Casual Games“ berichten, dass Frauen 70 – 80 % des Marktes bei dieser Art von Computerspielen ausmachen, wobei besonders Frauen ab 30 Jahren in dieser Gruppe vertreten sind. Jenkins und Cassell berufen sich zusätzlich auf die

Aussagen von Daniel James, dem Geschäftsführer von Three Rings Inc. die sie folgendermaßen zusammenfassen:

*„Daniel James, the CEO of Three Rings, Inc., cited the power of the social networks that women were forming around casual games, suggesting that female gamers were very effective viral marketers and could make or break the release of a new title in this space.“ (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 14 - 15)*

Einerseits werden Frauen, diesem Zitat zufolge, als Trendsetterinnen angesehen die über den Erfolg oder Misserfolg eines Computerspiels bestimmen können, andererseits stellt sich die Frage: Wenn die Macht der Frauen tatsächlich so groß ist, warum gibt es immer noch zu wenige von Ihnen die führende Positionen in der Industrie inne haben? Und warum werden nach den Aussagen von Jenkins und Cassell weiterhin mehr Computerspiele für das männliche Geschlecht produziert, obwohl es eindeutige Tendenzen gibt die aufzeigen, dass Frauen ein großer „Markt“ sind?

Auch „Serious and Educational Games“ erfuhren in den letzten Jahren einen enormen Aufschwung. Im Vordergrund bei diesen Spielen steht weniger die Möglichkeit sich unterhalten zu lassen, sondern beispielweise etwas zu lernen. Diese so genannten Lernspiele können demnach nicht nur für das männliche Geschlecht entworfen worden sein, Gamedesigner müssen auch Frauen als potenzielle Spieler berücksichtigt haben. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 15)

Unter „Advergaming“ wird das so genannte Product Placement in einem Computerspiel verstanden. Dabei werden gezielt Produkte in Computerspielen platziert um die Zielgruppe zu erreichen. Entstanden ist diese Art von Computerspiel-fokussierter Werbung aus der Angst der Unternehmen sie würden den männlichen Teenager und Männer in den Zwanzigern nicht mit Werbung im Fernsehen erreichen, da das männliche Geschlecht weniger fern sieht als es Computer spielt. Die Verwendung von Computerspielen als Werbepattform wurde zum vollen Erfolg. Jenkins und Cassell sprechen in diesem Zusammenhang von einem 800 Millionen Dollar schweren Markt im Jahr 2009. Da viele große Marken allerdings hauptsächlich für eine weibliche Zielgruppe herstellen, müssen diese auch beworben werden, was dazu führen wird, dass die zuständigen Werber nach einer verstärkten Entwicklung von Computerspielen verlangen werden welche das weibliche Geschlecht ansprechen. (Vgl. Jenkins/Cassell 2008: 15)

Jenkins und Cassell verweisen in ihrem Beitrag allerdings auch auf die Gefahren hin die speziell für Frauen entwickelte Computerspiele mitbringen können, wobei vor allem auf einen Rückfall in alte Geschlechterstereotype hingewiesen wird. (Vgl. Jenkins/Cassell: 2008: S. 16)

Einen weiteren interessanten Aspekt bezüglich der Spielvorlieben lieferte die Studie von Carrie Heeter, Rhonda Egidio, Punya Mishra, Brian Winn and Jilian Winn. In „Do Girls Prefer Games Designed by Girls“ untersuchten sie bei Schülern (5. Klasse und 8.Klasse) und College Studenten ob das Geschlecht des Gamedesigners Einfluss auf das Game Design an sich hat und ob Frauen Computerspiele anders designen als das männliche Geschlecht. Diese Studie versuchte nach zu zeichnen ob Mädchen lieber Computerspiele spielen, die von Frauen entworfen und entwickelt werden, und ob es einen Unterschied zwischen den Spielvorlieben von Mädchen und Jungen gibt. Zu diesem Zweck wurden zwei Studien durchgeführt. In der ersten Untersuchung wurden Mädchen und Burschen getrennt voneinander in einem zweiwöchigen Sommer Camp das Basiswissen beigebracht um computergestützte Lernprogramme zu entwickeln. Diese Computerdesign Konzepte wurden von professionellen Game Designern in dreiminütige Demoverionen adaptiert. In einer zweiten Studie sollten die Demoverionen der Spiele von einer anderen Gruppe von Schüler und Schülerinnen bewertet werden. Ziel dieser Untersuchung war es herauszufinden, ob das Geschlecht der Game Designer einen Einfluss auf das Entwerfen von Computerspielen hat und ob ComputerspielerInnen Spiele, die vom eigenen Geschlecht entworfen wurden, bevorzugt werden. (Vgl. Heeter/Egidio/Mishra/Winn B./Winn J. 2009: 74 - 80) Das Ergebnis zeigte, dass sowohl Mädchen als auch Jungen am liebsten Fantasy Games spielen, wo sie eine Mission wie zum Beispiel „die Menschheit retten“ erfüllen müssen. Ein weiteres interessantes Ergebnis der Studie zeigt, dass wenn das weibliche Geschlecht Spiele entwirft es für beide Geschlechter entwirft, während die männlichen Altersgenossen nur mit dem Gedanken im Hinterkopf arbeiten, dass das Spiel einem Jungen gefallen muss. Während spiele die von Jungen entworfen werden grundsätzlich nur beim selben Geschlecht Anklang finden, sind jene die von Mädchen entworfen werden bei beiden Geschlechtern beliebt. (Vgl. Heeter/Egidio/Mishra/Winn B./Winn J. 2009: 80ff.)

Wie schon in Kapitel 4.1.2. dargestellt, wurde in den 1990er Jahren damit begonnen Computerspiele speziell für das weibliche Geschlecht herzustellen. Vor allem „Barbie Fashion Designer“ wurde zu einem großen Erfolg. Die Inhalte der meisten Spiele die in dieser Periode entworfen wurden, beschäftigten sich vor allem mit dem Thema Freundschaft, sozialen Beziehungen und stellten einen Charakter in den Mittelpunkt. Grafisch wurden die

„Mädchenspiele“ durch bunte Farben dargestellt. (Vgl. Jenkins/Cassell 2000: 2 - 45) Diese Art der Spiele wurde äußerst erfolgreich. Dennoch konnte in den letzten Jahren anhand von Studien festgestellt werden, dass das weibliche Geschlecht an weitaus mehr Inhalten interessiert ist, als von der Spielindustrie vermutet. Vor allem Computerspiele die sich mit Wettbewerben und Lösungen für Konflikte beschäftigten, deren Inhalte einen Bezug zum wirklichen Leben herstellen und Spiele wo unterschiedliche Identitäten ausprobiert werden können, haben beim weiblichen Geschlecht großen Anklang gefunden. (Vgl. Denner/Campe 2008: 130)

Denner und Campe haben im Zuge ihrer Untersuchung über die Präferenzen beim Gamedesign bei Frauen mehrere Studien zusammengefasst die sich mit den Spielvorlieben von weiblichen Spielern beschäftigen. Die Studien von Children Now 2001 (Vgl. Children Now 2001), Gorritz und Medina (Vgl. Gorritz/Medina, 2002: 42 - 49), Laurel (Laurel 1998: 118 - 135) und Rubin, Murray, O'Neil und Ashley (Vgl. Rubin/Murray/O'Neil/Ashley 1997) weisen darauf hin, dass Spiele für Frauen dann attraktiv erscheinen, wenn sie in der Gemeinschaft gespielt werden können, eine Geschichte haben, Charaktere darin vorkommen mit welchen sie sich identifizieren können, wenig harmlose Gewalt beinhalten, reich an Bildern und Geräuschen bzw. Tönen sind, sowie verschiedene Möglichkeiten bieten wie das Spiel gewonnen werden kann. In weiteren Studien von Ray (Vgl. Ray 2004) und von Brunner, Bennet und Honey (Vgl. Brunner/Bennett/Honey 1998: 72 - 79) wurde festgestellt, dass Frauen sich von Computerspielen angesprochen fühlen, wo Kämpfe auch unter der Bedingung entschieden werden können, dass es keinen Verlierer und keinen Gewinner gibt. Gewinnen und verlieren soll einen Sinn machen. Weitere Inhalte die Frauen interessant finden, wurden von Cassell und Jenkins (Vgl. Cassell/Jenkins 1998: 298 - 327) und Kafai (Vgl. Kafai, Y. B. 1998: 90 - 114) näher erläutert: Die Ergebnisse zeigten, dass Spiele die Rätsel beinhalten, unaufgefordert dem Spieler eine Rückmeldung geben, die von der Spielgeschwindigkeit eher langsam beziehungsweise regulierbar sind, die klare Regeln besitzen, sowie Spiele die ohne Gewalt, Töten und böartige Charaktere auskommen, bei weiblichen Spielern Anklang finden. (Vgl. Denner/Shannon 2008: 130)

Die Studien von Brunner, Bennett und Honey sowie Gorritz und Medina zeigten, dass weibliche Spieler Inhalte bevorzugen, die sich mit Problemen aus dem sozialen Leben auseinandersetzen oder mit Herausforderungen die auch im echten Leben auf sie zukommen könnten. Des Weiteren besagen die Studien von AAUW (Vgl. AAUW 2000) und Kinder (Vgl. Kinder 1998: 214 - 230), dass weibliche Spieler gerne Spiele spielen, wo sie verschiedene Identitäten ausprobieren können. (Vgl. Denner/Shannon 2008: 131)

In der vorliegenden Arbeit gilt es herauszufinden, inwiefern die Spielvorlieben die in diesem Kapitel dargestellt wurden, mit jenen Ergebnissen aus der vorliegenden Untersuchung identisch beziehungsweise ob noch weitere Vorlieben existieren.

## **5.2. Geschlechterrollen in Computerspielen – die weibliche Repräsentation in Computerspielen**

### **5.2.1. Das Spiel mit den Stereotypen**

#### **5.2.1.1. Geschlechterstereotype – Eine Begriffsdefinition**

Thomas Eckes beschreibt Geschlechterstereotype als *„... kognitive Strukturen die sozial geteiltes Wissen über die charakteristischen Merkmale von Frauen und Männern enthalten.“* (Eckes 2004: 165)

Eine weitere Begriffsdefinition liefert Anja Herzog, die 2 Punkte für die Begriffsbestimmung hervorhebt. Zum einen handelt es sich bei der Anwendung von Stereotypen

*„... um die Zuschreibung von Eigenschaften und Verhaltensweisen auf Gruppen von Menschen. Sie tragen im Wahrnehmungsprozess zur Reduktion der Komplexität der Wirklichkeit bei. Diese Schemata können sowohl positive als auch negative oder neutrale Nebenbedeutungen haben.“* (Herzog 2006: 329)

Als zweiten Punkt führt Herzog an: *„Stereotype haben immer einen kollektiven Charakter. Sie werden über Generationen weitergegeben und im Sozialisationsprozess erworben.“* (Herzog 2006: 329)

Geschlechterstereotypen lassen sich nach der Definition von Eckes auf der einen Seite zum individuellen Wissensbesitz zuordnen, andererseits repräsentieren sie das konsensuelle, kulturell geteilte Verständnis der jeweils typischen Merkmale der Geschlechter. Neben der Konsensualität sind die Kennzeichen von Geschlechterstereotypen ihre deskriptiven und präskriptiven Komponenten. Die deskriptiven Komponenten beziehen sich auf die Annahmen wie Frauen und Männer sind. Das bedeutet, dass ihnen aufgrund der Geschlechterzugehörigkeit bestimmte Merkmale zugeschrieben werden. Frauen werden

gerne als abhängig, emotional und verständnisvoll dargestellt, Männern werden oft die Attribute zielstrebig, dominant und unabhängig zugeschrieben. Die präskriptiven Komponenten hingegen beziehen sich auf einen „Soll-Zustand“, sind also Annahmen darüber wie Frauen und Männer sich verhalten sollten oder wie sie ein sollten. (Vgl. Eckes 2004: 165) Im Zusammenhang mit Stereotypen muss hier auch der Prozess der Stereotypisierung genannt werden.

*„Unter Stereotypisierung wird die Anwendung stereotypgestützten Wissens auf konkrete Personen verstanden. Anders ausgedrückt, es ist eine Frage, über Stereotypwissen zu verfügen, aber eine andere, dieses Wissen in einem bestimmten Kontext zu nutzen.“* (Eckes 2004: 165)

Im soziokulturellen Ansatz wird davon ausgegangen, dass Stereotype Teil der Kultur sind. Geschlechterstereotypes Wissen wird schon in der frühen Kindheit erworben, da Kinder in eine Kultur hineinwachsen und die kulturellen Stereotype erlernen. (Vgl. Bierhoff/Rohmann 2008: 302) Stereotype entwickeln sich also unabhängig von persönlichen Erfahrungen, sie werden durch die Übernahme bestimmter Vorstellungen der Bezugsgruppe erlernt. (Vgl. Herzog 2006: 329) Da sich dieser Lernprozess bis in das Erwachsenenalter fortsetzt und zugleich Prozessen des sozialen Einflusses unterliegt, geschieht Stereotypisierung einer Person zumindest im ersten Augenblick automatisch, also ohne bewusste Kontrolle. (Vgl. Eckes 2004: 165) In der Verarbeitung von Stereotypen kann es also zu automatischen und kontrollierten Prozessen kommen. Die Aktivierung eines Stereotyps geschieht auch nach P. G. Devine automatisch. Der Mensch besitzt demnach ein kulturell geprägtes Wissen über Stereotype, welches durch die bloße Anwesenheit einer Person aus einer bestimmte Gruppe, automatisch aktiviert wird. Weiters besitzt der Mensch den Mechanismus der kontrollierten Verarbeitung, welcher der automatischen Verarbeitung folgt. Diese kontrollierten Verarbeitungsprozesse können die aktivierten Stereotype verdrängen oder modifizieren. (Vgl. Schmid- Mast/Krings 2008: 33)

In der Forschung über die Inhalte von Geschlechterstereotypen haben sich zwei Konzepte durchgesetzt. Zum einen lassen sich Merkmale, die Frauen häufiger zugeordnet werden als Männern, in den Konzepten der Wärme oder Expressivität (auch: Femininität, Gemeinschaftsorientierung, „communion“) finden. Merkmale, die öfter mit Männern als mit Frauen in Verbindung gebracht werden, werden mit den Konzepten der (aufgabenbezogenen) Kompetenz oder Instrumentalität (auch: Maskulinität, Selbstbehauptung, „agency“) umschrieben. Eckes bezieht sich auf die Theorie der sozialen



Rollen von Alice Eagly wenn er meint, dass die Kerninhalte der Geschlechterstereotypen sich grundsätzlich auf die sozialen Rollen, vor allem auf ihre Familien- und Berufsrollen zurückführen lassen. Wärme/Expressivität als Inhalt des Frauenstereotyps resultiert aus den Berufsrollen mit eher niedrigem Status. Frauen sind häufiger Hausfrauen, Grundschullehrerin oder Krankenschwestern als Männer. Kompetenz/Instrumentalität als Inhalt des Männerstereotyps ist dementsprechend darauf zurück zu führen, dass Männer Berufsrollen mit eher hohem Status ausüben. Manager oder Rechtsanwälte sind Berufe die stärker mit der Ernährerrolle in Verbindung gebracht werden. Das bedeutet, dass Menschen von beobachtetem Rollenverhalten unmittelbar auf Eigenschaften des Rolleninhabers schließen. (Vgl. Eckes 2004: 166 - 167)

Die wechselseitige Abhängigkeit zwischen Männern und Frauen ist es, die Geschlechterstereotypen nicht nur deskriptive, sondern auch präskriptive Anteile zuweist. Diese Verhaltensvorschriften dienen schlussendlich der Stabilisierung der Geschlechterhierarchie in der Gesellschaft. (Vgl. Eckes 2004: 167)

### **5.2.1.2. Stereotype in Medien**

Aber nicht nur durch kulturelles Wissen und Sozialisation werden Stereotype weitergegeben. Auch Medien, als eine von mehreren Sozialisationsinstanzen, haben Anteil an der Verbreitung dieser. (Vgl. Herzog 2006: 330) Im besonderen Maße lassen sich Stereotype in Unterhaltungs- und Informationsangeboten in allen Medientypen und -genres festmachen. Vor allem in der Werbung und der Sportberichterstattung werden sie häufig transportiert. Durch die Präsenz der Medien im Alltag ist es nicht auszuschließen, dass Medien Stereotype beeinflussen oder sogar prägen können. (Vgl. Herzog 2006: 330) Stereotype in Medien lassen sich vorwiegend in der unterschiedlichen Darstellung der Geschlechter festmachen. Während Frauen beispielsweise in Daily Soaps häufig als emotional, in untergeordneten beruflichen Positionen arbeitend sowie für familiäre Belange zuständig dargestellt werden, findet man hingegen das männliche Geschlecht häufig in der beruflich erfolgreichen, unabhängigen, rationalen, witzigen und schlagfertigen Rolle wieder. Durch die gesellschaftlichen Veränderungen wurden diese Darstellungen der Geschlechter einer Abwandlung unterzogen, die in gewissen Punkten auch zu einer Annäherung geführt hat. Daher werden Frauen heute verstärkt in höheren beruflichen Positionen und selbstsicherer gezeigt, Männer übernehmen häufiger emotionale Rollen. (Vgl. Herzog 2006: 330)

### **5.2.1.3. Die Geschlechterrolle / Die soziale Rolle**

Unter einer sozialen Rolle wird die Summe von Verhaltenserwartungen verstanden, die demjenigen der eine soziale Position verkörpert von anderen Menschen entgegen gebracht wird. Daher beziehen sich Rollen immer auf Positionen und nicht auf einzelne Menschen. Mit Verhaltenserwartungen sind immer Erwartungen gemeint, die in das Verhalten des Inhabers der sozialen Position gesetzt werden. Unter einer sozialen Rolle versteht man daher sich wiederholende Verhaltensanforderungen, die dem Rolleninhaber einer sozialen Position von der Gesellschaft entgegen gebracht werden. (Vgl. Burkart 2002: 150 - 151)

Eng verknüpft mit der sozialen Rolle ist der Sozialisationsprozess. Im Wesentlichen handelt es sich bei der Sozialisation um die Übernahme von Verhaltensmuster. Somit lernt das einzelne Individuum welche Rollen beziehungsweise Verhaltenserwartungen bestimmten sozialen Positionen entsprechen. (Vgl. Burkart 2002: 151 - 152)

Die Geschlechterrolle wird sehr früh und mit Sicherheit unbewusst erlernt, bevor ein Kind sich selbst als „Junge“ oder als „Mädchen“ verstehen kann. Nach Giddens sind bei der ursprünglichen Entwicklung des Bewusstseins von Geschlecht eine Reihe von „vor-verbale Anhaltspunkten“ ausschlaggebend. Grundsätzlich ist der Umgang von männlichen und weiblichen Erwachsenen mit Kleinkindern ein unterschiedlicher. Das Kind das am Anfang des Lernprozesses steht, nimmt vor allem visuelle Signale wahr, die sich zum Beispiel in der unterschiedlichen Bekleidung oder Frisuren von Männern und Frauen äußern. Darüber hinaus können bereits Säuglinge Duftstoffe wahrnehmen, anhand derer sie eine Verbindung zum jeweiligen Geschlecht erlernen. (Vgl. Giddens 1999: 101)

Auch Fernsehprogramme, Spielsachen und Bilderbücher veranschaulichen Kindern den Unterschied zwischen weiblichen und männlichen Eigenschaften. Versandhauskataloge und Spielwarengeschäfte unterteilen ihre Waren geschlechtsspezifisch. Auch Spielsachen die als „geschlechtneutral“ gelten sind in der Praxis nie neutral. Beispielsweise werden Stofftiere die Löwen oder Tiger darstellen eher für Jungen, Plüschkatzen oder -hasen eher für Mädchen empfohlen. (Vgl. Giddens 2002: 102)

### 5.2.2. Stereotype in Computerspielen

Die Computerspielindustrie versuchte durch Marktforschung explizit die Vorlieben und Interessen von Mädchen bezüglich Computerspiele zu erforschen. Problematisch hierbei ist, dass dem Markt keine Chance gegeben wird eine eigene „computer culture“ zu entwickeln, sondern dass durch die separate Betrachtung der Vorlieben von Jungen und Mädchen die Gefahr besteht alte Stereotypen aufrecht zu erhalten. Der Grund für den Nährboden von Stereotypen im Bereich der Computerspiele ist unter anderem auf die Spielzeug Industrie zurück zu führen, die schon in den 60er Jahren Kinder mit genderspezifische Rollenbilder konfrontiert und somit auch geprägt hat. Mädchen spielen mit Puppen, Jungen mit Autos. Durch eine bestimmte Farbgebung von Produkten (Blau für Jungen, Pink für Mädchen), sowie eine auf das jeweilige Geschlecht zugeschnittene Werbung, wurde Kindern schon früh ein Bild davon gegeben was für das Geschlecht angemessene Fantasien und Wünsche sind. Daher ist es auch wenig überraschend, dass Mädchen lieber zu Pinken als zu blau gefärbten Spielzeugen greifen.(Vgl. Cassell/Jenkins 2000: 18-20)

„Barbie Fashion Designer“, ein von Mattel Media auf den Markt gebrachten „Computerspiel für Mädchen“, ist eines der ersten Spiele welches sich weiblicher Sterotype bedient. Das Hauptproblem liegt im Body Image, dass durch das Spiel vermittelt wird. Jungen Mädchen wird hier das Ideal eines weiblichen Körpers vermittelt welches mit einer Wespentaille und unverhältnismäßigen breiten Hüften, einem unerreichbaren und ungesunden Bild entspricht. Das liegt allerdings weniger an dem Spiel „Barbie Fashion Designer“ als an der dafür als Vorbild verwendeten Barbie Puppe. Allerdings wird nicht nur das weibliche Geschlecht mit idealisierten Rollen in Computerspielen konfrontiert, auch Männer werden stereotypisiert - meist im Zusammenhang mit Gewalt und Aggression. (Vgl. Cassell/Jenkins 2000: 64)

Nach Herbert Rosenstingel können in Computerspielen zwei grundlegende Bereiche von Stereotypen identifiziert werden. Einerseits in der Repräsentation des Spiels und andererseits in den stereotypen Zuschreibungen seitens Nicht-SpielerInnen an die Spiele. Bei den so genannten In-Game-Stereotypen handelt es sich um Stereotypen, die in drei Bereichen zu finden sind (Vgl. Rosenstingl 2007: 96):

1. in verschiedenen Genderaspekten
2. in der Darstellung von Bevölkerungsgruppen
3. in der Darstellung von Gut-Böse-Charakterisierung

Grundsätzlich lässt sich laut Rosenstingl für alle drei Bereiche feststellen, dass bestehende

Stereotype aus dem „realen Leben“ fortgeführt und somit Vorurteile weiter gestützt werden. Für die vorliegende Arbeit interessant ist, dass Rosenstingl meint, dass vor allem Frauen in Computerspielen oft einer stereotypen Darstellung unterliegen. Vor allem was den Genderaspekt betrifft wird häufig mit Stereotypen gespielt. Bei männlichen und weiblichen Spielfiguren ist das Aussehen meist von Überzeichnungen der Proportionen geprägt. Auf Grund der Ergebnisse einer Studie über die demografische Verteilung der Spielenden nach Geschlecht in dem Online Rollenspiel „World Of Warcraft“ die Rosenstingl in seinem Bericht heranzieht, welche einen höheren Anteil von männlichen Spielern aufweist, könnte der Schluss gezogen werden, dass diese Überzeichnungen aus männlicher Perspektive erfolgen. Auf der einen Seite gibt es also stereotyp-idealisierte männliche Selbstkonzepte, auf der anderen Seite stereotyp männlich-idealisierte Attribute der Weiblichkeit. (Vgl. Rosenstingl 2007: 96 - 97)

In diesem Zusammenhang erwähnt Rosenstingl ein interessantes Phänomen, dass in dem Online Rollenspiel „World Of Warcraft“ zu beobachten ist. Um an dem Spiel teilnehmen zu können muss von Beginn ein eigener Avatar seitens des Spielers / der Spielerin erstellt werden. Dabei müssen sich die Spieler/innen ein Volk, eine Klasse und ein Geschlecht aussuchen und können zusätzlich das Aussehen ihrer Spielfigur hinsichtlich Körperbau, Haarfarbe und Größe selbst gestalten. Mit diesem selbst entworfenen Avatar und unter einem Namen kann man daraufhin im Spiel in Erscheinung treten. In diesem Zusammenhang ist das Phänomen des „Gender-bending“ aufgetreten, wo Spieler nicht das eigene Geschlecht in ihrem Avatar verkörpern, sondern Frauen als männliche Avatare auftreten und männliche Spieler als weibliche. Die Gründe dafür sind unter anderem das Erhoffen einer besseren Behandlung im Spiel durch die Wahl eines weiblichen Charakters durch männliche Spieler. Oder aber auch das Erproben von neuen Rollenmustern, Erfüllung von voyeuristischen Bedürfnissen, indem die „perfekte Frau“ modelliert wird und psychosexueller Motive. (Vgl. Rosenstingl 2007: 97)

Rosenstingl bezieht sich in seinem Bericht auf eine Untersuchung von Ducheneaut, welcher die Geschlechterverteilung hinsichtlich Völker und Klassen in „World Of Warcraft“ untersucht hat, welche zum Ergebnis hatte, dass es zu deutlichen geschlechtsspezifischen Unterschieden bei der Auswahl von Klasse und Volk kommt. Die drei beliebtesten weiblichen Charaktere gehören der Gruppe der „Allianz“ an. Sie sind, mit Ausnahme der Zwerge, äußerlich auch die attraktivste Gruppierung im Vergleich zu den Angehörigen der Völker der anderen Gruppe, der „Horde“. Da beide Gruppierungen bei den Eigenschaften wie Größe, Ausdauer, Stärker usw. innerhalb der Völker sehr ausgeglichen sind, scheint ein

entscheidendes Auswahlkriterium das Aussehen zu sein. Bei der Wahl der Klassenzugehörigkeit sind die drei beliebtesten weiblichen Charaktere jene, die heilende Kräfte besitzen. Rosenstingl sieht darin einen weiteren Genderaspekt bei stereotypen Frauendarstellungen in Computerspielen. Neben dem Aussehen sind auch die Tätigkeiten, die einer weiblichen Spielfigur zugeschrieben und ausgeführt werden, eine Weiterführung der gesellschaftlichen und medialen Realität. (Vgl. Rosenstingl 2007: 99)

Ein dritter Aspekt den Rosenstingl nennt, welcher das stereotype Denken unterstützt, ist jener des Marketings der Spiele-Hersteller, die manche Spiele gezielt für Mädchen und Frauen auf dem Markt positionieren. (Vgl. Rosenstingl: 2007: 99) Ein Aspekt den auch schon Cassell/Jenkins in „From Barbie to Mortal Kombat“ als Begründung heranziehen (Siehe Kapitel 5.2.2.) In diesen Spielen sind seitens der Spielerinnen wiederum stereotype Tätigkeiten auszuführen.

Auch in anderen, nicht offensichtlich auf das weibliche Geschlecht ausgelegten Spiele, die bei Mädchen und Frauen aber sehr beliebt sind, wird deutlich, dass die Tätigkeiten und Aufgabenstellungen im Spiel teilweise den in der Gesellschaft als weiblich attribuierten Stereotypen entsprechen. Rosenstingl führt als Beispiel die Computerspielreihe „Sims“, die bei Frauen überdurchschnittlich beliebt ist. Aufgabe ist es die Spielfiguren die man selbst entworfen und eingekleidet hat zu betreuen und zu pflegen. (Vgl. Rosenstingl 2007: 99)

Als weiteren Grund für die weiterführende Stereotypisierung erkennt Rosenstingl in den wirtschaftlichen Zwängen und dem Wechselspiel von Angebot und Nachfrage, welcher die Produktion von Medieninhalten unterliegt. Solange die Nachfrage stimmt, werden entsprechende Spiele produziert. (Vgl. Rosenstingl 2007: 100)

### **5.2.3. Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle in Computer- und Videospiele**

Das Phänomen für die Begeisterung für virtuelle HeldInnen ist ein relativ junges. Erst durch die massenhafte Verbreitung digitaler Medien wie PC und Internet und vor allem der Möglichkeit der Interaktion mit den virtuellen Kunstfiguren wurde der Hype um virtuelle Spielfiguren ausgelöst die ihrerseits den Status von richtigen Stars erreichten. In Jahr 1980 wurde der Begriff „Avatar“ (Die Bezeichnung stammt ursprünglich aus dem Buddhismus und bedeutet Götter, die unter Menschen leben) von amerikanischen Programmierern aufgegriffen, mit dem sie ihre digitalen Kunstfiguren mit menschenähnlichen Verhalten und Aussehen bezeichneten. Durch die Möglichkeit mit den Avataren in Echtzeit zu interagieren,

reagierte die Computerspielindustrie relativ schnell und schuf authentische Biografien rund um die digitalen Spielfiguren und konnte ihnen somit ein Image auf den Leib schneiden. Durch die Vergabe einer „Persönlichkeit“ wurde gleichzeitig auch ein Identifikationspotenzial geschaffen. (Vgl. Richard 2004: 83)

Die Bandbreite von weiblichen Helden ist in den letzten zwei Jahrzehnten enorm gestiegen. Grundsätzlich lassen sich im Groben drei Formen von virtuellen Weiblichkeitsmodellen herausfiltern, die sich durchaus überlagern können (Vgl. Zaremba 2007: 67)

1. Das harmlose Phantasiewesen
2. Die hypersexualisierte Kämpferin
3. Die „authentisch“ gebrochene Frauenfigur

Zu den Vertreterinnen der harmlosen Frauenfiguren zählen Prinzessinnen, Zauberinnen, Elfen sowie ähnliche Phantasiewesen. Sie sind vor allem in Fantasy- und Rollenspielen der frühen Computerspiele anzutreffen und nehmen oft den Part der Opferrolle beziehungsweise eine untergeordnete Rolle ein. Die Frau als harmloses Phantasiewesen ist noch heute aufgrund der zahlreichen Fantasy- und Rollenspiele zu finden, wobei sie hier eher in den Hauptrollen zu finden ist. (Vgl. Zaremba 2007: 68) Ein Beispiel für eine harmlose Frauengestalt ist „Cecilia Adlehyde“. Sie ist eine der drei Hauptcharaktere aus dem Playstation Rollenspiel „Wild ARMs“ und Prinzessin des Königreichs Adlehyde und besitzt die Fähigkeit die Naturgewalten auf dem Planeten zu steuern. Ihre Persönlichkeit zeichnet sich durch Mitgefühl, Güte und Intelligenz aus. Allerdings ist sie körperlich eher Schwach, was zu Problemen bei Kämpfen führen kann. Gemeinsam mit den beiden anderen Spielcharakteren muss Cecilia das Königreich vor einfallenden Dämonen und Monstern schützen.<sup>51</sup>

Die Figur der hypersexualisierten Kämpferin hat ihren Ursprung Mitte der 90er Jahre, die durch ein steigendes Interesse weiblicher Spieler einen Anstoß fand. Fortan waren weibliche Helden in den verschiedensten Spielgenres wie Action-, Adventures-, Kickbox- oder Detektivspielen zu finden. Einerseits erkannte die Spielindustrie das Potential weiblicher Spielfiguren für den Kaufreiz männlicher Kunden, andererseits sah man die Möglichkeit Identifikationsmodelle für die weibliche Käuferschicht zu schaffen. Die Spielfigur zeichnet sich durch eine besonders mutige und kämpferische Einstellung sowie durch ein aggressives

---

51 Vgl. <http://www.womengamers.com/articles/digital-women/cecilia-adlehyde-wild-arms/1/> am 13.08.2009

Verhalten aus, was durch ein umfangreiches Waffenarsenal wie Pistolen und Wurfgeschossen unterstrichen wird. Die unrealistische Körperproportionen der Protagonistinnen sind oft mit spärlicher Bekleidung versehen und stellen so eine Mischung aus Verlockung und Gefahr dar. Diese stereotype Darstellung weiblicher Körper sind zwar auch bei Männerfiguren zu finden, doch die Bedrohlichkeit der weiblichen Kämpferin wird durch diese Übersexualisierung wieder relativiert beziehungsweise abgeschwächt. (Vgl. Zaremba 2007: 68 - 69)

Die dritte Gruppe von virtuellen Weiblichkeitsmodellen bilden die „authentisch“ gebrochenen Frauenfiguren, die verstärkt in den letzten Jahren aufgekommen sind. Sie dürften eine Art „Gegenbewegung“ zu dem übersättigten Markt der übersexualisierten weiblichen Stereotypen gewesen sein, sowie eine Reaktion auf den steigenden Anteil von weiblichen Computerspielern. Mit diesem neuen Typus sollte der Versuch unternommen werden, mehr in Verhalten, Charakter und Aussehen differenzierte Frauencharaktere zu erschaffen. Das Ergebnis spiegelt sich in sehr ambivalenten Frauenfiguren wider, die einerseits sehr stark und selbstbewusst, andererseits verletzlich und zerbrechlich wirken. Gerade durch diese Widersprüchlichkeit der Figuren hinsichtlich des eigenen Lebens, soll ein Identifikationspotential geboten werden. (Vgl. Zaremba 2007: 69)

In der Studie „The Lara Phenomenon. Powerful Female Characters in Video Games“ aus dem Jahr 2007 setzten sich Jeroem Jansz und Raynel G. Martis unter anderem mit dem Phänomen von weiblichen Charakteren in dominanten Positionen in Computerspielen auseinander. Einem Phänomen, dass durch den großen Erfolg des ersten „Tomb Raider“ Spiels aus dem Jahre 1996 und deren Protagonistin Lara Croft ausgelöst wurde. Für die Untersuchung wurde die Art und Weise der Darstellung von Spielfiguren analysiert. Im Mittelpunkt stand dabei welchem Charakter die Rolle entsprach (zum Beispiel die Rolle als Helfer oder als Bösewicht), sowie die Rolle innerhalb des Spiels (zum Beispiel ob die Figur eine dominante oder unterwürfige Rolle inne hat). Grundsätzlich galt es zu erforschen, ob in aktuellen Computerspielen weibliche Charaktere anspruchsvollere und dominantere Rollen einnehmen als in früheren Spielen, der Frauenanteil also genau so hoch ist wie jener der Männer. Das Ergebnis aus 12 getesteten Computerspielen mit 22 Charakteren zeigte, dass männlichen Helden noch immer eine Mehrheit in Computerspielen bilden. Allerdings zeigte sich auch, dass mittlerweile genauso viele weibliche wie männliche Helden in Hauptrollen zu finden sind. In Nebenrollen war hingegen wieder das männliche Geschlecht stärker vertreten. (Vgl. Jansz/Martis 2007: 141 - 148 )

Auch die künstlichen Heldinnen in Computerspielen haben ihre medialen Vorläufer, und stehen dabei in der Bildtradition von Heldinnen aus Film, Fernsehen und Comic. Vor allem in Comics lässt sich eine hohe Anzahl von Vorläuferinnen finden. Bereits 1940 erscheint die attraktive und in schwarz gekleidete Diebin „Catwoman, die mit ihren akrobatischen Katzenkräften anfangs die Gegnerin von Batman darstellt. (Vgl. Zaremba 2007: 70) Ein Jahr später folgt „Wonder Woman“, eine erotische Amazone die sich durch übermenschliche Intelligenz, Schnelligkeit, Stärke und Schönheit auszeichnet. 1964 gesellt sich „Barbarella“, eine laszive und makellose Schönheit und 1969 die düster-erotische „Vampirella“ hinzu, die den Männern das Blut aussaugt. Die moderneren Comic Heldinnen zeichnen sich beispielsweise wie die Comicfigur Xena durch aggressive Stärke und einen gepanzerten Körper aus. (Vgl. Richard 2004: 23-24)

#### **5.2.4. Digitale Beauties im Spiegel der Zeit – Vermittlung von Rollenbildern in Computerspielen**

In diesem Kapitel soll grundsätzlich auf weibliche Rollenbilder eingegangen werden die bis jetzt in Computerspielen jeglicher Genres vermittelt wurden um einen Eindruck zu erhalten, wie sich die Rolle von weiblichen Spielfiguren über die Jahre hin vom schmückenden Beiwerk in einer passiven Rolle bis hin zum Aufkommen von starken virtuellen Heldinnen in der Hauptrolle verändert hat.

Nach Dittler sind die Rollen, die Frauen in Computerspielen zugeordnet werden oft sehr ähnlich. Die meist passiven Rollen, die Frauen in Spielprogrammen einnehmen, sind selten körperbetont und meist einseitig. Dittler klassifiziert 5 Typen der Darstellung (Vgl. Dittler 1997: 60):

1. Frauen als schöne Kriegerinnen
2. Frauen als Objekte männlicher Begierde
3. Frauen als völlig hirnlose Sexualwesen
4. Frauen als schmückendes Beiwerk für männliche Helden
5. Frauen, schön aber dumm

Im diesem Kapitel soll versucht werden die Geschichte mithilfe der Entwicklung von weiblichen Spielfiguren in Computerspielen nach zu zeichnen. Anhand von konkreten Beispielen soll gezeigt werden, welchen Veränderungen sich die weiblichen Protagonisten unterziehen mussten. Gleichzeitig soll anhand der Beispiele auch das Rollenbild der



jeweiligen Charaktere beschrieben werden um so die Veränderung der Rollenbilder weiblicher Computerspielheldinnen dar zu legen. Anhand der Chronologie der Frauencharaktere in Computerspielen (1982–2009) die auf <http://www.pcgameshardware.de> zu finden ist, soll ein historischer Abriss über die bekanntesten Vertreterinnen entstehen.

### **Ms. Pac Man**

Den Anfang der „Digital Beauties“ machte ein gefräßiges Pizzastück. Nachdem Spielehersteller auch Frauen und Mädchen als potentielle Kundinnen erreichen wollten, erschuf man ein weibliches Pendant zu Pac Man. (Siehe Kapitel 3.1.2.) Mit Augen, Roten Lippen und einer Masche, sowie einen Schönheitsfleck flimmerte Ms. Pac Man 1982 zum ersten Mal über die Bildschirme. Vom Spielkonzept ist Ms Pac Man identisch mit Pac Man, wo der Spieler den „gelben Kreis“ durch einen Labyrinth lotsen und Punkte fressen muss, während er von Geistern verfolgt wird.<sup>52</sup>

Was die Rolle von Ms Pac Man betrifft sei erwähnt, dass es sich hierbei um eine eigenständige Heldin handelt die in der Hauptrolle agiert. Natürlich werden ihr durch die roten Lippen, dem Schönheitsfleck und der Masche am Kopf stereotype äußerliche Attribute zugeschrieben, dennoch ist die Aufgabe der Spielfigur im Spiel identisch mit jener des männlichen Pendants. Allerdings handelt es sich bei Ms Pac Man um kein menschliches Abbild einer Frau und daher ist eine Stereotypisierung der Rolle auch nicht festzustellen.

### **Peach**

Im Gegensatz zu Ms Pac Man zählt Prinzessin Peach aus der Super Mario Spielreihe zu jenen weiblichen Spielfiguren welche eine Opferrolle verkörpern. Nach der Definition von Zarella ist Peach dem Weiblichkeitsmodell des harmlosen Phantasiewesens zu zuordnen. Nach dem Typisierungs-Schema von Dittler entspricht die Prinzessin dem Typ „Frauen als schmückendes Beiwerk für männliche Helden“, da sie zumindest bei ihren ersten Auftritten in Super Mario Bros. die Rolle der armen entführten Prinzessin inne hatte, die von dem starken Helden gerettet werden muss. Optisch ähnelt Prinzessin Peach mit ihrem rosa Kleid, den langen blonden Haaren und der Krone auf dem Kopf einer „Barbie – Prinzessin“. Durch ihre großen Augen, dem mädchenhaften und zierlichen Körperbau und den zurückhaltenden Gesten, wirkt sie eher schwächlich und signalisiert dadurch auch Hilflosigkeit. Mit der Zeit war Peach an der Seite des Klempners Mario nicht mehr wegzudenken. In Super Mario Bros 2 konnte Peach zum ersten Mal gesteuert werden. Ihre besondere Fähigkeit, die der Spieler

---

<sup>52</sup> Vgl. <http://www.8bit-museum.de/> am 23.11.2009

steuern konnte, war es kurz zu Schweben. In der restlichen Spielreihe von Super Mario Bros., nahm Peach wieder ihre gewohnte Rolle als Opfer ein.<sup>53</sup>

2006 wird der Prinzessin im rosa Kleidchen mit „Super Princess Peach“ erstmals ein eigenes Spiel gewidmet, wo sie auch die Hauptrolle übernimmt. Nicht wie üblich ist Peach in der Opferrolle, sondern Luigi und Mario sind es, die entführt und von Peaches befreit werden müssen. Unterstützt wird sie einerseits von dem verzauberten Regenschirm Jungen „Perry“, andererseits setzt sie die Macht der Emotionen frei um damit ihre Gegner zu besiegen.<sup>54</sup>

*„... Aber sie verfügt natürlich auch über die Waffen einer Frau. Sie kann ihre Emotionen in spezielle Fähigkeiten umwandeln, so dass sie durch die Luft segeln kann, wenn sie glücklich ist, um auf diese Weise Hindernissen auszuweichen. Außerdem kann sie entflammbare Gegenstände anzünden, wenn sie erzürnt ist. Selbst ihre Tränen dienen ihr als Waffe. Damit kann sie Pflanzen zum Wachsen bringen. ...“<sup>55</sup>*

Hier wird trotz der Bemühungen eine weiblichen Charakter in der Hauptrolle agieren zu lassen, Peach nicht alleine damit beauftragt die beiden Männer zu retten. Dies erweckt den Anschein, das die Prinzessin nicht fähig sei, die Entführten völlig alleine zu retten.

Die oben zitierte Produktbeschreibung von Nintendo über „Super Princess Peach“ lässt eindeutig auf eine stereotype Darstellung der weiblichen Heldin schließen. Frauen werden gerne Attribute wie Emotionalität und Unterwürfigkeit, Emotionalität, Passivität und Schwäche zugeschrieben. (Vgl. Kapitel 7.3.1.) In „Super Princess Peach“ werden stereotype Attribute, in diesem Fall handelt es sich um Emotionalität, sogar zur Waffe.

### **Samus Aran**

Die Hauptdarstellerin Samus Aran des Computerspiels „Metroid“ zählt zu einer der ersten weiblichen Heldinnen in der Computerspielgeschichte. In dem 1986 erschienenen Science Fiction Spiel, das eine Mischung aus Jump'n'Shoot und Adventurespiel darstellt, konnte man in der Rolle der Kopfgeldjägerin Samus Aran einen fremden Planeten erforschen.<sup>56</sup> Samus Aran selbst wurde auf einer Erdkolonie geboren, welche von Weltraumpiraten angegriffen und ausgelöscht wurde. Als einzige Überlebende wurde sie von der hoch entwickelten Rasse der Chozo aufgenommen und auf dem Planeten Zebes aufgezogen, wo sie als

---

53 Vgl. <http://de.mario.wikia.com/wiki/Peach> am 23.11.2009

54 Vgl. <http://de.mario.wikia.com/wiki/Peach> am 23.11.2009

55 Vgl. [http://www.nintendo.de/NOE/de\\_DE/games/nds/super\\_princess\\_peach.html](http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/games/nds/super_princess_peach.html) am 23.11.2009

56 Vgl. <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3152658> am 23.11.2009

Hoffnungsträgerin der Rasse gilt. Mit Hilfe eines Schutzanzuges (Power Suit), welche ihr die Chozo gebaut haben, beginnt sie im Auftrag der Galaktischen Föderation mit der Jagd auf die Weltraumpiraten um die Galaxie zu schützen. Allerdings wurde erst am Ende des Spiels offenbart, dass unter dem Helm und dem Schutzanzug ein Frau steckt, die tausende von verblüfften männliche Teenagern in den 80er Jahren zuwinkte.<sup>57</sup>

Zahlreiche Nachfolger des Spiels kamen seither auf den Markt. Am Ende der meisten Spiele präsentiert sich Samus Aran mit blauen Augen und blonden Haaren, in einem blauen Anzug, dem so genannten Zero Suit. Deutlich erkennbar war hier schon, dass sie einen weiblich proportionierten und leicht muskulösen Körper hat. Ausgestattet mit einem Schutzanzug und einer Feuerwaffe am rechten Arm, kann sie sich auch zu einer Kugel zusammenrollen um so enge Passagen zu überwinden.<sup>58</sup>

Die Computerspiel Heldin erinnert stark an die Figur der Ellen Ripley aus der Filmreihe „Alien“, die ebenfalls auf einem fremden Planeten strandet und sich ständig Gefahren gegenüber sieht. Anders als andere weibliche Helden wie später zum Beispiel Lara Croft, ist Samus Aran mehr Mysterium als Verführerin. Eine Kategorisierung nach Dittler ist in diesem Fall nicht eindeutig möglich. Die Heldin zeigt erst nach dem Spieldurchlauf ihr „wahres“ Gesicht und verbirgt während dem Spiel ihr Äußeres durch ihren Schutzanzug. Daher ist sie auch nicht eindeutig der Kategorie „Frauen als schöne Kriegerinnen“ zuzuordnen, da sie in ihrem Anzug eher wie ein Roboter als ein Mensch wirkt.

### **Zelda**

Eine ähnliche Rolle wie der Prinzessin Peach wird der weiblichen Protagonisten in „Legend of Zelda“ zuteil. Auch hier ist die Hauptrolle einem männlichen Helden vorbehalten, der die Prinzessin retten muss.

Als Spieler schlüpft man in die Rolle des blonden Elfenjungen Link, der mit Schwert und Schild ausgerüstet, das Land Hyrule und Zelda aus den Fängen von Ganon, dem Prinzen der Dunkelheit, zu befreien versucht.<sup>59</sup>

### **Leisure Suit Larry**

Die Frauen die in der „Leisure-Suite-Larry“ Computerspielreihe vorkommen entsprechen hingegen dem Typ „Frauen als Objekte der männlichen Begierde“.

---

57 Vgl. <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3152658> am 25.11.2009

58 Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Metroid> am 25.11.2009

59 Vgl. [http://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda\\_\(Spiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(Spiel)) am 23.11.2009

Vorbild für das mehrteilige Adventure war das 1981 erschienene Text-Adventure „Softporn Adventure“ der Firma Sierra, wo der Spieler Frauen für sich gewinnen muss.<sup>60</sup>

1981 flimmert Larry Laffer zum ersten Mal über die Bildschirme. Der Spieler schlüpft in die Rolle des kleinwüchsignr Möchtegern-Frauenheld, der bei seiner Mutter lebt und von einer Peinlichkeit in die nächste schlittert. Ziel ist es Larrys Traumfrau zu finden und auf dem Weg dorthin möglichst viele Frauen ins Bett zu bekommen.

Die Frauenrollen die in der Spielreihe vorkommen sind unterschiedlich. Zum einen gibt es Larrys böse Mutter, die ihn im ersten Teil aus dem Haus wirft, und somit auch als dominant auftritt. Zum anderen gibt es auch Frauen die eine Beziehung mit Larry eingehen wollen, sich aber bald wieder von ihm trennen. Weitere stereotype Frauenfiguren sind jene, die optisch sehr attraktiv sind, zwar an sexuellen Kontakten mit Larry interessiert wären, sich aber dennoch nie auf ihn einlassen würden. Außerdem gibt es auch noch Frauen die nicht dem gängigen Schönheitsideal entsprechen, allerdings dennoch von Larry „angebaggert“ werden. (Vgl. Weber 2004: 42) Wenn man der Definition von Dittler folgt, dann werden die Frauen in „Leisure Suit Larry“ sowohl als Objekt männlicher Begierde, als auch als hirnlose Sexualwesen dargestellt.

### **Elaine Marley**

Eine weitere Adventure-Reihe mit einem Anti-Helden in der Hauptrolle, dessen erster Teil 1990 erschien, ist Monkey Island. Auch im Rahmen dieses „Abenteuerspiels“ steht keine Frau im Mittelpunkt, sondern „Guybrush Threepwood“, der Pirat werden will und auf den Weg dorthin sich in die Gouverneurin Elaine Marley verliebt. Als Elaine von dem Geisterpiraten Le Chuck entführt wird, macht sich der Held auf den Weg um sie zu retten. Im zweiten Teil agiert Elaine nicht als Entführungsoffer, sondern hilft Guybrush bei der Schatzsuche. Im dritten Teil wird Elaine mit einem Fluch belegt und in eine Goldstatue verwandelt und muss wieder von Guybrush gerettet werden. Im bis jetzt letzten Teil der Reihe ist Elaine für tot erklärt worden, obwohl sie und Guybrush gerade von ihren Flitterwochen zurückgekehrt sind. Während Elaine sich auf den Wahlkampf für das Amt als Gouverneurin vorbereitet, versucht Guybrush herauszufinden, wer versucht hat ihre gemeinsame Villa abzureißen.<sup>61</sup>

Bereits in der Spielbeschreibung wird deutlich, dass die Frauenrolle der Elaine Marley in Monkey Island jener des Opfers entspricht. Dennoch unterscheidet sich Elaine Marley von der klassischen Opferrolle wie sie durch Peach in „Super Mario Bros.“ oder Zelda in „Legend

---

60 Vgl. <http://www.mobygames.com/game/softporn-adventure> am 25.11.2009

61 Vgl. <http://www.monkeyislandinside.de/mi1info.php> am 25.11.2009

Of Zelda“ verkörpert wird. Im Gegensatz zu Peach und Zelda verkörpert Elaine Stärke und Selbstbewusstsein, und durch ihr eindrucksvolles Auftreten wirkt sie nicht selten unnahbar. Diese inneren Attribute werden zusätzlich durch ihr äußeres Erscheinungsbild unterstrichen. Nicht wie ein Prinzessin, sondern mit piratentypischer Kleidung präsentiert sich Elaine in Hose, knielangen Lederstiefeln, Piratenweste und Kopftuch. Ihr langes rotbraunes Haar trägt sich durchwegs offen und symbolisiert damit nicht nur Weiblichkeit, sondern auch Temperament. In einigen Spielszenen wird das Bild vom Helden der die Frau retten muss durch Elaine völlig umgedreht. Nicht selten kommt es im Spielverlauf vor, dass sie den tollpatschigen Guybrush aus gefährlichen Situationen rettet. Dennoch ist die Spielfigur selbst nicht steuerbar, und greift somit auch nie „aktiv“, also von einem Spieler oder einer Spielerin gesteuert, in den Spielverlauf ein.

In den 90er Jahren begannen Spielentwickler Hauptrollen in Computerspielen auch mit Frauen zu besetzen. Den Anfang machte Rosella, die Hauptfigur in dem Adventure-Spiel „Kings Quest IV“. wo der Spieler die Rolle von Prinzessin Rosella und ihrer Zwillingsschwester übernimmt.<sup>62</sup>

### **Lara Croft**

Im Jahr 1996 wurde mit Lara Croft eine der mittlerweile bekanntesten weiblichen Hauptfiguren in der Computerspielgeschichte „geboren“. Sie sollte die weibliche Antwort auf Indiana Jones sein.<sup>63</sup> In dem Action Spiel „Tomb Raider“ begibt sich die gefragte Archäologin auf die Suche nach Schätzen und abenteuerlichen Expeditionen. Stellvertretend für den Spieler versucht sie Geheimnisse zu lösen, Feinde zu besiegen und Fallen zu vermeiden. (Vgl. Richard 2004: 11 - 12)

Über die Spielfigur Lara Croft ist, im Gegensatz zu vielen anderen, viel bekannt. Der Spielehersteller Eidos hat unter anderem einen Lebenslauf veröffentlicht, der von verschiedenen Fan-Websites erweitert und aktualisiert wurde. So kann man beispielsweise auf <http://www.tombraiderchronicles.com> die komplette Biografie der Protagonistin nachlesen. Demnach ist Lara am 14. Februar 1968 geboren und wuchs in einer britischen Adelsfamilie auf. Sie erhält zunächst Privatunterricht, ehe sie weiterführende Schulen in Schottland und der Schweiz besucht.<sup>64</sup> Mit 21 schließt sie die Schule ab und beginnt als

---

62 Vgl. [http://de.wikipedia.org/wiki/King%E2%80%99s\\_Quest\\_IV:\\_The\\_Perils\\_of\\_Rosella](http://de.wikipedia.org/wiki/King%E2%80%99s_Quest_IV:_The_Perils_of_Rosella) am 25.11.2009

63 Vgl. <http://www.womengamers.com/articles/digital-women/lara-croft-tomb-raider/1/> am 25.11.2009

64 Vgl. [http://www.tombraiderchronicles.com/lara/old\\_bio.html](http://www.tombraiderchronicles.com/lara/old_bio.html) am 25.11.2009

Reiseschriftstellerin zu arbeiten. Wenig später „mausert“ sie sich zu einer gefragten Archäologin. Als sie bei einem Flugzeugabsturz über dem Himalaya als einzige überlebt, schlägt sie sich mit Körperkraft und Intelligenz allein im Hochgebirge durch, ein Erlebnis, das sie prägt. Fortan lebt sie von den Entdeckungen mehrerer antiker Stätten und den Reisetagebüchern über ihre exotischen Abenteuer. (Vgl. Richard 2004: 11-12)

Die Eigenschaften die Lara Croft vereint sind sowohl männliche, als auch weiblich konnotiert. Zu ihren männlichen Zügen gehört Körperkraft, Intelligenz, Mut und ein starker Wille. Unterstützt werden diese Wesenszüge von einem großen Waffenarsenal, von dem sie skrupellos Gebrauch macht. Zudem boxt, schießt, schlägt und springt sie sich durch unbekannte Räume. Zu ihren wohl auffälligsten weiblichen Eigenschaften zählt ihr extrem femininer und zugleich durchtrainierter Körperbau, der Erotik und Schönheit ausstrahlt. Außerdem ist Lara hochgebildet, charmant, tugendhaft, kultiviert und ist behütet aufgewachsen. (Vgl. Richard 2004: 12)

Lara Croft's äußeres Erscheinungsbild ist kein aggressives, da sie sich durch ihren ultrafemininen Körperbau mit einem riesigen Busen, sehr langen Beinen und einer Wespentaille, eine übertriebene Weiblichkeit beibehält. Auf der einen Seite ließe sich hier interpretieren, dass ihr durch ihre Weiblichkeit ihre aggressiven und „männlichen“ Komponenten genommen würden, andererseits könnte sie gerade wegen ihres übertriebenen weiblichen Körperbildes Aggressivität ausstrahlen. Ihr Look ist bei näherer Betrachtung genauso ambivalent wie ihre Persönlichkeit. Ihr Kleidungsensemble ist eine Mischung aus „männlich“ funktionalen und weiblich konnotierten Kleidungsstücken. Ihre enge und sportliche Kleidung in Form eines türkisfarbenen eng anliegende Shirts und der extrem kurzen schwarzen Hotpants in XXS Größe bringt Laras weibliche Attribute zum Vorschein, die Riemen und Laschen für Waffen, die sich auf ihrem Oberschenkel trägt, nehmen eine funktionale Rolle ein. Allerdings bekommen diese „Accessoires“ wiederum eine erotische Bedeutung, da sie wie zwei Strapse auf den langen Beinen der Heldin wirken. Die schwarzen Handschuhe erinnern stark an jene, die von Männern zum Sportwagenfahren getragen werden, oder auch jenen die Abenteuer-Extremsportler und Freeclimber verwenden. (Vgl. Richard 2004: 13-16)

Auffällig für einen weiblichen Held ist in diesem Zusammenhang, dass Lara

*„... zu keinem Zeitpunkt häuslich orientiert ist, wie dies beispielsweise bei Romanheldinnen der Fall ist, die nach dem Auszug in die weite Welt schließlich irgendwo heimisch und familiär werden oder für ihren Ausbruch, der diesen Weg nicht zulässt, büßen und sterben müssen (wie im Film „Thelma & Louise“ von 1991).“*

(Richard 2004: 12)

Lara Croft ähnelt aber in ihrem Verhalten auch jenem Bild des „lonesome cowboy“, dem Westernhelden der sich von einem Abenteuer ins Nächste stürzt. Passend dazu spielen in ihrer Welt auch soziale Kontakte keine Rolle. Weder gibt es tiefere menschliche Begegnungen, noch fehlt jegliche Ausrichtung auf einen möglichen Partner. Sie bleibt eine unabhängige Einzelkämpferin. (Vgl. Richard 2004: 12 - 13)

Lara Croft schafft es als Figur, sowohl die Phantasien ihrer männlichen Anhänger zu erfüllen, als auch als eine Art Identifikationsfigur für weibliche Spielerinnen zu gelten. Die toughe Abenteurerin repräsentiert für sie eine Frau die lebenshungrig, emanzipiert sowie unabhängig ist und sich den Männern überlegen fühlt. (Vgl. Deuber-Mankowsky 2001: 14-15)

Deubner Mankowsky merkt hier kritisch an:

*„... sie ist nicht nur das Objekt männlichen und weiblichen Begehrens, sie ist zugleich die Statthalterin der hierarchischen Geschlechterordnung. ....Anstatt diese überkommenen Geschlechturvorurteile zu überwinden, befördert das Idol einen Prozess, der als „Entgeschlechtlichung“ und „Medialisierung“ der Körper beschrieben werden kann.“*  
(Deubner-Mankowsky 2001: 16)

Der Charakter Lara Croft ist demnach also nicht eindeutig zuzuordnen. Birgit Richard meint dazu:

*„Laras Charakter bleibt uneindeutig auch dadurch bedingt, dass sie als Kunstfigur nur ein spärlich ausgestattetes Charakter-Konstrukt, aber keine spezifische Persönlichkeit aufweist und somit offen ist für Projektionen aller Art.“* (Richard 2004: 17)

Nach der Kategorisierung von Jutta Zaremba wäre Lara Croft als virtuelles Weiblichkeitsmodell der „hypersexualisierten Kämpferin“ zuzuordnen. Eine kämpferische Einstellung, aggressives Verhalten gepaart mit einem umfangreichen Waffenarsenal verkörpert Lara Croft genauso wie die äußerlichen Attribute, die durch überfeminine Körperproportionen und spärliche Bekleidung geprägt sind. (Vgl. Kapitel 5.2.3.) Auch dem Rollenbild der „Frau als schöne Kriegerin“, die Dittler in Computerspielen ausmachen konnte, wird die virtuelle Heldin „gerecht“.

Abschließend sei erwähnt, dass Lara Croft nicht nur als Computerspielfigur „Verwendung“ fand. Ob als Werbeträgerin für den Autohersteller Seat, für einen Spot der deutschen Zeitschrift „Brigitte“, oder als Darstellerin in dem Musikvideo der deutschen Punk-Pop Gruppe „Die Ärzte“, die virtuelle Heldin genoss neben ihrer Rolle als Heldin im Computerspiel „Tom Raider“ zunehmende Popularität in der Medienwelt. Den Höhepunkt ihrer Popularität erlangt sie, als die erste Verfilmung der Computerspiel-Reihe mit Angelina Jolie verfilmt wurde. (Vgl. Richard 2004: 10 - 18)

Mit der virtuellen „Traumfrau“ Lara Croft hielten eine Reihe von weiblichen Helden in die Spielwelt Einzug, die ebenso wie Lara Croft dem Typ „hypersexualisierte Kämpferin“ zuzuordnen sind, der bis heute einen großen Anteil der virtuellen Weiblichkeitsmodellen ausmacht.

Ein Beispiel für diese Art von Heldin ist **„Isabella „Ivy“ Valentine** aus dem Kampfspiel Soul Calibur 2. Auf [www.womangamers.com](http://www.womangamers.com) wird diese digitale Heldin als eine der übersexualisierten Spielfiguren neben jenen aus der Kampfspielreihe „Dead Or Alive“ bezeichnet. Ihr überproportionierter Körper, der sich durch eine schmale Taille und riesige Brüste auszeichnet, bewegt sich auf Highheels und in einem sehr knappen Lederkostüm mit tiefem Ausschnitt durch das Spiel. Ausgestattet mit einem Schwert, das sich in eine Peitsche umwandeln lässt, macht sie sich auf die Suche nach dem bösen Schwert „Soul Edge“, das sie vernichten muss.<sup>65</sup>

Auch Spielfiguren aus der Kampfspielreihe „Dead or Alive“ entsprechen dem Klischee der übersexualisierten Heldin. Interessant ist beispielsweise, dass die Figur der **„Kasumi“** eine sehr hohe und positive Bewertung auf [womangamers.com](http://www.womangamers.com) erhält. Obwohl sie optisch mit den klassischen Attributen der „Frau als hypersexualisierte Kämpferin“ ausgestattet ist, werden vor allem Eigenschaften wie Intelligenz sowie eine kämpferische und kompromisslose Einstellung als äußerst positiv hervorgehoben. Allerdings wurde das Marketing der Figur, man sieht sie auf der Spielverpackung in mehreren Posen in Bikinis posieren, als negativ hervorgehoben.

### **Cate Archer**

Eine weite berühmte weibliche Protagonistin, die im Jahr 2000 die erste Heldin eines First-Person Shooters darstellte, ist Cate Archer aus „No One Lives Forever“ Sie ist Agentin der

---

65 Vgl. <http://www.womengamers.com/articles/digital-women/ivy-soul-calibur/1/> am 13.08.2009



Geheimorganisation „UNITY“, die sich dem Kampf gegen das Verbrechersyndikat „H.A.R.M.“ verschrieben hat. Cate ist hinter dem Steuer verschiedenster Fahrzeugtypen genauso versiert, wie im Umgang mit Granaten, Sprengkörpern oder Pistolen. Es gibt keine Kampfsportart, welche die Agentin nicht beherrschen würde. Die Geschichte des Computerspiels ist in den 60er/70er Jahren angelegt, und erinnert stark an die James Bond Saga. (Vgl. Choquet, David: 1000 Game Heroes. Taschen. 2002. Köln. S. 520) Vor allem aufgrund der gestalterischen Elemente, wie einem Vorspann wo ausschließlich Frauen posieren oder der geschwungenen Schrift des Spieltitels, werden Assoziationen zu dem Geheimagenten 007 hervorgerufen. Auch die Gadgets, die Cate Archer verwendet, sind an jene von James Bond angelehnt. Unauffällige Alltagsgegenstände wie Lippenstifte oder Gürtelschnallen werden in „No One Lives Forever“ zu Lippenstiftbomben oder Seilwinden. Auffällig ist, dass ihre Geheimwaffen weiblich konnotierte Gegenstände beziehungsweise Accessoires sind. Somit kann sich „Weiblichkeit“ in eine (bedrohliche) Waffe verwandeln. (Vgl. Richard 2004: 46 - 47)

Ähnlich wie bei Lara Croft ist auch bei Cate Archer eine Biografie auf der offiziellen Spielehomepage zu finden. Demnach wurde Cate im März 1942 in Schottland geboren. Ihre Mutter starb drei Wochen nach ihrer Geburt, ihr Vater kommt nach dem Tod der Mutter mit seinem Leben nicht mehr zurecht. Er achtete weder auf seine Gesundheit noch auf die Finanzen der Familie. Als die Familie völlig verarmt ist, begeht er Selbstmord. Cate kommt daraufhin in ein Pflegeheim und schlägt sich als Diebin durch. Im Jahr 1958 versucht sie einen Agenten der „UNITY“ zu bestehlen. Dieser ist so beeindruckt, dass er ihr anbietet Agentin der Geheimorganisation zu werden.<sup>66</sup>

Optisch präsentiert sich Cate Archer in einem hautengen orange-weißen Lederanzug mit orangefarbenen Handschuhen. Obwohl sie vollständig bekleidet ist, wirkt sie sexy. Unter dem Ganzkörperanzug zeichnet sich ihr Körper vollständig ab, und ihr tief ausgeschnittenes Dekolleté wird durch einen starken Hell-Dunkel Kontrast betont. Ihr dunkelbraunes glattes Haar ziert ein weißes Stirnband im Stil der Mode der 60er Jahre.

*„Alles in allem ist Cate Archer eine durch und durch positive Identifikationsfigur, die in den Dialogszenen ironisch bis frech gegenüber ihren Partnern oder Vorgesetzten agiert. Sie verfügt über die Eleganz eines James Bond und ist auch analog als eine Heldin zu lesen, die aus diesem Grund weniger durch kämpferische Radikalität gekennzeichnet ist.“ (Richard 2004: 48)*

---

<sup>66</sup> Vgl. <http://www.noonelivesforever.com/operative/> am 27.11.2009

Bis in die späten 90er Jahre standen Spielerinnen in einem Computerspiel meist nur eine, höchstens zwei weibliche Spielfiguren zur Verfügung. Mit dem Aufkommen der (Online-) Multi-Player Games konnten SpielerInnen aus mehreren Avataren wählen, die teilweise von den Spielern selbst zusammen gestellt werden konnten.

### **EverQuest**

In dem Massive-Multi-Player-Online-Rollenspiel „EverQuest“ begibt sich der Spieler in die Fanatsiewelt namens Norrath. Bevor der Spieler die Welt erkundet, Bündnisse mit anderen Spielern eingeht und so genannten Gilden beitrifft, muss er im Vorfeld, wie bei jedem online Rollenspiel, seine eigene Spielfigur kreieren. Zur Charaktererschaffung hat der Spieler die Möglichkeit aus unterschiedlichen Rassen (Elfen, Trolle, Menschen, Gnome, ...) zu wählen, innerhalb dieser Rassen gibt es wiederum Klassen (Alchemist, Wizzard, Warrior, ...) aus welchen sich der Spieler den eigenen Avatar basteln kann. Der Avatar repräsentiert den Spieler/die Spielerin, mit dem er/sie mit anderen SpielerInnen kommunizieren und in verschiedene Interaktionen treten kann. Jede Rasse besitzt eigene Talente und Berufe und unterscheidet sich von anderen Rassen durch Aussehen, Fähigkeiten und ihre Heimatstadt. Mit der Klasse oder dem Beruf wird das persönliche Ziel des Spiels beschrieben. Jede Klasse bietet verschiedene Möglichkeiten seine Fähigkeiten weiter zu entwickeln und neue Kampftechniken, Fertigkeiten oder Zaubersprüche zu erlernen. Auch das äußere Erscheinungsbild kann vom Spieler mit gestaltet werden. So gibt es die Möglichkeit zwischen dem männlichen und weiblichen Geschlecht zu wählen, sowie zwischen Körpern und Gesichtern. (Vgl. Kollmitzer 2003: 20 - 31)

### 5.2.5. Konstruktion virtueller Weiblichkeitsmodelle - Weiblichkeitsinszenierung in Computerspielen

Lara Croft wird in der Literatur oft als Beispiel für Weiblichkeitsinszenierung in Computerspielen herangezogen. Der Grund dafür dürfte nicht nur am Bekanntheitsgrad des Computerspiels liegen sondern vielmehr daran, dass sich Lara Croft als Idol, auch abseits des Computerspiels etablieren konnte. Auch für die vorliegende Arbeit dient Lara Croft als Beispiel für die Beschreibung von Weiblichkeitsinszenierung in virtuellen Welten.

Mitte der 90er Jahre herrschte, aufgrund der voran geschrittenen technischen Möglichkeiten in der Computertechnologie, ein regelrechter Boom im Entwickeln von virtuellen Idolen. Allen voran war es Lara Croft die einen hohen Marktwert erreichen konnte. Durch eine authentische Biografie, welche die menschlichen Eigenschaften und Vorlieben wiedergibt, wurde dem Spieler und später dem Fan eine Art von Nähe und Identifikationsmöglichkeit geboten. Zum anderen wird durch die Einzigartigkeit der Heldin auch ein Distanzierungsmechanismus ausgelöst. Grundsätzlich wird Lara Croft, so auch andere digitale Heldinnen wie zum Beispiel Cate Archer, als überaus unabhängig inszeniert. Sie sind weder in partnerschaftlichen oder familiären Beziehungen eingebunden, noch besitzen sie feste Standorte an die sie wieder zurückkehren. (Vgl. Zaremba 2004: 69-71)

Die virtuellen Kunstfiguren verkörpern Erfolg, Abenteuer und Schönheit und nur ihnen ist ein Prozess des „Nicht-Altern-Müssen“ vorbehalten. Nur bei Figuren in Comics, Film- oder TV-Serien ist eine ähnliches Phänomen anzutreffen, wie zum Beispiel in Form der erotische Filmheldin „Wonder Woman“ oder Ellen Ripley aus der Horror-Science-Fiction Filmreihe „Alien“. Anders als bei weiblichen Comic- und Gamefiguren sind die Weiblichkeitsinszenierungen der Heldinnen aus Film und TV noch an realen Frauenkörpern verhaftet. Weibliche Figuren aus Comic und Computerspielen werden phantasmatischer ausgestaltet, die einerseits körperlich übersexualisiert sind, andererseits mutig und durchrainiert Abenteuer bestehen, also männlich konnotiert sind.(Vgl. Zaremba 2004: 71 - 72)

*„Doch diese Übersexualisierung und Fetischierung der Comic- und Computerspielheldinnen sorgt dafür, dass sie zwar innerhalb des Spielekontextes kraftvoll und mächtig sind, aber gleichzeitig ihr Schrecken wieder in einen begehrliehen Objektstatus zurückgeführt wird. Ihre „maskuline“ Tatkraft und Allmacht verliert die sexuell aggressive Komponente, denn die fiktiven Heldinnen sollen – im Sinn der*

*Spielerhersteller – keinen bedrohlichen Terror für Männer darstellen, sondern mutige, und doch harmlose Traumfrauen, deren Reize ungestraft betrachtet werden können.“*  
(Zaremba 2004: 72)

„Body Doubles“ und „Look Alike“-Veranstaltungen nützt die Spieleindustrie dafür virtuelle Figuren an realen Frauen näher heranzuführen. Jährlich wird hierfür zum Beispiel ein offizielles Body Double für Lara Croft gesucht, dass auf diversen Spiele- und Automessen als „reale“ Lara posiert und Interviews gibt. 1999 schafft es die Figur Lara Croft, verkörpert von Angelina Jolie, schließlich auf die Kinoleinwand, wobei sich hier mediale Vor- und Rückprojektionen auf verschiedenen Realitäts- und Weiblichkeitsmodelle beobachten lassen:

*„ ... das virtuelle Modell Lara ist das Vorbild, das eine reale Verkörperung in Ähnlichkeits-Wettbewerben nach sich zieht und schließlich seine mediale Rückbindung im Film findet. Die potenzielle Rückkehr zu „fleischlichen“ weiblichen Repräsentationen ist ein Versprechen, das dezidiert durch die Computerspielindustrie transportiert wird, denn wegen ihrer synthetisch erzeugten Figuren ist sie mehr noch als der Film auf körperliche Rückbindungen angewiesen.“* (Zaremba 2004: 73)

Astrid Deuber-Mankowsky meint weiterführend:

*„So endet der Identifikationsprozess nicht bei der imaginären Unterwerfung der vielen unter die als Vorbild fungierende abstrakte Idealfrau. Lara Croft tritt aus dem imaginären Bildraum hinaus, um in den Körpern der vielen Frauen „reale“ Gestalt anzunehmen. Damit untermauert sie nicht nur das Phantasma einer erfüllten, idealen Realität, sondern auch die heterosexuelle Geschlechtermetaphysik als Teil dieses Phantasmas.“* (Deubner – Mankowsky 2001: 65)

## **6. Methodik – Ein qualitativ orientierter Forschungsansatz**

Gerade im Forschungsgebiet der Computerspiele, das einen relativen jungen Bereich darstellt, ist es unumgänglich sich nicht nur auf die vorhandene Literatur und Studien zu stützen sondern eine Stichprobe an Spielerinnen, welche wöchentlich regelmäßig spielerisch aktiv sind, empirisch zu untersuchen. Gerade was das Gebiet „Frauen und Computerspiele“ betrifft, konnte im Laufe der Arbeit deutlich dargestellt werden, dass ein enormer Forschungsbedarf zu diesem Thema besteht. In diesem Kapitel soll die Untersuchungsanlage beschrieben werden, eine ausführliche Auswertung der fokussierten Interviews erfolgt in Kapitel 6.2.1.

Die Untersuchung soll mittels qualitativer Erhebungs- und Auswertungsverfahren durchgeführt werden. Aufgrund des Einsatzes der qualitativen Methode soll der „Wahrnehmungstrichter“ so weit wie möglich offen gehalten werden (vgl. Paus-Haase/Schorb 2000: 16). Da das Forschungsinteresse darauf abzielt, vertiefende Interessen über die Frau als Vielspielerin, ihre Wahrnehmung der Rollenbilder, sowie der Spielfiguren zu gewinnen, scheidet ein quantitativer Ansatz aus. Eine Ausnahme bilden die soziodemografischen Daten der weiblichen Gamer, die mittels eines quantitativ angelegten schriftlichen Fragebogens erfasst werden sollen.

### **6.1. Forschungsfragen**

Die Forschungsfragen ergeben sich einerseits aus Interesse für die Theamtik, andererseits durch die Recherchen der Autorin. Anhand der leitfadengestützten, fokussierten Interviews sowohl mit Spielerinnen als auch mit einer weiblichen Expertin sollen die Forschungsfragen beantwortet werden. Die Auswertung erfolgt mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring, die in Kapitel 6.3. näher vorgestellt wird.

Für die Autorin war es vor allem von hoher Relevanz herauszufinden, wer die Frauen sind die Computerspiele spielen, was ihre Motive sind und wie sie weibliche Spielfiguren und Rollenbilder in virtuellen Spielen wahrnehmen. Demnach ergaben sich folgende Forschungsfragen:

**F1:** Welche Gemeinsamkeiten lassen sich aus dem persönlichen Hintergrund (Soziographie, Spielerkarriere, Spielverhalten, Spielpräferenzen, Zeitaufwand) der Spielerinnen herauslesen? Wer sind Vielspielerinnen?

**F2:** Was sind die Motive für die Computerspielnutzung bei Vielspielerinnen?

**F3:** Mit welchen Attributen werden weibliche Figuren in Computerspielen ausgestattet, und welche Attribute geben SpielerInnen den weiblichen Avataren wenn sie diese selbst bestimmen können?

**F4:** Mit welchen optischen Reizen werden weibliche Figuren in Computerspielen ausgestattet, und welche optischen Reize geben SpielerInnen den weiblichen Avataren wenn sie diese selbst bestimmen können?

**F5:** Welche Rollen verkörpern virtuelle Weiblichkeitsmodelle in den Augen der Spielerinnen?

**F6:** Welche stereotype Darstellungen von Spielfiguren in Computerspielen werden von Spielerinnen wahrgenommen?

**F7:** Nutzen Spielerinnen ihr Spielfiguren um in andere Rollen zu schlüpfen?

**F8:** Können sich weibliche Spieler mit der Darstellung von weiblichen Figuren in den Computerspielen identifizieren?

**F9:** Können sich Spielerinnen mit der Darstellung ihrer selbst konstruierten Avatare identifizieren?

**F10:** Spielen Frauen ausschließlich weibliche Helden in Computerspielen, oder versetzen sie sich auch gerne in eine männliche Rolle?

## **6.2. Erhebungsverfahren**

### **6.2.1. Das fokussierte Interview als Erhebungsinstrument**

Um bei der Untersuchung zu Ergebnissen zu kommen wurde entschieden, auf die Methode des leitfadenorientierten, fokussierten Interviews zurück zu greifen. Die Orientierung an einem Leitfaden ermöglicht eine relativ offene und flexible Gesprächsführung. Dadurch wird es möglich spontane Äußerungen der Interviewpartner aufzugreifen und eventuell Aspekte heraus zu arbeiten, die im Vorfeld nicht konzipiert wurden. Durch den Leitfaden und den darin behandelten Themen, erhält man ein Gerüst für die Datenerhebung und Datenanalyse, welches die Ergebnisse unterschiedlicher Interviews vergleichbar macht. (Vgl. Bortz/Döring 2006: 314)

Einen weiteren Vorteil dieser Methode ergibt sich daraus, dass das von der Autorin im Vorfeld analysierte Untersuchungsfeld, gezielt anhand des Interviewleitfadens hinterfragt werden und parallel dazu in seiner Komplexität eingegrenzt werden kann.

Das fokussierte Interview hat seinen Ursprung in der Erforschung von Medien- und Propagandawirkungen, und wurde von Merton, Fiske und Kendall im Rahmen ihrer wissenschaftlichen Forschungen zur Wirkungsanalyse von Medien entwickelt. Das fokussierte Interview wird den teil-standardisierten Verfahren zugerechnet und basiert auf einem zuvor entwickelten Leitfaden, der die Interviewsituation strukturiert und meist Stimuli vorgibt. Die Fragen müssen nicht in ihrer Reihenfolge beibehalten werden, sondern können flexibel gehandhabt werden. Von Relevanz ist es, dass sich der Interviewer beim Gespräch strikt neutral verhält um somit zu verhindern den Befragten in eine bestimmte Antwortrichtung zu lenken. (Vgl. Reinders 2005: 109-110)

Das fokussierte Interview ist eine Befragungsform, die einen bestimmten Untersuchungsgegenstand in den Mittelpunkt des Gespräches stellt, wo es darum geht die Reaktionen des Befragten auf das „fokussierte Objekt“ heraus zu filtern. Wichtig dabei ist, dass im Vorfeld eine gründliche Analyse des Untersuchungsobjekts durchgeführt wurde um darauf basierend Hypothesen zu erstellen. (Vgl. Bortz/Döring 2006: 316) Im Rahmen der vorliegenden Magisterarbeit handelt es sich bei der Frau als Computerspielerin um das Forschungsobjekt.

Nach Reinders gibt es drei wichtige Prinzipien bei der Durchführung von fokussierten

Interviews (Vgl. Reinders 2005: 111):

- Prinzip der Reichweite: Das Interview und der Leitfaden müssen so gestaltet sein, dass auch solche Reaktionen erfassbar bleiben, die der Interviewer nicht vorhersehen kann. Es soll also für unerwartete Reaktionen Raum gelassen werden.
- Prinzip der Spezifität: Fragen sollen nicht nur auf der allgemeinen Ebene gehalten werden, sondern ebenso auf spezifische Momente der Ergebnissituation eingehen. So sollen konkrete Gefühle erfasst werden.
- Prinzip der Tiefe: Der Interviewer soll sich bemühen, nicht nur Reaktionen und Empfindungen zu einer Situation zu erfassen, sondern auch die dahinter liegenden Gründe für die Reaktionen zu erkennen. (Vgl. Reinders 2005: 111)

Am Ende eines qualitativen Interviews werden meist Angaben zur Sozialstatistik mittels eines standardisierten Fragebogens gemacht um ein detailliertes Bild der aktuellen Lebenssituation zu bekommen. (Vgl. Bortz/Döring 2006: 314)

Das leitfadensbasierte fokussierte Interview ist unter anderem auch dadurch gekennzeichnet, dass dem Probanden meist offene Fragen gestellt werden, welche ausführlicher als mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.

### **6.2.2. Das Experteninterview**

Für die vorliegende Untersuchung wurde es ebenfalls als sinnvoll erachtet, neben den Interviews mit den Spielerinnen auch eine Expertin heranzuziehen.

In der Sozialforschung erfreuen sich Experteninterviews großer Beliebtheit, da sie eine schnelle, unproblematische und objektive Datenerhebung versprechen. Die Methode verspricht darüber hinaus eine größere sprachliche und soziale Kompetenz des Experten. Im Idealfall würden daher zwei akademisch sozialisierte Gesprächspartner aufeinander treffen, die sich *„im Rahmen einer (annähernd) symmetrischen Kommunikationsbeziehung austauschen.“* (Bogner/Menz 2005: 9) Die erfolgreiche Durchführung von Experteninterviews ist allerdings von verschiedenen Bedingungen und Faktoren abhängig. (Vgl. Bogner/Menz 2005: 9 - 10)



Meuser und Nagel stellen in ihren Ausführungen fest, dass ein Expertenstatus in erster Linie vom jeweiligen Forschungsinteresse anhängig ist, und in gewisser Weise vom jeweiligen Forscher verliehen wird, begrenzt auf eine spezielle Fragestellung. (Vgl. Meuser/Nagel 2005: 73)

Nach Meuser und Nagel wird als Experte angesprochen:

*„ - wer in irgendeiner Weise Verantwortung trägt für den Entwurf, die Implementierung oder die Kontrolle einer Problemlösung oder  
- wer über einen privilegierten Zugang zu Informationen über Personengruppen oder Entscheidungsprozesse verfügt.“* (Meuser/Nagel 2005: 73)

Experten sind aber nicht immer in der obersten Reihe von Organisationen zu finden, sondern oft in der zweiten und dritten Ebene zu suchen, da dort in der Regel das meiste Wissen über interne Strukturen und Ereignisse vorhanden ist und auch die meisten Entscheidungen vorbereitet und durchgesetzt werden. (Vgl. Meuser/Nagel 2005: 74) Meuser und Nagel unterscheiden zwischen *„einer zentralen und einer Randstellung von ExpertInneninterviews im Forschungsdesign“*. (Meuser/Nagel 2005: 75) Bei einer Randstellung des ExpertInneninterviews wird der Experte eingesetzt, um zusätzliche Informationen wie Hintergrundwissen zu erhalten, die dem Forscher *„zur Illustrierung und Kommentierung der Aussagen der Forscherin zum Untersuchungsgegenstand dienen.“* (Meuser/Nagel 2005: 75) Im Falle dessen, dass das ExpertInnenwissen im Zentrum des Interesses steht muss zwischen zwei Untersuchungsanlagen unterschieden werden. Einerseits können ExpertInnen die Zielgruppe der Untersuchung bilden und die Interviews sind so angelegt, dass sie Auskunft über ihr eigenes Handlungsfeld geben. Im zweiten Fall vertreten die ExpertInnen eine zur *„Zielgruppe komplementäre Handlungseinheit, und die Interviews haben die Aufgabe, Informationen über die Kontextbedingungen des Handelns der Zielgruppe zu liefern.“* (Vgl. Meuser/Nagel 2005: 75)

Da in der vorliegenden Arbeit die Frauen als Spielerinnen im Mittelpunkt des zentralen Forschungsinteresses stehen sowie deren Wahrnehmung von Rollenbildern und Spielfiguren, nehmen die Experteninterviews eine Randstellung innerhalb der Untersuchungsanlage ein und sollen der Forscherin als Ergänzung für ihre Aussagen dienen. Nach Pfadenhauer ist das Ziel von Experteninterviews:

*„die Rekonstruktion von besonderen Wissensbeständen bzw. von besonders exklusivem, detailliertem oder umfassendem Wissen über besondere Wissensbestände und Praktiken, kurz: auf die Rekonstruktion von Expertenwissen.“* (Pfadenhauer 2005: 113)

Wichtig für Pfadenhauer ist in diesem Zusammenhang auch die Unterscheidung zwischen Experten und Spezialisten. Nach Pfadenhauer verfügt der Experte *„mit seinem Wissen über Prinzipien des Sachverhalts bzw. die Sachlogik“* über einen relativ exklusiven Wissensstand, also über Wissen das grundsätzlich nicht jedem zugänglich ist. Im Gegensatz zum Spezialisten verfügt der Experte über Wissen, welches notwendig ist *„um Ursachen von Problemen und um Prinzipien von Problemlösungen auf den Grund zu gehen.“* (Pfadenhauer 2005: 115) Darüber hinaus befähigt dieses Wissen den Experten Problemursachen und Lösungsprinzipien zu begründen. Der Spezialist hingegen verfügt über ein relativ genau umrissenes Teil-Wissen innerhalb eines Sonderwissensbereichs. (Vgl. Pfadenhauer 2005: 115)

Experteninterviews sollen aber nicht als „Informationsgespräche“ gesehen werden, wo auf eine beliebige methodische Weise Wissen und Meinungen erhoben werden. Sie bedürfen genauso wie andere Erhebungsinstrumente einer theoretischen Fundierung und einer sorgfältigen Begründung. (Vgl. Bogner/Menz 2005: 16)

Der Leitfaden für das Experteninterview ist im Anhang zu finden. Auf den Leitfaden für die Spielerinnen wird im folgenden Kapitel näher eingegangen.

### **6.2.3. Der Leitfaden**

Bei der Auswahl der Fragen wurde vor allem darauf geachtet, dass sie möglichst einfach und verständlich formuliert wurden um etwaige Missverständnisse beziehungsweise „Themenverfehlungen“ zu vermeiden. Darüber hinaus wurden die Fragen möglichst offen gestaltet um den Probandinnen die Möglichkeit zu geben frei und möglichst ohne Beeinflussung zu Antworten. Der Leitfaden wurde gegebenenfalls auch ergänzt beziehungsweise umformuliert, wenn eine Frage seitens der Interviewpartner nicht verstanden wurde oder sich eine andere Formulierung besser in die Gesprächssituation eingefügt hat.

In einem Pretest wurde der Leitfaden auf seine Verständlichkeit überprüft. Dabei stellten sich einige Fragen als nicht relevant für die Forschung heraus, da sie einerseits meist im Rahmen einer anderen Fragestellung beantwortet werden konnten, andererseits weil sie

nicht beantwortet beziehungsweise diskutiert werden konnten.

Die meisten Fragen des fokussierten Interviews bezogen sich auf die Motive der Spielerinnen, die Wahrnehmung von Spielfiguren und Rollenbildern ihrerseits, sowie auf das Identifikationspotential der virtuellen Weiblichkeitsmodelle.

Um die Forschungsfragen beantworten zu können, wurde im Rahmen der Leitfadenherstellung auf 4 Fragenkomplexe eingegangen, die sich wie folgt beschreiben lassen:

1. Persönlicher Hintergrund
2. Motive
3. Wahrnehmung von Rollenbildern
4. Spielfiguren

## **1 .Persönlicher Hintergrund**

### *Spielerkarriere*

- Was hat sie dazu bewegt mit dem Computer spielen anzufangen?
- Können Sie mir etwas über den weiteren Verlauf ihrer Spielerkarriere erzählen?

### *Zeitaufwand*

- Wie viel Zeit verbringen Sie im Schnitt am Tag bzw. in der Woche mit Computer spielen?

### *Spielverhalten*

- Wenn Sie ein Computerspiel spielen, wie sieht bei Ihnen ein typisches Spielszenario / eine typische Spielsituation aus? (Spielen Sie alleine oder mit Freunden?)
- Inwiefern würden Sie sagen hat ihr Spielverhalten Auswirkungen auf ihr Privatleben?
- Inwiefern würden Sie sagen hat ihr Spielverhalten Auswirkungen auf ihr Berufsleben?

### *Spielpräferenzen*

- Was muss ein Spiel mitbringen, damit es Ihnen gefällt?
- Welches Spielgenre / welche Art der Games spielen sie am liebsten?

- Welche Spiele interessieren Sie überhaupt nicht?

## 2. Motive

- Was sind ihre persönlichen Beweggründe für das Computer spielen?

## 3. Rollenbilder

### *Stereotype*

- Was sind ihrer Meinung nach die typischen Rollen welche weibliche Spielfiguren in Computerspielen verkörpern, und welche Rollen sind typisch männlich?
- Wie würden Sie das typische Verhalten einer weiblichen Spielfigur beschreiben, und wie das eines männlichen Helden?
- Was sind ihrer Meinung nach typische weibliche Fähigkeiten bei virtuellen Helden, und was sind typisch männliche?
- Welche männlichen und weiblichen Rollenbilder kennen Sie, die sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt existieren?

### *Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle*

- Wenn Sie an die optische Darstellung von weibliche Spielfiguren denken, was fällt Ihnen spontan dazu ein?
- Wenn Sie an eine weibliche Spielfigur Denken, was gefällt Ihnen bei der optischen Darstellung?
- Was gefällt Ihnen bei der optischen Darstellung von weiblichen Charakteren überhaupt nicht?
- Was sind ihrer Meinung nach typische körperliche Eigenschaften die auf weibliche Helden zutreffen ?
- Welche Art der optischen Darstellung kommt ihrer Meinung nach bei weiblichen Spielfiguren am häufigsten vor?

## 4. Spielfiguren

### *Charakterkonstruktion*

- Was muss eine weibliche Spielfigur an Eigenschaften und Fähigkeiten mitbringen, damit Sie Ihnen gefällt?
- Wenn Sie einen Avatar selbst kreieren, nach welchen Kriterien gestalten Sie diesen?
- Wenn Sie die Wahl haben, bevorzugen Sie bei der Konstruktion ihres Avatars eher weibliche oder eher männliche Avatare? Begründen Sie ihre Entscheidung.
- Was war das schlimmste Erlebnis, das Sie mit ihrem Avatar hatten?
- Welche weibliche Spielfiguren, die sich nicht selbst mitgestalten können, gefallen Ihnen? Bitte begründen Sie Ihre Antwort.
- Was stört Sie an weiblichen Spielfiguren, die Sie nicht selbst mit-konstruieren können?

### *Identifikation*

- Inwiefern spiegelt sich ihre Person in den Spielfiguren wider, die sie wählen beziehungsweise selbst gestalten?
- Inwiefern lassen sich anhand von Spielfiguren Dinge ausleben, die Ihnen im realen Leben nicht möglich sind?
- Inwiefern können Sie sich mit ihren Spielfiguren identifizieren?

### 6.2.4. Erhebungssituation und Interviewverhalten

Die Interviews mit den Spielerinnen wurde im Rahmen von persönlichen face-to-face Befragungen durchgeführt. Wobei der Ort der Befragung von Person zu Person variierte. Innerhalb des Untersuchungszeitraums (Februar – März 2010) wurden 10 Interviews mit Spielerinnen und 1 Experteninterview geführt. Die Länge der Interviews belief sich im Schnitt auf 35 – 45 Minuten.

Bei denjenigen Spielerinnen wo die Interviews nicht in ihrem eigenen Zuhause geführt wurden, wurde im Vorfeld darum gebeten einen Screenshot eines ihrer Avatare zu schicken. Diese wurden von der Forscherin in ausgedruckter Form zu den jeweiligen Interviews mitgenommen um sich diese von den Spielerinnen genau erklären zu lassen. Weibliche Spieler die in ihrem eigenen Zuhause befragt wurden, wurden bei entsprechender Fragestellung gebeten, ihren Avatar am Bildschirm zu zeigen und zu erklären.

Bezüglich der Befragungsfrequenz handelte es sich um einmalige Interviews, die mit Einzelpersonen von der Interviewerin durchgeführt wurde. Beim Interviewverhalten wurde darauf geachtet einen möglichst neutralen Stil einzuhalten. Unter neutralem Verhalten wird das Verbergen der eigenen Einstellung zum Untersuchungsgegenstand verstanden. Sowohl Missbilligung als auch Enthusiasmus bezüglich der Antworten des Befragten dürfen seitens der Interviewer nicht zum Ausdruck gebracht werden. Dennoch ist es wichtig als Interviewer Interesse an den Äußerungen der Befragten zu zeigen und eine Atmosphäre des freundlichen Gewährenlassens herzustellen. (Vgl. Atteslander 2003: 152)

Das Interview mit der Expertin wurde per „Skype“<sup>67</sup> durchgeführt und mittels „Audacity“, einem Audioeditor und -rekorder, aufgezeichnet.

Innerhalb des Interviewsettings mit der Expertin wurde darauf geachtet, dass der Interviewer dem Experten selbst als eine Art Experte gegenüber tritt. Die Kommunikation von Experten untereinander ist durch den Gebrauch von Fachbegrifflichkeiten, thematische Fokkisierung sowie der Verwendung indexikaler Redeweisen gekennzeichnet. Der Experte soll im Gespräch davon ausgehen können, dass grundlegende Sachverhalte und Zusammenhänge verstanden werden und er nicht fürchten muss nicht verstanden zu werden wenn er Fachtermini gebraucht. (Vgl. Pfadenhauer 2005: 118) Auch bei den Interviews mit den Spielerinnen wurde darauf geachtet, diesen als Spielexpertin gegenüber zu treten.

Insgesamt wurden 10 Spielerinnen und 1 Expertin befragt. Zu Beginn der Interviews wurde den Befragten nicht nur der Ablauf des Interviews erklärt sondern auch das Ziel der Magisterarbeit und das persönliche Interesse der Autorin. Sämtlichen Probandinnen wurde im Vorfeld ihre Anonymität versichert.

---

67 Skype ist eine unentgeltlich erhältliche Software, die das Telefonieren über Computernetzwerke ermöglicht. Es ermöglicht eine kostenlose und synchrone Gesprächs- und Videoübertragung zwischen 2 Skype-Nutzern über das Internet. Darüber hinaus kann mit Skype auch auf Handy oder Festnetz angerufen werden, wobei dies allerdings kostenpflichtig ist. (Vgl. <http://www.planetskype.de/was-ist-skype.php> am 12.2.2010)

### **6.2.5. Schriftlicher Fragebogen zur Erhebung allgemeiner Rahmendaten**

Mit Hilfe eines standardisierten, schriftlichen Fragebogens wurden die demografischen Daten der befragten Spielerinnen erhoben. Dieser sollte Aufschluss über einen Teil des persönlichen Hintergrundes der Spielerinnen geben. Die erhobenen Daten wurden zur Beschreibung der Untersuchungsgruppe statistisch ausgewertet und dienten während des Interviews als Einstieg in das Gespräch, da der Fragebogen stets vor dem Interview von den Probandinnen ausgefüllt wurde. Somit konnten auch Fragen, die sich beim Ausfüllen unter Umständen ergaben, mit dem Interviewer geklärt werden.

### **6.2.6. Charakterisierung der Untersuchungsgruppe**

Bei der Auswahl der Probandinnen war es von Bedeutung, dass diese zum Zeitpunkt der Befragung zumindest ein Rollenspiel spielen. Darüber hinaus wurde im Vorfeld ermittelt, welche Computerspiele sie im Moment beziehungsweise im letzten Jahr häufiger gespielt haben um einen ersten Eindruck von den spielerischen Vorlieben zu erhalten. Darüber hinaus sollten sie mit dem Medium Computerspiele vertraut sein, und über zumindest eine einjährige Spielerfahrung verfügen. Die Kontaktaufnahme erfolgte per E-mail und enthielt eine kurze Angabe zur Person der Autorin, einem groben Überblick über das Untersuchungsproblem und die Fragestellungen, sowie das Ziel der Magisterarbeit.

Wie bereits in Kapitel 6.2.4. erwähnt, wurden insgesamt 10 weibliche Spieler befragt, die alle aus Österreich stammten und entweder in Wien wohnten oder sich zum Zeitpunkt des Interviews in Wien aufhielten. Die Probandinnen wurden über Bekannte und Freunde gewonnen, auf Spielemessen angesprochen oder mittels Aufruf in diversen Foren zur freiwilligen Mitwirkung aufgefordert. Alle Probandinnen waren der Autorin im Vorfeld nicht persönlich bekannt. Ein äußerst wichtiger Aspekt war, dass die Spielerinnen in die Kategorie der „Vielspielerinnen“ fallen. Nach der Einschätzung von Fritz (Vgl. Fritz 1997: 199) gelten User bereits ab einer Wochenspielzeit von sieben Stunden als Vielspieler. Trudewind und Steckel (Vgl. Trudewind/Streckel 2001: 6) kategorisieren Personen die mindestens zehn Stunden pro Woche spielen als Vielspieler. Für die Untersuchung wurde daher ein Wert zwischen sieben und zehn Stunden pro Woche herangezogen.

Auch ein Mindestalter von 16 Jahren wurde festgelegt, da es bei der verwendeten Methode zu Schwierigkeiten kommen könnte, da jüngere Spieler häufig noch nicht über die erforderlichen Reflexions- und Verbalisationsfähigkeiten verfügen, die bei der Methode des

Interviews erforderlich sind.

Für das Experteninterview wurde eine weibliche Person herangezogen, die sich nicht nur wissenschaftlich mit der Thematik auseinandersetzt, sondern auch selbst im Gamedesign tätig ist. Einerseits soll durch ihre Aussagen Einblicke und Einschätzungen in und über die Industrie gewonnen werden, andererseits soll durch eine wissenschaftliche Betrachtungsweise auch der Blick von Außen gewährleistet werden. Die Expertin, die ebenfalls anonymisiert wurde, wurde anhand eines eigens adaptierten Leitfadens unter anderem zu der Situation von Frauen am Spielmarkt, Stereotypen und Rollenbildern in Computerspielen, dem Identifikationspotential von Spielfiguren und der Zukunft der Frauen am Spielmarkt befragt. Demnach war es erforderlich, unterschiedliche Versionen des Leitfadeninterviews zu entwickeln. Einerseits jene, die auf die Vielspielerinnen zugeschnitten sind, andererseits jene die auf die Expertin angewendet werden können. (siehe Anhang)

### **6.3. Verfahren der Datenanalyse: Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring**

Die Wahl der Methode fiel auf die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring, da sie für die Untersuchung am geeignetsten erscheint, um die geführten Interviews mit den Vielspielerinnen und der Expertin auszuwerten.

Grundsätzlich handelt es sich bei der qualitativen Inhaltsanalyse um eine Methode zur regel- und theoriegeleiteten, intersubjektiv nachvollziehbaren Analyse von Textmaterial mittels eines elaborierten Kategorieensystems. Nach Mayring ist das Ziel die Analyse von Material, das aus irgendeiner Kommunikation stammt. Die qualitative Inhaltsanalyse orientiert sich am alltäglichen Umgang mit sprachlichem Material vor dem Hintergrund der Realität in der Menschen leben. Die Inhaltsanalyse ist eine Auswertungsmethode, d.h. sie hat es mit bereits fertigem sprachlichem Material zu tun. (Vgl. Mayring 2007: 11 - 13)

Die Merkmale der qualitativen Inhaltsanalyse hat Mayring in 6 Punkten festgehalten (Vgl. Mayring 2007: 12 - 13):



1. Die Inhaltsanalyse hat Kommunikation zum Gegenstand, sie will also Kommunikation analysieren
2. Die Inhaltsanalyse arbeitet mit symbolischem Material wie Texten, Bildern, Noten. Gegenstand der Analyse ist somit fixierte Kommunikation.
3. Die Inhaltsanalyse will systematisch vorgehen.
4. Das systematische Vorgehen wird vor allem durch eine Regelgeleitetheit deutlich. Dadurch wird die Analyse nachvollziehbar und überprüfbar.
5. Das systematische Vorgehen zeigt sich auch darin, dass eine gute Inhaltsanalyse theoriegeleitet vorgeht. Sie analysiert ihr Material unter einer theoretisch ausgewiesenen Fragestellung.
6. Die Inhaltsanalyse will ihr Material als Teil des Kommunikationsprozesses analysieren. Ihr Ziel ist es Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation zu ziehen.

Das allgemeine inhaltsanalytische Ablaufmodell wird nach Mayring in 11 Stufen gegliedert (Vgl. Mayring 2007: 46ff)

1. Festlegung des Materials: Es muss genau definiert werden, welches Material der Analyse zugrunde liegen soll. Dabei ist zu beachten, dass die Grundgesamtheit über welche die Aussage gemacht wird, genau definiert ist. Des weiteren muss der Stichprobenumfang festgelegt werden und die Stichprobe muss nach einem bestimmten Modell gezogen werden.
2. Analyse der Entstehungsgeschichte: Enthält Informationen unter welchen Bedingungen das Material produziert wurde. Dabei interessieren Informationen über den Verfasser und dessen Handlungshintergründe, die Zielgruppe, die konkrete Entstehungssituation und den sozio-kulturellen Hintergrund.
3. Formale Charakteristika des Materials: Es muss beschrieben werden, in welcher Form das Material vorliegt. Gesprochene Sprache wird dabei meist auf Tonband aufgezeichnet und muss anschließend in einen geschriebenen Text transkribiert werden.
4. Richtung der Analyse: Hier soll festgelegt werden, nach welchem Erkenntnisziel das Material analysiert werden soll. Die Analyse kann sich dabei auf den im Text behandelten Gegenstand, den Text an sich, den emotionalen Zustand des Kommunikators, die Wirkung der Äußerungen auf die Zielgruppe oder auch auf die Intention des Textverfassers/Kommunikators beziehen.

5. Theoretische Differenzierung der Fragestellung: Die Fragestellung der Analyse muss im Vorfeld genau geklärt sein und an die bisherige Forschung über den Gegenstand angebunden und differenziert werden.
6. Bestimmung der Analysetechnik(en) und Festlegung des konkreten Ablaufmodells: Auf dieser Stufe muss festgelegt werden mit welchem interpretativen Verfahren gearbeitet wird: Zusammenfassung, Explikation oder Strukturierung.
7. Definition der Analyseeinheit: Sie legt einerseits fest, welches der kleinste Materialbestandteil ist und der ausgewertet werden darf und unter eine Kategorie fallen kann, andererseits legt sie den größten Textbestandteil fest, der unter eine Kategorie fallen kann. Es wird festgelegt, welche Textteile jeweils nacheinander ausgewertet werden.
8. Analyseschritte mittels des Kategoriensystem: Zusammenfassung, Explikation oder Strukturierung
9. Rücküberprüfung des Kategoriensystems an Theorie und Material
10. Interpretation der Ergebnisse in Richtung der Hauptfragestellung
11. Anwendung der inhaltsanalytischen Gütekriterien: Reliabilität und Validität

Grundsätzlich wird nach Mayring zwischen induktiver und deduktiver Kategorieinbildung unterschieden. Bei der deduktiven Kategorienbildung werden die Kategorien direkt aus der Theorie oder dem Forschungsstand abgeleitet. Die induktive Kategorienbildung leitet die Kategorien direkt aus dem Material ab. Mayring empfiehlt bei der qualitativen Inhaltsanalyse die Anwendung der induktiven Kategorienbildung. (Vgl. Mayring 2007: 75)

Ein wichtiger Schritt ist ein Probedurchlauf des Materials, um zu überprüfen ob die Definitionen, Ankerbeispiele und Kodierregeln überhaupt eine eindeutige Zuordnung zu den jeweiligen Kategorien ermöglichen. In den meisten Fällen ergibt sich aus dem Probedurchlauf eine Überarbeitung, oft eine neue Version des Kategoriensystems und seinen Definitionen. (Vgl. Mayring 2007: 83)

### **6.3.2. Aufbereitungs- und Auswertungsverfahren**

Alle Interviews der Spielerinnen wurden mit einem digitalen Aufnahmegerät aufgezeichnet und zum Zweck der Auswertung anschließend nach festgelegten Regeln (siehe Anhang) in voller Länge transkribiert. Zu Beginn der Interviews wurde wenige Minuten etwas „Small-Talk“ betrieben, um die Atmosphäre aufzulockern und den beteiligten Personen die Möglichkeit zu geben sich aufeinander einzustellen. Diese Passagen wurden dem Transkript

allerdings nicht hinzugefügt. In Folge wurden die Probandinnen gebeten einen kurzen Fragebogen auszufüllen, der Aufschluss über die soziodemografischen Daten geben sollte und grundsätzlich als Einstieg für die Befragungen diente.

Vor der Durchführung der Interviews wurde den Probandinnen ihre Anonymität im Rahmen dieser Forschungsarbeit versichert, daher werden auch nicht die Namen der befragten Personen in den Transkripten oder in der Ergebnisdarstellung aufscheinen.

Die Auswertung erfolgte unter Berücksichtigung der Kriterien der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (siehe Kapitel 6.3.) und unter Hilfenahme des qualitativen Datenanalyseprogramms MaxQDA. Zu diesem Zweck mussten alle Transkripte im Anschluss an die Verschriftlichung entsprechend formatiert und in dieses Programm eingelesen werden.

Bei MaxQDA handelt es sich um eine Software zur Datenanalyse, die sich besonders eignet, wenn das Datenmaterial in digitaler Form, beziehungsweise in Form von Transkriptionen vorliegt. Zwar ist die Funktion des Programms „nur“ eine unterstützende, es erspart also keineswegs die intellektuelle Auswertungsarbeit und führt auch keine automatische Analyse durch. Es trägt lediglich zur Beschleunigung der Datenauswertung bei. Die QDA-Software steigert die Effizienz allerdings in beträchtlichem Maße. Zu einem lassen sich Kategoriensysteme leicht erstellen, sowie schnell und einfach handhaben, zum anderen können codierte Textstellen schnell und einfach gesucht werden. Auch das Textmanagement wird vereinfacht und Übersichten lassen sich sehr schnell erstellen. (Vgl. Kuckarzt 2007: 13 - 19)

Auf Basis der Fragestellungen wurde ein Katogoreinsystem entwickelt, das nach folgenden Schritte erstellt wurde (Vgl. Kuckarzt: 85 -90):

1. Bildung von Auswertungskategorien: Die Kategorien werden durch die Auseinandersetzung mit der Theorie und aufgrund der ersten Felderkundungen gebildet und sind zugleich Grundlage des Leitfadens. Aufgrund von Probeinterviews und zusätzlichen Erkenntnissen aus dem Feld können präzisere Kategorie entwickelt und zu einem Codierleitfaden zusammengestellt werden.
2. Codieren des Materials: Mit Hilfe des Codierleitfadens werden alle Interviews durchgearbeitet.
3. Zusammenfassung des Materials: Einzelne Kategorien werden zusammen gefasst.

4. Vertiefende Analyse von ausgewählten Fällen: Fallbeispiele werden mit Bezugnahme auf den Interviewtext so aufbereitet, dass Zusammenhänge aufgezeigt werden können.

Das Material wurde mittels offenem Codieren durchgearbeitet. Darunter wird der Prozess des Aufbrechens, Untersuchens, Vergleichens, Konzeptualisierens und Kategorisierens von Daten verstanden. Den Daten, beziehungsweise den Kategorien, welche Merkmale und Eigenschaften besitzen, die theoretisch bedeutsame Aspekte darstellen, werden zahlreiche Codes zugewiesen. Die einzelnen Kategorien bestehen wiederum aus verschiedenen Ausprägungen, welche mittels der Codes, also den einzelnen Textstellen, wieder zusammengefasst werden. Dadurch können sich möglicherweise so genannte In-Vivo-Codes ergeben. Darunter werden Begriffe verstanden, die von Akteuren selbst verwendet werden. Dabei wird ein Wort oder ein Ausdruck der Befragten, der als besonders treffend oder charakteristisch erscheint, als neuer Code erzeugt. Somit wird der Code in das Kategoriensystem aufgenommen und die entsprechende Textstelle gleichzeitig codiert. Hierbei handelt es sich sozusagen um einen „natürlichen Code“, eine Kategorie die nicht vom Forscher erstellt wurde, sondern die in den Köpfen der Befragten existiert. (Vgl. Kuckartz 2007: 67 - 74)

Abbildung 1 zeigt das entwickelte Kategoriensystem welches aus 5 Dimensionen mit entsprechenden dazugehörigen Kategorien besteht. Die einzelnen Auswertungsblöcke, beziehungsweise Kategorien wurden farblich gekennzeichnet. Bei den farblich grün gekennzeichneten Kategorien handelt es sich um die In-Vivo-Codes, die im Zuge der Auswertung den jeweiligen Kategorien zugeordnet wurden. Eine ausführliche Operationalisierung der Kategorien erfolgt im Rahmen der Ergebnisdarstellung:

1. Frauen und der Spielmarkt (gelb)
2. Persönlicher Hintergrund (orange)
3. Motive (pink)
4. Wahrnehmung von Rollenbildern (blau)
5. Weibliche Spielfiguren (rot)

Codesystem		409
└─ Frauen und der Spielemarkt		0
└─ Potential als Zielgruppe		2
└─ Zukunft der Frauen am Spielemarkt		3
└─ Persönlicher Hintergrund		10
└─ Soziodemografie		1
└─ Spielerkarriere		27
└─ Spielverhalten		35
└─ Präferenzen der Spielgenres		36
└─ Zeitaufwand		11
└─ Motivation		0
└─ Motive		4
└─ Zeitvertreib		4
└─ Geselligkeit		4
└─ Ausgleich		1
└─ Neue Rollen		2
└─ Herausforderung		1
└─ Neugierde		1
└─ beruhigend		1
└─ Langeweile.		2
└─ Erfolgserlebnisse		1
└─ Abschalten		2
└─ Ablenkung		3
└─ Spaß		5
└─ Teil des sozialen Krieses		1
└─ Grafik		1
└─ Kreativität		1
└─ Wahrnehmung von Rollenbildern		0
└─ Stereotype		3
└─ stereotype Rollenbilder		19
└─ stereotypes Verhalten		16
└─ stereotype Fähigkeiten		11
└─ virtuelle Rollenbilder versus reale Rollenbilder		12
└─ Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle		0
└─ optische Darstellung		34
└─ weibliche Rollenbilder		9
└─ Heldinnen Typ		26
└─ Spielfiguren		0
└─ Charakterkonstruktion		0
└─ Qualitätskriterien einer weiblichen Spielfigur		35
└─ standardisierte versus individuelle Rollenzusammenstellung		13
└─ virtuelles Crossdressing		17
└─ unangenehmes Erlebnis		11
└─ Identifikation		1
└─ virtuelle Spielfiguren als Identität		25
└─ Inszenierungstypen		18

**Abbildung 1:** Kategoriensystem erstellt mit MaxQDA

An dieser Stelle sei erwähnt, dass die Ergebnisse der Kategorie „Frauen und der Spielemarkt“ in den Forschungsergebnissen nicht als eigenes Kapitel dargestellt werden, sondern in die Ergebnispräsentation der anderen Kategorien, sowie in Kapitel 9. mit einfließen.



## **7. Forschungsergebnisse**

In diesem Kapitel folgen die Auswertung der Interviews und die Ergebnisdarstellung der einzelnen Kategorien. Zunächst werden die Ergebnisse der einzelnen Kategorien in Bezug auf die Forschungsfragen und der 4 definierten Dimensionen dargestellt. Auch ein Bezug auf den theoretischen Teil der Arbeit wird in der Darstellung berücksichtigt. Anschließend werden zusätzlich gewonnene Erkenntnisse zusammengefasst. Sie können interessante Ansätze über das Phänomen der Vielspielerinnen liefern und dürfen daher im Rahmen der Präsentation nicht übergangen werden. Die Aussagen der Spielerinnen und der Expertin fließen beide in die Auswertung mit ein. Die Erkenntnisse des Experteninterviews dienen allerdings als Ergänzung von getroffenen Aussagen der Spielerinnen sowie der Autorin.

Es sei im Vorfeld auch darauf hingewiesen, dass die vorliegenden Ergebnisse der Untersuchung nicht als repräsentativ zu verstehen sind, sondern viel mehr Forschungsansätze im Bereich der Frau als Computerspielerin mit ihren persönlichen Hintergrund und Motiven, sowie ihrer Wahrnehmung von Rollenbildern und Spielfiguren in Computerspielen aufzeigen soll.

### **7.1. Persönlicher Hintergrund**

#### **7.1.1. Soziodemografie**

Zu Beginn werden in der folgenden Tabelle die soziodemografischen Daten der Befragten Vielspielerinnen dargestellt. Dies soll Aufschluss über einen Teil des persönlichen Hintergrundes der Spielerinnen geben. Vor allem ist dabei der Aspekt des Bildungsniveaus von großem Interesse, da er Aufschluss darüber gibt aus welchen sozialen Milieus die Vielspielerinnen stammen könnten.

<b>Vielspielerin</b>	<b>Alter</b>	<b>Bildung</b>	<b>Beruf</b>	<b>Familienstand</b>
VS 1	28	Allgemein höhere Schule	Studentin / freiberuflich Psychologie	Lebensgemeinschaft keine Kinder
VS 2	22	Berufsbildende höhere Schule	Studentin Psychologie Angestellte Burger King	alleinstehend keine Kinder
VS 3	21	Allgemein höhere Schule	Studentin Publizistik	alleinstehend keine Kinder
VS 4	24	Universitätsabschluss Bachelor Medieninformatik	Studentin Medieninformatik	Lebensgemeinschaft keine Kinder
VS 5	21	Allgemein höhere Schule	Studentin / Angestellte	alleinstehend keine Kinder
VS 6	24	Universitätsabschluss Master Theaterwissenschaft	Studentin / Dissertantin Theaterwissenschaft	Lebensgemeinschaft keine Kinder
VS 7	28	Allgemein höhere Schule	Angestellte PR/Marketing bei Spieleentwickler	Lebensgemeinschaft keine Kinder
VS 8	30	Berufsbildende höhere Schule	Angestellte Sekretärin	Lebensgemeinschaft keine Kinder
VS 9	22	Allgemein höhere Schule	Studentin Biologie	Lebensgemeinschaft keine Kinder
VS 10	25	Berufsbildende höhere Schule	Studentin Informatik	alleinstehend keine Kinder

**Tabelle 1:** Soziodemografie der Vielspielerinnen

Wie aus der Tabelle ersichtlich wird, befanden sich die befragten Personen im Alter zwischen 21 und 30 und besitzen zumindest Matura, was grundsätzlich auf ein höheres Bildungsniveau schließen lässt. Acht der Zehn Vielspielerinnen gehen einem Studium nach



beziehungsweise haben bereits einen Universitätsabschluss. Der Bildungsstand der Untersuchungsgruppe kann somit als sehr hoch angesehen werden, allerdings ist sie nicht repräsentativ für die Grundgesamtheit der Vielspielerinnen.

Die Studie von Mareike Junghanns über den Zusammenhang von Computerspielen und aggressivem Verhalten kam unter anderem zu dem Ergebnis, dass das Bildungsniveau bei der Gruppe der Rollenspieler höher ist als bei jener Gruppe, die Ego-Shooter spielt. Das Ergebnis zeigt auch, dass bei der Gruppe der Offline-Computerspieler ein höheres Bildungsniveau festgestellt werden konnte, als bei jener der Online-Computerspieler. Grundsätzlich ist aber das Bildungsniveau aller Computerspielergruppen als hoch einzustufen. (Vgl. Junghanns 2008: 3) Allerdings wurden in dieser Studie sowohl männliche als auch weibliche Probanden untersucht, daher kann hier keine eindeutige Aussage über ein höheres Bildungsniveau bei Vielspielerinnen gemacht werden.

Des Weiteren sei in Bezug auf die Probandinnen erwähnt, dass Personen die bei ihrer beruflichen Bezeichnung als Studentin geführt werden, neben dem Studium zumindest einer geringfügigen Beschäftigung nachgehen, und somit die Doppelbelastung von Studium und Beruf keinerlei Auswirkungen auf das Computerspielen hat. Beruf, Studium und Spielen ließen sich demnach problemlos gleichzeitig ausüben.

Betrachtet man die Studienrichtungen der Probandinnen, so lässt sich erkennen, dass sich nur 3 von Ihnen in einer branchennahen Ausbildung befinden, oder in der Branche tätig sind. Eine Studie über den Zusammenhang von Berufs- und Spielinteressen von Computerspielern konnte im Zuge der Recherche nicht gefunden werden, daher würden sich anhand der Ergebnisse nur Mutmaßungen und keine gesicherten Aussagen anstellen lassen. Nach den vorliegenden Ergebnissen gäbe es demnach keine Übereinstimmung zwischen Berufs- und Spielinteressen.

Auffallend ist, dass alle Probandinnen, die in einer Lebensgemeinschaft leben, sehr oft mit ihrem Partner gemeinsam Computer spielen. Vor allem online Rollenspiele eignen sich für die meisten Befragten am besten für das gemeinsame Spielerlebnis. So schildert eine Vielspielerin das Computerspielen auch als gemeinsames Hobby:

*„Es ist irgendwie eine Tätigkeit, die mein Freund und ich gemeinsam tun. Es ist so was wie ein gemeinsames Hobby, wir reden da auch oft drüber. Irgendwann haben wir auch vor einmal auf eine Convention zu fahren, um ein bisschen herum zu freaken.“ (VS(1) Zeile 39-41)*

Oft wird das Computerspielen auch zur gemeinsamen Freizeitgestaltung und erfordert doch bei manchen Spielerpärchen organisatorisches Geschick beim World of Warcraft spielen:

*„Wir hatten es eine Zeit lang so, bis ich bei ihm im Rate war, dass ich einen Tag versetzt hatte von den Zeiten her, die es dann bei den Rates gibt, das heißt wir hatten einen Tag, wo er dumm herum sitzen musste und einen wo ich dumm herum sitzen musste. Das war natürlich auch nicht ganz so prickelnd, aber das haben wir dann Gott sei Dank in den Griff gekriegt. Ansonsten, irgendwann war es uns dann zu blöd, dann hat einer genaue den Tag ausfallen lassen, damit wir dann auf jeden Fall Zeit miteinander verbringen konnten. Wie gesagt, das ist alles rein organisatorisch wie man das zu Hause aufbaut. Entweder man lässt es mit einfließen in die Beziehung und baut es irgendwie ein so als Spaßfaktor“ (VS(8): Zeile 60 -67)*

### **7.1.2. Spielerkarriere**

Im Rahmen der Untersuchung wurde beabsichtigt die Spielerkarrieren der einzelnen Probandinnen nach zu zeichnen. Diese Kategorie soll erklären, was oder wer für das Interesse am Computerspielen ausschlaggebend war, und wie sich der weitere Verlauf der Spielerkarriere entwickelt hat, und ob es Phasen mit intensiveren Spielzeiten gab. In Bezug auf die Spielerkarriere sollte auch erhoben werden, wie viele Jahre die durchschnittliche Spielerfahrung der Probandinnen beträgt.

Der Großteil der Vielspielerinnen gibt an bereits im Kindesalter mit dem Computerspielen in Kontakt gekommen zu sein. Als ausschlaggebende Faktoren wurden fast ausschließlich Verwandte, wie Geschwister, Eltern oder Cousins, sowie Freunde beziehungsweise Bekannte genannt. So beschreibt eine Spielerin, dass sie bereits im Alter von vier oder fünf Jahren mit dem Computerspielen angefangen hat:

*„Ich habe schon als Kind mit dem Computer spielen angefangen. Ich glaube da war ich vier oder fünf Jahre alt. Damals hatten wir noch den NES Player, den ganz alten Nintendo eben. Später habe ich dann viel am Game Boy gespielt und danach habe ich schon angefangen am PC spiele zu spielen.“ (VS(3): Zeile 17-20)*

Auffallend ist, dass die ersten Berührungen der Vielspielerinnen meistens durch ihre männlichen Verwandten und Bekannten stattgefunden haben. Insgesamt gaben 9 der 10 Befragten an durch eine männlichen Person auf das Medium Computerspiele aufmerksam gemacht worden zu sein:

*„Mein großer Bruder war da der Ausschlag. Ich habe ihm immer bei der PS1, noch beim Resident Evil spielen zugesehen, und dann haben wir das erste Mal einen zweiten Controller dazu gekauft. Wir haben uns das damals alles heimlich gekauft, weil die Eltern nicht wollten, dass wir mit Konsolen spielen. Dann haben wir uns bald mal Takken dazu gekauft, das haben wir dann immer gemeinsam gespielt. Ja, und von da an haben wir uns unsere Spielesammlung aufgebaut. Ich spiele aber meistens die Sachen die mein Bruder gespielt hat oder spielt und die mein Freund spielt.“ (VS(2): Zeile 16-21)*

Jene Spielerinnen deren erster Kontakt mit Computerspielen nicht in der Kindheit stattgefunden hat, wurden spätestens von ihren Computerspielenden Partner sozusagen sozialisiert:

*„Ich habe eigentlich nie Computerspiele gespielt, auch als Kind nicht. Als ich dann mit meinem Freund zusammen gezogen bin, habe ich ihn oft beim Computerspielen zugesehen. Ich würde sagen ca. 1 Jahr bin ich oft neben ihm gesessen. Und irgendwann habe ich es dann selber probiert.“ (VS(1): Zeile 12-14)*

Doch nicht in jedem Fall findet die Sozialisation mit dem Computerspielen durch das männliche Geschlecht statt. Eine Spielerin berichtet davon, ihren kleinen Bruder mit dem Computerspielen sozialisiert zu haben, spricht des Weiteren aber von einer gegenseitigen Beeinflussung:

*„Als ich dann 14 Jahre alt war habe ich mir zu meiner Firmung einen Computer gewünscht, wo ich aber selbst die Hälfte dazu bezahlen musste. ... Ich habe mit dem quasi meinen kleinen Bruder, der war damals als ich den Computer bekommen habe 6 Jahre alt, auch mit erzogen weil er hat mir auch immer beim Spielen zugesehen. Aber er hat mich auch immer beeinflusst, weil er mir teilweise beim Spielen selbst geholfen hat. Wenn ich bei Tomb Raider zum Beispiel nicht weiter gekommen bin und mich das schon total genervt hat, hab ich ihm einfach gesagt er soll das mal für mich spielen.“ (VS(9): Zeile 43-50)*

Die weitere Spielerkarriere ist bei den Probandinnen relativ ähnlich verlaufen. Sie berichten sowohl von intensiveren und weniger intensiveren Spielphasen. 2 der 10 Spielerinnen verfügen allerdings nur über eine Spielerfahrung von 3-4 Jahren. Bei allen anderen Probandinnen bewegt sich diese zwischen 8 und 20 Jahren.

VS(2) umschrieb die einzelnen Phasen ihrer Spielerkarriere wie folgt:

*„Es ist sehr unterschiedlich gewesen. Als ich noch jünger war, da hab ich noch nicht so viel gespielt, eher nur am Wochenende und mit Freunden. Da hab ich eher so Adventure und Jump and Run Spiele gespielt, wo meistens gegeneinander gespielt werden konnte. In der Hauptschule habe ich dann mit den Ego-Shootern angefangen, da habe ich dann am Abend und in der Nacht extrem viel gespielt. Da habe ich wieder heimlich gespielt, weil ich hatte so eine Stunde am Tag die ich quasi mit dem Computer verbringen durfte. Als die Eltern dann schlafen gegangen sind, habe ich dann einfach heimlich gespielt. Das war dann schon eine extremere Phase. In der BAKIP (Anm. Bildungsnastalt für Kindergartenpädagogik), das war die höhere Schule die ich gemacht habe, ist das dann relativ zurück gegangen mit dem spielen. Schlimmer ist es dann geworden als ich mit World of Warcraft angefangen habe. Mit World of Wracraft hat es dann eine extreme Phase angenommen, was es bei vielen glaube ich tut. Und jetzt neben der Uni ist es so, wenn weniger Prüfungen sind, dann spiele ich mehr, dann kann ich schon auf meine vier Stunden am Tag kommen oder mehr. Wenn Prüfungen sind dann spiele ich oft eine Woche lang gar nicht.“ (VS(2): Zeile 29-41)*

Obwohl durch gewisse Lebensumstände die Spielphasen intensiver oder weniger intensiv sind, das Computerspielen an sich besitzt einen hohen Stellenwert bei den Befragten. Für viele ist es nicht nur eine Form der Freizeitgestaltung, sondern wird als Medium war genommen über das es sich zu informieren gilt:

*„Viele sehen es als völlig normal an, abends oder am Wochenende mehrere Stunden fern zusehen. Ich ziehe allerdings das interaktive Mitgestalten des Geschehens vor, deshalb kann ich der passiven Berieselung durch den Fernseher weniger abgewinnen.“ (VS(10): Zeile 57-59)*

*„Das ist ebenso eine eigene Welt wie wenn man sich ins Kino setzt und einen Film schaut. Es ist eine sehr persönliche Erfahrung für mich, weil man eben im Spiel interaktiv sein kann, weil einem da so eine eigene Welt geboten wird, die im Spiel fast noch besser herüber gebracht wird als eben im Film. Insofern finde ich es interessant. Ich finde es wichtig, dass man dem folgt, wie sich neue Filme anzuschauen, wobei den Spielen noch zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird in der Öffentlichkeit, finde ich.“ (VS(6): Zeile 148-153)*

### 7.1.3. Spielverhalten

In dieser Kategorie sollte zum einem geklärt werden wie sich ein typisches Spielszenario innerhalb der Untersuchungsgruppe gestaltet. Spielen mit Freunden oder alleine sind hier genauso gemeint wie zum Beispiel das Treffen auf LAN-Partys und das Treffen mit Freunden in der virtuellen Welt. Zum anderen soll geklärt werden ob es aufgrund des Spielverhaltens Auswirkungen in Bezug auf das Privatleben und das Berufsleben gegeben hat.

Die einzelnen Spielszenarien gestalten sich unterschiedlich. Sehr häufig wird das gemeinsam Spielen mit dem Partner angegeben. 7 der 10 Probandinnen spielen meistens mit ihrem Freund gemeinsam:

*„Meistens sitze ich mit meinem Freund am Abend zusammen und spiele. Wir sitzen im selben Zimmer. Er mit seinem Computer und ich mit meinem Computer. Meistens spielen wir dasselbe Spiel und so sieht dann der romantische Abend bei uns aus.“*  
(VS(2): Zeile 48 - 50)

Grundsätzlich wird der soziale Aspekt der Computerspiele von einigen Vielspielerinnen hervorgehoben. Alle befragten Spielerinnen geben an, weniger gerne alleine zu spielen, als mit dem Partner oder mit Freunden. Es wird sich nicht nur mit Freunden zum spielen getroffen, sondern es werden auch Freundschaften aufgrund des gemeinsamen Hobbys geschlossen:

*„Mein engster Freundeskreis besteht zum Großteil aus Leuten, die ich von LAN-Partys her kenne. Die hätte ich nicht, wenn ich nicht spielen könnte. Wenn man natürlich alleine zu Hause sitzt und siebzehn Stunden am Tag WoW spielt, dann lernt man zwar online auch Leute kennen, aber das ist dann wahrscheinlich nicht so optimal. Ich glaube schon, dass es wichtig ist, dass man sich auch mit Leuten trifft zum gemeinsamen Spielen.“* (VS(7): Zeile 84-89)

Obwohl bei vielen Spielerinnen der soziale Aspekt von Computerspielen erwähnt wurde, kann es dennoch zur Auswirkungen auf das Berufs- und Privatleben kommen. Während alle Spielerinnen angeben noch keinerlei negative Auswirkungen auf das Berufsleben beziehungsweise das Studium verspürt zu haben, haben die Hälfte der Probandinnen bereits negative Erfahrungen gemacht was ihr Privatleben betrifft. Eine Vielspielerin berichtet von den Auswirkungen auf die Beziehung die sich aufgrund von exzessiven Spielen mit World of Warcraft ergeben habe:

*„Das war vor allem wie ich angefangen habe mit Guildwars zu spielen, wo ich dann einfach für ein paar Stunden in das Spiel eingetaucht bin, hat dann sogar mein Freund, der selber zockt, sich beschwert, dass ich zu viel spiele, weil ich dann oft erst um zwei oder drei Uhr in der Nacht ins Bett gekommen bin, wo er dann schon geschlafen hat. Außerdem war ich, während ich gespielt habe, überhaupt nicht ansprechbar und schon wenn ich nach Hause gekommen bin habe ich mir die Kopfhörer aufgesetzt, mich eingeloggt und war dann vom Nachmittag an bis in die Nacht zwar da war, aber nicht ansprechbar. Und ich merke auch jetzt noch manchmal vor Prüfungen oder wenn ich an meiner Dissertation arbeite, dass es mich einfach Zeit kostet.“ (VS(6): Zeile 85-92)*

Am stärksten sind die Auswirkungen des Spielverhaltens vor allem in Bezug auf die Partnerschaft zu spüren. Für eine Spielerin kommt aufgrund negativer Erfahrungen auch kein Partner mehr in Frage, der nicht das Interesse Computerspielen mit ihr teilt.

*„Sollte ein möglicher zukünftiger Partner ein Problem mit meiner Freizeitgestaltung haben, dann ist das für mich ein absolutes K.O.-Kriterium. Ich hatte einen Freund, der absolut in Verständnis dafür aufbrachte, und ich habe dann nach der Trennung von ihm beschlossen, im Interesse beider Seiten nicht wieder eine Beziehung zu einem solchen Menschen einzugehen.“ (Vgl. VS(10): Zeile 64-67)*

#### **7.1.4. Präferenzen der Spielgenres**

Obwohl sich die vorliegende Forschungsarbeit unter anderem mit der Wahrnehmung von Rollenbildern und Spielfiguren in on- und offline Rollenspielen auseinandersetzt, war es trotzdem ein Anliegen die befragten Spielerinnen nach ihren Vorlieben was die Spielgenres betrifft zu fragen, um so ein vollständiges Bild über die Frau als Spielerin und ihre Spielinteressen zu erhalten. Wichtig war in diesem Zusammenhang auch zu klären, was das Interesse für ein Spiel weckt und welche Spiele im Gegensatz dazu für die weiblichen Spielerinnen uninteressant sind.

Folgende Tabelle zeigt die beliebtesten Spielgenres der befragten Spielerinnen:

Spielgenre	Häufigkeit der Nennung
Rollenspiele	10 x
Adventure	4 x
Jump'n'Run	2 x
Musikspiele	2 x
Rennspiele	2 x
Ego-Shooter	2 x

**Tabelle 2:** Präferenzen der Spielgenres weiblicher Vielspieler

Neben der Vorliebe für Rollenspiele – die Erfahrung mit diesen wurde für die vorliegende Arbeit vorausgesetzt – sind Adventure-Spiele bei den weiblichen Probandinnen sehr beliebt. Bei Adventure-Spielen läuft ein Held oder eine Heldin durch verschiedene Räume oder Welten um Nachforschungen anzustellen. Die Handlung wird durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben vorangetrieben. Zu diesem Zweck werden Gegenstände gesammelt um sie an einer anderen Stelle wieder zu verwenden, und Umgebungen erkundet.<sup>68</sup> Die Gründe warum dieses Spielgenre so beliebt ist liegen hauptsächlich an der entspannenden Wirkung auf die Spielerinnen, sowie an der witzigen Aufmachung der Spiele:

*„Adventures beziehungsweise die Point and Click Adventures sind meine absoluten Lieblingsspiele. weil sie meistens eher witzig sind und weil man wirklich entspannen kann. Es kommt nicht aus irgendeinem Eck auf einmal ein Feind, wo ich dann mich in irgendeiner Kampfszene wieder finde und ich mich frage ob ich bald sterben muss. Ich finde Adventures kann man richtig genießen, ohne Stress.“ (VS(6): Zeile 137-141)*

---

<sup>68</sup> Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010

Mit jeweils 2 Nennungen wurden auch noch Jump'n'Run<sup>69</sup>, Musikspiele, Rennspiele<sup>70</sup> und Ego Shooter<sup>71</sup> als beliebte Spielgenres genannt.

Ego-Shooter sind sowohl unter den Spielgenres zu finden, welche die Untersuchungsgruppe spielt, als auch unter den Spielgenres, welche die Befragten nicht interessiert. Was den Reiz an Ego-Shootern ausmacht sieht eine Spielerin in der Ablenkung vom Alltag und in der Strukturiertheit die das Gameplay mit sich bringt:

*„Ich brauche einfach nur ein Spiel, das mich von der Uni ablenkt. Ich muss jetzt nicht großartig Rätsel lösen, oder ähnliches. Ich will klare Vorgaben haben, wo muss ich hin wo muss ich was erledigen, und so weiter. Deswegen gefallen mir ja die Ego-Shooter so gut, da gibt es das und das ist abwechslungsreich.“ (VS(2): Zeile 88-91)*

VS(8) kann die Vorliebe für Ego-Shootern nicht teilen und findet sie eher langweilig:

*„Ich glaube nicht, dass es viele gibt, die so etwas spielen. Ich habe das einmal ausprobiert, weil im Freundeskreis wird das auch gespielt auf der LAN-Party. Da habe ich mir gedacht: Machst einmal mit, bevor du dumm in der Ecke herum sitzt. Aber es ist einfach nicht meines. Das gibt mir nichts. Da muss man nichts machen, außer durch die Gegend zu laufen und irgendjemanden umbringen. Für mich ist das langweilig.“ (VS(8): Zeile 82-87)*

Die größte Begeisterung konnten die Probandinnen für das Genre der Rollenspiele aufbringen. Spielerinnen streichen bei diesem Spielgenre die Kreativität und die soziale Komponente in Form von Kommunikation mit anderen SpielerInnen, hervor:

*„... Rollenspiele finde ich ganz toll, weil man da eben so kreativ sein kann und zum Beispiel seinen eigenen Avatar kreieren kann. Außerdem hat man da ja auch die soziale Komponente, weil man ja mit anderen Spielern agieren und kommunizieren kann. Und was ich bei den neueren Spielen auch sehr interessant finde ist, dass die Entwicklung des Charakters zu gut oder böse verfolgt werden kann. Man kann sich also entscheiden ob man gut oder böse werden möchte und das hat dann natürlich auch*

---

69 Computerspiele bei welchen sich der Held oder die Heldin springend und rennend fortbewegen muss. Das Spiel erfordert seitens des Spielers eine hohes Maß und Präzision, haben aber sehr oft einen hohe Unterhaltungswert. (Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010)

70 Kennzeichnend für dieses Spielgenre ist der Kampf um die Zeit und um die Positionen. Das Spektrum der Rennspiele reicht von fiktiven Actionspielen bis hin zu realistischen Simulationen. (Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010)

71 Ego-Shooter sind Actionspiele, bei welchem der Held als bewaffneter Schütze auftritt. Die Darstellung des Spielgeschehens erfolgt in der Ich-Perspektive. (Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010)



dementsprechende Auswirkungen, und das finde ich eben ganz toll.“ (VS(9): Zeile 164-170)

Eine wesentliche Voraussetzung für ein gelungenes Computerspiel ist laut der Vielspielerinnen eine gute Story. Alle 12 Probandinnen geben an ein Spiel nur dann gerne zu spielen, wenn es eine gut Handlung hat. Unter einer guten Story verstehen die Spielerinnen eine fesselnde Geschichte, die sich mit der Zeit weiter entwickelt:

*„Wenn du jemals Final Fantasy gespielt haben solltest, dann wäre im Prinzip alles schon erklärt. Das gute an der Story ist einfach, dass man sich rein steigern kann und das Spiel wahnsinnig fesselnd ist. Am Anfang kann man sich nur innerhalb einer Stadt bewegen, aber mit der Zeit werden mehr und mehr Gebiete zugänglich, die man erforschen kann. Zwischen den eigenen Spielhandlungen gibt es immer so Zwischensequenzen, die man nicht wegschalten kann, die aber zur Story gehören. Meist muss man danach irgendwelche Aktionen durchführen, damit das Spiel weiter läuft und man voran kommt. Irgendwie ist es als wäre man bei dem Spiel in einem Buch oder einem Film, nur muss man halt selber die Figur durch die Geschichte steuern, zwar auf einem vorgegebenen Weg, aber die Art und Weise wie man die Spielfigur durch das Spiel lenkt war irgendwie neu für mich.“ (VS(4): Zeile 64-73)*

Weitere Voraussetzung für ein gutes Spiel ist laut den Befragten Spielerinnen eine einfache Handhabung. Spiele, die komplizierte Tastenkombinationen oder eine länger Übung erfordern, kommen bei der Untersuchungsgruppe ebenfalls nicht gut an. Folgende Tabelle zeigt jene Spielgenres, welche die Untersuchungsgruppe als uninteressant bezeichnet hat:

<b>Spielgenre</b>	<b>Häufigkeit der Nennungen</b>
Simulationen	3 x
Ego-Shooter	3 x
Survival Horror Spiele	2 x
Sportspiele	2 x
Strategiespiele	1 x
Rennspiele	1 x

**Tabelle 3:** Unbeliebte Spielgenres bei Vielspielerinnen

Auffällig ist, dass Ego-Shooter sowohl bei jenen Spielgenres angeführt wurden welche die Spielerinnen interessieren und auch spielen, als auch zu jenen die zu den uninteressantesten innerhalb der Untersuchungsgruppe zählen. Eine aufschlussreiche Begründung, warum Ego-Shooter nicht gerne gespielt werden, konnte nicht gegeben werden. Auch das Genre der Simulation<sup>72</sup> erfährt neben den Ego-Shootern die häufigste Nennung. Das Spiel, Die Sims, was durch seinen hohen Frauenanteil zu einen der erfolgreichsten Spiele der Geschichte zählt (Vgl. Kapitel 3.1.4.) wird zum Beispiel als Simulationsspiel genannt, was überhaupt keinen Reiz auf die Spielerin ausübt. Simulationen werden von den Spielerinnen als langweilig und nervig empfunden:

*„Auch die Sims habe ich auch nur mal kurz gespielt, aber das war mir mit der Zeit dann einfach zu langweilig, weil man immer so lange warten musste bis irgendwas passiert. Außerdem hat es mich genervt, dass man dauernd mit seiner Figur zum Beispiel auf Toilette musste oder Essen. Man konnte ja gar nichts machen bei dem Spiel, weil man ja dauernd irgendwelche Grundbedürfnisse erfüllen musste.“ (VS(9): 184-188)*

Survival-Horror Spiele und Sportspiele<sup>73</sup> wurden von jeweils 2 der Spielerinnen als für sie uninteressantes Genre angegeben. Bei Survival-Horror Spielen muss der Spieler im Rahmen einer Horror Geschichte die Angriffe von Monstern und Zombies überleben und gleichzeitig Rätsel lösen. Eine Abgrenzung zu anderen Genres, vor allem der Ego-Shootern die sich der Horrorelement bedienen, nicht immer eindeutig. Strategie-<sup>74</sup> und Rennspiele<sup>75</sup> wurden von den Probandinnen jeweils einmal genannt. Auf die Genres die weniger als 3 Nennungen haben wird im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht näher eingegangen, da vordergründig

---

72 Charakteristisch für das Genre der Simulationen ist ein hoher Realitätsanspruch. Existente Gegebenheiten werden möglichst genau nachgeahmt.

(Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010)

73 Bei Sportspielen handelt es sich zumeist um Simulationen, die eine reale Sportart auf dem Bildschirm erlebbar machen. Dazu gehören beispielsweise Fußballsimulationen oder Reitsportsimulationen. Andere Sportspiele sind fiktiv und beinhalten Spielmöglichkeiten, welche die eigentliche Sportart deutlich überzeichnen. (Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010)

74 Kennzeichnend für das Genre der Strategiespiele sind langfristig angelegte Herausforderungen, die beispielsweise den Aufbau eines Sportvereins, eines Wirtschaftsimperiums oder einer gesamten Zivilisation zum Ziel haben können. (Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010)

75 Kennzeichnend für das Genre der Rennspiele ist der Kampf um Positionen und Zeit. Entweder gilt es an erster Position die Ziellinie zu überqueren oder eine bestimmte Zeit zu unterbieten. Das Spektrum der Rennspiele reicht dabei von fiktiven Actionspielen bis hin zu realistischen Simulationen. Üblicherweise wird bei aktuellen Rennspielen ein Mehrspieler-Modus im Internet angeboten. (Vgl. <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010)

jene Spielgenres von Interesse sind, die von den Probandinnen bevorzugt gespielt werden.

Wie die Ergebnisse zeigen, gibt es neben den Rollenspielen, die aber für die vorliegende Arbeit als Voraussetzung zur Teilnahme an den Interviews galten, kein bevorzugtes Genre bei den weiblichen Probandinnen. Auch die befragte Expertin kann dieses Ergebnis durch die Beobachtungen bei ihren eigenen Studentinnen beobachten:

*„Was ich vor allem bei meinen Studentinnen sehe ist, dass diejenigen die überhaupt Computerspiele spielen, spielen quer durch das Gemüsebeet. Da gibt es diese Trennung in Spiele für Mädchen und Spiele für Burschen überhaupt nicht.“* (Expertin: Zeile: 21-23)

#### **7.1.5. Zeitaufwand**

In dieser Kategorie sollte erhoben werden, wie hoch die Anzahl der Stunden ist, die die Untersuchungsteilnehmer täglich beziehungsweise wöchentlich mit Computerspielen verbringen. Diese Frage war für einige Probandinnen manchmal schwer zu beantworten. Zwar fielen alle Untersuchungsteilnehmerinnen in die Kategorie der Vielspielerinnen, und beschäftigten sich durchschnittlich 7 bis 10 Stunden in der Woche mit Computerspielen, dennoch berichteten einige von intensiveren und weniger intensiven Spielphasen, abhängig davon welchen anderen Verpflichtungen sie nachgehen müssen. In diesen Fällen wurden die Spielerinnen gebeten einen Durchschnittswert anzugeben. Folgende Tabelle zeigt die jeweilige Anzahl der Spielstunden pro Woche:

Vielspielerin	Anzahl der Spielzeit pro Woche
VS(1)	14 Stunden
VS(2)	10 Stunden
VS(3)	7 Stunden
VS(4)	7 Stunden
VS(5)	14 Stunden
VS(6)	21 Stunden
VS(7)	14 Stunden
VS(8)	21 Stunden
VS(9)	21 Stunden
VS(10)	22 Stunden

**Tabelle 4:** durchschnittliche Wochenspielzeit der Vielspielerinnen in Stunden

Insgesamt fällt die überwiegend sehr hohe Spielzeit der Befragten auf. 7 der 10 der befragten Spielerinnen wiesen mit über 20 Stunden einen weitaus höheren Durchschnittswert pro Woche auf, als die ursprünglich angenommen 7 bis 10 Stunden, welche bereits eine Vielspielerin klassifizieren.

Die Anzahl der Wochenspielzeit hängt nach der Meinung der Spielerinnen von verschiedenen Faktoren ab. Einerseits schildern die Probandinnen, dass der durchschnittliche Zeitaufwand abhängig davon ist „was sich neben Uni und Arbeit ausgeht“, und ob gerade „Ferienzeit“ ist.

Zum anderen hängt ein höherer Zeitaufwand auch von den jeweiligen Spielegenres ab, welche gespielt werden. Bei Ego-Shootern fällt es den befragten Vielspielerinnen leichter mit dem Spielen aufzuhören, als bei Rollenspielen:

*„Bei einem Shooter finde ich kann man eher mal zwischendurch aufhören, weil du ja nicht wie beim Rollenspiel die Missionen und Quests erfüllen musst. Wenn du ja bei einem Rollenspiel in eine neue Stadt kommst, da renne ich immer herum und sammle ganz viele Quests und dann verlasse ich die Stadt ja wieder und erfülle die Quests. Bei*

*einem Rollenspiel kann man also nicht so leicht aufhören wie bei einem Shooter oder bei Jump'n'Run.“ (VS(9): Zeile 63-68)*

Eine Spielerin schildert auch die enorm hohe Spielzeit die sie während Turnieren auf sich genommen hat:

*„Früher als ich Turniere gespielt habe und auf LAN-Partys gefahren bin, war ich Freitag bis Sonntag, fast jedes Wochenende auf LAN-Partys. Da waren es auf einem Wochenende fast drei mal vierundzwanzig Stunden. Und unter der Woche auch sehr viel. Da waren es vier oder fünf Stunden jeden Tag.“ (VS(7): Zeile 57-69)*

Zusammenfassend kann der Zeitaufwand der Vielspielerinnen als hoch eingestuft werden. Die Berechnung des arithmetischen Mittelwerts hat eine wöchentliche Spielzeit von 15,1 Stunden pro Woche ergeben.

## **7.2. Motive**

Unter Motive sind die Beweggründe der Spielerinnen für das Computerspielen zu verstehen. In Kapitel 5.1.3. wurden bereits 5 Motive aus der Studie *„Spielplatz Deutschland – Typologie der Computer- und Videospiele“* von Electronic Arts GmbH aus dem Jahre 2006 näher erläutert, auf die sich die vorliegende Forschungsarbeit stützt. Dennoch wurde im Vorfeld nicht ausgeschlossen, dass weitere Motive existieren, welche auch in der Auswertung berücksichtigt werden.

Gefragt nach den Beweggründen für das Computerspielen sind bei den Probandinnen verschiedene Motive zum Vorschein gekommen, auch einige, die im Vorfeld nicht definiert wurden. Das Motiv Spaß wird dabei am häufigsten genannt, wie aus der folgenden Tabelle hervorgeht:

Motive	Häufigkeit der Nennung
Spaß	5 x
Geselligkeit	4 x
Zeitvertreib	3 x
Ablenkung	3 x
Langeweile	2 x
Neue Rollen	2 x
Abschalten	2 x
beruhigende Wirkung	1 x
Erfolgserlebnisse	1 x
Neugierde	1 x
Teil des sozialen Kreises	1 x
Grafik	1 x
Kreativität	1 x
Ausgleich	1 x
Herausforderung	1 x

**Tabelle 5:** Motive der Vielspielerinnen

Die Spielerinnen haben aber mehr und verschiedene Beweggründe genannt als im Vorfeld angenommen. Aus den ursprünglich angenommen 5 Motiven sind insgesamt 15 Beweggründe für das Computerspielen geworden. Das Motiv Spaß, was im Vorfeld nicht als mögliches Motiv angeführt wurde, wird dabei ohne weiteren Erläuterungen bei der Hälfte der Probandinnen als hauptsächliches Motiv genannt: *„Es macht einfach Spaß damit zu spielen, ich kann einfach gar nicht sagen warum.“* (VS(8): Zeile 179) *„Hauptsächlich ist es der Spaß bei mir.“* (VS(5): Zeile 70)

Eng verbunden mit dem Motiv Spaß steht auch das am zweit häufigsten genannte Motiv Geselligkeit, auf welches in diesem Kapitel noch näher eingegangen wird. Die folgende

Aussage unterstreicht den Zusammenhang der beiden Motive:

*„Ich habe es immer schon gemacht, weil es mir immer schon Spaß gemacht hat. Es ist eigentlich der Spaß. Es ist wesentlich lustiger und produktiver als den ganzen Tag fern zu sehen wenn man zu Hause ist. Es ist der einfach der Spaßfaktor, auch eben mit Leuten gemeinsam zu spielen. Leute einladen, dann ein kleines Turnier spielen oder was auch immer. Das haben wir immer schon gemacht, mit meinem Bruder oder zusammen mit Freunden. Das war nie anders. Macht immer noch Spaß.“ (VS(7): Zeile 119-124)*

Gleich an zweiter Stelle steht, wie bereits erwähnt, das Motive der Geselligkeit welches den seitens der Probandinnen öfters erwähnten sozialen Aspekt der Computerspiele unterstreicht. (Vgl. Kapitel 7.1.3.) Vor allem das gemeinsame Spielen mit Freunden oder das Kennen lernen von Personen, die man im realen Leben so vielleicht nicht treffen würde, stellt für 4 der 10 Befragten einen Grund dar, um zu Computerspielen zu greifen:

*„Wenn man mit Freunden spielt ist das auch wesentlich geselliger als manche andere Freizeitaktivitäten. Außerdem ist es mir so möglich, Dinge zu erleben, die im echten Leben unmöglich wären. Und man immer wieder neue Menschen kennen, was oft sehr interessant ist, denn Ländergrenzen oder Distanzen spielen im Internet keine Rolle.“ (VS(10): Zeile 101-104)*

Eine Probandin sieht die Faszination von online Rollenspielen ebenfalls in der Form von Geselligkeit welche diese haben können. Darüber hinaus hebt sie noch hervor, dass sie über das Computer spielen sogar ihren jetzigen Lebensgefährte kennen gelernt hat. Somit unterstreicht sie den sozial-interaktiven Aspekt die vor allem online Rollenspiele mit sich zu bringen scheinen:

*„... Man spielt das ja nicht alleine. Man spielt das mindestens mit fünf Mann beziehungsweise bis zu fünfundzwanzig Mann oder hat eine Gilde mit über hundert Mann. Da bilden sich dann schon Kontakte. Man spricht im Teamspeak, das ist ein Voice-Tool, wo man sich darüber unterhalten kann so ähnlich wie Skype, oder solche Sachen. So lernt man sich auch kennen, unter anderem habe ich auch meinen jetzigen Lebensgefährten so kennen gelernt, als ich angefangen habe zu spielen. Das ist drei Jahre her. Da haben wir uns auf den Gildentreffen getroffen, ...“ (VS(8): Zeile 13-19)*

Obwohl sich der Spaß und die soziale Komponente als die am häufigsten genannte Motive herausfiltern lassen, liegen die Reize für das Computerspielen auch im Zeitvertreib und der Ablenkung. Diese zwei Motive werden nach dem Spaß und der Geselligkeit am häufigsten genannt. 3 der 10 Vielspielerinnen geben jeweils diese 2 Motive an, wobei das Motiv der

Ablenkung im Vorfeld nicht angenommen wurde und sozusagen neu dazu gekommen ist. 2 der 3 Spielerinnen geben an, sich lieber mit Computerspielen die Zeit zu vertreiben, als fern zu sehen:

*„Ich denke mir, wenn ich Freizeit habe und gerade nichts Wichtigeres zu tun habe, dann spiele ich. Meistens sogar wenn gar nichts Interessantes im Fernsehen läuft, dann denke ich mir ich könnte jetzt einfach mal spielen.“ (VS(1): Zeile 70-72)*

Das Motiv der Ablenkung wird von den Spielerinnen im Zusammenhang mit einer positiven Auswirkung auf die Stimmung und Gefühlslage genannt. Eine Spielerin schildert diesen Zusammenhang in Bezug auf Ego-Shooter und verbindet damit gleich zwei weitere Motive, die in diesem Kapitel noch dargestellt werden:

*„Bei Shootern ist es so, dass es mir einfach gut gefällt, dass ich die einfach Zwischendurch spielen kann und mich dabei vielleicht ein bisschen abreagieren und ablenken kann.“ (VS(9): Zeile 196-198)*

VS(3) gibt an, dass Computerspielen eine bessere Ablenkung darstellt, als Fernsehen:

*„... Mir kommt es auch vor, dass mich das Spielen viel mehr ablenkt als fernsehen, weil man selber aktiv sein muss. Bei langweiligen Fernsehserien ist man mit den Gedanken dann auch wieder wo anders und denkt dauernd an die Uni. Und beim Spiel ist man eigentlich komplett drinnen und konzentriert sich nur darauf und man denkt an gar nichts mehr anderes als an das Spiel.“ (VS(3): Zeile 242-246)*

Neben dem bereits dargestellten Motiv der Ablenkung, werden auch noch zwei weitere Motive genannt, welchen man eine eskapistische Funktion zuordnen kann. Die Motive neue Rollen und Abschalten werden von jeweils von 2 der 10 Spielerinnen als Zuwendungsmotive genannt. Für VS(8) ist das spielen von online Rollenspielen ein willkommenes Mittel um abzuschalten und die Probleme des Alltags vergessen zu können:

*„Für mich persönlich ist es ein Mittel um abzuschalten. Wirklich da einzutauchen, und das wirkliche Leben an einem vorbeiziehen zu lassen. Wenn man zum Beispiel Stress auf der Arbeit hatte oder sonst irgendwelche Probleme sind. Da ist das nicht so. Da ist die heile Welt in Ordnung, da kann man dann einmal abtauchen und sich richtig fallen lassen. Dann geht es einem hinterher wieder gut, und dann hat man den Kopf auch wieder frei. Man denkt nicht ständig über dieselben Dinge nach.“ (VS(8): Zeile 95-100)*

Eine eskapistische Funktion schildert VS(1), die zur Ablenkung gerne in andere Rollen schlüpft um andere Welten kennen zu lernen:



*„... aber irgendwie ist es schon spannend in Spiel so herum zu laufen und irgendwelche Blumen sammeln und irgendwelchen Fabelwesen zu begegnen, und auch zu schauen dass man das Spiel und die Aufgaben schafft.“ (VS(1): Zeile 88-90)*

Ein weiteres Motiv, dass von 2 der 10 Spielerinnen angeführt wird, ist jenes der Langeweile : *„Naja, Langweile ist bei mir sicher auch ein Grund. Überhaupt wenn ich zu Hause bei meinen Eltern im Burgendland bin da spiele ich dann sehr viel.“ (VS(3): Zeile 249-250)*

Auf die Motive die jeweils nur einmal genannt wurden, soll hier nicht näher eingegangen werden da sie weniger repräsentativ erscheinen. In diesem Zusammenhang sei aber zu erwähnen, dass die Motive Herausforderung und Ausgleich, die in der Studie von Electronic Arts GmbH aus dem Jahre 2006 als Hauptgründe für die Zuwendung zum Computerspielen genannt wurden, von den Probandinnen nur jeweils einmal angeführt werden. Da die Studie sowohl weibliche als auch männliche Spieler berücksichtigte, ließe sich daraus schließen, dass sich die Zuwendungsmotive zwischen Männern und Frauen unterscheiden.

Ein Zusammenhang zwischen Spielgewohnheiten und Motiven kann allerdings nicht festgemacht werden. Der Reiz und die daraus entstehende Faszination von Computerspielen im allgemeinen entsteht hauptsächlich aus dem Spaßmotiv und der damit oft verbundenen Geselligkeit. Das Spielen, Interagieren und Kommunizieren mit Freunden oder mit „echten“ Menschen, die in der virtuellen Welt hinter den Spielfiguren stehen, stellt für die meisten der Befragten Vielspielerinnen ein wichtiges Zuwendungsmotiv dar. Interessant ist, dass bei den weiblichen Probandinnen der Gedanke des Wettbewerbs nicht sehr stark mit dem Motiv des sozialen Miteinanders verbunden ist, obwohl man es zum Beispiel doch mit anderen Mitspielern zu tun hat, die eventuelle dieselbe Aufgabe lösen müssen wie man selbst. Lediglich für eine der Spielerinnen scheint der Wettbewerbsgedanke beziehungsweise die Herausforderung relevant zu sein:

*„Bei den Shootern geht es mir aber nicht darum einfach Leute umzubringen, sondern um den Wettbewerb, also um Punkte zu sammeln, zu Gewinnen und einfach gegenüber anderen Leuten zu bestehen. Ich finde das macht auch einfach richtig viel Spaß wenn es jetzt mal nur um den Wettkampf geht.“ (VS(9): Zeile 198-201)*

## 7.3. Wahrnehmung von Rollenbildern

### 7.3.1. Stereotype

Unter Stereotype versteht man die Zuschreibung von Verhaltensweisen und Eigenschaften auf bestimmte Gruppen von Menschen, die über Generationen weitergegeben und durch Sozialisation erworben werden. Auch Medien, die als eine von vielen Sozialisationsinstanzen gelten, haben Anteil an der Verbreitung von Stereotypen (Vgl. Kapitel 5.2.1.).

Anhand dieser Kategorie sollte untersucht werden, ob die weiblichen Spielfiguren in den Spielen den traditionellen Geschlechterrollen und -stereotypen entsprechen. Auch die männliche Spielfigur und ihre stereotype Darstellung soll hier in die Ergebnisdarstellung einfließen. Wichtig ist zu erwähnen, dass es sich bei der Ergebnisdarstellung um die Wahrnehmung der Spielerinnen handelt, die nach Rollenbildern, sowie stereotypen Verhalten und stereotypen Fähigkeiten von männlichen und weiblichen Spielfiguren gefragt werden.

Im Rahmen der vorliegende Arbeit war es ein großes Anliegen, stereotype Rollenbilder in Computerspielen zu untersuchen. In diesem Kapitel folgt eine Gegenüberstellung der männlichen und weiblichen Rollenbilder. In Kapitel 7.3.2. folgt eine vertiefende Auseinandersetzung mit den weiblichen Rollenbildern.

Stereotype lassen sich laut Herzog vor allem in Unterhaltungs- und Informationsangeboten festmachen (Vgl. Herzog 2006: 330). Dementsprechend sind stereotype Darstellungen auch in Computerspielen zu finden. Im Gespräch mit den Probandinnen zeigte sich, dass die Existenz von stereotypen Rollenbildern in Computerspielen allgegenwärtig ist. Alle Vielspielerinnen geben an mit Stereotypen konfrontiert zu werden:

*„Naja, meistens ist es so, dass die Männer entweder die Frauen oder die Welt retten müssen. Das ist so das erste was mir auf die Schnelle einfällt. Ich überlege gerade ob es Spiele gibt wo das umgekehrt ist, aber eigentlich gibt es meiner Meinung nach sehr wenige Spiele, wo Frauen in der Hauptrolle sind. Gut bei Rollenspielen kann man sich ja seinen Avatar selbst aussuchen und da gibt es ja auch genug Frauen, aber bei den klassischen Spielen, also nicht den online Rollenspielen, gibt es sie nicht so oft. ... Aber sonst sind die weiblichen Charaktere oft diejenigen die gerettet werden müssen oder den männlichen Held unterstützen und nebenher laufen, und wenn einmal Not am Mann ist, dann darf auch mal die Frau eine wichtige Aufgabe lösen.“ (VS(4): Zeile 141-146, Zeile 149-152)*

VS(10) schildert ihre Wahrnehmung von stereotypen Rollenbildern folgendermaßen:

*„Ich finde, dass weibliche Charaktere eher diplomatisch bis hin zu manipulativ sind. Außerdem sind die meisten charmant und ausgleichend. Sie unterstützen ihre Verbündeten in Form von Heilung oder halten sie im letzten Moment von großen Dummheiten ab. Oder sie manipulieren zielgerichtet um einen Krieg auszulösen. Die männlichen Charaktere, vor allem die jüngeren, sind sehr heißblütig und stehen voll auf den direkten Kampf Mann gegen Mann. Wenn männliche Charakter dann schon etwas älter sind, dann bringen die dann auch die nötige Weisheit mit um zu wertvollen Anführern zu werden.“ (VS(10): Zeile 138-144)*

Diese Schilderungen machen deutlich, dass es einen Unterschied in der Darstellung von männlichen und weiblichen Helden gibt, und den virtuellen Helden bezogen auf ihr Geschlecht bestimmte Attribute zugeschrieben werden können. Weibliche Charakteren werden von den Spielerinnen als Opfer wahrgenommen, die sich diplomatisch verhalten, sowie charmant und unterstützend sind. Ein sehr einheitliches Bild herrscht über die typisch männliche Rolle in Computerspielen. 7 der 10 Spielerinnen schreiben die Rolle des Kriegers vor allem dem männlichen Geschlecht zu:

*„Ich finde bei Shooter Spielern gibt es einen extrem stereotypen Typ. Der Held hat immer ganz kurz geschorene Haare. Es gibt so viele Shooter und immer ist der Held der muskelbepackte und kurzgeschorene Soldat. Das nervt mich eigentlich nur noch. Menschen sehen ja unterschiedlich aus, auch Soldaten sehen unterschiedlich aus, aber in Shootern sehen die Helden immer gleich aus.“ (VS(9): Zeile 239-242)*

Die männliche Rolle erfährt nach den Aussagen der Probandinnen demnach eine noch extremere stereotype Darstellung, was die Optik betrifft.

An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass 3 der befragten Spielerinnen auch Frauen in der kriegerischen Rolle wahrnehmen. Welche Rolle welche Frau wo verkörpert hängt laut den Aussagen auch von dem jeweiligen Spielgenre ab. Dennoch zeichnet sich hier eine relativ eindeutige immer wieder kehrende Darstellung von dem kriegerischen Heldinnen-Typ ab, der durch eine üppige Brust und einen trainierten beziehungsweise muskulösen Körper gekennzeichnet ist:

*„...in MMORPGs und den Spielen, die mehr für Burschen sind, sage ich einmal ganz grob, sind die Frauen so Xena-Typen, so vom Stereotyp her würde ich sagen Xena – kriegerisch, super durchtrainiert. Vom Aussehen her sind sie halt muskulös, riesiger Vorderbau und super gebaut. Die Xena umfasst das ganz gut.“ (VS(6): Zeile 161-164)*

Während Frauen in Heldenrollen sehr einseitig dargestellt werden, gibt es laut den Aussagen der befragten Spielerinnen mehr Heldentypen was männliche Rollen betrifft, vor allem die Rolle des so genannten Antihelden wird dabei hervorgehoben: *„Manchmal sind sie die harten Draufgänger, manchmal sind sie aber auch Antihelden, da gibt es schon wesentlich mehr Auswahl, Varianten von männlichen Hauptrollen als bei weiblichen.“* (VS(7): Zeile 141-147) *„... bei den Adventures ist der Mann oft eben so der Hilflöse oder der Verzweifelte, manchmal nur das Beiwagerl und das finde ich ganz witzig.“* (VS(6): Zeile 170-171)

Gefragt nach dem typischen Verhalten der männlichen und weiblichen Spielfiguren beschreiben 7 der 10 befragten Spielerinnen das Verhalten der Frauen eher als devot und schildern, dass sich die Frauen gerne im Hintergrund halten, während sich die Männer aktiv in Kämpfe stürzen und als wesentlich aggressiver beschrieben werden:

*„Also typischerweise finde ich, dass sich die weiblichen Helden eher im Hintergrund während, die männlichen Helden brutal nach vorne stürmen und auf ihre Gegner losgehen. Im Bezug auf ein Rollenspiel wären die weiblichen Helden also entweder Fernkämpfer und Zauberer. Wobei wenn die weiblichen Figuren Zauberer sind, dann können sie meist heilen. Die männlichen Helden hingegen sind eher Nahkämpfer und aggressive Zauberer, also keine Heiler, sondern sie können mit ihrem Zauber eher Schaden anrichten. Außerdem finde ich, sind die weiblicheren Figuren eher an Diplomatie, Ausgleich und Frieden interessiert, während männliche Figuren eher an Eroberung, Zerstörung und Macht interessiert sind.“* (VS(10): Zeile 118-125)

Eine Spielerin sieht die typischen Eigenschaften bei Frauen weniger in der Zurückhaltung, als mehr im Sarkasmus. Auch ihre Aussage unterstreicht die stereotype Darstellung des männlichen Helden als Krieger, beziehungsweise als Rüpel, oder als den Retter:

*„Typisch für weibliche Rollen finde ich den Sarkasmus, irgendwie sind Frauen immer sarkastisch in den Spielen. Für Männer ist so das Rüpel-Verhalten typisch. Es gibt bei männlichen Helden die Figur des Rüpels oder den smoothen Retter, also diesen Ritter Typ.“* (VS(6): Zeile 175-177)

Als die am häufigsten genannten stereotypen Fähigkeiten bei online Rollenspielen, nannten die Befragten Spielerinnen bei weiblichen Helden die Fähigkeit des Heilens. Grundsätzlich scheint den weiblichen Helden oft die soziale, sanftmütige Rolle zugeschrieben zu werden, die sich gerne im Hintergrund aufhält:

*„Wenn ich jetzt in Spielen auf andere Figuren getroffen bin, dann waren die weiblichen Figuren meist Heilerinnen, die waren vom Charakter her eher sanftmütig, sie sind*

*immer weiß gekleidet und wirken unschuldig.“ (VS(9): 246-248)*

Bei den meisten Aussagen beziehen sich die befragten Spielerinnen vor allem auf die Beobachtungen, die sie bei online Rollenspielen machen konnten und haben dabei auch typische Berufe für Männer und Frauen in den online Rollenspielen ausmachen können:

*„... das im Hintergrund bleiben und Heilen, aber auch die verschiedenen Handwerker sind eher weiblich. Was mir aufgefallen ist, dass Frauen meist so Fellbearbeiter sind, wo sie zuerst Felle sammeln und dann schneiden müssen. Männliche Spielfiguren sind dann meist irgendwelche Schmiede, was man sich ja bei Männern doch besser vorstellen kann, dass sie das auch im realen Leben tun. Oder auch Steinabbau und die weitere Verarbeitung ist auch eher männlich.“ (VS(1): 113-118)*

Die typische Fähigkeiten der männlichen Helden werden von 6 der 10 Spielerinnen mit Mut, Kompromisslosigkeit und Kämpferisch umschrieben.

*„Der kriegerische Typ wie bei Sacred oder Diablo sind schon eher so der typische männliche Held. Meistens haben die auch noch extreme Muskeln, was ja irgendwie logisch ist wenn sie viel kämpfen müssen. Vom Verhalten her sind die Männer irgendwie immer kompromisslos und mutiger, ...“ (VS(4): Zeile 158-161)*

Eine Spielerin empfindet die männlichen Fähigkeiten meist als heißblütig und schreibt den ausgereiften Charakteren eine gewisse Weisheit zu:

*„Die männlichen Charaktere, vor allem die jüngeren, sind sehr heißblütig und stehen voll auf den direkten Kampf Mann gegen Mann. Wenn männliche Charakter dann schon etwas älter sind, dann bringen die dann auch die nötige Weisheit mit um zu wertvollen Anführern zu werden.“ (VS(10): Zeile 141-144)*

Was den Inhalt von Geschlechtsstereotypen in Computerspielen betrifft, können die bisherigen Ergebnisse durch die Merkmalliste der für Frauen und Männer typischen Attribute unterstrichen werden. Während Frauen komplementäre Eigenschaften wie Unterwürfigkeit, Emotionalität, Passivität und Schwäche zugeschrieben werden, sind die Merkmale der männlichen Sterotype hingegen Stärke, Durchsetzungsfähigkeit, Aktivität und Leistungsstreben. Frauen gelten demzufolge zum Beispiel als verträumter, einfühlsamer und weichherziger, Männer als rationaler, dominanter oder aggressiver. (Vgl. Six-Materna 2008: 122)

Was die optische Darstellung betrifft sind sich die Probandinnen ebenfalls einig. Die klassische stereotype Darstellung von weiblichen Helden ist jene der knapp bekleideten

Heldin, die männliche entspricht dem muskelbepackte Soldat und dem vertrottelten Abenteurer. Männliche und weibliche Charaktere entsprechen demnach beide keinem neutralen Rollenbild, was auch die befragte Expertin bestätigt:

*„Ich glaube das dominante Bild ist immer noch, dass die Frau das Objekt zum Anschauen ist. Auch die Frauen die als aktive Heldinnen gezeichnet sind haben trotzdem immer wesentlich weniger an als die Männer. Somit sind sie auch schon ein bisschen auch das Schauobjekt. Ich glaube es gibt auch ganz wenig weibliche Charakter, die neutral gezeichnet sind. Auf der anderen Seite bei den Männern gestaltet es sich ja ähnlich. Die haben zwar mehr an, aber sie sind trotzdem gut zum anschauen. Für die männlichen Spieler sind sie ja auch irgendwo Identifikationsobjekte. Ich muss ehrlich sagen, wenn ich ein Computerspiel mit einem männlichen Helden spiele und der ist gut gebaut und ich sehr das durch sein Sakko durch, dann finde ich das ja auch nicht so schlecht. Insofern glaube ich, dass auch Männer nicht mit einem sehr neutralen Rollenbild konfrontiert werden, sondern die Rolle ist auch auf eine gewisse Weise sexuell aufgeladen. Man regt sich aber nicht so sehr darüber auf.“* (Expertin: Zeile 129-139)

An dieser Stelle sei erwähnt, dass auf die optische Darstellung der virtuellen Weiblichkeitsmodelle in Kapitel 7.3.2. näher eingegangen wird.

Der letzte Aspekt, der im Rahmen des Fragenkomplexes untersucht werden sollte ist jener der typischen Rollenbilder die sowohl in der virtuellen Welt, als auch in der realen Welt gleichermaßen zu finden sind. Die meisten Spielerinnen können eine Ähnlichkeit bei den Verhaltensmustern ausmachen. Sie kehren dabei den Mann als den Beschützer hervor, und die Frau als diejenige die um Harmonie bemüht ist:

*„Also was sich oft beobachten lässt ist, dass Männer eher stark und dominant sind und Frauen eher schutzbedürftig und schwach. Und das ist ja auch so ein typisches Klischee, dass in unserer Gesellschaft herrscht, so nach dem Motto „Die starken Männer beschützen die schwachen Frauen“. Meiner Erfahrung nach äußern sich diese Rollen im Spiel so, dass alle Nahkämpfer männliche Charaktere sind, und fast alle Heiler weibliche Charaktere. Außerdem sind weibliche Charaktere meist eher besonnen während männliche eher unüberlegt und aggressiv handeln. Weibliche Charaktere sind meiner Meinung nach eher um Ausgleich bemüht, während männliche eher den offenen Konflikt suchen.“* (VS(10): Zeile 148-155)

Eine ähnliche Beobachtung machte auch VS(1), die das stereotype Rollenbild im Verhalten der Spielfiguren mit jenem aus dem realen Leben vergleicht. Ihren Beobachtungen zufolge

fungieren weibliche Figuren in online Rollenspielen gerne einmal als Helfer, die ihren männlichen Partner begleiten und unterstützen. Nicht nur in ihrem optischen Erscheinungsbild, sondern auch in der Benennung der Spielfigur spiegeln sich ihrer Meinung nach die untergeordnete Rolle der Frau wider, wie sie gerne auch noch heute in unserer Gesellschaft klischeehaft gesehen wird.:

*„Es ist so, dass manche Helfer dabei haben, und diese Helfer können entweder Menschen oder Tiere sein. Und bei denjenigen die Menschen sind, ist es sehr oft so, dass ein männlicher Avatar mit weiblicher Begleitung unterwegs ist. Oft sind die weiblichen Begleiter auch nicht gerade die Hünen-Frauen und dann haben sie dann auch noch so Namen wie Opferlamm und das finde ich dann auch schon ziemlich bezeichnend. Irgendwie ist das ganz lustig zu beobachten. Da denke ich mir, das kann doch nur ein Macho Typ sein, oder er würde es zumindest gern sein.“ (VS(1): Zeile 122-127)*

Wie aus den Ergebnissen hervorgeht, ist eine stereotype Darstellung von Männern und Frauen in Computerspielen stark verankert. Die Darstellung entspricht den traditionellen Geschlechterrollen und -stereotypen. Medien erweisen sich nach Dorer und Maschik nicht als Trendsetter oder Unterstützer der Emanzipation, sondern als Ort wo traditionelle Geschlechterrollen verfestigt werden. (Vgl. Dorer/Marschik 1999: 6) Computerspiele lassen sich als Medien verstehen, und werden somit auch zur Spielwiese auf der mit Stereotypen jongliert wird. Darüber hinaus herrscht eine starke Wechselwirkung zwischen den Medien und der Wirklichkeit. Im Bezug auf die Computerspiele, drückt sich diese Wechselwirkung durch das Vorkommen von identischen Rollenbildern die sowohl in der realen Welt, als auch in der virtuellen Welt, wahrgenommen werden. Auch die Expertin bestätigt diese Wechselwirkung, da Medien einerseits eine Fantasie vermitteln, auf der anderen Seite müssen die Fantasien auch irgendwo her kommen. Durch diese Wechselwirkung, werden die Fantasien mit der Zeit auch in das wirkliche Leben übertragen:

*„Ich glaube da gibt es eine starke Wechselwirkung. Ich denke, dass Medien oft sehr stark Fantasien vermitteln. Auf der anderen Seite kommen diese Fantasien auch irgendwo her und haben irgendwo sehr häufig ihre Wurzeln in der Wirklichkeit. Und dann werden diese Fantasien auch ins wirkliche Leben übertragen und die Leute Verhalten sich dann dementsprechend danach. Ich glaube die ganzen Klischees die an Rollenbildern existieren, sind ja schon viel älter als jedes Computerspiel.“ (Expertin: Zeile 164-169)*

### 7.3.2. Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle

Unter virtuellen Weiblichkeitsmodellen sind weibliche Helden in on- und offline Rollenspielen gemeint. Vor allem seit dem großen Erfolg von Lara Croft, haben immer mehr weibliche Helden Einzug in die Spielewelten gehalten. Jutta Zaremba konnte insgesamt drei Typen von virtuellen Heldinnen herausfiltern: das harmlose Phantasiewesen, die hypersexualisierte Kämpferin und die „authentisch“ gebrochene Frauenfigur. (Vgl. Kapitel 5.2.3.)

Eine weitere Klassifizierung der Rollenbilder stammt von Dittler. Er teilt die Rollen von weiblichen Spielfigur in 5 Typen ein: Frauen als schöne Kriegerinnen, Frauen als Objekt männlicher Begierde, Frauen als völlig hirnlose Sexualwesen, Frauen als schmückendes Beiwerk zu männlichen Helden und Frauen die schön aber dumm sind. (Vgl. Kapitel 5.2.4.)

Ein wichtiger Aspekt war es heraus zu filtern, wie weibliche Computerspieler die optische Darstellung und die körperlichen Eigenschaften von virtuellen Weiblichkeitsmodellen beurteilen und welcher Heldinnen Typ ihnen am meisten zusagt.

Bezüglich der optischen Attribute waren sich alle befragten Spielerinnen einig. Sie empfinden die optische Darstellung der virtuellen Weiblicheiktsmodelle als stereotyp und einseitig. Große Brüste, ein schlanker Körper und knappe Bekleidung sind dabei die am häufigsten genannten Attribute: *„Meistens sind sie sehr hübsch und tragen gerne bauchfreie Tops und enge Hosen. Außerdem haben sie große Brüste.“* (VS(5): Zeile 125-126)

*„Große Brüste, eine schmale Taille, ein netter Hintern, meistens sind sie geschminkt und haben Figuren mit denen kein Mensch kämpfen könnte. Und die Schuhe sind meistens komplett ungeeignet um auf Bergen herum zu laufen.“* (VS(2): Zeile 178-180)

Die Beschreibungen der Optik der Spielerinnen lassen sich dem Typ der hypersexualisierten Kämpferin (Vgl. Zaremba 2007) beziehungsweise der Frau als schöne Kriegerin (Vgl. Dittler 1997) zuordnen. Alle befragten Spielerinnen nannten die oben angeführten Attribute.

Eine der Spielerinnen kann aber trotz der stereotypen Optik eine positive Entwicklung bei den weiblichen Spielfiguren erkennen. Ihrer Meinung nach ist die Darstellung der Frau als muskulöse Kämpferin als positive Gegenbewegung zu dem mageren Schönheitsideal zu werten:

*„Frauen haben fast immer riesige Brüste und ein positiver Trend, der mir aufgefallen ist, dass sie groß und muskulös und sie haben in immer mehr Spielen wahnsinnige Oberschenkel. Wenn man sich zum Beispiel Streetfighter ansieht, sind alle diese*



*Heldinnen wahnsinnig muskulös und haben schon ein bisschen was von Bodybuilderinnen. Das finde ich gut, weil das eben auch sicher nicht schön ist, wenn alle Frauen anfangen diesem Ideal nachzueifern und radeln um diese Oberschenkel zu kriegen, aber es ist besser als dieses Magerideal.“ (VS(6): 205-210)*

Was bereits Jansz und Martins in ihrer Studie „*The Lara Phenomenon. Powerful Female Characters in Video Games*“ feststellen konnten, trifft auch auf die Ergebnisse dieses Fragenkomplexes zu. Die Untersuchung von Jansz und Martins ergab, dass von den 22 untersuchten Charakteren Frauen ebenso wie Männer gerne in stereotypen Rollen gezeigt wurden. Weibliche Helden waren meist knapp bekleidet beziehungsweise trugen hautenge Kleidung. Auffällig war auch, dass die Heldinnen eine sportliche und schlanke Figur hatten, und viele auch mit großen Brüsten ausgestattet waren. Die männlichen Pendanten erfüllten ebenso durch ihre äußerlichen Attribute gewisse Stereotype. Ein übergroßer muskulöser Körper war dabei die gängigste Erscheinung. (Vgl. Jansz/Martis 2007: 141 - 148 ) Die Rollenbilder der männlichen Figuren können anhand der in dieser Arbeit vorliegenden Ergebnisse ebenso unterstrichen werden. (Vgl. Kapitel 7.3.1.)

Auch die Frau als harmloses Phantasiewesen kommt nach der Meinung der Spielerinnen immer wieder in Computerspielen vor. Die harmlosen Wesen wie Prinzessinnen werden in dem einen oder anderen Spiel von den Spielerinnen selbst als schmückende Beiwerke wahrgenommen:

*„Vom optischen sehen sie die Frauen oft aus wie Prinzessinnen oder Elfen. Wenn ich zum Beispiel an die Mario Spiele denke, dann kommt eigentlich nur eine einzige weibliche Person vor und das ist eine Prinzessin. Bei Final Fantasy ist es auch so, dass die weiblichen Figuren als schwache Mädels dargestellt werden und die männlichen Figuren sind die Helden. Bei Breath Of Fire ist es ähnlich, da ist die männliche Figur diejenige die alle Monster besiegt und die weibliche Figur heilt nur und hält sich eher im Hintergrund auf. Was mir dann eben beim Spiel Fiesta so gefällt ist, dass die Rollenverteilung sehr ausgeglichen ist.“ (VS(3): Zeile 110-116)*

Obwohl sich die Probandinnen an der optischen Darstellung teilweise stören, weil viele weibliche Heldinnen auch sehr ähnlich gestaltet sind, muss die perfekte Heldin für die Spielerin dennoch eine gewisse Attraktivität mit sich bringen. Optisch attraktive Frauen werden von 9 der 10 befragten Spielerinnen bevorzugt, gewisse äußerliche Attribute muss auch die perfekte Heldin erfüllen. Wichtig dabei ist nur, dass die Frauen eine gewisse natürliche Schönheit mitbringen, und die äußerlichen Attribute nicht übertrieben überzeichnet sind:

*„Also mir gefällt eine Spielfigur wenn sie gut modelliert ist, das heißt sie darf nicht zu eckig sein oder unrealistisch wirken. Manchmal sind ja die Brüste im Vergleich zum Hintern überdimensional groß, und das finde ich persönlich ja nicht so toll. Ich habe vor kurzem Gothic 3 gespielt und da sind die weiblichen Figuren so etwas von hässlich. Total unproportioniert und das gefällt mir ja überhaupt nicht. Ich finde es schön wenn Frauen nicht übertrieben schön aussehen, mir gefallen lange Haare und wenn sie normal gebaut sind, also wohl proportioniert. Ich finde es auch nicht schön, wenn die Aussehen wie Kinder. Man muss es ja auch schon erkennen ob das jetzt ein Mann, ein Frau oder ein Kind ist, weil es gibt ja auch Figuren von Kindern bei Rollenspielen, wenn es zum Beispiel um Familien geht, und da sollte man schon alle voneinander unterscheiden können.“ (Vgl. VS(9): Zeile: 291-299)*

Wichtig ist den Spielerinnen aber nicht ein krampfhaftes Festhalten am gängigen Schönheitsideal, sondern ein selbstbewusster, selbstständiger und individueller Charakter, was sich auch in der Optik wider spiegeln soll. Auch die Vielfältigkeit der Rolle in Bezug auf die Fähigkeiten scheint einigen Spielerinnen ein Anliegen zu sein:

*„Sie muss fähig sein, sich auch alleine verteidigen und kämpfen zu können. Auch eine gewisse Vielfältigkeit ist mir wichtig. Besonders gerne spiele ich Klassen, die viele verschiedene Rollen einnehmen können. Im Gegensatz zu den gängigen Stereotypen spiele ich sehr gerne einen weiblichen Charakter, der sich mit einer mächtigen Waffe und knapper Rüstung ins Getümmel stürzt. Dem passiven Heilen und Unterstützen kann ich relativ wenig abgewinnen, außer es ist im Kampf Spieler gegen Spieler.“ (VS(10): Zeile 179-184)*

Was die ideale Heldin betrifft, konnte im Rahmen der Untersuchung kein eindeutig bevorzugter Typ bei weiblichen Spielerinnen geortet werden. Worüber sich die Spielerinnen einig waren ist, dass eine weibliche Spielfigur gewisse Fähigkeiten mitbringen muss. 5 der 10 Spielerinnen ist die Fähigkeit des Kampfes wichtig. Auf die Rollenspiele bezogen, nennen je 2 Spielerinnen, dass ihnen die Fähigkeiten „Heilen“ und „Magie“ wichtig sind. Der Punkt der Individualität ist ebenfalls in diesem Zusammenhang zu nennen, die meisten Spielerinnen beschreiben auch bei der Charakterkonstruktion von Avataren (Vgl. Kapitel 7.4.1.), dass sie Heldinnen interessant finden, die nicht in ein gewisses Rollenklischee hineinfließen. VS(10) beschreibt ihre ideale Heldin folgendermaßen:

*„ ... einer meiner Lieblingscharaktere ist Sylvanas Windrunner aus WoW. Sie war einst eine edelmütige Hochelfe, ist im Kampf gegen die Geißel allerdings gefallen und wurde gegen ihren Willen als Untote wieder auferweckt. Seit sie ihren freien Willen wieder hat,*

*denkt sie nur noch an Rache. Sie ist schön, düster und verschlagen. Vor ihrem Tod war sie etwas arrogant war, was bei Elfen eigentlich üblich ist. Aber hauptsächlich war sie friedliebend und gutmütig. Und obwohl sie eine Frau ist, ist sie jetzt die Anführerin ihres „Volkes“. Generell gefallen mir weibliche Spielfiguren insbesondere dann, wenn sie sich trotz ihres Geschlechts durchsetzen können und entweder eine tragische Lebensgeschichte haben oder solche die gute Charaktere sind, sich dann aber in Bösewichte verwandeln.“ (VS(10): Zeile 227-235)*

Eine der Spielerinnen beschreibt sogar Lara Croft als ihren idealen Heldinnen Typ. Dabei tritt für die Spielerin die eigentlichen optischen wichtigen Attribute, in ihrem Fall sollten die Frauen nicht zu überproportioniert sein, zu Gunsten der Fähigkeiten und des Verhaltens der Spielfigur in der Hintergrund:

*„Bei Lara Croft fand ich es einfach toll mal eine starke Frau spielen zu können, weil ich ja selbst eine Frau bin, die verweichlichte Frauen überhaupt nicht ausstehen kann. Außerdem kann sie toll klettern, sie kann für sich selbst sorgen und sie geht alleine auf irgendwelche gefährlichen Missionen. Und ich finde sie vom Charakter her einfach nicht übertrieben. Es gibt ja viele Leute die Lara Croft einfach nur heiß finden, von der Optik her. Ich finde das spielt kleine Rolle, klar sieht sie gut aus, aber viel wichtiger ist ja, dass sie eine gute Heldin ist. Ich mag einfach keine Stereotype in Computerspielen, und ich finde Lara Croft ist da eine Ausnahme.“ (VS(9): Zeile 223-230)*

Auch die Expertin bestätigt, dass bei einer guten Spielfigur im Moment des Spielens die Optik völlig in den Hintergrund tritt, und nur die Fähigkeiten und das Verhalten der Spielfigur zählen. Sie begründet die unterschiedliche Bevorzugung von gewissen Heldinnen-Typen mit der momentanen emotionalen Verfassung der Spielerinnen:

*„Ich glaube das kommt ganz darauf an, was man für ein momentanes Medienbedürfnis man gerade hat, also in was für einer Stimmung man gerade ist. ... Ich weiß nicht, ob man das so pauschal beantworten kann mit „Frauen wollen Charaktere, die sind so oder die sind so.“ Als wenn ich jetzt zum Beispiel eine Frau wäre, die sich gerade darauf vorbereiten will, wie das ist als Frau Karriere und Familie unter einen Hut zu bringen, dann will ich auch Spiel spielen, dass genau das zum Thema hat, und diese Konflikte die es gibt irgendwie aufbringt und aufzeigt, wo ich versuchen kann Strategien zu finden. Wie dann meine Figur dann konkret aussieht, ist relativ egal. Das kann auch relativ abstrakt gehalten sein, solange es klar ist um welchen Konflikt es geht. Es geht darum, was das Spiel mit mir macht und welche Strategien ich mir überlege und wie spiele ich mit diesem Konzept eigentlich.“ (Expertin: Zeile 201-202, Zeile 207-214)*

Die Ergebnisse zu diesem Fragenkomplex zeigen, dass sich die stereotype Darstellung in der optischen Darstellung von weiblichen Spielfiguren manifestiert. Ein Aufbrechen der gängigen Rollenklischees hat immer noch nicht stattgefunden. Und so können Rollenbilder, die schon vor 13 Jahren von Dittler definiert werden, heute noch immer auf die neuesten Computerspiele angewendet werden. Einige der unterschiedlichen Heldinnen-Typen wie sie von Zaremba und Dittler beschrieben werden, werden auch von den weiblichen Spielerinnen so erkannt und beschrieben, wobei vor allem die Frau als schöne Kriegerin beziehungsweise als hypersexualisierte Kämpferin am häufigsten von den befragten Spielerinnen genannt wurde. Auch die Frau als harmloses Phantasiewesen und als schmückendes Beiwerk wurden von den Probandinnen als auftretendes Rollenbild erkannt. Frauen als Objekt männlicher Begierde, Frauen als völlig hirnlose Sexualwesen, und Frauen die schön aber dumm sind. (Vgl. Dittler 2007) wurden von den Spielerinnen als Rollenbilder allerdings nicht erwähnt.

Wichtig wird es in Zukunft daher sein eine größere Bandbreite von Heldinentypen in Computerspielen zu schaffen um auch die Frau diese Medium verstärkt zu interessieren und zu begeistern.

*„ ... wichtig ist es einfach auch, dass die Leute sehen, dass man auch Spiele machen kann, die sich mit profunden Themen auseinandersetzen. Und wenn das einmal klar ist, dann brechen sehr viele Strukturen auf und dann gewinnen auch Ausbildungen wie Game-Development ein breiteres Interesse. Und sobald einmal mehr Studenten aus verschiedensten Richtungen und verschiedensten kulturellen Hintergründen, egal ob Männer oder Frauen, dann wird eine wesentlich breitere Bandbreite an Spielen entwickelt werden.“ (Expertin: Zeile 321-327)*

## **7.4. Spielfiguren**

### **7.4.1. Charakterkonstruktion**

Vor allem Online-Rollenspiele bieten die Möglichkeit sich seine Spielfigur nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Dabei können sowohl das Aussehen, als auch die Fähigkeiten und Eigenschaften der Spielfigur aus einer Palette von Möglichkeiten frei gewählt werden. Diese Kategorie sollte klären nach welchen Kriterien weibliche Spielerinnen ihre Avatare kreieren und ob sie die individuellen Rollenzusammenstellung oder standardisierte Rollen bevorzugen.

Ein weiterer interessanter Aspekt der im Rahmen der Charakterkonstruktion zu klären ist,

ist jener des virtuellen Crossdressings. Dabei handelt es sich um das Ausprobieren des anderen Geschlechts im Rahmen eines Computerspiels.

Die Qualitätskriterien einer weiblichen Spielfigur richtet sich bei allen Spielern grundsätzlich nach den Fähigkeiten. Bei online Rollenspielen, wo die Möglichkeit besteht seine Spielfigur individuell mit Fähigkeiten auszustatten, beginnen die Spielerinnen zuerst damit, sich eine Rasse auszusuchen, danach statten sie Avatare mit Fähigkeiten aus. Auf die Frage, welche Qualitätskriterien eine Spielfigur mitbringen müsse, bezogen sich bei der Antwort alle Spielerinnen auf ihren selbst gestalteten Avatar. Für 5 der 10 Spielerinnen ist der Kampfstil eine wichtige Fähigkeit, um entweder angreifen oder um sich verteidigen zu können:

*„Ich bin eher der Fernkämpfer. Mir ist wichtiger viel schaden als heilen, also ich bin nicht so der Monk-Typ, das ist mir zu mühsam irgendwie, weil man dann immer abhängig ist von dem Team mit dem man spielt und nicht selber angreifen kann. Ich mag es gern, wenn ich von weit weg viel Schaden machen kann, und viel aushalten kann.“ (VS(6): Zeile 249 – 253)*

*„Er ist ein Nahkämpfer. Was er besonders gut kann, ist seine Gefährten anzuspornen und zu Leistungen zu motivieren, die eigentlich jenseits der eigenen Stärken liegen. ... Man kann als Hauptmann eigentlich nichts so richtig, aber von allem etwas. So kann man eigentlich jede Rolle ein wenig „mit“-übernehmen und dort entlasten wo es notwendig ist. ... Die Position innerhalb der Gruppe ist eher eine hintere, also man ist nicht der Anführer der Gruppe und hält sich mehr im Hintergrund, was ich selbst sehr gerne habe.“ (VS(1): Zeile 241-242, Zeile 243-245, Zeile 248-250)*

Je nach Rolle wählen die Spielerinnen die Fähigkeit des Nah- oder Fernkampfes. Ob sie sich lieber in Hintergrund halten, oder aktiv in einen Kampf eingreifen hängt von der jeweiligen Spielerin ab. Eine eindeutige Zuordnung der weiblichen Spielerinnen zur Vorliebe von aktiven oder passiven Eigenschaften können die vorliegenden Ergebnisse nicht liefern. Dies unterstreicht nochmals die Aussage der Expertin, die der Meinung ist, dass es stark von der eignen Stimmung abhängt, welchen Charakter Spielerinnen gerne spielen:

*„Wichtig sind mir aber Verteidigung und passiven Eigenschaften. Damit ich nicht schnell sterbe. Ich bin also eher defensive Spieler, und sterbe mittlerweile nicht mehr so gerne in einem Spiel, weil man ja immer wieder von vorne anfangen muss.“ (VS(7): Zeile 206-208)*

Einig sind sich die Spielerinnen hingegen was das Kriterium des Aussehens betrifft. 9 der 10 Spielerinnen gestalten ihre Avatare so, dass sie ihrer eigenen Person in gewissen Aspekten

optisch ähnlich sind. Die Begründung dafür hängt mit der Identifikationsmöglichkeit mit der Spielfigur zusammen, auf welche in Kapitel 7.4.2. näher eingegangen wird. Gerne sprechen die Spielerinnen von einem stimmigen Bild, welches ihr Avatar verkörpern muss:

*„Optisch schaue ich halt, naja er schaut mir nicht super ähnlich, aber eben soweit, dass er mir ein bissl ähnlich schaut, sofern das eben möglich ist. Das versuche ich dann zum Beispiel mit der Haarfarbe, die meiner ähnlich ist. Meistens versuche ich auch das Gewand ein zu färben mit braun und lila Tönen. Ich schau dann auch meistens, dass kein Helm oder Umhang getragen wird. Umhang wird nur dann getragen wenn es ein schöner ist. Sonst schalte ich diese Sachen weg.“ (VS(1): Zeile 203-208)*

*„Er sollte einfach zu mir passen, vielleicht auch ein bisschen sexy sein. Wichtig ist mir einfach, dass ich mich mit der Figur identifizieren kann und daher sollte sie mir schon ein bisschen ähnlich sein. Ich bin jetzt zwar kein Glamour-Girl, vom dem her schaut mein Avatar auch nicht so aus.“ (VS(4): Zeile 244-246)*

Auf die Frage wie sich denn die Ähnlichkeiten im Avatar wider spiegeln, wurde VS(4) um eine Beschreibung ihres Avatars gebeten:

*„Naja, wie du siehst sind beides nicht voll die Sexbomben, sondern sehen natürlich aus. Beide haben dunkle Haare wie ich und sind eher der sportliche Typ. Mein Avatar vom Spiel Avatar sieht finde ich sehr stark und selbstbewusst aus, weil sie ja auch die Haare sehr streng nach hinten gebunden hat und ein eher seriöses Top trägt, also nicht bauchfrei, trotzdem finde ich wirkt sie sexy.“ (VS(4): 250-253)*

Welcher Avatar-Typ nun tatsächlich vorwiegend von den Frauen konstruiert wird, konnte anhand der Ergebnisse ebenfalls nicht abgelesen werden. Ob klein, groß mit langen oder kurzen Haaren hängt immer noch vom Geschmack und vom Gefühlszustand in dem sich die Spielerinnen befinden, ab. Die verschiedenen Möglichkeiten die online Rollenspiele beim Kreieren von Spielfiguren bieten, werden von den Spielerinnen auch genutzt. Vor allem dafür, sich einen Avatar zu gestalten, welcher der eigenen Person ein wenig ähnlich sieht. Daher ist ein wesentliches Qualitätskriterium für die Spielerinnen die Individualität der eigenen Spielfigur. Auch wenn der Avatar den Spielerinnen zu einem gewissen Grad ähnlich sieht, ist es ihnen auch wichtig sich durch optische Eigenheiten, die der eigenen Person vielleicht nicht entsprechen, aus der Masse hervorzustechen. Eigenwillige Haarschnitte dienen dabei genauso als individuelles Markenzeichen wie Piercings oder Tätowierungen:

*„In Guildwars habe ich eine Nekromantin, die ist eher klein, eher dünn und hat von den Gesichtszügen her eher etwas Asiatisches, aber hat dafür ganz dunkle Haut und weiße*

*Haare, weil ich, wo ich das kreierte habe, das mit so einem Aussehen weniger Figuren herum laufen. Es gibt schon einige, die dunkler sind mit helleren Haaren, aber so ganz mit dem krassen Kontrast gibt es ganz wenige.“ (VS(6): Zeile 263-267)*

*„Meistens sind meine Avatare dunkelhaarig, wie ich selbst. Am liebsten gebe ich ihnen, wenn es möglich ist, eine schräge Frisur, auch Tätowierungen und Piercings haben die meisten meiner Avatare, obwohl ich mir selber so etwas nie machen würde. Aber das ist eben der Vorteil von Computerspielen. Außerdem sind sie meistens klein und dünn.“ (VS(2): Zeile 224-227)*

Eine Spielerin lebt die Individualität ihrer Spielfigur in Form eines Fantasiewesens aus und schätzt dabei auch die Möglichkeit etwas kreieren zu können, was mit dem realen Leben nichts zu tun hat:

*„Als bei meinem eigenen Avatar gefällt es mir, dass sie anders ist. Ich spiele einen Draenai, ich habe also Hufe, ich habe einen Schwanz, blaue Haare und blaue Haut. Das ist etwas komplett anderes. Einfach nichts mit dem real life zu tun haben, einfach abschalten. Einfach anders. Optisch sieht sie super aus, finde ich.“ (VS(8): Zeile 159-162)*

Der Aspekt der individuellen Charaktergestaltung ist es unter anderem, warum von den meisten Spielerinnen online Rollenspiele bevorzugt werden. Wenn die Möglichkeit besteht, wird bei allem Spielerinnen die individuelle Rollengestaltung jener der standardisierten Rollen vorgezogen. Meist sind die Spielerinnen mit der Optik der weiblichen Helden unzufrieden und empfinden sie als unpersönlich:

*„Das Aussehen ist da für mich immer das größte Ärgernis. Wenn die Figur vorgefertigt ist und ich kann am Aussehen nichts ändern, dann stört mich das schon. Ich spiele vor allem sehr gerne Spiele wo ich die Figur sehen kann. Das ist zum Beispiel etwas, was mich bei Shootern am Anfang abgeschreckt hat. Wenn ich spiele, dann möchte ich einfach die Person sehen und dann möchte ich auch, dass sie gut aussieht. Wenn die Eigenschaften schlecht ausgewogen sind, dann stört mich das auch.“ (VS(9): Zeile 417-422)*

*„Die sind halt nicht so persönlich. Es ist dann eben so wie ein Spielkegel bei Mensch-ärgere-dich-nicht. Es ist eben nur die Figur mit der ich halt spiele. Selten stört mich etwas an ihnen, aber ich wende dem dann wenig Aufmerksamkeit zu, weil ich es nicht selber mitgestalten konnte und dafür ist es eben nur so ein Platzhalter. Es ist mir dann egal, ob die dann groß oder klein, dick oder dünn.“ (VS(6): Zeile 302-306)*

Die Aussagen unterstreichen den Willen einen Bezug zur Spielfigur aufzubauen. Auch die Möglichkeit der Identifikation ist mit einem selbst gestalteten Avatar stärker vorhanden als mit einer vorgefertigten Spielfigur:

*„Ich spiele ja mit dieser Figur und da soll sie auch in der Spielwelt das repräsentieren was mir gefällt und nicht irgendetwas Übliches darstellen. Ich identifiziere mich ja damit im Spiel und es sehen ja auch andere. Ich will ja auch nicht, dass mich irgendwer anzieht und schminkt und mich dann so vor die Tür stellt.“ (VS(1): Zeile 281-284)*

*„Ich möchte schon selbst entscheiden können wie meine Rollenfigur aussieht. Außerdem kann man dabei kreativer sein und man schafft sich dabei ja auch eine eigene Identität mit der Spielfigur.“ (VS(3): Zeile 160-161)*

Die Ergebnisse zeigen auch, dass gewisse äußerliche Attribute, doch zu Gunsten von besseren Fähigkeiten in den Hintergrund treten, was auch schon im Rahmen der Ergebnisdarstellung in Kapitel 7.2.3. bestätigt wurde. 3 der befragten Spielerinnen legen ihre Charaktere oft sehr breit gefächert an, damit sie in ihrem Charakter möglichst viel Fähigkeiten vereinen können. Um eine möglichst vielfältige Rolle zu erschaffen, wird manchmal auch ein wenig auf die äußerlichen Kriterien verzichtet, die eigentlich für alle Spielerinnen ein sehr wichtiges Kriterium für einen gelungenen Avatar darstellen.:

*„Bei den Eigenschaften ist es mir wichtig, dass sie ausgewogen sind. Ich nehme eigentlich selten vorgefertigte Figuren, weil ich es auch mag mir meine Fähigkeiten selbst einzustellen. Gesprächsoption und Charisma ist mir persönlich jetzt nicht so wichtig beim gestalten, was eigentlich ganz witzig ist weil ja Charisma eigentlich wichtig für das Aussehen ist und mein Avatar muss ja auch schön aussehen. Mir ist aber wichtiger, dass ich bei der Punkteverteilung mehr Punkte dafür verwende, dass ich ihm Spiel gut zurecht komme, also auf Verteidigung und Angriff. Wenn ich zum Beispiel einen Magier spiele, dann schaue ich, dass die Intelligenz sehr hoch ist, weil das für die Figur einfach wichtig ist.“ (VS(9): Zeile 358-366)*

Im Rahmen dieser Kategorie ist es auch ein Anliegen das Phänomen des virtuellen Crossdressings bei weiblichen Spielern zu untersuchen. Zu diesem Zweck wurden die Probandinnen nach ihren Erfahrungen mit der Konstruktion männlicher Avatare befragt. Erstaunlich dabei war, dass zum Zeitpunkt der Befragung nur eine Spielerin sich bei online Rollenspielen eines männlichen Avatars als Spielfigur bediente. Wenn sie grundsätzlich die Wahlmöglichkeit haben, wählen alle Befragten weibliche Charaktere. Alle Probandinnen gaben als Grund die fehlende Identifikationsmöglichkeit bei männlichen Rollen an:



*„Ich habe fast ausschließlich weibliche Avatare. Hauptsächlich deswegen, weil ich mich mit einem weiblichen Charakter mehr identifizieren kann als mit einem männlichen Charakter. Außerdem ist die Darstellung der männlichen Charaktere oftmals nicht so meinem persönlichen Geschmack. Die sind mir manchmal einfach zu plump gestaltet. Der einzige männliche Avater den ich besitze ist ein Tauren, ein Art Stiermensch, der offensichtlich nicht die geringste Ähnlichkeit mit einem realen menschlichen Wesen hat.“ (VS(10): Zeile 211-216)*

Auch die gestalterischen Möglichkeiten stuften die Spielerinnen bei weiblichen Avataren weitaus höher ein, als bei männlichen:

*„Bei den männlichen gibt es oft so nur drei Haarschnitte, die kannst du einstellen. Bei den weiblichen kannst du dies und jenes einstellen. Man kann mehr machen und sie gefallen mir da besser.“ (Vgl. VS(6): Zeile 272-274)*

4 Spielerinnen geben an auch gelegentlich mit männlichen Spielfiguren zu spielen. Die Gründe sind einerseits Neugierde, andererseits wird bei der Wahl der Spielfigur nach den Fähigkeiten und nicht dem Geschlecht gegangen. Vor allem bei Rollenspielen wo Charaktere vorgegeben sind und nur männliche Charaktere zur Wahl stehen, greifen die Spielerinnen zur männlichen Spielfigur:

*„Bei Borderland da habe ich mir beispielsweise eine männliche Spielfigur ausgesucht. ... Ich bin bis jetzt eigentlich immer nach den Fähigkeiten gegangen und da gibt es eben auch männliche Figuren die mich diesbezüglich einfach mehr ansprechen.“ (VS(5): Zeile 160-161, Zeile 165-166)*

Definitiv einen männlichen Charakter kreiert haben nur 2 Spielerinnen, den eine Spielerin nicht sehr menschenähnlich gestaltet hat:

*„Der einzige männliche Avater den ich besitze ist ein Tauren, ein Art Stiermensch, der offensichtlich nicht die geringste Ähnlichkeit mit einem realen menschlichen Wesen hat.“ (VS(10): Zeile 214-216)*

Im Gegensatz dazu berichten aber einige Spielerinnen von ihren Partnern oder männlichen Freunden, die sich im Rahmen von Rollenspielen sehr wohl des anderen Geschlechts bedienen:

*„Man kann mehr machen und sie gefallen mir da besser. Witzigerweise spielen die Burschen, die ich kenne alle mit weiblichen Avataren, weil sie sagen, sie müssen sich*

*diesen Avatar dann stundenlang anschauen und quasi von hinten, und sie sagen, sie fühlen sich komisch, wenn sie da einen Typen vor sich her rennen sehen.“ (VS(6): Zeile 274-277)*

Das Annehmen der anderen Geschlechterrolle ist nach den vorliegenden Ergebnissen bei den befragten Spielerinnen nur dann gegeben, wenn es keine andere Wahlmöglichkeiten gibt. Laut den Angaben der weiblichen Spielerinnen, dass ausschließlich ihre Partner oder männlichen Freunde zum anderen Geschlecht „greifen“, wäre in diesem Zusammenhang interessant zu untersuchen, ob es sich bei dem virtuellen Crossdressing beziehungsweise dem gender drag um ein vorwiegend männliches Phänomen handelt, oder ob auch durchaus das weibliche Geschlecht dazu neigt sich des anderen Geschlechts zu bedienen.

Im Zuge der Charakterkonstruktion wurden die weiblichen Probanden auch nach schlimmen oder unangenehmen Erlebnissen mit ihren selbst kreierten Avataren befragt. Die Hälfte der Spielerinnen berichten von unangenehmen Erlebnissen, wobei 3 Spielerinnen nur die Beschimpfungen in die sie nicht selbst verwickelt waren im Chat als unangenehm empfinden. 2 Spielerinnen berichten auch davon persönlich beschimpft worden zu sein. Die Gründe dafür lagen zum einen einem darin, dass man aufgrund seiner geringen Spielerfahrung innerhalb einer Gruppe beschimpft wird weil man die Mission so beeinträchtigt, zum anderen fand eine Beschimpfung aufgrund privater Differenzen statt. Eine Spielerin wurde von der Ex-Freundin ihres Freundes innerhalb der Gilde gemobbt. Nur 2 Spielerinnen berichten von einer Attacke auf ihre Spielfigur. Das schlimmste Erlebnis, welches eine Spielerin erleben musste, war das anspucken ihrer Spielfigur: *„Das schlimmste war das Anspucken meiner Spielfigur durch eine andere Spielfigur. Das passiert manchmal ganz gerne beim Kampf Spieler gegen Spieler.“ (VS(10): Zeile 220-221)*

Das Ergebnis zeigt, dass nicht alle Spielerinnen mit unangenehmen Erlebnissen innerhalb eines Spieles konfrontiert wurden, aber es dennoch immer wieder zu Zwischenfällen kommt. Zudem drängt sich aufgrund der Aussagen der Spielerinnen auch die Annahme auf, dass es im Rahmen der Gilden doch freundschaftlich zu geht, und verbale Entgleisungen nicht geduldet werden. Jene Spielerin die von einer anderen gemobbt wurde stuft den Zusammenhalt innerhalb der Gilde als sehr groß ein:

*„Glücklicherweise sind wir eine gute Gilde, dass sich jeder seine eigene Meinung bildet, und die dann auch gemeint haben, ob sie sie nicht mehr alle hätte, nur weil sie hier eifersüchtig ist muss sie ja mich nicht runter machen.“ (VS(8): Zeile 197-199)*

### 7.4.2. Identifikation

In Zusammenhang mit der Charakterkonstruktion galt es auch zu klären, ob es durch die Konstruktion von einer oder mehrerer Rollen zu einer Identifikation mit den konstruierten Spielfiguren kommt und ob diese nicht nur optisch ein Ebenbild der realen Person sind, sondern auch charakterlich. Oder ob diese nur Zufluchtsort sind, wo man in einer virtuellen Welt das ausleben kann, was einem im realen Leben „verwehrt“ bleibt.

Wie die Ergebnisse aus Kapitel 7.4.1. zeigen ist die Konstruktion von Spielfiguren eng mit der Identifizierung mit dieser verbunden. Virtuelle Spielfiguren können für die Spielerinnen zu Identitäten werden, in welchem sich der eigene Charakter widerspiegelt. Dies ist aber stark vom Grad der eigenen Mitgestaltungsmöglichkeit abhängig, inwiefern sich die Spielerinnen mit ihren Avataren identifizieren können:

*„Je mehr ich Einfluss darauf habe, wie sie ausschaut, wie sie ist und wie sie sich verhält, desto mehr identifiziere ich mich damit. Wenn ich sagen kann, sie schaut so aus wie ich das will, und dann habe ich eine Wahl zwischen vielen Klassen und dann habe ich eine Wahl zwischen verschiedenen Spielstrategien, je mehr eben ich selber eingreifen kann in die Figur, desto mehr identifiziere ich mich damit.“ (VS(6): Zeile 329-333)*

Mehr Gestaltungsmöglichkeit führt demnach zu einer stärkeren Identifikation mit der Spielfigur. Was demnach auch bedeuten kann, dass die eigene Person und somit die persönlichen Eigenschaften bei der Konstruktion in den virtuellen Charakter mit einfließen. Auch Vogelgesang konnte in seiner Studie über die ludische Identität festhalten, dass seine Probanden ebenfalls der Meinung sind, dass die Charaktere die man spielt, auch immer einen Teil der Persönlichkeit wider spiegeln, bewusst oder unbewusst. (Vgl. Vogelgesang 2000: 252-254)

Eine der Spielerinnen schildert ihre Eigenschaften, die sie auch in ihren Spielfiguren sieht folgendermaßen: *„Ich würd sagen eher Passive, das Vorsichtige und Vorausdenkende, so eher in die Richtung verhalte ich mich dann auch. Ich bin dann nicht der erste, der irgendwo hinein rennt.“ (VS(7): Zeile 232-233)*

VS(6) sieht das Einfließen des eigenen Charakters als eine Mischung aus Projektion darüber wie man gerne sein würde, und den wirklichen Eigenschaften der eigenen Person:

*„Es ist schwierig zu sagen wo sich das wirkliche Widerspiegeln vermischt mit der Projektion wie ich gerne wäre. Aber definitiv in den eher klein, eher so im Frechen und Witzigem spiegle ich mich wider. Das sind definitiv so die Sachen wenn ich sie*

*beeinflussen kann, einfließen lasse. Eher als im Gegensatz dazu eine große, ernste Kriegerin zu sein. Ich bin einfach lieber so eine kleine, freche Waldelfenklasse.“ (VS(6): Zeile 311-315)*

Auf die Frage ob sich die Probandinnen mit ihren selbst konstruierten Avataren identifizieren können, konnten 7 der 10 Spielerinnen diesen Umstand bestätigen. 3 Spielerinnen geben an, dass es immer von dem Spiel abhängt, und man sich manchmal auch nur mit Teilaspekten identifizieren kann. Grundsätzlich kann festgehalten werden, dass eine Identifikation mit den selbst gestalteten virtuellen Weiblichkeitsmodellen bei allen Spielerinnen möglich ist:

*„Ich habe es ja gestaltet und es ist von der Stufe 1 bis zur Stufe 53, wo ich mich jetzt befinde, doch schon eine längere Spielerkarriere die man da hat, und auch die Fähigkeiten die man dabei ausbaut und die Waffen steigert, man wächst dann halt auch irgendwann zusammen.“ (VS(1): Zeile 303-306)*

Rollenspiele bieten nicht nur die Möglichkeit seinen eigenen Charakter in die Spielfigur mit einfließen zu lassen, sondern auch die Möglichkeit in andere Rollen zu schlüpfen. So wie der Mensch im Laufe eines Lebens mehrere Selbste beziehungsweise mehrere Rollen annimmt, kann er dies auch in virtuellen Welten tun. Der Unterschied zur realen Welt liegt in einer gewissen Art von Anonymität, die in den virtuellen Welten vorherrscht:

*„Also ich bin eine Person die grundsätzlich sehr hilfsbereit und freundlich ist und mir fällt es auch schwer böse zu sein. Overlord ist zum Beispiel ein Spiel wo man böse sein muss, da finde ich es nicht so schlimm wie vielleicht bei irgendwelchen brutalen Shootern wo man richtig böse auf eine andere Spielfigur eintreten kann. Bei Overlord wird diese Boshaftigkeit irgendwie verniedlicht, da geht es mehr darum gemein zu sein was aber lustig wirken soll.“ (VS(9): Zeile 328-332)*

An der Aussage der Spielerin lässt sich erkennen, dass der Reiz etwas auszuprobieren, was einem charakterlich im realen Leben vielleicht nicht entspricht, in Computerspielen gegeben ist und diesem auch erlegen wird. Die Spielerin spinnt diesen Gedanken zu einem späteren Zeitpunkt des Interviews weiter und spricht dabei die Kommunikation als Möglichkeit neue Rollen auszuprobieren, an:

*„Bei den Dialogen kann man ja immer Sachen ausprobieren, die man im echten Leben so vielleicht nie sagen würde. Also wenn man jetzt zum Beispiel einen guten Charakter spielt, dann finde ich kann man schon mal ausprobieren einfach böse Aussagen zu treffen. Ich finde man probiert dann ja auch Dinge aus, die im echten Leben einfach*

*Tabu sind. Aber ich renne jetzt in einem Spiel auch nicht herum und schlachte einfach Tiere ab und schau mir dann an wie die sterben. Das ist mir dann doch zu krass. Aber einen Dieb spielen finde ich zum Beispiel wieder interessant, weil man das ja im echten Leben auch nicht machen würde.“ (VS(9): Zeile 440-446)*

Die Art und Weise wie die Spielerinnen Dinge ausleben können, die ihnen im realen Leben vielleicht verwehrt bleiben, äußern sich auf unterschiedlicher Weise. Grundsätzlich ist festzuhalten, dass die virtuelle Welt für einige Spielerinnen einen Ort darstellt um Bedürfnisse zu befriedigen. Eine Spielerin schildert durch das Rollenspiel die Möglichkeit zu haben, die Probleme aus dem Alltag für eine Weile vergessen zu machen:

*„Für mich persönlich ist es ein Mittel um abzuschalten. Wirklich da einzutauchen, und das wirkliche Leben an einem vorbeiziehen zu lassen. Wenn man zum Beispiel Stress auf der Arbeit hatte oder sonst irgendwelche Probleme sind. Da ist das nicht so. Da ist die heile Welt in Ordnung, da kann man dann einmal abtauchen und sich richtig fallen lassen. Dann geht es einem hinterher wieder gut, und dann hat man den Kopf auch wieder frei. Man denkt nicht ständig über dieselben Dinge nach.“ (VS(8): Zeile 95-100)*

Auch die Möglichkeit zu haben, einer virtuellen Begegnung eine Freude zu bereiten, erfüllt für diese Spielerin ein Bedürfnis:

*„... wenn ich die Möglichkeit habe jemanden im Spiel wieder zu beleben. Meistens freuen sich die Leute darüber und bedanken sich. So oft finde ich passiert das auch nicht im Alltag, jemanden wirklich eine Freude machen zu können.“ (VS(1): Zeile 298-300)*

Eine andere Form der Bedürfnisbefriedigung erfüllt sich auch VS(2). Sie zieht dabei eine Parallele zwischen Dingen die sie im realen Leben gerne mehr tun würde und Dingen, die sie auch im Computerspiel ausleben kann:

*„Ich finde es toll, dass man quasi sein Zeug dabei hat und durch die Gegend laufen kann und nicht nach Hause kehren muss. Ich bin zwar gerne zu Hause, aber im Spiel genieße ich es schon, dass ich quasi kein zu Hause habe. Beim Spiel Lord of the Rings kann sich ja zum Beispiel ein Haus bauen und selbst gestalten, das finde ich aber relativ unnötig. Ich habe gerne meine Sachen bei mir und breche sozusagen einfach in die Welt auf und erkunde diese. Das ist sicher etwas wo ich eine Parallele zu mir ziehen kann, weil ich selbst einfach gerne mehr reisen würde.“ (VS(2): Zeile 291-296)*

Diese Aussagen unterstreichen ganz deutlich, dass sich die Probandinnen vor allem für Computerspiele begeistern können, die irgendeinen Bezug zum ihrem realen Leben haben. Der Bezug zum realen Leben kann auch etwas sein, was auf den ersten Blick ganz abstrakt erscheint, wie folgende Aussage beweist:

*„Da ich hauptsächlich im Fantasybereich unterwegs bin ist quasi alles was ich dort machen kann etwas, das im realen Leben nicht möglich ist, sei es mit zerstörerischer Magie zu wirken oder sich in eine Leopardengestalt zu verwandeln. Das ist es auch, was für mich persönlich den Reiz dieses Genres ausmacht. Ein Auto fahren kann ich im wirklichen Leben auch. Aber in diesem Spiel kann ich einfach in eine andere Welt eintauchen, in der völlig andere Gesetze gelten. Bei bösen, rachsüchtigeren Charakteren ist es eher der Reiz etwas zu sein, dass ich im wirklichen Leben absolut nicht bin, aber im Spiel kann ich diese Rolle spielen.“ (VS(10): Zeile 108-114)*

Der Bezug zum realen Leben besteht hier in Form der Machtausübung. Die Spielerin hat durch die Fähigkeit der zerstörerischen Magie eine gewisse Handlungsmacht, mit der sie anderen zum Beispiel Schaden zufügen kann. Eine Handlungsmacht, die sie im realen Leben so vielleicht nicht hat. Die Ausübung der Macht kann in diesem Fall auch etwas wie eine Art Bedürfnisbefriedigung darstellen. Im Gespräch mit der Expertin konnte diese Annahme untermauert werden:

*„Ich glaube das Spiel an sich spricht eben gewisse Bedürfnisse an und das fiktionale Layer kann das rekontextualisieren, aber es geht in erster Linie um das Erfahren von Handlungsmächtigkeit, und das ist das was wir im wirklichen Leben oft nicht können. Das Feedback ist im wirklichen Leben nicht so klar, und deswegen bleibt da einfach eine Lücke. Wir haben auch nicht so viel Kontrolle über gewisse Sachen im wirklichen Leben wie wir das in vielen Spielen haben, und deswegen füllen sie auch eine Lücke. Also auf dieser Ebene würde ich sagen, dass uns Spiele gewisse Sachen erlauben, die uns das reale Leben so nicht erleben. Außerdem sind Spiel ja um den Spieler oder die Spielerin herum designed, man ist einfach der Held seiner Welt. Und genau das ist man nicht in der Wirklichkeit.“ (Expertin: Zeile 302-310)*

In diesem Zusammenhang verweist die Expertin auf den oft missverstandenen Begriff der Bedürfnisbefriedigung durch Computerspiele, wenn es vor allem um die Gewaltausübung in diesen geht. Sie ist der Meinung, dass es in Shooter-Spielen nicht darum geht, dass man das Bedürfnis hat gerne jemanden umzubringen, sondern dass diese Art der Spiele dem Erlernen

von Handlungskompetenz dienen:

*„ ... weil viele Leute glauben, dass wenn Leute Shootern spielen und das ja im wirklichen Leben nicht darf, hat er automatisch das Bedürfnis jemanden umzubringen. Und das stimmt so ein fach nicht, darum geht's in Spielen nicht. Es geht um dieses Erfahren von Kompetenz und das Erfahren von ‚Ich kann mich auch zur Wehr stellen in einer gefährlichen Situation‘, und das ist viel wichtiger als zu glauben man möchte jemanden wirklich erschießen.“ (Expertin: Zeile 297-302)*

Auch eine der Spielerinnen, die angibt Ego-Shooter zu spielen, tut es nicht aus dem Bedürfnis heraus, Leute umbringen zu wollen, oder weil sie sich mit einem Mörder identifizieren kann, sondern um sich gegenüber anderen Personen im direkten Wettbewerb beweisen zu können:

*„Bei den Shootern geht es mir aber nicht darum einfach Leute umzubringen, sondern um den Wettbewerb, also um Punkte zu sammeln, zu Gewinnen und einfach gegenüber anderen Leuten zu bestehen. Ich finde das macht auch einfach richtig viel Spaß wenn es jetzt mal nur um den Wettkampf geht.“ (VS(9): Zeile 196-201)*

Grundsätzlich kann also davon ausgegangen werden, dass Computerspiele das Spielen mit Identitäten zulassen. Sie bieten die Möglichkeit in andere Rolle zu schlüpfen, Bedürfnisse zu befriedigen, die in der realen Welt so nicht möglich wären und lassen auch Raum um Erfahrungen zu sammeln und Handlungskompetenzen zu erlernen. Die Ergebnisse zu diesem Fragenkomplex zeigen, dass eine Identifikation mit der Spielfigur dann erleichtert wird, wenn den Spielerinnen die Möglichkeit gegeben wird aktiv in die Gestaltung ihrer Spielfiguren einzugreifen. Auch das Einfließen des eigenen Charakters in die virtuelle Persönlichkeit wird von einigen Spielerinnen bewusst erkannt und auch praktiziert, da es auch zur Identifikationsbildung beiträgt. Für einige Probandinnen bieten Computerspiele auch einen Art Zufluchtsort, der Ihnen die Möglichkeit bieten in eine andere Welt abzutauchen um sich von den alltäglichen Problemen abzulenken.





## **8. Zusammenfassung und Diskussion**

Im Rahmen der Zusammenfassung der Forschungsergebnisse soll eine Diskussion gestartet werden, die vor allem die Fähigkeit der wissenschaftlichen und kritischen Auseinandersetzung demonstrieren soll.

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, die Frau als Computerspielerin zu durchleuchten und etwas über ihre Wahrnehmung von Rollenbildern, sowie über ihre Vorliebe bei der Charakterkonstruktion der Spielfiguren zu erfahren, sowie ob es anhand der Konstruktion zu einer Identifikation mit den virtuellen Heldinnen kommt.

Zu diesem Zweck wurde zu Beginn der Analyse der persönliche Hintergrund der Vielspielerinnen untersucht. Die Soziodemografischen Daten sollten Aufschluss über den sozialen Hintergrund der Spielerinnen geben. Dabei ging es nicht nur darum aufzuzeigen, wie alt die Probandinnen sind, welchem Beruf sie nachgehen, oder wie sich ihr Familienstand gestaltete. Vielmehr sollte aufgezeigt werden, welchem Bildungsniveau die Gruppe der Vielspielerinnen zuzuordnen ist. Die Ergebnisse zeigen, dass der Bildungsgrad der Untersuchungsgruppe als sehr hoch einzustufen ist. Hier muss aber kritisch angemerkt werden, dass diese Ergebnisse nicht repräsentativ für die Grundgesamtheit aller Computerspielerinnen sein kann. Einerseits weil die Daten nicht in einer breit angelegten Altersgruppe erhoben wurden, sondern die Probandinnen sich im Alter zwischen 21 und 30 Jahren befanden. In diesem Zusammenhang muss auch darauf hingewiesen werden, dass möglicherweise Personen mit einem höheren Bildungsgrad weniger Berührungsängste haben sich im Rahmen eines Interviews zu äußern. Grundsätzlich waren vor allem die studentischen Teilnehmer oft mit der hier verwendeten Forschungsmethode vertraut und zeigten kaum Berührungsängste. Viel mehr zeigten sie großes Interesse an der Thematik und zeigten sich erfreut als „Computerspiel-Expertinnen“ ihr Wissen mitzuteilen.

Ein weiterer Punkt, der im Rahmen des persönlichen Hintergrundes erhoben wurde, war jener der Spielerkarriere. Die Ergebnisse der Untersuchung zeigten, dass sie kein einheitliches Muster bei den Spielerinnen aufwiesen, sondern anders als im Vorfeld der Untersuchung angenommen, sich individuell gestalteten. Einige Spielerinnen kamen zwar bereits sehr früh mit dem Medium Computerspiel in Berührung, andere begannen ihre Spielerkarriere erst im Erwachsenenalter. Eine Gemeinsamkeit innerhalb der Spielerkarriere konnte im Rahmen der Sozialisation mit Computerspielen festgemacht werden. Der Zugang zu dem Medium Computerspiel hat bei allen Spielerinnen durch eine männliche Person stattgefunden. Durch primäre oder sekundäre Sozialisationsagenten, also durch Familie oder gleichaltrige Verwandte oder Schulfreunde wurde ihnen der Zugang zu dem Medium

vorgelebt. Zwar wurde die Sozialisation ausschließlich durch das männliche Geschlecht vorangetrieben, als positive Entwicklung sei hier aber angemerkt, dass junge Mädchen kein geschlechtsangemessenes Verhalten im Sinne von „Mädchen spielen mit Puppen, Jungen mit Autos“ vorgelebt oder anerzogen wurde. Der von Justine Cassell und Henry Jenkins aufgestellte Annahme, dass Mädchen ein unterschiedlicher Zugang zu dem Medium haben (Vgl. Kapitel 5.1.2.), kann im Rahmen dieser Arbeit nicht zugestimmt werden. Allerdings sei darauf hingewiesen, dass diese Annahme aus dem Jahre 2000 stammt, und sich diesbezüglich doch einiges geändert haben kann. Ob grundsätzlich eine unterschiedliche Sozialisation bei Mädchen und Jungen herrscht, kann anhand der vorliegenden Untersuchung nicht bewiesen werden. Für die vorliegende Arbeit gilt nur, dass auch Mädchen sehr früh mit Computerspielen in Berührung gekommen sind, und den Bezug zu diesen auch über die Jahre nicht verloren haben. Eine Barriere gegenüber der Technik, wie sie Dorer beschreibt (Vgl. 5.1.2.) konnte im Rahmen der Untersuchung nicht festgemacht werden. Für die Zukunft wäre hier ein interessantes Forschungsthema in Bezug auf die Einstellung zum Gebrauch von Computerspielen, sowie der Sozialisation mit diesen, gegeben.

Obwohl die Spielerinnen im Rahmen der Untersuchung mehrmals den sozialen Aspekt von Computerspielen hervorgehoben haben, berichten einige Spielerinnen von Auswirkungen auf ihr Privatleben, aufgrund ihres Spielverhaltens. Exzessives Spielen hatte bei allen Probandinnen negative Folgen im Privatbereich.

Grundsätzlich konnte auch hier kein einheitliches Bild der einzelnen Spielszenarien herausgearbeitet werden. Die Untersuchung zeigte, dass die meisten Spielerinnen am liebsten mit ihrem Partner spielen. An dieser Stelle kann den vielen Vorurteilen Einhalt geboten werden, dass Computerspiele das Sozialverhalten im negativen beeinflussen würden. Die Spielerinnen zeigten sich nicht nur während den Interviews als äußerst gesprächig, ihre Aussagen lassen darauf schließen, dass sie ein ausgeprägtes soziales Leben haben.

Bezogen auf die Präferenzen bei den Spielgenres konnte ebenfalls keines eindeutige hervorstechen, was den Schluss zulässt, dass diejenigen Frauen die Computerspiele spielen und sich selbst als Spielerinnen wahrnehmen, die verschiedensten Genres spielen und auch alles ausprobieren.

Die Expertin erklärt sich die unterschiedlich ausgeprägten Spielpräferenzen im Zusammenhang mit der Game Literacy, sozusagen der Fähigkeit Computerspiele lesen, verstehen und die Zusammenhänge verstehen zu können.

*„Wenn ich weiß was Spiele als Medium sind und damit auch sehr vertraut bin, dann lasse ich mich auch nicht so leicht von einem bestimmten fiktionalen Layer abschrecken. Was man schon sehr oft bei Leuten merkt, die nicht wahnsinnig Spielaffin sind. Bei Frauen die Spiele spielen ist es generell so, dass die auch keine Hürde empfinden ein grausiges Spiel zu spielen. Wenn nicht, dann sehr sie einfach nur das fiktionale Layer und finden das Spiel graulich und es interessiert sie das ganze Genre schon überhaupt nicht. Aber ich denke, dass ändert sich auch damit, wie alltäglich jetzt Spiele sind, und wie mein Zugang grundsätzlich zu Medien ist.“ (Expertin: Zeile 88-97)*

Im Rückblick auf die Forschungsfrage nach den Gemeinsamkeiten der Vielspielerinnen kann festgehalten werden, dass die ersten Gehversuche mit Computerspielen ziemlich ähnlich begonnen haben. Der weitere Verlauf der Spielerkarriere verlief genauso individuell, wie sich das Spielverhalten oder die Präferenzen bei den Spielgenres gestalten. Auch der Zeitaufwand schwankt innerhalb der Untersuchungsgruppe zwischen 7 und 22 Stunden. Der Durchschnittswert der befragten Spielerinnen fällt mit 20 Stunden Spielzeit pro Woche sehr hoch aus.. Nach Fritz (1997) zählen Personen ab einer Wochenspielzeit von 7 Stunden bereits in die Kategorie der Vielspieler. Aufgrund der hohen Wochenspielzeiten innerhalb der Untersuchungsgruppe, könnte die Begriffsdefinition der Vielspielerinnen was die Stundenspielzeit betrifft überdacht werden und in diesem Sinne das Anheben der Spielstunden für die Definition durchaus überlegt werden. Abschließend kann festgehalten werden, dass sich kein bestimmter Vielspielerinnentyp innerhalb der weiblichen Untersuchungsgruppe herauskristallisieren konnte.

Die Beweggründe für die Auseinandersetzung mit Computerspielen sind innerhalb der Untersuchungsgruppe ebenso vielfältig. Allerdings zeichnete sich im Laufe der Untersuchung eine gewisse Tendenz zu bestimmten Motiven ab. Am stärksten ausgeprägt waren der Spaß und die Geselligkeit, gefolgt von Zeitvertreib und Ablenkung. Insgesamt wurden 15 verschiedene Motive genannt, was auf den individuellen Zugang zu Computerspielen schließen lässt. Einig waren sich die Spielerinnen aber in Bezug auf den sozialen Aspekt von Computerspielen. Das gemeinsame Spielen, Interagieren und Kommunizieren mit realen oder virtuellen Freunden stand bei den befragten Probandinnen im Vordergrund. Bei einer Spielerin ging dieser soziale Aspekt sogar so weit, dass sie ihren jetzigen Lebensgefährten über das Spiel kennen lernte. Auch Motive die einer eskapistische Funktion zu zuordnen sind, wurden ebenfalls als Zuwendungsmotive genannt. Ablenkung, neue Rollen und Abschalten wurden dabei als die häufigsten Motive genannt. Computerspiele bieten den Probandinnen demnach einen Art Zufluchtsort, wo sie die Probleme des alltäglichen Leben vergessen und in eine Welt eintauchen können, wo sie viel mehr selber entscheiden können,

als ihnen das vielleicht im realen Leben möglich ist. Das Abschalten und das Eintauchen in eine andere Welt gelingt nach Aussagen einiger Spielerinnen beim aktiven eingreifen in das Spielgeschehen leichter als beim Fernsehen, beziehungsweise nur beim Computerspielen.

Eine Verallgemeinerung der Motive weiblicher Computerspielerinnen ist nur schwer möglich. Für die Forschungsfrage F2 bedeutet dies, dass sich zwar keine allgemeinen Motive für die weibliche Vielspielerinnen festhalten lassen, aber gewisse Tendenzen zu Motiven feststellen lassen, die einen sozialen Aspekt mit sich bringen und jenen Motiven die einen Spaßfaktor verinnerlichen.

Rückblickend auf Forschungsfrage F6, welche Stereotype in Computerspielen von den weiblichen Spielern wahrgenommen werden, kann festgehalten werden, dass alle Probandinnen eine Verankerung von stereotypen Darstellung in Computerspielen feststellen konnten, die den traditionellen Geschlechterrollen und -stereotypen entsprechen. Nach der Wahrnehmung der befragten Spielerinnen werden Frauen in Computerspielen öfters die devote, sanftmütige und zurückhaltende Rolle zugeschrieben. Während die Rolle des Mannes als aktiv, kriegerisch und durchsetzungsfähig empfunden wird. Die Ergebnisse der vorliegenden Untersuchung konnten bezüglich der Inhalte von Geschlechterstereotypen anhand der Theorie untermauert werden. Six-Marterna (2008) hat eine Merkmalliste von stereotypen Attributen zusammengestellt, welchen Frauen Eigenschaften wie Unterwürdigkeit, Emotionalität, Passivität und Schwäche zuschreibt, Männern werden Merkmale wie Stärke, Durchsetzungsfähigkeit, Aktivität und Leistungsstreben zugeschrieben. Rückblickend auf die Forschungsfrage F3 mit welchen Attributen Spielfiguren grundsätzlich in Computerspielen ausgestattet werden, und welche Attribute Spielerinnen ihren weiblichen Spielfiguren geben, wenn sie die Möglichkeit haben diese selbst gestalten zu können, konnten doch Unterschiede festgestellt werden. Während bei weiblichen Spielfiguren, die in Computerspielen nicht selbst mitgestaltet werden können, die eben dargestellten gängigen stereotypen Eigenschaften zugeschrieben werden, versuchen Spielerinnen ihren selbst gestalteten Avataren mit Attributen abseits der gängigen Klischees auszustatten. Wichtig ist den Spielerinnen dabei eine selbstbewusste Spielfigur zu kreieren, die sich selbst wehren kann oder aktiv in den Kampf eingreifen kann. Eindeutige oft gewählte Fähigkeiten konnten neben dem Kampfstil nicht wirklich festgestellt werden. 2 Spielerinnen gaben auch an ihren Avatar mit heilerischen Fähigkeiten auszustatten, was von einer der befragten Probandinnen als stereotype Eigenschaft bei weiblichen Avataren bezeichnet wurde.

Die bevorzugte Wahl von passiven oder aktiven Eigenschaften lies sich anhand der

Ergebnisse nicht feststellen. Demzufolge ergab sich aus der Untersuchung auch, dass es keinen speziellen Typ von Avatar gibt, der von Spielerinnen eindeutig kreiert wird. Je nach Geschmack und momentanem Gefühlszustand kreieren die Vielspielerinnen ihre Avatare und schätzen vor allem die Individualität die diese Charakterkonstruktion mit sich bringt. Dennoch können hier als einheitliche Attribute die Eigenständigkeit und das Selbstbewusstsein festgehalten werden.

Im Rahmen der Untersuchung wurde auch festgestellt, dass stereotype Rollenbilder sowohl in Computerspielen als auch im realen Leben existieren. Die Probandinnen gaben jeweils Beispiele dafür, welche Rollenbilder sie aus dem realen Leben kennen, die sich auch in Computerspielen wiederfinden lassen und umgekehrt. Wie schon in der Ergebnispräsentation dargestellt, herrscht eine starke Wechselwirkung zwischen Medien und Wirklichkeit, welche entscheidend dazu beiträgt, dass identische stereotype Darstellungen sowohl im realen Leben als auch in der virtuellen Welt wahrgenommen werden.

Im Rahmen der Forschungsfrage F4 sollte geklärt werden, mit welchen optischen Reizen weibliche Figuren in Computerspielen ausgestattet werden, und welche optischen Reize Spielerinnen den weiblichen Avataren geben, wenn sie diese selbst bestimmen können. Das Ergebnis zeigte, dass beide Geschlechter eine optisch extrem stereotype Darstellung erfahren. Während die weiblichen Helden meist als knapp bekleidete und großbrüstige Kriegerinnen wahrgenommen werden, entspricht die männliche Rolle dem muskelbepackten Soldaten. Die optischen Reize, mit welchen vor allem weibliche Helden in Computerspielen ausgestattet werden, wurden von den Probandinnen mit den Attributen große Brüste, schlanker Körper und knappe Bekleidung zusammen gefasst. Das Kriterium des Aussehens ist den weiblichen Probandinnen bei ihrem Avatar sehr wichtig. Im Gegensatz zu den von den Spielerinnen wahrgenommenen optischen Reizen ist den Spielerinnen vor allem wichtig, dass ihre selbst kreierte Spielfigur eine gewisse Natürlichkeit mitbringt und die Optik nicht durch übertriebene äußerliche Attribute wie übergroße Brüste überzeichnet wird. Die Spielerinnen geben an, dass ihre Figuren schon hübsch sein müssen, aber nicht an einem krampfhaften Schönheitsideal festhalten müssen. Wichtiger ist Ihnen dabei, durch die optische Gestaltung eine gewisse Individualität zu erreichen. Grundsätzlich ziehen die weiblichen Spieler die Möglichkeit des individuellen Kreierens von Avataren den vorgefertigten Spielfiguren vor, weil sie dabei nicht nur die Möglichkeit haben kreativ zu wirken, sondern auch sozusagen einen Teil des Spiels mitgestalten können.

Hinsichtlich der Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle konnte bereits die optische

Darstellung als stereotyp analysiert werden. Das am häufigsten wahrgenommene Modell von Helden ist jenes der hypersexualisierten Kämpferin. Nach Zaremba handelt es sich bei dieser Darstellung um Spielfiguren die sich durch ein besonders mutige und kämpferische Einstellung auszeichnet, sowie durch ein enormes Waffenarsenal. Die unrealistische Körperproportionen der Protagonistinnen sind oft mit spärlicher Bekleidung versehen (Vgl. Zaremba 2007: 68 - 69) Der Aspekt des Selbstbewusstseins, der hier durch den Mut und das kämpferische Element gegeben ist, ist auch ein Attribut welches den Spielerinnen bei der Konstruktion des eigenen Avatars wichtig ist. Hier darf angenommen werden, dass sich die Spielerinnen aber aufgrund der optisch überladenen Attribute nicht zu dieser Form der Heldin hingezogen fühlen, da sie zwar einerseits das Selbstbewusstsein an einer Figur schätzen, andererseits die optische Darstellung der Heldinnen in Bezug auf ihre eigenen Avatare nicht nachahmen. Daraus ließe sich schließen, dass die äußerlichen Attribute zugunsten der Eigenschaften in den Hintergrund treten. Ein zweites Rollenbild, das von den Probandinnen beobachtet werden konnte ist jenes des harmlosen Phantasiewesens, das in Form von Prinzessinnen oder Elfen auftritt, die gerne die untergeordnete Opferrolle einnehmen. Allerdings lassen sich die Ergebnisse als nicht repräsentativ einstufen, da laut Theorie weitaus mehr Rollen von virtuellen Weiblichkeitsmodellen existieren, die Wahrnehmung der Spielerinnen sich nur auf ein paar wenige beschränkte.

Die Rollen, die von den Spielerinnen wahrgenommen wurden könnten gegensätzlicher nicht sein. Auf der einen Seite die übertrieben sexualisierte, mit Selbstbewusstsein ausgestattete Kämpferin, auf der anderen Seite jene des devoten Phantasiewesens.

Die Rolle an sich ist stark mit der Möglichkeit einer Identifikation mit dieser verbunden. Im Rahmen der Forschungsfragen F8 und F9 wurde nach den Identifikationsmöglichkeiten von weiblichen Spielfiguren gefragt. Zum einen wurde nach der Identifikation im Allgemeinen mit weiblichen Spielfiguren gefragt, zum anderen nach der Identifikation mit dem selbst kreierten Avatar. In diesem Zusammenhang kann festgehalten werden, dass eine größere und vielfältigere Gestaltungsmöglichkeit zu einer stärkeren Identifikation mit den Spielfiguren führt. Je mehr die Spielerinnen ihren Spielfiguren einen individuellen Charakter einhauchen können, desto stärker können sie sich damit identifizieren. Eigene Eigenschaften spielen dabei genauso eine Rolle wie Eigenschaften, welche die Spielerinnen nicht besitzen beziehungsweise welche sie gerne besitzen würden. Eine Identifikation findet aber vor allem über die Optik der Spielfigur statt. Eine optische Ähnlichkeit mit dem selbst kreierten Avatar wurde von allen Probandinnen zumindest in gewissen Aspekten zugegeben und gleichzeitig als Voraussetzung für die Identifikation mit der Figur angegeben. Von einer starken

Identifikation mit Spielfiguren die keine Mitgestaltungsmöglichkeit bieten konnte lediglich eine Spielerin berichten, die sich mit Lara Croft in Bezug auf den Charakter und durch die Ähnlichkeit in der Optik identifizieren konnte.

Rollenspiele bieten auch die Möglichkeit in andere Rollen zu schlüpfen und lassen so das Konstruieren von mehreren Identitäten zu. Rückblickend auf Forschungsfrage F7 die danach fragt ob Spielerinnen ihre Spielfiguren nutzen um in andere Rollen zu schlüpfen, lässt sich zusammenfassend sagen, dass der Reiz in eine andere Rolle zu schlüpfen bei den meisten Spielerinnen gegeben ist. Grundsätzlich werden virtuelle Rollen dazu genutzt, um gewisse Bedürfnisse zu befriedigen die im realen Leben nicht befriedigt werden können. Dabei bezieht sich die Bedürfnisbefriedigung auf die Dinge und Rollen, die einen Bezug zum realen Leben haben. Anhand dieser Rollen ist es für die Spielerinnen möglich Handlungskompetenzen und Sozialkompetenz zu erlernen, da man sich auch in virtuellen Welten mit anderen Menschen umgibt, mit welchen man interagieren kann. Die Rollen und somit auch die virtuelle Welt bietet der einen oder anderen Spielerin auch eine Art Zufluchtsmöglichkeit um sich von den Problemen des Alltages ablenken zu können.

Rollenspiele können somit auch als Spielwiese des Ausprobierens mehrerer Identitäten verstanden werden, die wir in uns tragen und die wir in virtuellen Welten zum Leben erwecken können. Die virtuelle Welt bietet die Möglichkeit sein eigener Held in seiner eigenen Welt zu sein.

Wie und auf welche Art und Weise Identität in Computerspielen inszeniert wird, hängt ganz stark von den Spielerinnen selbst ab. Zum einem werden Identitäten als Projektion des Selbst verstanden, zum anderen werden sie aber auch als das Gegenteil verstanden. Spielfiguren, die als Platzhalter dienen und von den Spielerinnen einfach benutzt werden, egal ob sich die eigene Person in irgendeiner Form darin wider spiegelt.

Im Rahmen des Fragenkomplexes über die Spielfiguren sollte auch geklärt werden, ob sich Frauen gerne in eine männliche Rolle versetzen. Das Annehmen der anderen Geschlechterrolle wird von Spielerinnen nur dann praktiziert, wenn sie keine Auswahlmöglichkeit haben und ihnen im Rahmen eines Spiels nur männliche Rollen zur Verfügung stehen. Das freiwillige Kreieren von männlichen Avataren wurde zwar von 2 der befragten Spielerinnen praktiziert, aber die Probandinnen zogen es alle vor mit ihren weiblichen Avataren zu spielen. Der Grund liegt einerseits in der besseren Identifikationsmöglichkeit mit dem Geschlecht, zum anderen an den ausgeprägteren Gestaltungsmöglichkeiten von weiblichen Avataren. Ein interessantes Phänomen, das in

diesem Zusammenhang zum Vorschein kam war, dass die weiblichen Probandinnen davon berichteten, dass ihre männlichen Freunde oder Partner auch vorwiegend mit weiblichen Charakteren spielen würden. An diese Aussagen anknüpfend wäre es interessant zu untersuchen, ob das virtuelle Crossdressing vorwiegend von Männern praktiziert wird.

Aufgrund der geringen Stichprobengröße der vorliegenden Arbeit lässt sich für die vorliegende Untersuchung keine Repräsentativität beanspruchen, was die Grundgesamtheit der weiblichen Vielspieler betrifft. Vielmehr war es das Ziel der Arbeit aufgrund der Ergebnisse neue Denkanstöße und Anknüpfungspunkte für weiterer Forschungsvorhaben, sowohl im quantitativen als auch qualitativen Bereich zu liefern. Der Forschungsbereich der Game-Studies ist eine sehr junger, und bedarf vertiefender Auseinandersetzung. So wäre beispielsweise die Beobachtung der sich verändernden Sozialisation bei Spielern mit dem neuen Medium Computerspiele über die letzten 20 Jahre von großem Interesse. Vor allem in dem Punkt, wie sich die geschlechtsspezifische Sozialisation entwickelt hat gäbe es definitiv Forschungsbedarf. Grundsätzlich wäre es von großem Interesse mehr über die Frau als Computerspielerin herauszufinden und ob sie sich in den Punkten Spielvorlieben, den Zeitaufwand und die Spielerkarriere tatsächlich so sehr von den männlichen Spielgenossen unterscheidet. Ein weiterer Bereich, der weiterführende Forschungen erfordert ist jener der Stereotype und der damit verbundenen Rollenbilder. Wie die Ergebnisse zeigen konnten, dürften sich stereotype Darstellungen innerhalb der Computerspiele verankert haben. Interessant wäre zu beobachten, ob aufgrund des Wissens der vorhandenen Stereotype in den nächsten Jahren noch immer mit der stereotypen Darstellung von Männern und Frauen jongliert wird. In diesem Zusammenhang wäre auch die zukünftige Entwicklung der Darstellung weiblicher Spielfiguren interessant zu beobachten.



## 9. Ausblick

Zukunftsprognosen sind im Anschluss einer sozialwissenschaftlichen Arbeit oft sehr riskant. Aus diesem Grund sollen in diesem abschließenden Kapitel keine allzu gewagten Aussagen getroffen werden. Dennoch soll versucht werden die eine oder andere These aufzustellen, die aufgrund der vorliegenden Ergebnisse weitergeführt beziehungsweise überprüft werden kann.

Angesichts der aus der theoretischen und empirischen Untersuchung gewonnenen Ergebnisse wird deutlich, dass stereotype Darstellungen nicht nur in klassischen Medien wie dem Fernsehen oder dem Film vorkommt, sondern dass diese schon längst in das Medium der Computerspiele Einzug gehalten haben. Die stereotype Darstellung sowohl von Frauen, als auch von Männern wird sicher auch noch in Zukunft bestehen bleiben, da die Veränderung der sozialen Rollen und die damit verbundenen Verhaltensänderung ein Prozess ist, der eine längere Zeit in Anspruch nehmen wird. Dennoch wäre das noch relativ junge Medium der Computerspiele sicherlich dafür geeignet, die gängigen Rollenbilder aufzubrechen indem nicht stereotype Darstellungen weiterhin gepflegt, sondern neue, vielseitigere Rollen und somit auch neue Identifikationsangebote angeboten werden.

Dadurch, dass den Spielerinnen selbst die Möglichkeit gegeben wird in Form von Online-Rollenspielen ihre Charaktere zu einem gewissen Grad selber zu gestalten, wird vielleicht in Zukunft ein Umdenken innerhalb der Spielbranche stattfinden. Denn wie die Ergebnisse zeigen konnten unterscheiden sich Spielfiguren welche Spielerinnen selbst mitgestaltet haben von jenen, wo sie keine Eingriffsmöglichkeiten haben doch erheblich. Um die weibliche Zielgruppe in Zukunft erreichen zu können wird ein Umdenken im Bereich der Gestaltung von virtuellen Weiblichkeitsmodellen notwendig sein. Ein breiteres Spektrum beziehungsweise eine Diversität, nicht nur die optische Gestaltung, sondern auch den Charakter der Spielfigur mit all seinen Fähigkeiten und seinem Verhalten betreffend, wird dabei notwendig sein.

Eine These die sich anhand der Ergebnisse vorsichtig aufstellen lässt, und mit welchem sich auch zukünftige Forschungsarbeiten beschäftigen könnten, bezieht sich auf das virtuelle Crossdressing. Es könnte aufgrund der Ergebnisse zum virtuellen Crossdressing die These aufgestellt werden, dass dieses weitaus öfter von Männern als von Frauen praktiziert wird.

Im Bezug auf die Zuwendungsmotive zu Computerspielen könnte ebenfalls mehr Forschungen betrieben werden, da auch im Rahmen der vorliegenden Arbeit keine signifikanten Ergebnisse für die weiblichen Probandinnen erhoben werden konnten. Im

Zuge dessen könnten auch die männlichen Beweggründe ermittelt werden und gegebenenfalls ein Geschlechterunterschied, falls dieser existiert, untersucht werden.

Des Weiteren könnte Forschung im Bereich der Sozialisation betrieben werden. Dadurch, dass das Medium Computerspiel immer mehr Einzug in den Alltag der Menschen halten wird und wie die Ergebnisse zeigen, die Sozialisation längst nicht mehr geschlechtsspezifisch geschieht, wären in diesem Bereich Beobachtungen über die Sozialisation von Mädchen und Jungen von großem Interesse.

Im Zuge der Auseinandersetzung mit dem Thema der vorliegenden Forschungsarbeit wurde deutlich, dass die Grenzen des Forschungsbereichs noch lange nicht ausgeschöpft sind. Die vorliegende Untersuchung konnte nur einen kleinen Teil dessen erforschen, was das Phänomen der Vielspielerin ausmacht. Eine grundsätzliche Erkenntnis ist aber, dass es sich bei dem weiblichen Vielspieler wahrscheinlich längst nicht mehr um ein Phänomen handelt. Wie die Interviews mit den Probandinnen beweisen, sind viele Frauen extrem spielaffin und kennen sich nicht nur im technischen Bereich der Computerspiele gut aus, sondern sind sich auch durchaus des Kommunikationsraumes den Computerspiele bieten, bewusst. Das „Problem“ war vielleicht bisher nur, dass sich Frauen selbst als Gamerinnen bisher noch nicht so stark wahrgenommen haben.

Was die Zukunft der Frau in der Spielebranche betrifft ist die Expertin der Überzeugung, dass immer mehr Frauen in der Industrie tätig sein werden und sie der Grund dafür sein werden, dass Computerspiele vielfältiger werden, da Frauen einen ganz anderen Zugang haben:

*„Ich bin eigentlich ziemlich überzeugt davon, dass es in Zukunft viel mehr Frauen in der Industrie geben wird. Ich war vor kurzem auf der Game Developers Conference in San Francisco, und natürlich sind immer noch hauptsächlich Männer dort, aber der Frauenanteil steigt sichtbar über die Jahre. Und vor allem nehmen sich die Frauen anderer Themen an. Es gibt zwar immer noch sehr wenige Programmierinnen, aber es gibt immer mehr Designerinnen und die haben einfach ganz einen eigenen Zugang und die wollen auch ganz andere Themen mit einfließen lassen.“ (Expertin: Zeile 315-320)*

Abschließend sei hinzugefügt, dass der Bereich der Game Studies wissenschaftlich noch lange nicht ausgeschöpft ist, und dass es die Aufgabe der Sozialwissenschaften, insbesondere der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft ist, sich in Zukunft mit dem rasant

verändernden Medium der Computerspiele und den neuen Kommunikationsräumen, die sich dadurch öffnen, auseinander zu setzen.



## 10. Literaturverzeichnis

Apperley, Thomas H. (2006): Genre and Game Studies: Toward a critical approach to video game genres. In: Simulation and Gaming. Volume 37. S. 6 - 23

AAUW (2000): Tech Savvy. Educating Girls in the New Computer Age. American Association of University Women. Washington D.C.

Atteslander, Peter (2003): Methoden der empirischen Sozialforschung. 10. neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Walter de Gruyter Verlag. Berlin.

Bahl, Anke (2002): Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. 2.Auflage KoPäd Verlag. München.

Bauer, Ingrid/Neissl, Julia (2002): Weigerung, den Status Quo zu bedienen. Das kritische Potential der Gender Studies. In: Gender Studies. Denksachsen und Perspektiven der Geschlechterforschung. Studienverlag Ges.m.b.H. Innsbruck. S. 7 - 16.

Becker, Barbara/Schneider, Irmela (2000): Was vom Körper übrig bleibt – Einige einleitende Bemerkungen. In: Becker, Barbara/Schneider, Irmela: Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Campus Verlag. Frankfurt am Main. New York. S. 7 - 12.

Bierhoff, Hans-Werner/Rohmann, Elke (2008): Sozialisation. In: Petersen, Lars-Eric/Six, Bernd: Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung. Theorien, Befunde und Interventionen. 1. Auflage. Beltz Verlag. Weinheim. Basel. S. 301 - 310.

Bilden, Helga (1998): Das Individuum – ein dynamisches System vielfältiger Teil-Selbste. Zur Pluralität in Individuum und Gesellschaft. In: Bilden, Helga: Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung. 2.Auflage. Suhrkamp. Frankfurt am Main. S. 227 – 250.

Bogner, Alexander/Menz, Wolfgang (2005): Expertenwissen und Forschungspraxis: Die modernisierungstheoretische und die methodische Debatte um die Experten. Zur Einführung in ein übersichtliches Problemfeld. In: Bogner, Alexander/Littig, Beate/Menz, Wolfgang: Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung. 2.Auflage. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden. S. 7- 30

Bortz, J./Döring, N. (1995): Forschungsmethoden und Evaluation für Sozialwissenschaftler. 2. überarbeitete Auflage. Springer Verlag. Berlin.

Bruckman, Amy: Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text Based Virtual Reality. MIT Media Laboratory. Abrufbar unter [ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/identity-workshop.ps](http://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/identity-workshop.ps)

Brunner, C./Bennett, D./Honey, M. (1998): Girl Games and technological desire: In: Cassell, Justine/Jenkins, Henry: From Barbie To Mortal Kombat. Gender and Computer Games. The MIT Press. Cambridge. Massachussettes. S. 72 - 79

Burkart, Roland (2002): Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft. 4.überarbeitete Auflage. Böhlau Verlag Ges. m. b. H. und Co. Wien. Köln. Weimar.

Cassell Justine/Jenkins Henry (2000): From Barbie To Mortal To Mortal Kombat. Gender and Computer Games. The MIT Press. Cambridge. Massachussettes. S. 14 - 16

Cassell, Justine/Jenkins Henry (1998): Chess for girls? Feminism and computer games. In: Cassell, Justine/Jenkins Henry: From Barbie To Mortal Kombat. Gender and Computer Games. The MIT Press. Cambridge. Massachussettes. S. 298 - 327

Children Now (2001): Fair Play: Violence, Gender and Race in Video Games. Oakland. Calif.

Denner, Jill/Campe, Shannon (2008): What Games Made by Girls Can Tell Us. In: Kafai, Yasmin B./Heeter, Carrie/Denne, Jill/Sun, Jennifer Y.: Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. The MIT Press. Cambridge. Massachussetts.

Dermutz, Susanne (2006): Gender statt Feminismus? Über Begriffe und Wirkungszusammenhänge. Ein Versuch. In: Medien und Zeit. Verein „Arbeitskreis für historische Kommunikationsforschung. 4/2006. Wien. S. 50 - 62.

Deuber-Mankowsky, Astrid (2001): Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken. Suhrkamp Verlag. Frankfurt am Main.

Dittler, Ulrich (1997): Computerspiele und Jugendschutz. Neue Anforderungen durch Computerspiele im Internet. 1.Auflage. Nomos-Verl.-Ges. Baden Baden.

Dorer, Johanna (2000): Geschlechterkonstruktion in der Aneignung und Anwendung des Internet. Ergebnisse einer qualitativen Studie. In: Medien und Zeit. Heft 2. Jahrgang 2000. S. 40 - 51.

Dorer, Johanna: Neue Kommunikationstechnologien und die Konstruktion von Geschlechteridentitäten. <http://homepage.univie.ac.at/johanna.dorer/DoLV96-1.html> am 07.02.2010

Dorer, Johanna/Geiger, Brigitte (Hrsg.) (2002): Feminismus – Kommunikationswissenschaft – feministische Kommunikationswissenschaft. In: Dorer, Johanna/Geiger, Brigitte: Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft. Ansätze, Befunde und Perspektiven der aktuellen Entwicklung. 1.Auflage. Westdeutscher Verlag. Wiesbaden S. 9 - 21.

Dorer, Johanna/Marschik, Matthias (1999): Wie Medien „Frauen“ konstruieren. Gesellschaftlicher Wandel und seine Darstellung in den Medien. In: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik. 8.Jahrgang. Heft Nummer 29. Herold Druck und Verlag AG. September 1999. S. 4 - 10.

Eckes, Thomas (2004): Geschlechterstereotype: Von Rollen, Identitäten und Vorurteilen. In: Becker, Ruth/Kortendiek Beate: Handbuch Frauen und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden. S. 165 - 176.

Electronic Arts GmbH (2006): Spielplatz Deutschland – Typologie der Computer- und Videospiele. Freizeit, Konsum, Potentiale des In-Game-Advertising. EA-Studien Band 4.

Fritz, Jürgen (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Juventa Verlag. Weinheim und München.

Fritz Jürgen (1997): Vielspieler am Computer. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. S. 197 - 206.

Funken, Christiane (2000): Körpertext oder Textkörper – Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz. In: Becker, Barbara/Schneider, Irmela: Was vom Körper übrig blieb. Körperlichkeit – Identität – Medien. Campus Verlag. Frankfurt. New York. S. 103 - 130.

Giddens, Anthony (1999): Soziologie. 2. überarbeitete Auflage. Verlag Nausner & Nausner. Graz. Wien.

Greenberg, Bradley S./Sherry, John/Lachlan Kenneth/Lucas, Kristen/Holmstrom, Amanda:

Orientations to Video Games. Among Gender and Age Groups. In: Simulation and Gaming. Juli 2008. Online abrufbar unter: <http://sag.sagepub.com/cgi/rapidpdf/1046878108319930v1> )

Gorriz, C.M./Medina, C.(2002): Engaging Girls with computers through software games. In: Communications of the Association for Computing Machinery. Volume 43. S. 42 - 49.

Götzenbrucker, Gerit (2001): Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel MUDs (multi user dimensions). 1.Auflage. Westdeutscher Verlag. Wiesbaden.

Götzl, Xaver/Pfeiffer, Alexander/Primus, Thomas: MMORPGs 360°. Virtuelle Welten & moderne Mediennutzung wissenschaftlich betrachtet. Ed. Nove. Neckenmarkt.

Heeter Carrie/Egidio, Rhonda/Mishra, Punya/Winn, Brian/Winn Jillian (2009): Alien Games: Do Girls Prefer Games Designed By Girls? In: Games and Culture 2009. 4. 74. S. 74 – 100. Online abrufbar unter <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/4/1/74>

Herzog, Anja (2006): Stereotypen. In: Medien von A – Z. Hans Bredow Institut (Hrsg.). VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden. 1.Auflage. S. 328 - 331.

Jansz, Jereon/Martis, Raynel G. (2007): The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. In: Sex Roles. Volume 56. S. 141 - 148.

Jenkins, Henry/Cassell, Justine (2008): From Quake Grrrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. In: Kafai, Yasmin B./Heeter, Carrie/Denne, Jill/Sun, Jennifer Y.: Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. Online abrufbar unter [http://www.soc.northwestern.edu/justine/jc\\_papers.htm](http://www.soc.northwestern.edu/justine/jc_papers.htm)

Junghanns, Mareike (2008): Online-Computerspiele. Ursache für aggressives Verhalten? Online abrufbar unter [http://www.fis.uni-koeln.de/fileadmin/user\\_upload/download/forschung/Online-Computerspiele.pdf](http://www.fis.uni-koeln.de/fileadmin/user_upload/download/forschung/Online-Computerspiele.pdf)

Kafai, Y. B. (1998): Video game designs by girls and boys. Variability and consistency of gender differences. In: Cassell, J./Jenkins H.: From Barbie To Mortal Kombat. Gender and Computer Games. The MIT Press. Cambridge. Massachussettes. S. 90 - 114

Kinder, Marsha (1998): An interview with Marsha Kinder. In: Cassell, J./Jenkins H.: From Barbie To Mortal Kombat. Gender and Computer Games. The MIT Press. Cambridge. Mass.achussettes. S. 214-230



Klaus, Elisabeth (2002): Die Konstruktion von Geschlecht im medialen Diskurs. Befunde und Perspektiven der kommunikationswissenschaftlichen Geschlechterforschung. In: Gender Studies. Denkachsen und Perspektiven der Geschlechterforschung. Studienverlag Ges.m.b.H. Innsbruck S. 67 - 80.

Kollmitzer, Elisabeth (2003): Darstellung und Analyse von Motivationsgründen und möglicher Suchtaspekte von Online-Rollenspielen und dem Aufenthalt in virtuellen Umgebungen. Die „virtuelle Welt“ der Massively Multiplayer Online Role Playing Games und ihre Spieler, unter besonderer Berücksichtigung von „EverQuest“. Dissertation. Universität Klagenfurt.

Kuckarzt, Udo (2007): Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. VS Verlag für Sozialwissenschaft. Wiesbaden.

Laurel, B. (1998): An interview with Brenda Laurel. In: Cassell, J./Jenkins H.: From Barbie To Mortal Kombat. Gender and Computer Games. The MIT Press. Cambridge. Massachusetts. S. 118 - 135

Lischka, Konrad (2002:) Spielplatz Computer, Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Heise. Heidelberg.

Matzenberger, Michael (2008): Die Zukunft der Computerspiele. Tectum Verlag. Marburg.

Mayring, Philipp (2007): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 6.Auflage. Deutscher Studien Verlag. Weinheim.

Mertens, Mathias/Meißner, Tobias O. (2006): Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Blumenkamp Verlag. Göttingen.

Meuser, Michael/Nagel, Ulrike (2005): ExpertInneninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht. Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion. In: Bogner, Alexander/Littig, Beate/Menz, Wolfgang: Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung. 2.Auflage. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden. S. 71 - 94.

Meyer, Petra/Prügl, Reinhard (2005): User-Innovationen in interaktiven Medien: Eine empirische Analyse der Online-Community rund um das Computerspiel The Sims. In: Fachhochschule St. Pölten: Attention, Interest, Desire, Interaction? Böhlau Verlag. Wien. Köln. Weimar. S. 45 - 56.

Paus-Haase, I./Schorb B. (2000): Qualitative Kinder- und Jugendmedienforschung. Theorie und Methoden. Ein Arbeitsbuch. KoPäd Verlag. München

Pfadenhauer, Michaela (2005): Auf gleicher Augenhöhe reden. Das Experteninterview – ein Gespräch zwischen Experte und Quasi-Experte. In: Bogner, Alexander/Littig, Beate/Menz, Wolfgang: Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung. 2.Auflage. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden. S. 113 - 130

Ray, Sheri Graner (2004): Gender Inclusive Game Design: Expanding The Market. Charles River Media Inc. Hingham. Massachusettes.

Reinders, Heinz (2005): Qualitative Interviews mit Jugendlichen führen. Oldenbourg Verlag. München. Wien.

Richard, Birgit (2004): Sheroes – Genderspiele im virtuellen Raum. Transcript Verlag. Bielefeld

Rosenstingl, Herbert (2007): Lara Croft, Zigeuner und die Sing Stars. Über Sterotype in Computerspielen. In: Sir-Peter-Ustinov-Institut: Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien. Braumüller. Wien. S. 91 - 106.

Rubin, A./Murray M./O'Neil, K./Ashley, J. (1997): What kind of educational computer games would girls like? Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association. Online abrufbar unter <http://www.iwitts.com/html/rubinmurray.pdf>

Schmid Mast, Melanie/Krings, Franciska (2008): Stereotype und Informationsverarbeitung. In: Petersen, Lars-Eric/Six, Bernd: Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung. Theorien, Befunde und Interventionen. Beltz Verlag. Weinheim, Basel. 1. Auflage. S. 33 - 44.

Seidl, Monika (2008): Über himmlische Schwerter, Schulterpolster und sitzende Avatare – Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. In: Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl Herbert: Faszination Computerspielen. Theorie, Kultur, Erleben. Braumüller Verlag. Wien. S. 95 - 104.

Six-Materna, Iris (2008): Sexismus: In: Petersen, Lars-Eric/Six, Bernd: Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung. Theorien, Befunde und Interventionen. Beltz Verlag. Weinheim, Basel. 1. Auflage. S. 121 - 130.

Tikvic, Katharina (2007): „World of Warcraft“- Analyse eines MMORPGs. DA. Universität Wien.

Trautner, Hanns – Martin (2006): Sozialisation und Geschlecht. Die entwicklungspsychologische Perspektive. In: Bilden, Helga/Dausien, Bettina: Sozialisation und Geschlecht. Theoretische und methodologische Aspekte. Verlag Barbara Budrich.

Opladen. S. 103 - 120.

Trudewind, Clemens/Steckel, Rita: Mögliche Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele. In: BpJS-Aktuell. Amtliches Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. (Digitalausgabe). 9.Jahrgang. 2/2001. S. 3 - 11.

Turkle, Sherry (1998): Leben im Netz. Identität im Zeitalter des Internets. 1. Auflage. Rohwolt Verlag. Hamburg.

Vogelgesang, Walter (2000): „Ich bin, wen ich spiele.“ Ludische Identität im Netz. In: Thimm, Caja: Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag. Opladen. Wiesbaden. S. 240 - 261.

Weber, Barbara (2004): Frauen im Computerspielmarkt. Eine Analyse der Spielfiguren und Rollenbilder, sowie des Einflusses von Entwicklerinnen auf die Inhalte und das Design von Computerspielen. DA. Wirtschaftsuniversität Wien.

Zaremba, Jutta (2004): Gaming Female: Die Computerheldin und ihre weibliche Fankultur. In: Feministische Studien. Heft 1. 2004. Lucius & Lucius Verlagsges. mbH. Stuttgart. S. 68 - 79.

## **Internetquellen**

### **8-BIT MUSEUM**

<http://www.8bit-museum.de/> am 23.11.2009

[http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum\\_Stephan\\_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html](http://computing.jdmag.net/default.aspx?dir=/dir/Geschichte/8bit-Museum_Stephan_Slabihoud/index-4-9-178-0-0-0-.html) am 07.08.2009 am 07.08.2009

### **ASHERON'S CALL**

<http://www.rpgsky.amades.com/index.php?site=articles&action=show&articlesID=16&page=1&sorttype=ASC&session=fbf85ae0546e6ad9f883d778d22d89dd> am

### **BLACK & WHITE**

<http://www.application-systems.de/blackandwhite/index.html> am 02.02.2010

BLIZZARD ENTERTAINMENT

<http://eu.blizzard.com/de-de/company/press/pressreleases.html?081223> am 03.02.2010

BUSINESSWEEK

[http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061116\\_750580.htm](http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061116_750580.htm) am 02.02.2010

COMPUTERROLLENSPIELE

[http://www.amd.com/us-en/Processors/ProductInformation/0,,30\\_118\\_9485\\_9488^9563^9599^9793,00.html](http://www.amd.com/us-en/Processors/ProductInformation/0,,30_118_9485_9488^9563^9599^9793,00.html) am 20.08.2009

DIE SIMS

<http://www.diesims.de/products.view.asp?id=2> am 02.02.2010

[http://www.diesims.de/pages.view\\_frontpage.asp](http://www.diesims.de/pages.view_frontpage.asp) am 02.02.2010

[http://www.chip.de/news/Erfolgreichstes-Game-im-Wandel-der-Zeit-Die-Sims\\_31502778.html](http://www.chip.de/news/Erfolgreichstes-Game-im-Wandel-der-Zeit-Die-Sims_31502778.html) am 02.02.2010

EVERQUEST

<http://www.allvatar.com/rex/896-0-Everquest--Everquest-II.html> am 20.8.2009

PONG STORY

<http://www.pong-story.com/intro.htm> am 07.08.2009

<http://www.pong-story.com/1952.htm> am 07.08.2009

SONIC THE HEDGEHOG

[http://videonlinegames.suite101.com/article.cfm/sonic\\_the\\_hedgehog\\_a\\_history](http://videonlinegames.suite101.com/article.cfm/sonic_the_hedgehog_a_history) am 10.8.2009

ID SOFTWARE

<http://www.idsoftware.com/business/history/> am 10.08.2009

DOOM

[http://snp.bpb.de/referate/schind\\_doom.htm#FOOTNOTE\\_37](http://snp.bpb.de/referate/schind_doom.htm#FOOTNOTE_37) am 10.08.2009

HARMONIX

<http://www.harmonixmusic.com/#games> am 02.02.2010

METROID

<http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3152658> am 23.11.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Metroid> am 25.11.2009

GUITAR HERO

<http://hub.guitarhero.com/> am 02.02.2010

<http://www.guitarherogame.com/gh1/press.php> am 02.02.2010

KINGS QUEST / ROSELLA

[http://de.wikipedia.org/wiki/King%E2%80%99s\\_Quest\\_IV:\\_The\\_Perils\\_of\\_Rosella](http://de.wikipedia.org/wiki/King%E2%80%99s_Quest_IV:_The_Perils_of_Rosella) am 25.11.2009

LEISURE SUIT LARRY

<http://www.mobygames.com/game/softporn-adventure> am 25.11.2009

MONKEY ISLAND

<http://www.monkeyislandinside.de/mi1info.php> am 25.11.2009

NO ONE LIVES FOREVER / CATE ARCHER

<http://www.noonelivesforever.com/operative/> am 27.11.2009

ROCK BAND

<http://www.rockband.com/> am 02.02.2010

SKYPE

<http://www.planetskype.de/was-ist-skype.php> am 12.2.2010

SUPER MARIO

<http://de.mario.wikia.com/wiki/Peach> am 23.11.2009

[http://www.nintendo.de/NOE/de\\_DE/games/nds/super\\_princess\\_peach.html](http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/games/nds/super_princess_peach.html) am 23.11.2009

SPIELBAR

<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010

SPORE

<http://www.mobgames.com/game/spore> am 03.02.2010

TOMB RAIDER

[http://www.tombraiderchronicles.com/lara/old\\_bio.html](http://www.tombraiderchronicles.com/lara/old_bio.html) am 25.11.2009

VIDEOGAME CHARTS

<http://www.vgchartz.com/games/game.php?id=2667> am 02.02.2010

WOMENGAMERS

<http://www.womengamers.com/articles/digital-women/cecilia-adlehyde-wild-arms/1/> am 13.08.2009

<http://www.womengamers.com/articles/digital-women/lara-croft-tomb-raider/1/> am 25.11.2009

<http://www.womengamers.com/articles/digital-women/ivy-soul-calibur/1/> am 13.08.2008

WORLD OF WARCRAFT

[http://www.mmoga.com/product\\_details/WoW.html](http://www.mmoga.com/product_details/WoW.html) am 03.02.2010

<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html> am 03.02.2010

ZELDA

[http://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda\\_\(Spiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(Spiel)) am 23.11.2009

## **ANHANG**





## **Interviewleitfaden Experten**

### **Frauen und der Spielmarkt**

- Frauen könnten einen riesigen Wachstumsmarkt für die Spielindustrie darstellen, wird auf dieses Potential auch eingegangen?
- Meine Ergebnisse haben gezeigt, dass sich computerspielende Frauen ein höheres Bildungsniveau haben. Denken Sie, dass das die typische Zielgruppe für Computerspiele ist?
- Inwiefern können Games von weiblichen Spielentwicklern profitieren?

### **Motive**

- Was sind ihrer Meinung nach die typischen Beweggründe der Frauen für das Computerspielen.

### **Spielpräferenzen**

- Was muss ihrer Meinung nach ein Spiel mitbringen, damit es Frauen gefällt?
- Welches Spielgenre / welche Art der Games spielen Frauen am liebsten?
- Welche Inhalte bei Spiele interessieren Frauen überhaupt nicht?

### **Rollenbilder**

#### *Stereotype*

- Was sind ihrer Meinung nach typische Rollen welche weibliche Spielfiguren in Computerspielen verkörpern, und welche Rollen sind typisch männliche?
- Wie würden Sie das typische Verhalten einer weiblichen Spielfigur beschreiben, und wie das eines männlichen Helden?
- Was sind ihrer Meinung nach typische weibliche Fähigkeiten bei virtuelle Helden, und was sind typisch männliche?
- Welche Stereotype erkennen Sie in Computerspielen, die Sie auch aus dem realen Leben kennen?

#### *Darstellung virtueller Weiblichkeitsmodelle*

- Wenn Sie an die optische Darstellung von weibliche Spielfiguren denken, was fällt Ihnen spontan dazu ein?
- Welche Fähigkeiten würden Sie weiblichen, welche männliche Helden zuschreiben?

## **Spielfiguren**

### *Charakterkonstruktion der Spielfiguren*

- Was sind für sie die Qualitätskriterien einer gelungenen weiblichen Spielfigur?
- Was muss ihrer Meinung nach eine weibliche Spielfigur mitbringen, damit sie Frauen gefällt?
- Welche Art von weiblichen Spielfiguren sprechen weibliche Spielerinnen überhaupt nicht an?
- Wenn Frauen die Wahl haben, bevorzugen Sie als Spielcharakter eher weibliche oder eher männlichen Avatare?
- Wie beeinflusst die weibliche Sicht von Designerinnen die Entwicklung von Spielfiguren und Computerspielen?

### **Identifikation**

- Inwiefern ist es wichtig weibliche Identifikationsfiguren zu schaffen?
- Wenn Spielerinnen einen Avatar selbst kreieren, wie weit fließt dabei ihrer Meinung nach der Charakter der Spielerinnen bei der Konstruktion der Figur ein?
- Inwiefern ist es möglich eine Figur zu spielen, die nichts mit der eigenen Person zu tun hat?
- Inwiefern lassen sich anhand von Spielfiguren Dinge ausleben, die den Spielerinnen im realen Leben nicht möglich sind?

### **Quo Vadis Spielmarkt**

- Welchem Spielgenre räumen Sie die größten Zukunftschancen ein?
- Wie werden sich Frauen sowohl als Expertinnen als auch als Entwicklerinnen in Zukunft in der Spielebranche etablieren?
- Wie sieht die Spielerin der Zukunft aus?

## Transkripte der Interviews

### Transkriptionsregeln

- Die jeweilige Codierung des Interviewpartners wird zu Beginn des Transkript angegeben, selbige wird auch bei der Ergebnisdarstellung in runder Klammer am Ende des verwendete Transkript angegeben.
- Aufgrund der optischen Unterscheidung, wurden die Fragen in fetter Schrift hervorgehoben, die Antworten hingegen in normaler Schrift gesetzt.
- Da für die Forschungsarbeit ausschließlich Inhalte von Relevanz sind, wurden die Transkripte behutsam sprachlich gesäubert, um eine einfach Les- und Bearbeitbarkeit zu gewährleisten. Dialektfärbungen wurden in entsprechendes Schriftdeutsch übertragen ( zum Beispiel „I glaub net“ zu „Ich glaube nicht“), wiederholte Satzanfänge die sich voneinander nicht unterschieden, wurden zu einem Satz zusammen gezogen.
- Pausen im Sprachfluss, zu Beginn oder während des Gesprächs, sowie Lachen oder Störungen des Gesprächsverlaufs wurden nicht transkribiert.
- Kommentare oder Äußerungen (wie „Verstehe“ oder „Mmh“) des Interviewers welche zum Fortfahren des Interviews anregen sollten, wurden ebenfalls nicht transkribiert.
- Nachträgliche Anmerkungen, die zum leichteren Verständnis des Sachverhaltes beizutragen, sind durch eine eckige Klammer und die Initialen des Verfassers gekennzeichnet.
- Die Zeilen der Transkripte wurden nummeriert, um eine Codierung zu erleichtern.



1 **INTERVIEW 1**

2 **Datum: 18.02.2010**

3 **Dauer: 28:40 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(1)**

5

6

7 **Mich würde zu Beginn interessieren welche Spiele Du im Moment spielst, beziehungsweise**  
8 **welche Spiele Du im letzten Jahre gespielt hast?**

9 Ich spiele eigentlich nur Herr der Ringe, und das seit ca. 2 Jahren.

10

11 **Was hat Dich dazu bewogen Computerspiele zu spielen?**

12 Ich habe eigentlich nie Computerspiele gespielt, auch als Kind nicht. Als ich dann mit meinem  
13 Freund zusammen gezogen bin, habe ich ihn oft beim Computerspielen zugesehen. Ich würde  
14 sagen ca. 1 Jahr bin ich oft neben ihm gesessen. Und irgendwann habe ich es dann selber probiert.

15

16 **Und wie würdest Du jetzt den Verlauf deiner Spielerkarriere beschreiben?**

17 Momentan ist es so, dass ich weniger spiele weil ich mehr zu tun habe. Viel spiele ich eigentlich im  
18 Sommer und Herbst. Ich weiß zwar nicht warum, aber das habe ich bei mir selbst beobachtet.

19

20 **Wie viele Stunden würdest Du sagen spielst Du im Schnitt am Tag oder in der Woche?**

21 Ich würde sagen täglich sind es 1,5 bis 2 Stunden, wenn man das mit dem Wochenende aufrechnet,  
22 weil am Wochenende spiele ich dann meist länger. Unter der Woche spiele ich meist bevor ich mir  
23 im Fernsehen etwas anschauen möchte.

24

25 **Wenn Du jetzt Computerspiele spielst, wie sieht denn so das typische Spielszenario aus?**

26 Ich spiele eigentlich immer mit meinem Partner. Das hat sich aber geändert. Ich habe am Anfang  
27 immer eine Figur alleine gespielt, aber nicht sehr hoch, ungefähr nur bis zu mittleren Levelniveau.  
28 Und jetzt spielen wir eigentlich immer gemeinsam „Herr der Ringe“. Da sind wir meistens immer  
29 ein Spieler-Pärchen und wir schauen, dass wir unsere Figuren so anlegen, sodass es sich ergänzt.  
30 Und ich habe meistens Kampf- und Heilfunktion.

31

32 **Weil Du gerade Kampf- und Heilfunktion erwähnt hast. Sind das zwei Fähigkeiten, die Dich**  
33 **von Anfang an bei Spielfiguren interessiert haben?**

34 Das war eigentlich von Anfang an so. Ich habe zwar einmal probiert nur mit einem Kämpfer zu  
35 spielen, aber das ist mir irgendwie überhaupt nicht gelegen.

36

37 **Du hast gesagt, dass Du täglich im Schnitt 1,5 – 2 Stunden spielst. Hat dein Spielverhalten**  
38 **irgendwie Auswirkungen auf dein Privatleben?**

39 Es ist irgendwie eine Tätigkeit, die mein Freund und ich gemeinsam tun. Es ist so was wie ein  
40 gemeinsames Hobby, wir reden da auch oft drüber. Irgendwann haben wir auch vor einmal auf

41 eine Convention zu fahren, um ein bisschen „herum zu freaken“. Oder zu manchen Spielemessen  
42 gehen wir dann gemeinsam hin. Es gefällt mir auch, dass ich mich dann ein bisschen auskenne, und  
43 nicht nur daneben stehe und mich frisiere. Ich schau allerdings, dass das nicht überhand nimmt  
44 und die Zeit nicht nur fürs Spielen drauf geht. Ich glaube, die Gefahr besteht da sehr leicht, dass  
45 man da gleich mehrere Stunden spielt. Das Spielen an sich ist auf jeden Fall aber kein Streitpunkt  
46 zwischen uns zwei.

47

48 **Und auf das Berufsleben gibt es da irgendwelche Auswirkungen?**

49 Nein, überhaupt nicht.

50

51 **Was muss denn eigentlich ein Spiel mitbringen damit es Dir gefällt?**

52 Eine gute Grafik auf jeden Fall. Es soll nicht zu gewaltdtätig sein und vor allem der Sammelfaktor ist  
53 wichtig, das man möglichst viel überall sammeln kann.

54

55 **Gibt es ein Spielgenre welches Dir am meisten zusagt?**

56 Nein, gibt es eigentlich nicht. Probieren würde ich zumindest mal alles.

57

58 **Und was interessiert Dich sonst an Spielen überhaupt nicht?**

59 Eher Spieler die in so eine Art Thriller-Richtung gehen. Da schrecke ich mich, da bin ich einfach  
60 viel zu ängstlich. Obwohl ich eben oft spiele, aber wenn irgendwo am Bildschirm etwas mich  
61 anspringt, dann verkräftete ich das immer noch nicht so gut. Alles was also mit diesen Horror-  
62 Sachen zusammenhängt ist nicht so meines.

63

64 **Und Jump and Run Spiele machen Dir dann nichts aus, weil da springen ja die Figuren auch?**

65 Nein, das überhaupt nicht. Aber jetzt ist ja BioShok 2 herausgekommen, und das kann ich  
66 überhaupt nicht leiden. Das möchte ich einfach nicht spielen, da möchte ich auch nicht unbedingt  
67 zuschauen.

68

69 **Was sind denn eigentlich deine Beweggründe, dass du Computerspiele spielst?**

70 Ich denke mir, wenn ich Freizeit habe und gerade nichts wichtigeres zu tun habe, dann spiele ich.  
71 Meistens sogar wenn gar nichts Interessantes im Fernsehen läuft, dann denke ich mir ich könnte  
72 jetzt einfach mal spielen. Es ist eigentlich genauso wenig sinnvoll wie fernsehen, also tue ich es  
73 deshalb einfach.

74

75 **Sonst noch Motive, die dir einfallen?**

76 Nein, eigentlich nicht. Das wars.

77

78 **Ist für Dich das Computer spielen, dann sowas wie ein Zeitvertreib?**

79 Ja, definitiv. Obwohl, wenn jetzt auch was Neues raus kommt, beziehungsweise eine neue Region  
80 eröffnet wird, dann bin ich schon neugierig wie das ganze aussieht. Eben gerade bei „Herr der

81 Ringe“ weil es von den Filmen und den Büchern her sehr bekannt ist, ist es für mich dann einfach  
82 interessant zu sehen wie das dann im Spiel aussieht.

83

84 **Schlüpfst Du eigentlich gerne in eine andere Rolle, weil wenn du „Herr der Ringe spielst“,**  
85 **dann musst Du ja auch die Rolle deines Avatars übernehmen?**

86 Ich mag das schon irgendwie ganz gern. Es ist im realen Leben zum Beispiel auch so, dass ich gerne  
87 in der Natur bin. Ich meine, dass spricht jetzt eigentlich komplett dagegen, dass ich gerne vorm  
88 Computer sitze, aber irgendwie ist es schon spannend in Spiel so herum zu laufen und  
89 irgendwelche Blumen sammeln und irgendwelchen Fabelwesen zu begegnen und auch zu schauen  
90 dass man das Spiel und die Aufgaben schafft.

91

92 **Was ich ganz interessant finde, sind die ganzen Rollenbilder, die in den Computerspielen**  
93 **verkörpert werden. Ist Dir schon so ein typisches weibliches und ein typisches männliches**  
94 **Rollenbild aufgefallen in Computerspielen?**

95 Meistens beobachte ich, wenn es wirklich Frauen sind, ich kann das ja nur vermuten, machen die  
96 Frauen eher so Fernkampf. Und Männer haben eher Nahkampfsachen. Was ganz lustig ist, dass wir  
97 immer in Paaren spielen und wenn uns wer anflüstert, dann werde immer ich angeflüstert. Weil  
98 ich habe ja einen weiblichen Namen und anscheinend, sind Frauen vielleicht umgänglicher beim  
99 Spielen. Es ist glaube ich auch so, dass es nicht so viele weibliche Spieler gibt die sich wirklich nur  
100 beim spielen aufs Sammeln konzentrieren, und dabei das Spielgeld machen was zwar sehr  
101 komisch ist, aber das passiert einfach oft so.

102

103 **Woran denkst Du, liegt dieses von Dir eben beschriebene Verhalten?**

104 Ich denke mir, Frauen sind doch weniger direkt und weniger aggressiv und ihnen das auch nicht so  
105 liegt. Dieses „Weitkampfverhalten“ drückt vielleicht diesen indirekten Part der Frauen aus,  
106 außerdem wird man ja durch diese Verhalten auch weniger verletzt als Figur. Ob das jetzt wirklich  
107 auf alle zu trifft, keine Ahnung. Also ich persönlich bin auch viel lieber im Hintergrund und heile  
108 zum Beispiel.

109

110 **Bei Rollenspielen hat man ja auch Fähigkeiten, was sind deiner Meinung nach so typische**  
111 **weibliche Fähigkeiten und was sind typisch männliche?**

112 Also die Aggression auf sich ziehen, haben meist die männlichen Mitspieler, was ich bis jetzt so  
113 gesehen habe. Und das im Hintergrund bleiben und Heilen, aber auch die verschiedenen  
114 Handwerker sind eher weiblich. Was mir aufgefallen ist, dass Frauen meist so Fellbearbeiter sind,  
115 wo sie zuerst Felle sammeln und dann schneiden müssen. Männliche Spielfiguren sind dann meist  
116 irgendwelche Schmiede, was man sich ja bei Männern doch besser vorstellen kann, dass sie das  
117 auch im realen Leben tun. Oder auch Steinabbau und die weitere Verarbeitung ist auch eher  
118 männlich. Wenige sind zum Beispiel Köche, das hab ich da überhaupt noch nicht gesehen.

119

120 **Wenn Du jetzt diese weiblichen und männlichen Rollenbilder in den Computerspielen**

121 **siehst, gibt es dort welche die Du auch im realen Leben kennst?**

122 Ja, auf jeden Fall. Es ist so, dass manche Helfer dabei haben, und diese Helfer können entweder  
123 Menschen oder Tiere sein. Und bei denjenigen die Menschen sind, ist es sehr oft so, dass ein  
124 männlicher Avatar mit weiblicher Begleitung unterwegs ist. Oft sind die weiblichen Begleiter auch  
125 nicht gerade die Hünen-Frauen und dann haben sie dann auch noch so Namen wie Opferlamm und  
126 das finde ich dann auch schon ziemlich bezeichnend. Irgendwie ist das ganz lustig zu beobachten.  
127 Da denke ich mir, das kann doch nur ein Macho Typ sein, oder er würde es zumindest gern sein.

128

129 **Du hast bereits erzählt, dass Du selbst einen weiblichen Avatar spielst. Was ist Dir**  
130 **eigentlichen im allgemeinen bei der optischen Darstellung von weiblichen Spielfiguren**  
131 **aufgefallen, egal ob bei selbst gebastelten Avataren oder vorgegebenen Spielfiguren?**

132 Es ist irgendwie schwer zu sagen, weil die Details irgendwie nicht so gut sichtbar sind. Ich würd  
133 sagen, die meisten machen sich sehr schlank und muskulös, aber man kann die Figuren ja auch  
134 nicht so richtig dick machen. Ich kanns auch nur von mir sagen, ich nehme bei meinem Avatar  
135 immer meine Haarfarbe und eine kampfbezogene Kleidung, weil man sich das nicht so aussuchen  
136 kann.

137

138 **Wie sieht denn diese Kampfrüstung aus?**

139 Das ist immer aus mehreren Teilen zusammen gesetzt. Entweder man kann sie als Belohnung für  
140 eine Aufgabe bekommen oder man erbeutet sie irgendwo. Man kann die Kampfrüstung auch in  
141 einem Auktionshaus kaufen. Man kann auch einzelne Teile dazu- oder wegschalten, so dass man  
142 sie sieht oder auch nicht. Es gibt zum Beispiel meistens einen Helm, und ich habe den Helm  
143 meistens ausgeschaltet, dass man auch die Haare sieht. Ich finde das so irgendwie netter und wirkt  
144 weniger aggressiv als wenn man so einen Eisenhelm über das Gesicht drüber hat.

145

146 **Sind Dir sonst noch irgendwelche Äußerlichkeiten aufgefallen?**

147 Eigentlich weniger. Man kann ja auch noch zum Beispiel Narben einfügen, das machen aber die  
148 wenigsten Spieler. Wie gesagt, so genau sieht man das Äußere in dem Spiel nicht.

149

150 **Und man sieht wirklich nichts genaueres von der Spielfigur?**

151 Natürlich, wenn man sie anklickt und inspiziert, aber das tue ich nicht.

152

153 **Wenn Du jetzt an weibliche Spielfiguren denkst, abseits von den Avataren die Du kennst**  
154 **oder die Du Dir selbst zusammen gestellt hast, was gefällt Dir im allgemeinen an der**  
155 **optischen Darstellung von weiblichen Spielfiguren?**

156 Was ich schon gesehen habe ist, dass manche Spielfiguren Kleider tragen können und man kann  
157 sie zum Beispiel auch weiß einfärben, was irgendwie was ganz seltenes und besonderes ist, das  
158 finde ich eigentlich immer sehr nett weil es Elfenhaft wirkt. Die Rasse der Elfen an sich finde ich als  
159 weibliche Figuren einfach schöner. Bei der Rasse der Zwergen gibt es irgendwie auch keine Frauen  
160 und das würde ja auch irgendwie sehr derb wirken.



161

162 **Und was gefällt Dir an weiblichen Charakteren überhaupt nicht?**

163 Weibliche Hobbits, die finde ich nicht schön. Die sehen aus wie Menschen, nur sind sie kleiner und  
164 haben meistens riesengroße nackte Füße die behaart sind. Das sieht nicht so schön aus.

165

166 **Stören Dich eigentlich weibliche Spielfiguren, die sehr aufreizend dargestellt werden?**

167 Das ist mir eigentlich egal. Ich wüsste nicht warum mich das stören sollte. Ich kann das aus  
168 Marketing-technischen Gründen ganz gut nachvollziehen, warum die so dargestellt werden. Die  
169 Spiele müssen ja irgendwie an den Mann gebracht werden und so funktioniert es eben am  
170 einfachsten.

171

172 **Wenn Du sonst an die körperlichen Eigenschaften bei weiblichen Spielfiguren denkst, fällt  
173 dir dazu ein?**

174 Naja, sie sind generell schmaler gebaut, aber auch markant. Sie haben immer breitere Hüften als  
175 die Männer. Ich finde daran sieht man es hauptsächlich, abgesehen von den übergroßen Brüsten.

176

177 **Welche Art der optischen Darstellung kommt deiner Meinung nach bei weiblichen  
178 Spielfiguren am häufigsten vor?**

179 Wahrscheinlich meistens Elfen, groß gewachsene und schlanke Silhouetten, die dann auch  
180 Schmuck und Stirnbänder tragen. Das sieht man bei männlichen Figuren weniger. Man merkt es  
181 witziger weise auch immer am Chat, dass es Frauen sind oder Männer.

182

183 **Was muss jetzt eine Spielfiguren an Fähigkeiten und Eigenschaften mitbringen damit sie  
184 Dir richtig gut gefällt?**

185 Naja, es müssen beide Komponenten, also Kampf und Heilung da sein. Das ist mir sehr wichtig.  
186 Und das keine Theorie dabei ist, das heißt ich lasse das Beruf ausüben eigentlich immer weg, damit  
187 ich im Spiel schneller voran komme und schneller Punkte oder auch Aufgaben sammeln kann. Ich  
188 habe jetzt schon den einen oder anderen Avatar, mit dem ich es probiert habe einen Beruf  
189 auszuüben, aber es ist mühsam und dauert mir einfach zu lange und man steigt kaum auf.

190

191 **Und welchen Beruf hast Du da gewählt gehabt?**

192 Ich glaube ich war einmal Bauer und zusätzlich Koch. Natürlich ist das auch sehr nett, aber ist eben  
193 dann auch so, dass man einen ganzen oder vielleicht sogar zwei Tage damit vertut um da weiter zu  
194 kommen und aufzusteigen und das bringt nicht wirklich viel. Außer man will jetzt unbedingt  
195 Spielgeld sammeln. Aber ich kaufe mir ja kaum was mit dem Spielgeld in den Auktionshäusern.  
196 Und es bringt eigentlich nur dafür etwas.

197

198 **Wenn Du jetzt selbst einen Avatar kreierst, nach welchen Kriterien gestaltest Du diesen  
199 denn?**

200 Bei der Rasse da wähle ich meistens die Elfen. Im Moment spiele ich aber sogar mit einem

201 Menschen, weil das Startgebiet erneuert worden ist und ich einfach das neue Startgebiet sehen  
202 wollte. Also bei der Wahl der Rasse richtet es sich bei mir schon auch nach dem Startgebiet, weil es  
203 ja sonst langweilig wird, wenn man immer im selben Gebiet los startet. Optisch schaue ich halt,  
204 naja er schaut mir nicht super ähnlich, aber eben soweit, dass er mir ein bisschen ähnlich schaut,  
205 sofern das eben möglich ist. Das versuche ich dann zum Beispiel mit der Haarfarbe, die meiner  
206 ähnlich ist. Meistens versuche ich auch das Gewand ein zu färben mit braun und lila Tönen. Ich  
207 schau dann auch meistens, dass kein Helm oder Umhang getragen wird. Umhang wird nur dann  
208 getragen wenn es ein schöner ist. Sonst schalte ich diese Sachen weg.

209

210 **Wenn Du andere weibliche Spielerinnen im Spiel beobachtest, bist Du die einzige Frau, die**  
211 **das mit ihrem Avatar so gestaltet wie Du es machst, oder bist Du die Einzige?**

212 Das mit dem Helm ist mir bei anderen weiblichen Spielerinnen auch schon aufgefallen. Sonst ist  
213 mir eigentlich nicht wirklich was aufgefallen.

214

215 **Und aus welchem Grund machst Du das mit dem Helm?**

216 Irgendwie finde ich das so freundlicher. Weil man schaut ja von Hinten auf die Spielfigur und wenn  
217 man jetzt von Hinten nur den Helm sieht, dann wirkt das so eckig und ich finde dann schaut es  
218 noch unrealistischer aus.

219

220 **Wenn Du jetzt einen Avatar kreierst, bevorzugst Du dabei eher einen männlichen oder**  
221 **weiblichen Avatar?**

222 Ich nehme eigentlich immer nur Weibliche.

223

224 **Warum?**

225 Ich weiß nicht. Ich bin eben gern eine Frau und wüsste auch nicht warum ich einen männlichen  
226 Avatar nehmen sollte. Ich habs zwar schon mal ausprobiert, mit einem Zwerg weil es da nicht  
227 anders geht, aber der war jetzt so pummelig und ist so vor sich hin gewalzt. Das hat mir gar nicht  
228 gefallen.

229

230 **Du hast mir ja vorab einen Avatar geschickt, mit dem Du im Moment spielst und den wir**  
231 **jetzt vor uns liegen haben. Könntest Du mir diesen näher beschreiben?**

232 Also der Avatar heißt Rosawuzl und befindet sich auf der Stufe 53 von 65. Ich spiele immer  
233 gemeinsam mit Korl, so heißt der Avatar den mein Freund spielt. Normalerweise nehme ich  
234 Namen Keltischer Götter, diesmal war uns jedoch nach was deutlich Österreichischen. Ich kann als  
235 Unterstützung auch noch Hilfe rufen. Mein Helfer sieht aus wie ein Mönch aus dem Mittelalter und  
236 ist zusätzlich für Kampf ausgerüstet. Heißen tut er Rachelama. Meine Rasse mit der ich spiele ist  
237 Mensch und meine Klasse nennt sich Hauptmann. Ich spiele immer mit Korl zusammen, der ist  
238 Wächter. Ich denke die zwei ergänzen sich ganz gut.

239

240 **Und welche Fähigkeiten und Eigenschaften hast du als Hauptmann?**

241 Er ist ein Nahkämpfer. Was er besonders gut kann, ist seine Gefährten anzuspornen und zu  
242 Leistungen zu motivieren, die eigentlich jenseits der eigenen Stärken liegen. Man kämpft meist  
243 immer mit seinem Partner zusammen. Man kann als Hauptmann eigentlich nichts so richtig, aber  
244 von allem etwas. So kann man eigentlich jede Rolle ein wenig „mit“-übernehmen und dort  
245 entlasten wo es notwendig ist. Man kann zum Beispiel ein Mitglied seiner eigenen Gruppe zum  
246 persönlichen Schildbruder erklären um dieses Mitglied noch weiter zu stärken. Man kann auch für  
247 die gesamte Gruppe einstehen. Generell ist man als Hauptmann Nahkämpfer, Buffer, Debuffer,  
248 Heiler, Schadensnehmer und Wiederbeleber. Die Position innerhalb der Gruppe ist eher eine  
249 hintere, also man ist nicht der Anführer der Gruppe und hält sich mehr im Hintergrund, was ich  
250 selbst sehr gerne habe.

251

252 **Hattest Du eigentlich schon mal ein schlimmes oder unangenehmes Erlebnis mit deinem**  
253 **Avatar?**

254 Sehr oft beobachtet habe ich Streitereien in den Chats, was Gott sei Dank bei Herr der Ringe nicht  
255 so oft vor kommt. Es ist oft sehr arg zu beobachten wie sich so etwas entwickelt. Was ich zum  
256 Beispiel überhaupt nicht leiden kann ist Gier bei Spielen in Gruppen. Man kann innerhalb des  
257 Spiels zum Beispiel zwischen Bedarf, Gier und Verzicht wählen, wenn es darum geht einen  
258 Gegenstand zu erwerben. Das wird dann ausgelost. Und wenn dann jeder auf Gier drückt, wird es  
259 ausgewürfelt, aber wenn einer auf Bedarf drückt, dann kriegt es natürlich der. Und wenn man  
260 weiß, der braucht es nicht und will es nur haben um es weiter zu verkaufen, das ärgert mich dann  
261 schon irrsinnig. Diese Leute spreche ich dann meistens auch an. Oder wenn jemand irgendwelche  
262 Monster auf dich hetzt, das ist auch nicht so meins.

263

264 **Was war für Dich persönlich so das schlimmste Erlebnis?**

265 Ja. Einmal da habe ich mich da so durch gekämpft und da wäre auch mein Avatar auch gestorben  
266 und hinter mir ist da immer jemand gestanden und hat gewartet bis ich fertig gekämpft habe und  
267 ist dann durch gerannt und hat sich die ganzen Beuten geschnappt und damit war ich nicht sehr  
268 zufrieden. Ich habe ihn dann auch angeflüstert, dass das nicht in Ordnung ist und dass er selber  
269 seine Aufgaben erledigen soll und daraufhin habe ich ihn sterben lassen als auf ihm ein Monster  
270 gesessen ist. Normalerweise helfe ich schon immer, aber wenn er nur durchrennt und dir Beute  
271 wegschnappt, das finde ich einfach nicht in Ordnung.

272

273 **Ist vielleicht ein wenig schwierig, weil Du ja nur Rollenspiele spielst, aber gibt es weibliche**  
274 **Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestalten kannst, die Dir aber trotzdem gefallen?**

275 Es gibt ja auch Spielfiguren im Spiel die keine Avatare sind, die man nicht gestalten oder spielen  
276 kann, die ja von den Bildautoren gestaltet sind, die finde ich eigentlich immer ganz hübsch. Das  
277 sind meistens eh Frauen in Kleidern, die keine Kampfrüstung tragen und meistens in den Dörfern  
278 herumstehen. Die finde ich meistens immer ganz ansprechend gemacht.

279

280 **Was stört Dich denn eigentlich an Spielfiguren, die Du nicht selbst mit-kreieren kannst?**

281 Eben, dass ich nichts mit bestimmen kann, das stört mich. Ich spiele ja mit dieser Figur und da soll  
282 sie auch in der Spielwelt das repräsentieren was mir gefällt und nicht irgendetwas übliches  
283 darstellen. Ich identifiziere mich ja damit im Spiel und es sehen ja auch andere. Ich will ja auch  
284 nicht, dass mich irgendwer anzieht und schminkt und mich dann so vor die Tür stellt.

285

286 **Du hast gerade die Identifikation mit der Spielfigur angesprochen. Inwiefern spiegelt sich**  
287 **eigentlich deine Person in der Spielfigur die Du kreierst wieder?**

288 Naja, irgendwie schon. Ich war schon immer diejenige, die sich ein wenig zurück hält und nur dann  
289 mitkämpft wenn nicht ich die Aggression auf mir habe, sondern wenn sie zum Beispiel meinem  
290 Partner gilt, dann kämpfe ich mit und schaue, dass ich ihn frei schlage. Ich finde das mache ich im  
291 realen Leben auch so. Ich meine jetzt nicht, dass ich mich jetzt wirklich schlage, aber wenn es  
292 Probleme gibt, dann versuche ich von Außen das ganze zu lösen. Und dass die Fähigkeit Heilung  
293 bei meinem Avatar dabei ist, dass ist zwar bei vielen weiblichen Spielern so, aber bei mir hängt das  
294 ja auch ein bisschen mit meinem zukünftigen Beruf zusammen.

295

296 **Hast Du das Gefühl, dass sich Dinge innerhalb des Spiels ausleben lassen, die Du im realen**  
297 **Leben so nicht tun könntest?**

298 Eigentlich nicht wirklich. Außer vielleicht, wenn ich die Möglichkeit habe jemanden im Spiel  
299 wieder zu beleben. Meistens freuen sich die Leute darüber und bedanken sich. So oft finde ich  
300 passiert das auch nicht im Alltag, jemanden wirklich eine Freude machen zu können.

301

302 **Und inwiefern kannst Du Dich mit deinem Avatar identifizieren?**

303 Ja eigentlich schon gut. Ich habe es ja gestaltet und es ist von der Stufe 1 bis zur Stufe 53, wo ich  
304 mich jetzt befinde, doch schon eine längere Spielerkarriere die man da hat, und auch die  
305 Fähigkeiten die man dabei ausbaut und die Waffen steigert, man wächst dann halt auch  
306 irgendwann zusammen.

307

308 **Vielen Dank für das Gespräch.**

1 **INTERVIEW 2**

2 **Datum: 19.02.2010**

3 **Dauer: 30:40 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(2)**

5

6

7 **Mich würde am Anfang interessieren welche Spiele Du momentan spielst, beziehungsweise**  
8 **welche Spiele Du im letzten Jahr gespielt hast?**

9 Also Call of Duty, das ist momentan mein Favorit. World of Warcraft habe ich auch gespielt. Dann  
10 noch Fall Out 3. Ich habe auch viele Sachen auf der Wii gespielt, wie das neue Super Mario Spiel.  
11 Dann auch noch Guitar Hero und SingStar. Und dann hab ich auch noch ganz kurz bei BioShock 2  
12 rein geschaut.

13

14 **Was war denn für Dich der ausschlaggebende Moment, dass Du zum Computer spielen**  
15 **angefangen hast?**

16 Mein großer Bruder war da der Ausschlag. Ich habe ihm immer bei der PS1 noch beim Resident  
17 Evil spielen zu gesehen, und dann haben wir das erste Mal einen zweiten Controller dazu gekauft.  
18 Wir haben uns das damals alles heimlich gekauft, weil die Eltern nicht wollten, dass wir mit  
19 Konsolen spielen. Dann haben wir uns bald mal Takken dazu gekauft, das haben wir dann immer  
20 gemeinsam gespielt. Ja, und von da an haben wir uns unsere Spielesammlung aufgebaut. Ich spiele  
21 aber meistens die Sachen die mein Bruder gespielt hat oder spielt und die mein Freund spielt.

22

23 **Wie alt warst Du als Du angefangen hast zu spielen?**

24 Ich würde sagen, so mit 8 oder 9 Jahren. Da hab ich am Anfang noch bei Freunden am Game Boy  
25 gespielt.

26

27 **Und von dem Zeitpunkt an, als Du mit deinem Bruder gespielt hast bis heute, wie würdest**  
28 **Du den Verlauf deiner Spielerkarriere beschreiben?**

29 Es ist sehr unterschiedlich gewesen. Als ich noch jünger war, da hab ich noch nicht so viel gespielt,  
30 eher nur am Wochenende und mit Freunden. Da hab ich eher so Adventure und Jump and Run  
31 Spiele gespielt, wo meistens gegeneinander gespielt werden konnte. In der Hauptschule habe ich  
32 dann mit den Ego-Shootern angefangen, da habe ich dann am Abend und in der Nacht extrem viel  
33 gespielt. Da habe ich wieder heimlich gespielt, weil ich hatte so eine Stunde am Tag die ich quasi  
34 mit dem Computer verbringen durfte. Als die Eltern dann schlafen gegangen sind, habe ich dann  
35 einfach heimlich gespielt. Das war dann schon eine extremere Phase. In der BAKIP (Anm.  
36 Bildungsnastalt für Kindergartenpädagogik), das war die höhere Schule die ich gemacht habe, ist  
37 das dann relativ zurück gegangen mit dem spielen. Schlimmer ist es dann geworden als ich mit  
38 World of Warcraft angefangen habe. Mit World of Warcraft hat es dann eine extreme Phase  
39 angenommen, was es bei vielen glaube ich tut. Und jetzt neben der Uni ist es so, wenn weniger  
40 Prüfungen sind, dann spiele ich mehr, dann kann ich schon auf meine vier Stunden am Tag

41 kommen oder mehr. Wenn Prüfungen sind dann spiele ich oft eine Woche lang gar nicht.

42

43 **Und wie viele Stunden würdest Du sagen, spielst du in der Woche?**

44 Ich würde sagen so 10 Stunden aufwärts.

45

46 **Wenn Du jetzt Computerspiele spielst, wie kann man sich ein typisches Spielszenario bei**  
47 **Dir vorstellen?**

48 Es kommt immer darauf an. Meistens sitze ich mit meinem Freund am Abend zusammen und  
49 spiele. Wir sitzen im selben Zimmer. Er mit seinem Computer und ich mit meinem Computer.

50 Meistens spielen wir dasselbe Spiel und so sieht dann der romantische Abend bei uns aus.

51

52 **Spielst Du eigentlich auch alleine?**

53 Ja, aber da spiele ich meist Spiele wie Heroes of Might and Magic, weil da bietet es sich auch an.

54 Meinst du jetzt alleine im Raum oder alleine generell?

55

56 **Generell alleine.**

57 Nein, dann eigentlich nicht, weil das meiste funktioniert ja online. Von Call of Duty gibt es zum  
58 Beispiel einen offline Modus, aber den habe ich mir vielleicht einmal angesehen. An sich spiele ich  
59 online.

60

61 **Und dass Du alleine im Raum spielst, kommt das vor?**

62 Ja das kommt auch öfters vor. Aber am meisten spiele ich ja doch mit meinem Freund zusammen.

63

64 **Hatte dann eigentlich dein Spielverhalten schon Auswirkungen aufs Privatleben?**

65 Wir haben mit World of Warcraft Probleme gehabt. Da haben wir beide so eine Sucht dazu  
66 entwickelt und so einen Zwang. Vielleicht weißt du wie es ist, wenn du in einer Gilde bist, wenn du  
67 dann deine Rates hast und so, dann bleibst du einfach an dem Spiel dran und spielst nur noch. Und  
68 das war schon sehr problematisch. Wir haben dann damit aufgehört, weil du sitzt dann gleich  
69 deine sechs, sieben Stunden an einem Spiel. Deswegen haben wir damit aufgehört und angefangen  
70 Ego-Shooter zu spielen, weil da kannst ein bisschen spielen und dann einfach abdrehen wenn du  
71 willst. Also das einzige was sich bis jetzt aufs Privatleben ausgewirkt hat, war dieses extreme  
72 World of Warcraft spielen. Bei World of Warcraft hatte ich wirklich Angst komplett in das Spiel  
73 hinein zu kippen, es war aber schon ziemlich knapp. Es war vom Zeitaufwand her jetzt nicht so  
74 schlimm, aber es hat sicher oft Priorität im Leben gehabt. Zum Glück hatte wir meinen Bruder als  
75 Kontrollinstanz, der selbst auch World of Warcraft gespielt hat und so immer sehen konnte, wenn  
76 jemand von uns Online war. Meine Sucht ging dann aber schon so weit, dass ich einen Charakter  
77 kreierte hatte, der nicht in der Freundesliste von meinem Freund gestanden ist, damit er nicht sieht  
78 wann ich immer online bin. Wir hatten nämlich Zeiten ausgemacht wo wir beide nicht spielen,  
79 aber zu diesen Zeiten habe ich dann einfach mit dem Charakter gespielt der nicht auf seiner  
80 Freundesliste aufgeschienen ist. Aber mein Bruder hatte meinen heimlichen Charakter auf der

81 Freundesliste und er hat mich da dann einfach immer kontrolliert und mich zurecht gewiesen.

82

83 **Und beim Berufsleben, hat es da irgendwelche Auswirkungen gegeben?**

84 Nein, gar nicht. Außer vielleicht, dass ich beim Arbeiten müde bin. Aber müde bin auch genauso oft  
85 vom lernen.

86

87 **Was muss denn eigentlich ein Spiel mitbringen, damit es Dir richtig gut gefällt?**

88 Es darf bei mir einfach nicht zu kompliziert sein. Ich brauche einfach nur ein Spiel, dass mich von  
89 der Uni ablenkt. Ich muss jetzt nicht großartig Rätsel lösen, oder ähnliches. Ich will klare Vorgaben  
90 haben, wo muss ich hin wo muss ich was erledigen, und so weiter. Deswegen gefallen mir ja die  
91 Ego-Shooter so gut, da gibt es das und das ist abwechslungsreich. Bei World of Warcraft war es oft  
92 so, dass es mir manchmal zu langwierig geworden ist – bis ich dann eben einen Quest-Helfer  
93 gehabt habe, dann ist es schneller gegangen. Aber ich brauche einfach etwas, wo es schnell weiter  
94 geht.

95

96 **Also die Ego-Shooter dürften zu deinem Lieblinggenre zählen. Gibt es sonst noch ein  
97 Spielgenre, welches Dir besonders gut gefällt?**

98 Ja, Ego-Shooter sind voll meins. Strategiespiele sind auch etwas was mir gut gefällt. In der  
99 Hauptschule habe ich das viel gespielt. Mittlerweile spiele ich das eher weniger. Es ist nur noch  
100 „Age of Empires 2“ ist so das neueste was ich zu Hause liegen habe und was ich noch gerne ab und  
101 zu mal spiele. Wenn ich abends nach einem guten Film noch Lust habe, dann spiele ich meistens  
102 „Age of Empires“.

103

104 **Gibt es dann auch eine Art von Spielen, die Dich überhaupt nicht interessieren?**

105 Da gibt es ja für den Nintendo DS diese Tamagotchi Spiele, das interessiert mich gar nicht.  
106 Rennspiele sind auch nicht unbedingt fesselnd. Alles was in diese Gebiete fällt, ist überhaupt nicht  
107 meins.

108

109 **Was sind denn für dich so die hauptsächlichen Beweggründe fürs Computerspiele spielen?**

110 Also „Age of Empires“ ist irgendwie beruhigend für mich. Da hat man so sein System, und ich finde  
111 es beruhigend wenn die kleinen Arbeiter herum rennen und ihr Zeug erledigen. Bei Ego-Shootern  
112 ist es einfach nur der Ausgleich und natürlich auch Langeweile. Spiele die Geschicklichkeit  
113 erfordern, die lösen dann auch immer Erfolgserlebnisse aus, wenn man zum Beispiel eine Aufgabe  
114 erledigst und du bekommst zum Beispiel Waffen dafür. Ich spiele auch immer die gleichen Modi.  
115 Da gibt es ja so viele unterschiedliche Sachen die man innerhalb von einem Spiel machen kann,  
116 aber ich spiele da immer nur dieselben.

117

118 **Was mich besonders interessiert sind Rollenbilder in Computerspielen. Was sind so deiner  
119 Meinung nach typische Rollen die weibliche Spielfiguren verkörpern und was sind typische  
120 Rollen, die männliche Figuren verkörpern?**

121 Ich hoffe ich rede jetzt nicht an der Frage vorbei, aber ich finde dass die Heldinnen halb nackt  
122 durch die Gegend hopsen. Und die Helden halt extrem breitschultrig dargestellt werden. Ich sehe  
123 da die Parallele zu den Comics, da sind die Rollenbilder ja ähnlich. Meisten liest jemand der spielt  
124 auch Comics. Und da sehen die Figuren ja ähnlich aus. Aber ich merke das auch am Aussehen  
125 meiner Figuren. Ich spiele meistens Elfen oder ähnliches. Ich denke es liegt daran, dass man gerne  
126 solche Figuren spielt wie man selber gerne aussehen würde. Ich nehme mir meistens irgendetwas  
127 schlankes, graziles, und mein Freund nimmt sich zum Beispiel was böses, also er spielt dann einen  
128 Org oder ähnliches.

129

130 **Hast Du das Gefühl, dass es in den Computerspielen, sowohl bei den weiblichen als auch bei**  
131 **den männlichen Spielfiguren, zu einer sexistischen Darstellung gegriffen wird?**

132 Über das habe ich mir eigentlich noch keine Gedanken gemacht. Ich denke mir, dass sie vielleicht  
133 die weiblichen Figuren nicht wie Barbies ausschauen lassen könnten. Aber ich fühle mich da nicht  
134 wirklich negativ angesprochen oder so.

135

136 **Gibt es deiner Meinung nach ein typisches weibliches und ein typisches männliches**  
137 **Verhalten bei virtuellen Spielfiguren?**

138 Naja, wenn ich Männern in Spielen Geld borge, bekomme ich es selten zurück. Das kann aber  
139 natürlich an der Relation dazu liegen, dass ich mehr Männern online Geld borge - oder Gold je  
140 nachdem was die Währung in dem Spiel ist – als Frauen, weil ich ja mehr mit Männern spiele. Ich  
141 kann mich eigentlich an keine Frau erinnern die nicht online nicht zuverlässig gewesen wäre.

142

143 **Fallen dir sonst Rollenbilder von der Spielfigur an sich ein?**

144 Männer spielen mehr Tanks. Ich hab noch nie einen weiblichen Tank näher kennen gelernt. Ich  
145 habe zwar schon gesehen, dass es welche gibt, aber jene die sich mehr in meiner Umgebung  
146 aufhalten sind hauptsächlich Männer. Ich selbst habe das auch schon mal ausprobiert, aber ich  
147 finde das ziemlich langweilig.

148

149 **Was sind dann deiner Meinung nach typische weibliche Fähigkeiten bei Spielfiguren?**

150 Bogenschützen und Magier sind meiner Meinung nach die typischen weiblichen Spielfiguren.

151

152 **Und welche Fähigkeiten und Eigenschaften hat man als Bogenschütze und Magier?**

153 Grundsätzlich ist man vom Spielgeschehen weiter weg. Als Magier kann man heilen. Aber wenn ich  
154 jetzt so nachdenke, sind die meisten Männer die ich kenne auch Heiler, also stimmt das nicht so  
155 ganz mit den Eigenschaften. Aber trotzdem ist das erste was mir eingefallen ist, dass Frauen gerne  
156 Figuren spielen die Distanz zum Spiel haben und Heilen können. Wenn man das mit den ganzen  
157 Fantasy Spielen vergleicht, dann ist das dort genauso. Meistens sind Frauen einfach weiter weg  
158 vom Geschehen.

159

160 **Bist Du auch jemand der weiter weg vom Geschehen im Spiel ist, oder stürzt Du Dich lieber**



161 **in den Kampf?**

162 Ich bin lieber weiter weg. Am liebsten bin ich mit einem Bogen oder einer Büchse bewaffnet. Und  
163 ich habe meistens ein Pet dabei, das ich voraus schicken kann. Aber so richtig in den Kampf stürze  
164 ich mich selten.

165

166 **Kennst Du irgendwelche männliche und weibliche Rollenbilder in der virtuellen Welt, die  
167 Du so auch in der realen Welt kennst?**

168 Was ich schon sehe ist, dass wenn man in Gruppen unterwegs ist, dass meistens der Mann die  
169 Gruppe anführt. Vielleicht ist das auch meine Wahrnehmung weil ich hauptsächlich mit erfahrenen  
170 Spielern spiele. Ich habe ja später als die meisten Spieler angefangen. Darüber hinaus wissen die ja  
171 schon wie man sich durch die virtuelle Welt schlägt und dann läuft der Rest der Gruppe ihnen  
172 einfach nach. Aber sonst habe ich über diese Sachen überhaupt noch nicht nachgedacht. Was  
173 vielleicht eine Parallele zwischen der online und der virtuellen Welt ist, dass wir Frauen schön sein  
174 und eine tolle Figur haben wollen. Aber sonst wäre mir eigentlich nichts aufgefallen.

175

176 **Du hast gerade die Figur in Bezug auf weibliche Spielfiguren genannt. Was fällt dir spontan  
177 zur optischen Darstellung von weiblichen Spielfiguren ein?**

178 Große Brüste, eine schmale Taille, ein netter Hintern, meistens sind sie geschminkt und haben  
179 Figuren mit denen kein Mensch kämpfen könnte. Und die Schuhe sind meistens komplett  
180 ungeeignet um auf Bergen herum zu laufen.

181

182 **Und was gefällt dir im Bezug auf die Optik bei weiblichen Spielfiguren überhaupt nicht?**

183 Ich finde die übertrieben großen Brüste meistens sehr unpassend. Es gibt auch Spielfiguren die  
184 einen komplett übertriebenen Oberkörper haben, wo der Bauchnabel schon so weit unten sitzt,  
185 dass er geografisch eigentlich schon im Unterleib liegen müsste. Bei den großen Brüsten muss ich  
186 immer an Heavy Metal F.A.K.K. denken, das ist ja eine Katastrophe so riesig sind die.

187

188 **Gibt es im Gegensatz dazu Spielfiguren, welche Dir wirklich gut gefallen?**

189 Die Spielfiguren die mir besonders gut gefallen haben, waren jene von dem Spiel Aion. Was mir  
190 besonders gut an den Frauen gefällt sind die Tattoos. Ich weiß jetzt nicht wie die Rassen heißen,  
191 aber es gibt welche die haben schöne Tribals im Gesicht. Die Haut ist dunkelblau und in einem  
192 noch dunkleren Blau haben sie diese Tätowierungen im Gesicht. Das finde ich sehr ansprechend.

193

194 **Und welche Fähigkeiten muss eine weibliche Spielfigur für dich mitbringen, damit sie Dir  
195 gefällt?**

196 Besonders wichtig sind mir Fernkampf-Fähigkeiten und Zaubern. Heilung interessiert mich dabei  
197 eigentlich weniger.

198

199 **Und welche körperlichen Eigenschaften muss eine Heldin mitbringen, damit sie Dich  
200 anspricht?**

201 Wenn ich es selbst beeinflussen kann, dann gestalte ich meine Spielfiguren so, dass sie relativ  
202 schlank und relativ klein. Ich denke, dass ist so eine Wunschfigur wie ich selbst gerne Aussehen  
203 möchte. Ich bin zwar klein, und würde jetzt nicht sagen, dass ich dick bin, aber dieses taillierte  
204 weibliche fehlt mir.

205

206 **Hat es für Dich irgendwelche Vorteile, wenn du deinen Avatar nach diesen Vorgaben**  
207 **kreierst?**

208 Ich weiß jetzt nicht ob die anderen Mitspieler so drauf achten, aber ich fühle mich wohl wenn ich  
209 so herum laufe.

210

211 **Was ist deiner Meinung nach die häufigste optische Darstellung von weiblichen Helden in**  
212 **Computerspielen?**

213 Also mir fällt extrem auf, dass sich die weiblichen Avatare oft ausziehen und eben in Unterwäsche  
214 herum laufen. Ich habe extrem viele Figuren gesehen, die Bauch frei unterwegs sind. Aber  
215 vielleicht bin ich da beeinflusst weil ich ja in das Spiel Aion kurz hinein geschnuppert habe, weil da  
216 rennen alle Bauch frei herum. Außerdem sind die meisten weiblichen Figuren langhaarig und sie  
217 sind eben sehr viel im Bikini unterwegs.

218

219 **Spielst Du dann auch mit diesen spärlich bekleideten Spielfiguren?**

220 Ich glaube ich würde das Spiel nicht absichtlich ignorieren, wenn mir beispielsweise die Art und  
221 Weise des Spiels gefällt. Ich würde es denke ich trotzdem spielen.

222

223 **Wenn Du Dir jetzt deinen Avatar selbst kreierst, nach welchen Kriterien tust Du das?**

224 Meistens sind meine Avatare dunkelhaarig, wie ich selbst. Am liebsten gebe ich ihnen, wenn es  
225 möglich ist, eine schräge Frisur, auch Tätowierungen und Piercings haben die meisten meiner  
226 Avatare, obwohl ich mir selber so etwas nie machen würde. Aber das ist eben der Vorteil von  
227 Computerspielen. Außerdem sind sie meistens klein und dünn. Die Kleidung kann man ja meistens  
228 nicht beeinflussen, da man ja meistens im Laufe des Spiels seine Kleidung bekommt. Bei World of  
229 Warcraft hat jeder die null-acht-fünfzehn Ausstattung wenn er startet, und da bekommt man ja  
230 nach und nach erst seine Kleidung dazu. Was mir selbst aufgefallen ist, dass wenn ich mich in  
231 einem unteren Level von einem Spiel befinde nehme ich manchmal schon Kleidung, die quasi  
232 schwächer ist, mir aber optisch besser gefällt.

233

234 **Und von den Fähigkeiten, was muss dein Avatar mitbringen?**

235 Also Fernkampf, Magie und Geschwindigkeit sind mir das Wichtigste. Aus dem Grund bin ich gerne  
236 eine Jägerin, weil sie den Fernkampf sehr gut beherrscht?

237

238 **Spielst Du eigentlich lieber mit einem weiblichen oder mit einem männlichen Charakter?**

239 Ich nehme lieber einen weiblichen Charakter, weil ich Frauen einfach schöner finde. Ich kenne  
240 auch nur eine Person, die das andere Geschlecht nimmt. Und zwar ist das ein Typ, der als Blutelfe

241 spielt, und zwar aus dem Grund weil er lieber einen Frauenhintern vor sich sieht wenn er mit  
242 seinem Avatar herum läuft als einen Männerhintern.

243

244 **Hast Du selbst schon einmal mit einem männlichen Avatar gespielt?**

245 Ja, habe ich. Aber grundsätzlich ist es mir völlig egal. Ich wähle zwar meistens einen weiblichen  
246 Charakter, aber wenn ich spiele ist es mir egal ob ich mit einem männlichen oder einen weiblichen  
247 Charakter spiele. Vom Spiel her selbst ändert sich ja nichts, weil man die selben Fähigkeiten  
248 besitzt.

249

250 **Hattest Du jemals ein unangenehmes oder schlimmes Erlebnis mit deinem Avatar im Spiel?**

251 Eigentlich nicht wirklich. Es wird zwar viel geschimpft im Chat, aber das ignoriere ich meistens.

252

253 **Welche weiblichen Spielfiguren, die Du selbst nicht mitgestalten kannst, gefallen Dir?**

254 Ich habe zwar Final Fantasy selber nicht gespielt, aber ich habe schon hinein geschnuppert und  
255 mir gefällt einfach die Art und Weise wie Frauen dort dargestellt werden. Mir taugt einfach der  
256 Zeichenstil der Figuren. Ich lese ja auch Mangas, und vieles ist an diesen Stil angelehnt. Mir gefallen  
257 im Spiel vor allem die langen Gewänder die sie tragen, wo dann meist eine ganz kleine Frau  
258 darunter verborgen ist. Meistens tragen sie unter diesen langen Gewändern ein knappes Outfit,  
259 was ich in dieser Kombination sehr schön finde. Außerdem gefallen mir die Frisuren, und wie die  
260 Figuren geschminkt sind. Und dann gibt es noch eine Spielfigur, und zwar von Diabolo 1 die  
261 ziemlich meinen Anforderungen entspricht. Sie ist Bogenschützin und sieht optisch auch nicht  
262 schlecht aus. Ms Pac Man gefällt mir zum Beispiel auch, weil sie so einfach und simpel gestaltet ist.  
263 Und dann gibt es noch eine Spielfigur aus dem Spiel „Left 4 Dead“, und zwar eine schwarze Frau,  
264 die mir sehr gut gefällt. Und zwar aus dem Grund weil sie ganz einfache Kleidung trägt, also eine  
265 lange Hose und ein T-Shirt, die Haare hat sie zu einem Zopf nach hinten gebunden und sportlich  
266 aussieht. Bei ihr kann ich mir ganz einfach vorstellen, dass sie durch die Gegend läuft und Zombies  
267 erschießt.

268

269 **Was stört dich denn eigentlich an den Figuren, die Du selbst nicht mitgestalten kannst?**

270 Ich finde die schauen alle gleich aus. Ich finde, wenn man die Spielfigur nicht selbst mitgestalten  
271 kann, dann befindet man sich beim Spielen in einer ganz kleinen Struktur wo alles vorher  
272 bestimmt ist. Wenn du die Spielfigur nicht mit beeinflussen kannst, hat der Spielemacher ja meist  
273 einen kompletten Storymodus für dich zurecht gelegt und das ist nicht so ganz hundertprozentig  
274 meines. Ich bestimme einfach gerne selbst ein bisschen mit, und habe einfach gerne das Gefühl der  
275 Auswahl. Ich spiele auch kaum Spiele wo ich meine Figur selbst nicht mitgestalten kann, außer Ego  
276 Shooter, aber da sieht man sich als Figur eher selten.

277

278 **Wenn man Rollenspiele spielt drängt sich auch die Frage der Identifikation mit den**  
279 **Spielfiguren auf. Inwiefern würdest Du sagen spiegelt sich deine eigene Person in den**  
280 **Spielfiguren wieder die du selbst kreierst?**

281 Vielleicht dadurch, dass ich lieber zu einer Frau als zu einem Mann greife, wenn ich mir eine Figur  
282 aussuche spricht sicher für die eigene Identifikation. Ich gestalte die Figuren auch immer klein und  
283 schlank, das sind sicher Faktoren mit welchen ich mich auch identifizieren kann. Was ich  
284 interessant finde ist, dass ich wenn ich zum Beispiel eine Jägerin spiele, immer ein Pet habe. Ich  
285 hatte seit meiner Kindheit immer Hunde gehabt, und im Moment habe ich auch wieder zwei, daher  
286 finde ich es im Spiel auch ganz angenehm mit einem kleinen Wolf durch die Gegend zu laufen, der  
287 den Namen von meinen jetzigen Hund hat.

288

289 **Inwiefern lassen sich anhand der Spielfiguren Dinge und Rollen ausleben, die im realen**  
290 **Leben vielleicht nicht möglich wären?**

291 Ich finde es toll, dass man quasi sein Zeug dabei hat und durch die Gegend laufen kann und nicht  
292 nach Hause kehren muss. Ich bin zwar gerne zu Hause, aber im Spiel genieße ich es schon, dass ich  
293 quasi kein zu Hause habe. Beim Spiel Lord of the Rings kann sich ja zum Beispiel ein Haus bauen  
294 und selbst gestalten, das finde ich aber relativ unnötig. Ich habe gerne meine Sachen bei mir und  
295 breche sozusagen einfach in die Welt auf und erkunde diese. Das ist sicher etwas wo ich eine  
296 Parallele zu mir ziehen kann, weil ich selbst einfach gerne mehr reisen würde. Das ist zum Beispiel  
297 das faszinierende bei World of Warcraft. Da kann man von A nach B fliegen und sich überall etwas  
298 anschauen. Ich lese auch viele Fantasy Romane, wie zum Beispiel Herr der Ringe. An der Story  
299 gefällt mir besonders diese Wanderung, wo ein paar Freunde aufbrechen und ein paar Abenteuer  
300 erleben. Das gefällt mir einfach sehr gut.

301

302 **Inwiefern kannst Du Dich dann mit deinen Spielfiguren identifizieren?**

303 Hundertprozentig kann ich mich nicht identifizieren mit den Figuren die ich kreierte. Ich nehme  
304 mir meist sehr viel Zeit für den Kopf, dann gestalte ich den restlichen Körper und mit der Zeit wird  
305 mir langweilig und dann nehme ich eigentlich irgendwelche optischen Merkmale, damit ich  
306 endlich spielen kann.

307

308 **Vielen Dank für deine Zeit und das Gespräch.**

1 **INTERVIEW 3**

2 **Datum: 20.02.2010**

3 **Dauer: 27:43 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(3)**

5

6 **Mich würde zu Beginn interessieren, was Du an Computerspielen im Moment spielst, beziehungsweise im letzten Jahr alles gespielt hast?**

8 Im Moment spiele ich sehr gerne Fortuna Fabula, das ist ein Browser-Spiel wo man Monster besiegen muss. Und erst seit kurzem spiele ich ein richtiges MMORPG, das heißt Fiesta. Da muss man witzigerweise auch Monster besiegen. Ich glaube das mache ich also ganz gern. Früher habe ich auch ganz gerne Travian gespielt, das ist auch ein Browser-Spiel wo man aus einem Volk wählen kann, ich glaube da gibt es Römer, Gallier und Germanen, und man die Aufgabe hat Dörfer aufzubauen, mit seinen Nachbarn zu handeln und auch Kriege zu führen. Ab und zu spiele auch PC-Games wie Movies, The Moment Of Silence und Desperate Housewives.

15

16 **Wie bist Du eigentlich zum Computer spielen gekommen?**

17 Ich habe schon als Kind mit dem Computer spielen angefangen. Ich glaube da war ich vier oder fünf Jahre alt. Damals hatten wir noch den NES Player, den ganz alten Nintendo eben. Später habe ich dann viel am Game Boy gespielt und danach habe ich schon angefangen am PC Spiele zu spielen.

21

22 **Gab es irgendwelche Personen die Dich beeinflusst haben Computerspiele zu spielen?**

23 Mein Cousin hat damals seinen alten Nintendo Player an meinen Vater verkauft, und so bin ich eigentlich zu meinen ersten Erfahrungen mit Computerspielen gekommen. Die ersten Spiele die ich damals gespielt habe waren Mario und irgendein Ninja Spiel, dann gabs da noch Chip and Chap und Felix The Cat. Irgendwann ist mein Bruder dann in die Pokemon Phase gekommen, und dann habe auch ich angefangen das Spiel zu spielen. Als wir dann die PlayStation bekommen haben, habe ich sehr gerne japanische Spiele gespielt, wie Final Fantasy und Breath of Fire, was hierzulande fast niemand kennt. Breath of Fire ist ähnlich wie Final Fantasy.

30

31 **Wenn Du jetzt deine Spielerkarriere betrachtest, wie ist diese verlaufen, wenn Du auch vor allem den Zeitaufwand dabei berücksichtigst?**

33 Also in den Ferien spiele ich schon mehr als während des Semesters. Bei mir waren es aber auch immer Phasen wo ich einmal mehr oder manchmal auch kaum gespielt habe. Das war auch immer abhängig davon wie viel ich gerade einfach zu tun hatte. Wenn ich zum Beispiel viel für die Schule lernen musste, habe ich auch weniger gespielt. Ähnlich ist es jetzt beim Studium. Je mehr ich lernen muss, desto weniger spiele ich. Aber mittlerweile hat sich meine Spielzeit eigentlich schon ganz gut eingependelt.

39

40 **Wie viel Zeit würdest Du sagen verbringst Du am Tag beziehungsweise in der Woche mit**

41 **Computerspiele spielen?**

42 Es schwankt zwischen einer und zehn Stunden pro Woche. Es kommt immer darauf an was ich zu  
43 tun habe. Am Wochenende sind bei mir immer die stärksten Phasen was das Spielen betrifft,  
44 überhaupt am Sonntag spiele ich gerne und viel.

45

46 **Wie kann man sich ein typisches Spielszenario bei dir vorstellen?**

47 Ich laufe meist mit meiner Spielfigur allein herum. Dann redet dich meistens irgendjemand an,  
48 macht eine Freundschaftsanfrage und so kommt man dann einfach mit einem anderen Spieler über  
49 den Chat in ein Gespräch. Da stellt man dann meist Fragen zum Spiel. Wenn man sich dann doch  
50 schon eine Weile unterhält, fängt man auch an über private Dinge zu plaudern.

51

52 **Bedeutet das, dass Du meist alleine spielst?**

53 Ja, meine Freunde spielen überhaupt keine Computerspiele. Nur mein Bruder spielt, aber der ist ja  
54 jünger und der wohnt noch zu Hause und mit dem kann ich ja nicht spielen, wenn ich hier in Wien  
55 bin.

56

57 **Würdest du sagen, dass das Computerspielen Auswirkungen auf dein Privatleben hat?**

58 Eigentlich nicht. Außer, dass ich die Uni vernachlässige.

59

60 **Und aufs Berufsleben?**

61 Nein, dass eigentlich auch nicht. Dadurch, dass ich als Empfangsdame arbeite und wenn ich dann  
62 mal nicht so viel zu tun habe, kann ich auch dort Computerspiele spielen weil ich ja Internetzugang  
63 habe. Nur Rollenspiele spiele ich dort nicht, weil man die ja downloaden muss was dann ja am  
64 Arbeitsserver landen würde, ist das nicht so günstig. Aber die ganzen Browser- und Onlinespiele  
65 spiele ich dort dann auch.

66

67 **Bekommst Du dann keine Probleme, wenn dich jemand mal beim Spielen sieht?**

68 Gestern hat mich mal ein Kollege darauf angesprochen, weil er gesehen hat, dass ich auf Facebook  
69 was gespielt habe. Aber das war eher so nach dem Motto: "Hey, du auch auf Facebook?" Aber  
70 Probleme gab es noch nie.

71

72 **Was muss denn ein Spiel für Dich mitbringen, damit es Dir gefällt?**

73 Gute Frage. Also sehr gerne mag ich Spiele die im Anime-Stil gezeichnet sind, also meist die  
74 japanischen Spiele. Ich habe aber auch schon Science Fiction Spiele gespielt wie The Moment Of  
75 Silence, da finde ich die Geschichte total interessant. Eine gute Story ist mir bei Spielen schon sehr  
76 wichtig. Aber ansonsten ist mir das relativ egal. Ich spiele eigentlich fast alles.

77

78 **Hast Du auch ein bevorzugtes Spielgenre?**

79 Also wenn ich zu Hause bei meinen Eltern bin, dann spiele ich am liebsten die neuesten Super  
80 Mario Spiele am Nintendo DS. Wenn ich in Wien bin, bevorzuge ich Online- und Browserspiele. Am

81 meisten würde ich sagen, dass ich Mario Spiele spiele. Ego Shooter spiele ich überhaupt nicht, weil  
82 ich es einfach nicht mag wenn meine Spielfigur stirbt. Das hasse ich.

83

84 **Du hast gesagt, dass Dich Ego Shooter überhaupt nicht interessieren. Gibt es noch andere**  
85 **Spiele die Du nicht gerne spielst?**

86 Ich mag auch Spiele nicht, wo man nur eine bestimmte Anzahl von Leben hat. Wo man zum  
87 Beispiel dreimal sterben kann und dann muss man das Spiel von vorne beginnen. So etwas mag ich  
88 überhaupt nicht, weil mir das viel zu mühselig ist immer wieder von vorne anfangen zu müssen.

89 **Du spielst ja auch Rollenspiele. Was sind für Dich typische weibliche Rollen und was sind**  
90 **typisch männliche Helden in Rollenspielen?**

91 Was mir bei den ganzen Anime Spielen auffällt ist, dass die weiblichen Figuren große Brüste haben  
92 und lange Beine haben. Meistens tragen sie dann auch noch einen kurzen Rock. Außerdem haben  
93 sie sehr große Augen und einen niedlichen Blick. Bei den männlichen Spielern fallen mir sofort die  
94 riesigen Muskeln ein. Wenn ich an das Spiel Fiesta denke, da merkt man schon, dass das Spiel auf  
95 junge Charaktere ausgerichtet ist. Alle Spielfiguren schauen extrem jung aus, wie Fünfzehnjährige.

96

97 **Und wie würdest Du das Verhalten der weiblichen und männlichen Spielfiguren**  
98 **beschreiben?**

99 Was mir gestern beim Fiesta Spiel aufgefallen ist, dass meine Figur, wenn ich sie länger nicht  
100 bewege zum Husten anfängt und niedlich drein schaut. Aber sonst wäre mir eigentlich nichts beim  
101 Verhalten aufgefallen, weder bei Männern noch bei Frauen.

102

103 **Und wie sieht es mit den Fähigkeiten der Spielfiguren aus. Gibt es da typisch männliche und**  
104 **typisch weibliche Fähigkeiten?**

105 Beim Fiesta Spiel ist es beispielsweise so, dass es vier verschiedene Heldentypen gibt. Es gibt Jäger,  
106 Magier, Heiler und Krieger. Man kann dann eben entscheiden ob man eine männliche oder  
107 weibliche Spielfigur wählt, beide Geschlechter bringen aber jeweils die selben Fähigkeiten mit. Als  
108 Frau wählt man doch meist Heilerin oder Jägerin. Ich bin gerne eine Jägerin. Bei ihr hat mir das  
109 Aussehen einfach gut gefallen, und dass ich mit Pfeil und Bogen ausgestattet bin. Die meisten  
110 Männer wählen aber meist den Krieger. Vom optischen sehen die Frauen oft aus wie Prinzessinnen  
111 oder Elfen. Wenn ich zum Beispiel an die Mario Spiele denke, dann kommt eigentlich nur eine  
112 einzige weibliche Person vor und das ist eine Prinzessin. Bei Final Fantasy ist es auch so, dass die  
113 weiblichen Figuren als schwache Mädels dargestellt werden und die männlichen Figuren sind die  
114 Helden. Bei Breath Of Fire ist es ähnlich, da ist die männliche Figur diejenige die alle Monster  
115 besiegt und die weibliche Figur heilt nur und hält sich eher im Hintergrund auf. Was mir dann  
116 eben beim Spiel Fiesta so gefällt ist, dass die Rollenverteilung sehr ausgeglichen ist.

117

118 **Stört es Dich eigentlich wenn Frauen in Computerspielen so dargestellt werden?**

119 Stören tut es mich nicht wirklich, weil ich gerne auch männliche Rollen spiele.

120

121 **Kennst Du eigentlich männliche und weibliche Rollenbilder, die in der virtuellen Welt**  
122 **genauso existieren wie in der realen Welt?**

123 Man sieht zum Beispiel, dass Männer oft in leitenden Rollen zu finden sind. Rollen wie Magier,  
124 Heiler, Priester werden oft von Frauen verkörpert. Was man in einem Spiel nie sehen würde wäre  
125 zum Beispiel eine Schmiedin. Das ist ja in der realen Welt auch eher ein männlicher Beruf. Auch  
126 eine Handwerkerin würde man im Spiel nie sehen.

127

128 **Was glaubst Du woran das liegt?**

129 Ich denke, dass das auf die Rollenverteilung im realen Leben zurück zu führen ist. Ich kenne zum  
130 Beispiel keine Schmiedin und habe auch keine Handwerkerin in meinem Freundeskreis oder in  
131 meiner Verwandtschaft.

132 **Du hast es im Laufe des Gesprächs schon einmal angeschnitten, aber wenn Du an die**  
133 **optische Darstellung von weiblichen Spielfiguren denkst, was fällt Dir spontan dazu ein?**

134 Also wie gesagt, am auffälligsten sind die großen Brüste, die enge Kleidung und ich finde die  
135 weiblichen Helden zeigen grundsätzlich viel mehr Haut als die Männer. Der niedliche Blick bei den  
136 Frauen ist für mich auch etwas sehr typisches. Meistens haben sie ja große Augen und schauen von  
137 unten noch oben, und das wirkt schon sehr niedlich. Die männlichen Figuren haben eher einen  
138 geraden und entschlossenen Blick.

139

140 **Was gefällt Dir an der optischen Darstellung von weiblichen Figuren?**

141 Mir gefällt schon ihr niedlicher Blick. Gleichzeitig haben sie dann aber die gleichen Fähigkeiten und  
142 sind gleich stark wie die männlichen Figuren. Man hat mit der weiblichen Figur ganz dieselben  
143 Voraussetzungen wie die männlichen. Diese Kombination aus Unschuld und Stärke gefällt mir  
144 persönlich ganz gut.

145

146 **Was muss denn eine weibliche Spielfigur für Dich mitbringen, damit sie Dir gefällt?**

147 Diejenigen Figuren mit welchen ich bis jetzt gespielt habe, sind optisch immer ansprechend  
148 gewesen. Ich finde ja, dass weibliche Figuren grundsätzlich so gestaltet sind, dass sie einen optisch  
149 ansprechen. Ich denke man würde nie eine hässliche weibliche Spielfigur sehen.

150

151 **Und was gefällt Dir an weiblichen Spielfiguren überhaupt nicht?**

152 Bei diesen ganzen Street Fighter Spielen wie Takken, hat mich immer am meisten gestört dass die  
153 Frau beim Sterben gestöhnt hat. Das habe ich immer irgendwie als eine Schwäche empfunden, weil  
154 ich das bei männlichen Figuren so nicht mitbekommen habe. Klar haben die auch gestöhnt beim  
155 Sterben, aber das hat nicht so gewirkt als würden sie gleich einen Orgasmus bekommen. Das fand  
156 ich immer sehr sexistisch. Mir gefällt es einfach nicht wenn eine Frau so übersensibel und  
157 übersexualisiert dargestellt wird.

158

159 **Was stört Dich eigentlich an Figuren die Du nicht selbst mitgestalten kannst?**

160 Ich möchte schon selbst entscheiden können wie meine Rollenfigur aussieht. Außerdem kann man



161 dabei kreativer sein und man schafft sich dabei ja auch eine eigene Identität mit der Spielfigur.

162

163 **Hast Du Dir selbst schon einmal einen männlichen Avatar kreiert mit dem Du auch**  
164 **regelmäßig gespielt hast?**

165 Einen männlichen Avatar habe ich mir selbst noch nicht kreiert, aber wenn ich zum Beispiel ein  
166 Spiel spiele, wo ich mir die Figur nicht selbst zusammenstellen kann und es nur männliche Figuren  
167 zum Auswählen gibt, dann ist es mir auch egal. Ich spiele einfach lieber mit weiblichen Avataren  
168 weil ich ja selbst eine Frau bin.

169

170 **Stört Dich es manchmal, dass Du bei manchen Spielen nicht die Wahl zwischen einer**  
171 **männlichen und weiblichen Figur hast?**

172 Bei Final Fantasy würde es mich schon freuen, wenn man einmal eine weibliche Heldin spielen  
173 könnte. Was ich zum Beispiel bei Resident Evil toll finde ist, dass ich mich da entscheiden kann ob  
174 ich männlich oder weiblich sein möchte.

175

176 **Du hast mir ja einen von Dir selbst gestalteten Avatar mitgebracht. Nach welchen Kriterien**  
177 **hast du diesen denn gestaltet?**

178 Wichtig ist mir die Frisur. So habe ich meine Haare früher getragen und so würde ich sie gerne  
179 auch wieder tragen, aber mein Freund möchte, dass ich mir die Haare wachsen lasse. Von den  
180 Fähigkeiten her kann meine Figur einstweilen noch nicht so viel, sie kann im Moment mit dem  
181 gezielten Schuss schießen und Getränke brauen. Die nächste Fähigkeit die ich mit ihr erlernen will  
182 ist es Schriftrollen zu erstellen.

183

184 **Warum?**

185 Naja, weil ich ja Publizistik studiere und in Zukunft gerne mal bei einer Zeitung arbeiten möchte  
186 und ich will auch einfach das mein Avatar schreiben lernt.

187

188 **Inwiefern ist Dir dein Avatar ähnlich?**

189 Naja schon sehr. Ich finde ja, dass ein Avatar einen verkörpern sollte. In dem Spiel spielen so viele  
190 Leute und man will sich ja schon irgendwie von den anderen unterscheiden. Ich mag es zum  
191 Beispiel nicht, wenn ich einen Avatar sehe der wie ich aussieht. Und im Moment befinde ich mich  
192 mit meiner Figur auf einem niedrigen Level und da gibt es noch nicht so viele  
193 Gestaltungsmöglichkeiten und dann treffe ich ständig auf Avatare die aussehen wie ich. Das mag  
194 ich einfach nicht und daher versuche ich so gut und schnell es geht mich rauf zu spielen, weil ich  
195 mich ja doch von den anderen unterscheiden will.

196

197 **Inwiefern würdest Du sagen, dass sich deine Charaktereigenschaften in deinem Avatar**  
198 **widerspiegeln?**

199 Also ich spiele am liebsten alleine. Ich gehe gerne allein auf die Jagd, spreche niemanden an. Ich  
200 lasse mich lieber ansprechen, als das ich jemanden anspreche. Dieses Einzelkämpfer sein ist ein

201 Charakterzug von mir und spiegelt sich auch ganz gut in der Figur wieder.

202

203 **Gab es für Dich auch schon mal eine unangenehmes oder schlimmes Erlebnis, das Du mit**  
204 **deinem Avatar hattest?**

205 Dadurch das das Spiel Fiesta sehr herzlich aufgebaut ist, sind die Spieler dort auch irgendwie alle  
206 sehr entspannt. Auch wenn man im Spiel stirbt, stirbt man nicht wirklich, sondern wacht im Dorf  
207 wieder auf und das im gleichen Level wie zuvor. Ich glaube dadurch, dass man nichts verliert  
208 kommt es gar nicht zu unangenehmen Erlebnissen. Was ich zum Beispiel aber schon unangenehm  
209 finde, sind die ganze Streits in den Chats, wenn es darum geht wer wen geheiratet und betrogen  
210 hat. Aber davon halte ich mich eher fern. Was mir schon mal passiert ist, dass mich so ein Typ  
211 angeflüstert und gemeint hat: „Hey sexy Lady“. Da habe ich mir dann auch gedacht, dass der nicht  
212 ganz dicht ist weil er ja eine Spielfigur anquatscht. Bei dem Browsrespiel Travian habe ich aber  
213 auch schon mal selbst mit jemand anderen zum Streiten angefangen, weil wir uns gegenseitig mit  
214 unseren Dörfern bekämpft haben, was dann auch in eine verbale Beschimpfung per Chat  
215 ausgeartet ist. Aber ich habe viele Freundschaften mit Spielern geschlossen.

216

217 **Lassen sich denn auch anhand der Spielfigur Dinge ausleben, welche Dir im realen Leben**  
218 **nicht möglich sind?**

219 Das Kämpfen ist so etwas. Ich würde selbst gerne eine Kampfsportart ausüben, aber ich mache es  
220 nicht und da lebe ich das einfach in meiner Spielfigur aus. Außerdem ist es für mich reizvoll der  
221 Held zu sein. Ich denke, dass man in unserer Gesellschaft einfach kein Held sein kann der durch die  
222 Gegend zieht und Monster bekämpft. Auch die Helden die man aus Fernsehserien oder Filmen  
223 kennt, kann man dann selber spielen. Ich denke da zum Beispiel an Xena, die es ja sowohl in einer  
224 Fernsehserie als auch als Spielfigur gibt. Und dann kann man eben einfach im Spiel aktiv in ihre  
225 Rolle schlüpfen und muss nicht passiv zuschauen.

226

227 **Inwiefern kannst du Dich selbst mit deiner Spielfigur identifizieren?**

228 Bei Final Fantasy ist es zum Beispiel so, dass die Figuren mit dir reden und du bekommst dann  
229 einfach das Gefühl, als würdest du im Spiel selbst drinnen sein und die Figur die mit dir redet ist  
230 real. Und so kann man sich dann auch sehr leicht mit der Figur identifizieren mit der man gerade  
231 spielt, weil man einfach das Gefühl bekommt Teil der Geschichte zu sein.

232

233 **Wenn Du bei einem Spiel nicht voran kommst, bist Du dann jemand der aufgibt oder erst**  
234 **recht versucht die Hürde zu überwinden?**

235 Sobald ich bei einem Spiel nicht weiter komme höre ich sofort auf. Das interessiert mich dann  
236 nicht mehr.

237

238 **Was sind dann eigentlich deine Beweggründe fürs Computerspiele spielen?**

239 Abschalten ist sicher der Hauptgrund. Wenn ich manchmal zu Hause sitze und nichts gescheites im  
240 Fernsehen läuft, dann setze ich mich immer zum Computer. Es ist für mich viel interessanter wenn

241 ich selbst irgendwo in den Verlauf der Geschichte eingreifen kann, als einfach nur da zu sitzen und  
242 Fernsehen zu schauen. Mir kommt es auch vor, dass mich das Spielen viel mehr ablenkt als  
243 fernsehen, weil man selber aktiv sein muss. Bei langweiligen Fernsehserien ist man mit den  
244 Gedanken dann auch wieder wo anders und denkt dauernd an die Uni. Und beim Spiel ist man  
245 eigentlich komplett drinnen und konzentriert sich nur darauf und man denkt an gar nichts mehr  
246 anderes als an das Spiel.

247

248 **Gibt es sonst noch Gründe?**

249 Naja, Langweile ist bei mir sicher auch ein Grund. Überhaupt wenn ich zu Hause bei meinen Eltern  
250 im Burgendland bin da spiele ich dann sehr viel.

251

252 **Vielen Dank für das Gespräch.**



1 **INTERVIEW 4**

2 **Datum: 18.02.2010**

3 **Dauer: 28:41 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(4)**

5

6 **Du hast mir vorab eine Liste geschickt mit Computerspielen die du spielst beziehungsweise**  
7 **die Du gespielt hast. Könntest du mir vielleicht näher erläutern welche der Spiele Du im**  
8 **Moment spielst?**

9 Das ist eigentlich unterschiedlich. Am häufigsten spiele ich Avatar und Alone In The Dark habe ich  
10 jetzt auch angefangen zu spielen. Es kommt eher immer darauf an in welcher Stimmung ich bin  
11 und was mich zu dem Zeitpunkt einfach reizt zu spielen. Guitar Hero, Mario Kart und ähnliches  
12 spiele ich immer wieder zwischendurch. Wenn ich mit meinem Freund spiele, dann wird meistens  
13 Army Of Two oder Resident Evil – Darkside Chronicels gezockt, weil wir das zu Zweit spielen  
14 können, oder eben auch Guitar Hero, das geht auch zu Zweit.

15

16 **Was hat Dich eigentlich dazu bewegt mit dem Computerspielen anzufangen?**

17 Ich habe einen älteren Bruder, der hat als ich noch sehr klein war von meinem Vater eine NES  
18 bekommen, da habe ich vielleicht immer ein bisschen mitgespielt, daran kann ich mich aber nicht  
19 mehr so genau erinnern. Später hat uns unser Vater dann die SNES geschenkt und das war dann  
20 sozusagen der Start für mich.

21

22 **Weißt Du noch wie alt Du da ungefähr warst?**

23 Ich schätze so sieben oder acht Jahre. Die Nintendo Konsole ist glaube ich 1992 auf den Markt  
24 gekommen, also dürfte das ganz gut hinkommen. Ich habe damals immer sehr gerne Super Mario  
25 World, Zelda und F-Zero gespielt. Das waren so die ersten Spiele an die ich mich erinnern kann.  
26 Und dann hab ich auch noch sehr gerne Lufia, Terranigma und Metroid gespielt. Und natürlich  
27 Mario Kart, das spiele ich auch heute noch sehr gerne.

28

29 **Du hast also mit sieben oder acht Jahren angefangen Computerspiele zu spielen. Kannst Du**  
30 **mir schildern wie deine Spielerkarriere bis heute verlaufen ist?**

31 Meinst du das jetzt auf die Konsolen bezogen oder auf die Spielzeit?

32

33 **Ich meine eher, was Du gespielt hast, wie viel Zeit Du investiert hast und wie sich dein**  
34 **Spielverhalten so über die Jahre entwickelt hat?**

35 Also angefangen habe ich ja als Kind mit dem Spielen. Vor allem Mario Kart und Jump'n'Run Spiele  
36 habe ich extrem viel und sehr lange gespielt. Das spiele ich heute noch sehr gerne. Nach und nach  
37 sind dann rundenbasierte Rollenspiel dazugekommen wie Lufia, Terranigma, Secret of Mana. Als  
38 wir dann die PS1 bekommen haben, habe ich dann immer mehr angefangen Ego-Shooter zu  
39 spielen, beziehungsweise solche Spiele die man erst ab 18 Jahren spielen durfte, wie Resident Evil  
40 zum Beispiel. Rollenspiele spiele ich selbst immer noch sehr gerne. Auch Geschicklichkeitsspiele

41 wie Tertis und Guitar Hero spiele ich im Moment sehr gerne so zwischendurch.

42

43 **Gab es Zeiten in deiner Spielerkarriere wo Du mehr beziehungsweise weniger gespielt**  
44 **hast?**

45 Das war eigentlich immer ganz unterschiedlich. Wenn ich mehr für die Schule zu tun hatte oder  
46 jetzt für die Uni, dann spiele ich auch weniger. Als ich so siebzehn oder achtzehn Jahre alt war gab  
47 es so eine Phase wo ich sehr wenig an der PS2, als mit Konsolen, gespielt habe. Aber aufgehört  
48 habe ich zwischendurch mit dem Computerspielen nie. Es gab nie eine Phase wo ich nicht gespielt  
49 hätte.

50

51 **Nach welchen Kriterien hast Du Dir denn deine Spiele ausgesucht, die Du gespielt hast?**

52 Hauptsächlich war es so, dass ich mir die Spiele nach Interesse ausgesucht habe. Wenn Spiele neu  
53 am Markt waren, hat mich das eigentlich nie so gereizt diese gleich auszuprobieren. Außer sie  
54 haben von der Beschreibung her wirklich gut geklungen, dann habe ich sie auch gleich ausprobiert,  
55 aber eben nur wenn sie mich interessiert haben.

56

57 **Was muss denn ein Spiel mitbringen, damit es Dir gefällt?**

58 Das Wichtigste ist für mich die Story, die muss mich einfach ansprechen. Ob jetzt die Grafik die  
59 allerbeste ist, ist mir eigentlich egal. Aber super finde ich es auch wenn das Gameplay auch noch  
60 gut ist, dann ist das Spiel für mich schon nahezu perfekt. Und Spaß muss es beim Spielen natürlich  
61 machen. Es gibt nichts langweiligeres, als ein Spiel, dass einfach keinen Spaß macht.

62

63 **Und was ist für Dich eine gute Story?**

64 Wenn du jemals Final Fantasy gespielt haben solltest, dann wäre im Prinzip alles schon erklärt.  
65 Das gute an der Story ist einfach, dass man sich rein steigern kann und das Spiel wahnsinnig  
66 fesselnd ist. Am Anfang kann man sich nur innerhalb einer Stadt bewegen, aber mit der Zeit  
67 werden mehr und mehr Gebiete zugänglich, die man erforschen kann. Zwischen den eigenen  
68 Spielhandlungen gibt es immer so Zwischensequenzen, die man nicht wegschalten kann, die aber  
69 zur Story gehören. Meist muss man danach irgendwelche Aktionen durchführen, damit das Spiel  
70 weiter läuft und man voran kommt. Irgendwie ist es als wäre man bei dem Spiel in einem Buch  
71 oder einem Film, nur muss man halt selber die Figur durch die Geschichte steuern, zwar auf einem  
72 vorgegebenen Weg, aber die Art und Weise wie man die Spielfigur durch das Spiel lenkt war  
73 irgendwie neu für mich. Ich glaube es war so ziemlich eines der ersten Spiele die ich in diese  
74 Richtung gespielt habe, vielleicht liegt es daran, dass es mir dann so gut gefallen hat und immer  
75 noch gefällt.

76

77 **Du spielst offenbar Spiele aus den verschiedensten Genres. Gibt es auch Spiele die Dich**  
78 **überhaupt nicht interessieren?**

79 Ja, alle Spiele die mit Sport zu tun haben. Das mag ich überhaupt nicht. Ich finde die sind einerseits  
80 langweilig, außerdem komme ich einfach nicht mit der Steuerung zurecht, das ist mir manchmal

81 ein wenig zu kompliziert. Ich finde man braucht einfach so ewig bis man die Steuerung beherrscht  
82 und da bin ich einfach zu ungeduldig dafür. Wobei es gibt auch Ausnahmen. Rennspiele wie Mario  
83 Kart, Need For Speed oder ähnliches finde ich eigentlich ganz okay, weil die irgendwie witzig zum  
84 Spielen sind. Fußballspiele besitze ich genau ein einziges, und zwar Mario Strikes Football, das  
85 finde ich auch ganz witzig vom Gameplay her, das macht einfach Spaß. Außerdem ist es von der  
86 Grafik her auch schön bunt. Aber sonst mag ich Fußball-, Football-, oder Basketballspiel überhaupt  
87 nicht.

88

89 **Welches Spielgenre spielst Du dann am liebsten und warum?**

90 Rollenspiele und Action Adventures wie Zelda, einfach wegen der Story. Ego-Shooter finde ich  
91 auch ganz nett, vor allem weil man sie teilweise zu Zweit spielen kann.

92

93 **Spielst Du gerne mit anderen Leuten gemeinsam?**

94 Das ist eigentlich ganz unterschiedlich. Wenn ich mit der Wii spiele, dann sind wir meistens zu  
95 viert, wenn das vom Spiel her so ausgelegt ist. Ansonsten spiele ich mit meinem Freund oder  
96 meinem Bruder. Es kommt auch schon mal vor, dass ich alleine spiele, aber am liebsten spiele ich  
97 mit meinen Freunden, weil da immer so viele Diskussionen während und nach dem Spiel  
98 entstehen.

99

100 **Diskussionen?**

101 Naja, ich habe teilweise Freunde die nicht so viel oder gar nicht spielen. Einmal haben wir Rayman  
102 Raving Rabbits 3 gespielt und die Hasen in dem Spiel sind irgendwie sehr dumm, und als meine  
103 Freunde die zum ersten Mal gesehen haben mussten sie sehr viel lachen und fanden das Spiel total  
104 witzig, und da konnten die gar nicht mehr aufhören über das Spiel zu diskutieren. Es ist irgendwie  
105 immer interessant zu beobachten wie Computerspiele oft Nicht-Spielern plötzlich extrem gut  
106 gefallen und die fast gar nimmer aufhören können damit zu spielen. Meistens sind es dann dazu  
107 noch Leute, die sich überhaupt nicht fürs Computer spielen interessieren und es eigentlich total  
108 abwehren.

109

110 **Wie viele Stunden verbringst Du im Schnitt am Tag beziehungsweise in der Woche mit  
111 Computer spielen?**

112 Das ist echt unterschiedlich. Es kommt immer darauf an wie es sich mit der Uni und dem Arbeiten  
113 ausgeht und natürlich in welches Spiel ich gerade rein gekippt bin. Aber im Schnitt würde ich  
114 sagen, dass es so 7 Stunden in der Woche sind. Oft ist es aber auch so, dass ich Phasen habe wo ich  
115 überhaupt keine Zeit fürs spielen haben und vielleicht nur 1-2 Stunden vorm Computer sitze. Und  
116 manchmal da spiele ich dann schon mal 10 Stunden und mehr pro Woche.

117

118 **Inwiefern würdest Du sagen, dass dein Spielverhalten Auswirkungen auf dein Privatleben  
119 hat?**

120 Eigentlich nicht, dadurch dass ich mit meinem Freund oft gemeinsam spiele ist es schon so etwas

121 wie ein gemeinsames Hobby. Es ist ja jetzt nicht so, dass ich nur daheim sitze und spiele, ich mach  
122 auch gerne ganz viele andere Sachen nebenbei, wie Sport und so weiter. Also ich würde meinen,  
123 dass es einfach ein nettes Hobby ist, mehr aber auch nicht.

124

125 **Und hat dein Spielverhalten Auswirkungen auf dein Berufsleben?**

126 Nein, überhaupt nicht. Da ich ja nur einen Studentenjob nebenbei mache, kann ich nicht wirklich  
127 sagen ob es Auswirkungen gibt. Was die berufliche Wahl betrifft, ich studiere zwar  
128 Computergraphik und Digitale Bildbearbeitung, ich habe auch schon in Sachen Spiele-  
129 Programmierung rein geschnuppert, aber ich glaube nicht, dass ich einmal in der Sparte arbeiten  
130 möchte, weil es in Österreich einfach zu wenige Möglichkeiten gibt.

131

132 **Mich würde auch interessieren, was denn deine persönlichen Beweggründe für das**  
133 **Computer spielen sind?**

134 Es macht mir einfach Spaß. Wenn das Spiel eine gute Story hat, dann ist es eigentlich genauso wie  
135 Fernsehen oder Lesen. Das schöne am Spielen ist auch, dass man es gemeinsam machen kann. Ich  
136 spiele aber auch ganz gerne um mir die Zeit zu vertreiben, beim Zug fahren zum Beispiel.

137

138 **Du hast bereits erwähnt, dass du ganz gerne Rollenspiele spielst. Was sind denn deiner**  
139 **Meinung nach typische Rollen welche weibliche Helden in Computerspielen verkörpern**  
140 **und welche Rollen sind typisch männlich?**

141 Naja, meistens ist es so, dass die Männer entweder die Frauen oder die Welt retten müssen. Das ist  
142 so das erste was mir auf die Schnelle einfällt. Ich überlege gerade ob es Spiele gibt wo das  
143 umgekehrt ist, aber eigentlich gibt es meiner Meinung nach sehr wenige Spiele, wo Frauen in der  
144 Hauptrolle sind. Gut bei Rollenspielen kann man sich ja seinen Avatar selbst aussuchen und da gibt  
145 es ja auch genug Frauen, aber bei den klassischen Spielen, also nicht den online Rollenspielen, gibt  
146 es sie nicht so oft. Obwohl wenn ich an Lara Croft denke, ist die ja fast schon ein männlicher Typ.  
147 Sie muss da auch die Welt retten und hat ein sehr cooles Gehabe wie die meisten männlichen  
148 Helden. Ich habe es übrigens faszinierend gefunden, dass bei der Lara Croft die Proportionen über  
149 die Jahre immer angepasster wurden, also nimmer so extrem ausschauen. Aber sonst sind die  
150 weiblichen Charaktere oft diejenigen die gerettet werden müssen oder den männlichen Held  
151 unterstützen und nebenher laufen, und wenn einmal Not am Mann ist, dann darf auch mal die Frau  
152 eine wichtige Aufgabe lösen. Aber grundsätzlich sehe ich den Unterschied zwischen Mann und  
153 Frau nicht so. Ich finde wenn eine weibliche Hauptfigur gut gemacht ist, ist das Spielerlebnis  
154 genauso lässig wie bei männlichen und umgekehrt.

155

156 **Und was sind deiner Meinung nach die typischen weiblichen Fähigkeiten und was die**  
157 **typisch männlichen Fähigkeiten bei virtuellen Helden?**

158 Der kriegerische Typ wie bei Sacred oder Diablo sind schon eher so der typische männliche Held.  
159 Meistens haben die auch noch extreme Muskeln, was ja irgendwie logisch ist wenn sie viel  
160 kämpfen müssen. Vom Verhalten her sind die Männer irgendwie immer kompromissloser und



161 mutiger, obwohl es ja auch Frauen gibt die diese Eigenschaften haben, und es gibt auch Krieger die  
162 ziemlich intelligent sind.

163

164 **Und bei den Frauen?**

165 Magie ist für mich so eine typische weibliche Eigenschaft. Bei den Frauen kommt es ja leider meist  
166 nicht auf die Körperkraft drauf an, die sind dann auch selten irgendwelche Kriegerinnen. Es gibt  
167 aber auch die Eigenschaft Fernmagie und ich finde die Frauen handeln meist genauso  
168 kompromisslos und mutig wie männliche Krieger das tun?

169

170 **Wenn du jetzt Männer und Frauen und an ihre Rollenbilder denkst, welche männlichen und**  
171 **weibliche Rollenbilder kennst Du, die sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt**  
172 **existieren?**

173 Das typische Klischee ist es, wenn es heißt dass Frauen von Männern immer beschützt werden  
174 müssen. Und das äußert sich in Computerspielen genauso, wie im echten Leben. Wenn man sich  
175 zum Beispiel Super Mario anschaut, da ist ja auch der Mann der Held und muss die entführte  
176 Prinzessin retten. Ich habe aber allerdings auch schon gesehen, dass männliche und weibliche  
177 Figuren gleich gestellt sind und zum Beispiel in einer Gruppe gemeinsam Quests erarbeiten. Dieses  
178 Gemeinschaftliche sieht man im realen Leben bei Mann und Frau finde ich aber genauso. Wenn ich  
179 mit meinem Freund ein Rollenspiel spiele, dann ist das auch so, dass wir schauen, dass wir die  
180 Schwächen von dem einen durch die Stärken des anderen ausbessern.

181

182 **Und wenn Du jetzt an die optische Darstellung von weiblichen Spielfiguren denkst, was fällt**  
183 **dir spontan dazu ein?**

184 Meistens sind sie sehr leicht bekleidet, da denke ich mir dann oft „dass der nicht kalt ist“. Manche  
185 Figuren finde ich dann aber wiederum sexy, wenn sie weniger an haben. Es kommt halt immer  
186 drauf an ob die Figuren geschmackvoll gestaltet sind. Ich finde zum Beispiel eine Cate Archer  
187 schon sexy, und die läuft ja auch manchmal im kurzen Rock oder Bauch frei herum, aber diesen  
188 Domina Look mit den hohen Stiefeln und den Oberteilen wo die Brust unten schon wieder raus  
189 schaut, das ist mir persönlich einfach zu viel.

190

191 **Gibt es sonst noch Spielfiguren, welche Dir von der optischen Darstellung her gefallen?**

192 Die Tifa von Final Fantasy VII gefällt mir sehr gut. Sie trägt zwar auch Bauch frei, aber sie ist  
193 grafisch sonst sehr schön gemacht. Sie hat lange schwarze Haare, trägt Hosenträger und hat eine  
194 lange schwarze Hose an, und wie sie gemacht ist finde ich sie einfach sexy. Außerdem ist sie ein  
195 selbstständiger Charakter und muss nicht immer gerettet werden. Das gleiche Gefühl habe ich bei  
196 der Lara Croft.

197

198 **Und was gefällt Dir an der optischen Darstellung überhaupt nicht?**

199 Ich finde manchmal wirken die Frauen einfach dumm, ich kann es einfach gar nicht anders sagen.  
200 Außerdem hab ich das Gefühl, dass viele Figuren nicht selbstständig wirken.

201

202 **Und wie äußert sich das?**

203 Naja, wenn sie so in die Rolle der verzweifelten, zu rettenden Frau gesteckt werden, und sich nicht  
204 irgendwie selbst befreien können und dafür einen Mann brauchen, dann finde ich das schon  
205 irgendwie nicht sehr selbstständig. Sie werden ja auch gerne mal so dargestellt, dass sie es nicht  
206 einmal schaffen über einen Zaun zu springen, ohne, dass der Mann ihnen dabei hilft, und das finde  
207 ich dann schon etwas dummlich. Wenn man zum Beispiel wieder Super Mario nimmt, da ist ja  
208 Mario der Held, der die Prinzessin retten muss und irgendwie wirkt die so hilflos in ihrem Gehabe,  
209 auch ihre äußerliche Aufmachung, mit den blonden Haaren und dem rosaroten Kleid, wirkt  
210 irgendwie kindlich und hilflos und schreit nur geradezu vom gerettet werden.

211

212 **Und wie würdest Du im allgemeinen dann die körperlichen Eigenschaften beschreiben, die  
213 auf weibliche Helden zutreffen?**

214 Sie sind schon eher kleiner und zarter und haben eindeutig weniger Muskeln als die Männer.  
215 Obwohl wenn ich an die frühere Lara Croft denke, dann ist sie vielleicht eine Ausnahme. Hängt  
216 vielleicht auch damit zusammen, dass sie auch in einer eher männlichen Rolle spielt. Und bei so  
217 Ego-Shootern braucht man dann doch vielleicht ein bisschen mehr Muskeln, als wenn man in  
218 „World Of Warcraft“ mit seiner Magie herum spielt.

219

220 **Welche Art der optischen Darstellung kommt deiner Meinung nach bei weiblichen  
221 Spielfiguren am häufigsten vor?**

222 Sicher das knappe und sexy Outfit. Meistens sind auch ziemlich schlank und wohlgeformt, also  
223 große Brüste, schmale Taille und lange schlanke Beine. Ich denke, dass die meisten Figuren so  
224 gestaltet sind, dass sie einem bestimmten Ideal entsprechen. Vielleicht sind sie auch so gestaltet,  
225 damit es für die Männer was zum schauen gibt. Keine Ahnung, aber auffällig ist auf jeden Fall, dass  
226 die meisten Frauen immer sehr hübsch, sehr schlank und aufreizend gekleidet sind. Ich finde aber  
227 auch, dass das zu den Computerspielen irgendwie dazu gehört, dass die Figuren so überzeichnet  
228 sind, zumindest war ja das von Anfang an so, dass die weiblichen Figuren so dargestellt wurden.

229

230 **Was muss denn eine weibliche Spielfigur an Fähigkeiten, Eigenschaften und Aussehen  
231 mitbringen, damit sie Dir gefällt?**

232 Am wichtigsten ist mir die Selbstständigkeit, ob sie jetzt Fähigkeiten wie Nahkampf, Fernkampf  
233 oder Magie hat ist mir eigentlich ziemlich egal. Vom optischen her bin ich auch nicht festgelegt, das  
234 ist mir auch relativ egal.

235

236 **Was meinst Du mit Selbstständigkeit?**

237 Ich kann es überhaupt nicht leiden, wenn eine Spielfigur nur herum jammert. Bei manchen Spielen  
238 jammern die Figuren so extrem viel herum, wie zum Beispiel „Ich will euch keine Last sein“ oder  
239 wenn etwas schief geht schieben manche so Aussagen wie „Es ist alles meine Schuld“, und das  
240 kann dann echt anstrengend werden. Und Selbstständigkeit heißt für mich dann einfach, dass sie

241 genau das nicht tut.

242

243 **Und wenn du Dir einen Avatar selbst kreierst, nach welchen Kriterien gestaltest Du diesen?**

244 Er sollte einfach zu mir passen, vielleicht auch ein bisschen sexy sein. Wichtig ist mir einfach, dass

245 ich mich mit der Figur identifizieren kann und daher sollte sie mir schon ein bisschen ähnlich sein.

246 Ich bin jetzt zwar kein Glamour-Girl, vom dem her schaut mein Avatar auch nicht so aus.

247

248 **Du hast mir im Vorfeld ja zwei Avatare von Dir geschickt, die wir jetzt vor uns liegen haben.**

249 **Könntest Du mir diese einmal näher beschreiben?**

250 Naja, wie du siehst sind beides nicht voll die Sexbomben, sondern sehen natürlich aus. Beide haben

251 dunkle Haare wie ich und sind eher der sportliche Typ. Mein Avatar vom Spiel Avatar sieht finde

252 ich sehr stark und selbstbewusst aus, weil sie ja auch die Haare sehr streng nach hinten gebunden

253 hat und ein eher seriöses Top trägt, also nicht bauchfrei, trotzdem finde ich wirkt sie sexy.

254

255 **Und was ist Dir bei den Fähigkeiten wichtig?**

256 Also irgendeinen Kampfstil sollte sie schon beherrschen, welchen ist immer vollkommen egal. Das

257 kommt immer darauf an auf was ich Lust habe. Heilen finde ich auch immer sehr praktisch.

258

259 **Spielst Du lieber mit einem weiblichen oder einem männlichen Avatar?**

260 Wenn ich die Möglichkeit habe, dann bastle ich mir lieber einen weibliche Avatar, weil ich möchte

261 mich ja auch mit der Figur identifizieren können. Ich meine ich spiele ja auch männliche Figuren in

262 anderen Spielen, wo man sich die Figur ja nicht aussuchen kann und da finde ich das schon sehr in

263 Ordnung.

264

265 **Hast Du auch schon einmal bewusst einen männlichen Avatar kreiert mit dem Du dann auch  
266 gespielt hast?**

267 Nein habe ich nicht. Ich muss auch gestehen, dass ich nicht so viele Rollenspiele spiele, eigentlich

268 nur zwei und da habe ich in beide Fällen einen weiblichen Avatar. Es würde mich auch nicht reizen

269 mit einem Mann zu spielen, wüsste eigentlich nicht was dafür sprechen sollte.

270

271 **Hattest Du auch schon einmal unangenehme Erlebnisse oder Begegnungen mit deinem  
272 Avatar?**

273 Nein, nicht wirklich. Vielleicht, dass es Leute gibt die sich im Chat ein bisschen beschimpfen, aber

274 da mische ich mich so und so nie ein, daher kann ich dir dazu auch nicht mehr sagen.

275

276 **Welche Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestalten kannst, gefallen Dir?**

277 Also die Lara Croft finde ich schon sehr gut. Die sieht gut aus und ist noch sehr selbstständig dazu.

278 Ich finde sie wirkt auch sehr selbstbewusst und das gefällt mir. Bei den Männern finde ich den von

279 Uncharted sehr lässig, der hat irgendwie einen guten Schmah rennen, ich kann das gar nicht

280 anders beschreiben. Oder der Snake aus Metal Gear Soldier, der taugt mir auch voll.

281

282 **Du hast schon einmal kurz erwähnt, dass Dir eine Identifikation mit der Spielfigur wichtig**  
283 **ist. Inwiefern spiegelt sich denn deine Person in den Spielfiguren die Du spielst**  
284 **beziehungsweise selbst gestaltest, wider?**

285 Naja, ich würde sagen das sind die Selbstständigkeit und der Schmah. So sehe ich mich selbst und  
286 so finde ich sind auch die Spielfiguren die ich spiele beziehungsweise gestalte. Ich kann mit  
287 Spielfiguren die zum Beispiel wie Paris Hilton aussehen oder so ein Gehabe haben, überhaupt  
288 nicht. Das ist nicht wirklich meines, und mit solchen Figuren würde ich auch nicht spielen wollen.  
289 Aber ein bisschen sexy dürfen die Figuren trotzdem sein.

290

291 **Inwiefern würdest Du sagen, dass sich mit den Spielfiguren Dinge im Spiel ausleben lassen,**  
292 **die im realen Leben nicht möglich sind?**

293 Grundsätzlich spielt man ja in anderen Welten, oft in richtigen Fantasie-Welten und das ist oft sehr  
294 nett wenn man da einmal eintauchen kann und um sich sonst alles vergessen kann. Es gibt aber  
295 auch Dinge, die ich im realen Leben nie machen würde, die ich aber in den Spielen mache und da  
296 auch in Ordnung finde, wie in Ego Shootern zum Beispiel. Im Spiel stört es mich nicht, aber im  
297 echten Leben würde ich niemals eine Waffe in Händen halten wollen.

298

299 **Schlüpfst Du auch gerne in andere Rollen?**

300 Ja, und am liebsten spiele ich den Retter. Im realen Leben geht es ziemlich schwer, dass ich  
301 jemanden zum Beispiel das Leben retten oder ähnliches, und im Spiel kann man ja den Helden  
302 spielen und das taugt mir schon sehr.

303

304 **Vielen Dank für das Gespräch.**

1 **INTERVIEW 5**

2 **Datum: 25.02.2010**

3 **Dauer: 22:33 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(5)**

5

6 **Du hast mir im Vorfeld ja schon erzählt, dass du unter anderem Rollenspiele spielst. Mich**  
7 **würde interessieren was Du im letzten Jahr für Spiele gespielt hast und was Du auch im**  
8 **Moment spielst?**

9 Zur Zeit spiele ich sehr gerne Borderland, das ist ein Rollenspiel das ich aber mit meinem Freund  
10 zusammen spiele. Das Spiel mag ich auch nur mit ihm zusammen spielen, weil ich selber nie  
11 richtig weiß was ich gerade machen muss. Sonst spiele ich auch sehr gerne Mario Kart auf der  
12 Nintendo Wii, Wii Fit oder auch Just Dance, ein Tanzspiel wo man eine Chorgeografie lernen muss.  
13 Was ich früher sehr viel gespielt habe war Zelda. Eine Zeit lang war ich auch süchtig nach den  
14 Sims, das war das einzige PC-Spiel was ich eigentlich gespielt habe. Was ich sonst noch gerne  
15 spiele ist Guitar Hero und Rockband auf der Nintendo DS. Vor kurzem habe ich mir GTA gekauft,  
16 das habe ich aber noch nicht ausprobiert weil mein Freund noch keine Zeit hatte mit mir das zu  
17 spielen. Wenn mein Freund daneben sitzt spiele ich viel lieber als wenn ich es alleine ausprobieren  
18 muss.

19

20 **Warum eigentlich?**

21 Ich weiß nicht genau warum, aber ich möchte einfach dass er neben mir sitzt wenn ich zum  
22 Beispiel mal nicht weiter weiß, dann kann er mir immer Ratschläge geben wenn ich einmal im  
23 Spiel nicht weiter weiß.

24

25 **Wo liegt bei Dir im Moment der Fokus bei den Spielen?**

26 Bei Guitar Hero, Rockband und Borderland würde ich sagen.

27

28 **Warum hast Du eigentlich mit dem Computerspielen angefangen?**

29 Ich habe eigentlich immer schon gerne gespielt. Mit so acht Jahren habe ich immer gemeinsam mit  
30 meinem Vater auf der PS1 Spiele wie Tomb Raider oder Autorennspiel gespielt. Alleine habe ich  
31 dann auch sehr gerne Tony Hawk gespielt. Zu Hause hatte ich dann später auch einen Game Cube.

32

33 **Wie ist dann deine weitere Spielerkarriere verlaufen?**

34 Zuerst habe ich ja nur mit meinen Vater gespielt, zu Hause bei meiner Mutter hatten wir weder  
35 Fernseher noch einen PC. Meine Eltern sind geschieden. Wenig später hat mir mein Vater zu  
36 Weihnachten einen Game Cube geschenkt, den habe ich dann mit nach Hause zu meiner Mutter  
37 genommen, aber mit dem habe ich eigentlich nicht so viel gespielt. Später als dann Sims raus  
38 gekommen ist, habe ich das viel bei mir zu Hause am PC gespielt. Als ich dann meinen Freund  
39 kennen gelernt haben, hat er mich dann noch mehr zum Computerspielen gebracht. Er hatte eine  
40 X-Box und die PS3 zu Hause und er war es der mit Guitar Hero gezeigt hat. Und ab diesem

41 Zeitpunkt ging es dann so richtig mit dem Spielen los, sodass ich auch einfach angefangen habe  
42 wirklich mehrere Stunden pro Woche zu spielen. Das hat so vor zwei bis drei Jahren eingesetzt.

43

44 **Wie viele Stunden spielst Du im Schnitt am Tag oder in der Woche?**

45 Am Tag würde ich sagen, dass ich im Schnitt zwei bis drei Stunden spiele. Außer wenn ich viel  
46 lernen muss, dann spiele ich nicht mehr als eineinhalb Stunden pro Tag.

47

48 **Und wenn Du Computerspiele spielst, wie kann man sich so ein typisches Spielszenario bei  
49 Dir vorstellen?**

50 Meist spiele ich zu Hause am PC. Eine ganz extreme Phase hatte ich beim Sims spielen, als ich bis  
51 zu sieben Stunden pro Tag gespielt habe und mir das Essen dann immer zum Computer geholt  
52 habe, damit ich ja nichts versäume. Mein Freund hat mir dann einmal Sims 3 runter geladen, und  
53 das habe ich auch immer zu Hause gespielt. Meistens bin ich dann auf dem Sofa gelegen und hab  
54 dem Computer vor mir am Tisch gehabt. Er hat dann neben mir meist mit der PS3 gespielt. Ich  
55 spiele eigentlich lieber mit meinem Freund als ganz alleine. Es gibt dann eben auch Spiele wie die  
56 Sims, die man ja nur alleine spielen kann, aber dann lösen wir das eben so, dass ich alleine Sims  
57 spielt und er neben mir auf der PS3 ein anderes Spiel spielt, was man auch alleine spielen kann.

58

59 **Gab es bei Dir auch schon einmal Auswirkungen auf dein Privatleben, wenn du mehr  
60 gespielt hast?**

61 Nein, mein Freund liebt das. Er ist sehr froh, dass ich auch so viel spiele wie er.

62

63 **Und auf das Berufsleben, gab es da irgendwelche Auswirkungen?**

64 Nein, eigentlich nicht. Das einzige was ich mir manchmal gedacht habe ist, dass ich lieber weiter  
65 spielen möchte als in die Arbeit zu gehen. Das einzige was ein Problem sein könnte ist, dass mich  
66 das Spielen manchmal vom Lernen abhält. Ich kann manchmal einfach nicht aufhören zu spielen,  
67 es lenkt mich dann eben immer von anderen Sachen die ich zu tun hätte ab.

68

69 **Was sind für Dich die Beweggründe warum du Computerspiele spielst?**

70 Hauptsächlich ist es der Spaß bei mir. Obwohl, wenn ich manche Spiele online spiele und merke,  
71 dass es viele Leute gibt die viel besser sind als ich, dann verliere ich schon mal die Geduld und  
72 werde ein bisschen aggressiv. Und wenn es so weit kommt, dann höre ich immer sofort mit dem  
73 Spielen auf.

74

75 **Sonst noch Gründe, die Dir einfallen?**

76 Nein, es ist wie gesagt hauptsächlich der Spaßfaktor warum ich spiele.

77

78 **Was muss denn ein Spiel mitbringen, damit es Dir so richtig gefällt?**

79 Es sollte bunt sein und viele Aspekte vereinen. Bei Borderland und GTA kann man zum Beispiel  
80 mit dem Auto herum fahren und auch mit dem Hubschrauber herum fliegen. Ich mag es nicht

81 wenn man zum Beispiel in einem Spiel nur Leute abschießen muss, abgesehen davon dass ich  
82 darin furchtbar schlecht bin, finde ich das mit der Zeit auch langweilig.

83

84 **Und welches Spielgenre spielst Du am liebsten?**

85 Guitar Hero und Rockband, das sind so Spiele die ich im Moment am spannendsten finde und die  
86 mir am meisten Spaß machen.

87

88 **In meiner Arbeit geht es auch darum Rollenbilder in den Computerspielen zu beleuchten.**

89 **Was sind denn deiner Meinung nach typische Rollen welche weibliche Charaktere in  
90 Computerspielen haben und welche Rollen sind typisch männlich?**

91 Ich glaub die typischen männlichen Charaktere sind immer in Spielen zu finden, wo man die  
92 Gegner abschießen muss. Und weibliche Figuren, wenn die in so Shooter-Spielen zu sehen sind,  
93 dann sind sie meist knapp bekleidet und haben immer gute Figuren. Wobei ich denke, dass solche  
94 weibliche Spielfiguren eher für Männer gemacht sind und diese auch ansprechen sollen. Ich glaube  
95 weibliche Spieler stehen da mehr auf Wii Fit und Spiele wie Just Dance.

96

97 **Wie würdest Du das Verhalten von den männlichen Helden beschreiben?**

98 Meistens sind die männlichen Helden gewalttätig und muskulös. Die Figuren sind auch immer sehr  
99 groß von der Statur her.

100

101 **Und wie würdest Du das Verhalten von weiblichen Helden beschreiben?**

102 Wie gesagt, ich denke, dass die meisten weiblichen Spielfiguren für Männer kreiert worden sind  
103 und diese sich dementsprechend verhalten, indem sie sich sehr sexy und manchmal auch etwas  
104 unterwürfig geben. Ich weiß nicht, aber vielleicht ist das so ein Verhalten was Männer sexy finden.

105

106 **Wenn du jetzt an die Fähigkeiten von Spielfiguren denkst, was sind deiner Meinung nach  
107 die typischen weiblichen und was die typisch männlichen Fähigkeiten?**

108 Bei Borderland gibt es zum Beispiel auch einen weiblichen Charakter, der sich unsichtbar machen  
109 und schnell laufen kann. Im Gegensatz dazu sind die männlichen Rollen eher bei den  
110 Scharfschützen zu finden. Mein Freund hat zum Spaß einmal den weiblichen Charakter bei  
111 Borderland ausprobiert und war sehr enttäuscht, weil man sich einerseits zwar unsichtbar  
112 machen kann, andererseits sofort wieder sichtbar wird wenn man einmal mit der Spielfigur  
113 schießt. Da kommt es einen so vor als hätte die weibliche Spielfigur keine andere Gabe als dauernd  
114 weg zu rennen oder sich unsichtbar zu machen. Die männlichen Charaktere können eher zum  
115 Nahkampf verwendet werden und sind immer viel stärker ins Spielgeschehen eingebunden als  
116 dieser eine weibliche Charakter.

117

118 **Und wenn Du zum Beispiel an Rollenbilder denkst, gibt es da männliche und weibliche  
119 Rollenbilder die sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt existieren?**

120 Ich weiß nicht so recht. Vielleicht, dass die Männer gerne im realen Leben auch solche Helden

121 verkörpern wollen.

122

123 **Gehen wir vielleicht näher auf weibliche Spielfiguren ein. Wenn Du an die optische**  
124 **Darstellung dieser denkst, was fällt Dir dabei spontan ein?**

125 Meistens sind sie sehr hübsch und tragen gerne bauchfreie Tops und enge Hosen. Außerdem  
126 haben sie große Brüste.

127

128 **Und was gefällt Dir optisch an den weiblichen Spielerinnen?**

129 Also mich selbst sprechen die meisten weiblichen Spielfiguren nicht wirklich an. Ich finde es  
130 einfach schön, wenn sie hübsch gemacht sind. Ich denke auch, dass das Absicht ist, weil in  
131 Computerspielen sind Frauen eher selten die Bösewichte und dementsprechend sind sie auch nie  
132 hässlich gestaltet.

133

134 **Und was gefällt Dir an der optischen Darstellung überhaupt nicht?**

135 Es stört mich eigentlich kaum etwas, da es ja nur Figuren in Computerspielen sind und da können  
136 sie auch ruhig mal übertrieben gut aussehen.

137

138 **Wenn Du dir jetzt eine Spielfigur aussuchen oder selbst gestalten kannst. Welche**  
139 **Eigenschaften und Fähigkeiten muss denn eine Spielfigur mitbringen damit sie Dir gefällt?**

140 Bei Rockband kann man die Figuren zu einem gewissen Grad selbst gestalten und da habe ich mir  
141 jetzt auch einen Avatar gestaltet, der mir irgendwie ähnlich sieht. Zumindest habe ich das  
142 versucht. Ich finde die Haare habe ich ganz gut hin bekommen. Ich habe den Avatar auch ein  
143 bisschen freizügiger angezogen, aber nur aus dem Grund weil sie eine gute Figur hat. Bei  
144 Borderland spiele ich einen männlichen Charakter, weil da habe ich mir einfach eine Figur nach  
145 den Fähigkeiten ausgesucht. Mir ist es eigentlich nicht so sehr wichtig, dass ich mir einen Avatar  
146 konstruiere. Bei Rockband zum Beispiel sieht man ja eh nicht wirklich die ganze Zeit wie die Figur  
147 aussieht, weil man beim Spielen ja nur die Punkte sieht die man mit der Gitarre anschlagen muss.  
148 Dadurch, dass sich aber mein Freund einen Avatar konstruiert hat, habe ich mir dann auch einen  
149 Charakter gebastelt.

150

151 **Ist Dir das optische bei einer Spielfigur wichtig?**

152 Eigentlich schon. Wer kreierte schon gerne einen hässlichen Charakter? Aber ich glaube auch  
153 deshalb weil ich dann immer denke, dass das ich bin die da am Bildschirm herum läuft, ich glaube  
154 deshalb muss der bei mir immer hübsch aussehen.

155

156 **Wenn Du jetzt einen Avatar selbst kreierst, nach welchen Kriterien gestaltest du diesen?**

157 Wenn ich einen Charakter selbst kreierte dann schaue ich schon darauf, dass dieser gut aussieht.  
158 Wenn es irgendwelche Accessoires gibt, dann bekommt er schon das eine oder andere Mal eine  
159 Sonnenbrille oder ähnliches aufgesetzt. Teilweise ist es mir dann aber wichtiger das Spiel zu  
160 spielen, als mir stundenlang einen Avatar zusammen zu basteln. Bei Borderland da habe ich mir



161 beispielsweise eine männliche Spielfigur ausgesucht und die habe ich auch ein bisschen verändert,  
162 aber jetzt nicht so drastisch. Wie gesagt, ich mag ja spielen und nicht so viel stylen.

163

164 **Warum suchst Du Dir auch männliche Figuren zum Spielen aus?**

165 Ich bin bis jetzt eigentlich immer nach den Fähigkeiten gegangen und da gibt es eben auch  
166 männliche Figuren die mich diesbezüglich einfach mehr ansprechen. Bei Rockband zum Beispiel  
167 kann man sich ja auch einen Avatar aussuchen, aber da habe ich am Anfang gar nicht wirklich  
168 geschaut wen ich da nehme, sondern hab einfach die erstbeste Spielfigur ausgewählt.

169

170 **Welche weiblichen Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestalten kannst, gefallen Dir?**

171 Fällt mir jetzt spontan eigentlich niemand ein. Ich spiele ehrlich gesagt nicht wirklich Spiele wo so  
172 viele weibliche Charakter vorkommen. Aber wenn ich zum Beispiel an Final Fantasy denke, diese  
173 Figuren gefallen mir schon wahnsinnig gut, weil sie einerseits so hübsch sind, andererseits weil sie  
174 real aussehen.

175

176 **Was stört Dich eigentlich an Spielfiguren, die du nicht selbst mitgestalten kannst?**

177 Bei Nintendo DS kann man sich zum Beispiel ja auch Figuren aussuchen, die man aber nicht selber  
178 kreieren kann, weder Gesichtszüge noch Haarfarbe kann man ändern. Ich finde die sehen immer  
179 so schrecklich aus, vor allem die Klamotten sind meiner Meinung nach ganz furchtbar.

180

181 **Wenn man sich jetzt einen Avatar selbst gestalten kann, inwiefern würdest Du sagen  
182 spiegelt sich die eigene Person in den Spielfiguren wieder?**

183 In meinem Fall spiegelt sich meine Person insofern wieder, dass zum Beispiel bei meinem Avatar  
184 in Rockband die Haare und die Gesichtszüge halbwegs ähnlich sind. Aber ich spiele ja sonst viel mit  
185 männlichen Spielfiguren und mit denen kann ich mich ja nicht wirklich identifizieren.

186

187 **Und inwiefern kannst Du Dich mit deinen Spielfiguren identifizieren?**

188 Also für mich ist es dann eben fast so als würde ich selbst auf der Bühne stehen und damit  
189 identifiziere ich mich dann. Wenn dann zum Beispiel mein Freund in dem Spiel auch noch einen  
190 Avatar hat, dann ist das fast so als würden wir eine Band gründen und auf der Bühne stehen.

191

192 **Siehst Du darin auch die Möglichkeit in Computerspielen Dinge aus zu leben, die Dir im  
193 realen Leben vielleicht nicht möglich wären?**

194 Bei mir ist das eigentlich überhaupt nicht so. Ich würde niemals Sängerin oder Gitarristin sein  
195 wollen. Und ich würde auch niemals irgendjemanden abschießen wollen. Aber im Spiel macht mir  
196 das Superstar-Spielen schon Spaß. Man kann ja in Spielen zum Beispiel auch Berufe erlernen und  
197 virtuelles Geld verdienen. Da waren bei mir auch schon Berufe dabei wo ich viel Geld verdient  
198 habe und da sehe ich vielleicht eine Parallel zu meinem Leben, weil ich eines Tages einmal auch  
199 viel Geld verdienen möchte.

200

201 **Vielen Dank für das Gespräch.**

1 **INTERVIEW 6**

2 **Datum: 03.03.2010**

3 **Dauer: 38:43 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(6)**

5

6 **Welche Art von Spielen spielst Du im Moment und welche hast Du im letzten Jahr gespielt?**

7 Ich habe vor allem im letzten Jahr, jetzt weniger, Guildwars, was so eines der klassischen  
8 Onlinespiel ist, so quasi ein bißchen als Mädchenvariante von WOW gehandhabt wird unter den  
9 Leuten. Dann spiele ich auch einen Haufen Browsergames, auch Acardegames, diese relativ  
10 unaufwendigen kleineren Spiele. Dann habe ich Black & White II angespielt. Angespielt habe ich  
11 auch Gothic II und Gothic III. Da habe ich dann aber irgendwann keine Motivation mehr gehabt.  
12 Das sind dann alles so Spiele wo ich ein paar Tage voll reinkippe, und dann ist es mir aber zu fade.  
13 Dann spiele ich immer wieder bei LANs und so Battlefield. Ein bisschen Warcraft Frozen Thone  
14 und besonders liebe ich Adventures. Da spiele ich im Moment sehr gerne The Whispered World.  
15 Dann spiele ich auch noch Shakes & Fidget. Und dann einen Haufen von diesen Facebook-Browser-  
16 Games. Da ist auch eine ganze Menge, aber nicht Farm Ville. Das nicht. Und das ist es so im Groben.  
17 Vielleicht fällt mir im Laufe des Redens noch was ein.

18

19 **Und was war für Dich der Auslöser, dass Du mit dem Computerspielen angefangen hast?**

20 Ich hatte nie Berührungsängste, denn als ich klein war hatten wir zuhause einen C64 mit dem  
21 meine Brüder gespielt haben. Da habe ich dann immer ein bisschen mitspielen und zuschauen  
22 können. Mein Vater war auch immer voll dahinter, dass wir immer die neuesten Computer und  
23 neueste Betriebssysteme usw. drauf haben. Ich habe dann als Kind irgendwann angefangen mit  
24 Tomb Raider und dann mit dem Sega-Megadrive, also auch mit dem Konsole spielen. Ich bin dann  
25 aber lang wieder komplett weggekommen, weil im Umfeld überhaupt niemand irgendetwas  
26 gespielt hat, dann bei meinem jetzigen Freund habe ich langsam wieder angefangen mich wieder  
27 mehr für Spiele zu interessieren, weil er eben ein totaler Zocker ist. Als wir damals zusammen  
28 gekommen sind, hat er stundenlang jeden Tag Counterstrike gespielt. Mittlerweile sind es jetzt  
29 andere Sachen, wie Trackmania oder Guildwars. Da habe ich begonnen, mich mehr dafür zu  
30 interessieren. Er hat auch das Abo von PC-Games und da habe ich dann reingeblättert, um zu sehen  
31 was es alles gibt und eben dann habe ich auch angefangen auf die LANs mit zu gehen. So bin ich  
32 eigentlich wieder mehr zum Spielen gekommen. Dann war da auch noch eine Freundin von mir die  
33 auch zockt. Die habe ich über die Arbeit kennen gelernt, die auch extrem mit ihrem Freund  
34 mitzockt. Da waren wir dann öfters bei denen zu Besuch gewesen, und ihr Freund ist jemand, der  
35 Konsolen wirklich sammelt. Er hat alle Konsolen und alle Spiele. Dann spielen wir öfter alle  
36 gemeinsam irgendwas.

37

38 **Und so ist dann deine Spielerkarriere verlaufen?**

39 Ja, so war das. In der Schulzeit habe ich dann etwas weniger gespielt, zu der Zeit gab es ja kaum  
40 Internetspiele, beziehungsweise war das mit dem Modem dann doch etwas mühsam. Ich habe

41 dann damals auch irgendwann den Kontakt verloren was es so an neuen Spiele gegeben hat, und  
42 hatte auch sonst niemanden mit dem ich mich über Spiele hätte austauschen können. Da war bei  
43 mir Spieletechnisch eher Ebbe. Als dann Tomb Raider raus gekommen ist, habe ich dann langsam  
44 wieder angefangen.

45

46 **Wie viel Zeit verbringst Du am Tag bzw. in der Woche mit Computer spielen?**

47 Ich spiele sicher jeden Tag zwischen 2 und 4 Stunden.

48

49 **Wie kann man sich so ein klassisches Spielszenario bei Dir vorstellen?**

50 Das ist immer irgendwie aufgeteilt. Oft setze ich mich hin, will eigentlich nur kurz meine E-Mails  
51 abrufen, spiele dann aber danach gleich diese ganzen Browser-Game-Geschichten. Da sitze ich  
52 dann locker mal eine Stunde bis eineinhalb Stunden. Diese Sachen mache ich eher so nebenbei,  
53 trinke daneben Kaffee, höre mir Nachrichten an, eben so in einem Aufwischen mit E-Mails abrufen,  
54 Facebook, Twitter und Blog lesen. Dann versuche ich kurz irgendwas zu erledigen. Das sind alles  
55 so Spiele die ich so nebenher spiele, wo man sich nicht groß darauf konzentrieren muß. Wenn ich  
56 dazwischen Zeit habe, so wie was Essen oder einfach eine Pause zwischendurch oder gerade  
57 einmal heimgekommen bin, dann setze ich mich hin und gucke einmal in das Spiel rein, das ich  
58 jetzt aktiv Spiel, wie die Adventures zum Beispiel. Dann setze ich mir auch Kopfhörer auf, mache  
59 den Ton an, und dann bin ich auch nicht ansprechbar und das ist meistens doch wieder für  
60 eineinhalb bis 2 Stunden so. Und Guildwars habe ich jetzt schon lange nicht mehr gespielt. Wenn  
61 ich das gespielt habe, dann auch immer mit Kopfhörern. Damals habe ich eben noch mit der  
62 Freundin von mir gemeinsam über Skype oder so was in der Richtung, also auch mit Headset  
63 gequatscht während dem Spielen, und das war dann öfters über mehrere Stunden lang so. Ich  
64 würde schon sagen, dass ich da 4, 5 Stunden am Stück gespielt habe. Das ist aber schon länger her,  
65 dass ich das so intensiv gespielt habe.

66

67 **Triffst Du Dich auch manchmal mit Freunden auf zum Spielen?**

68 Ja, sogar öfters. Wir gehen nicht auf LAN-Partys, sondern spielen eher im kleinen Kreis. Alle paar  
69 Wochen haben wir im Keller quasi eine kleine Privat-LAN Party wo aber eigentlich nur Burschen  
70 sind, weil eben auf diesen LANs hauptsächlich nur Battlefield und Warcraft gezockt wird, und da  
71 hat nicht einmal mehr meine Freundin Lust dazu. Und da zocke ich als einziges Mädels mit.

72

73 **Stört es Dich, dass es manchmal nur Burschen sind, oder ist Dir das egal?**

74 Also, wenn die Uhrzeit fortschreitet und der Alkoholspiegel steigt und die Burschen dann  
75 irgendwann keine Lust mehr haben aufs Klo zu gehen, sondern irgendwo ums Eck gehen um in die  
76 leeren Flaschen zu pinkeln, wird es dann schon manchmal ein bisschen viel für mich. Aber stören  
77 tut es mich eigentlich nicht, dass keine anderen Mädels dabei sind. Ich glaube, es ist weil ich die  
78 Burschen so gut kenne. Und weil das so ein intimer Freundeskreis ist. Wenn ich jetzt wüsste, dass  
79 irgendwelche Burschen, die ich nicht so gut kenne, spielen würden und ich würde dann  
80 dazukommen, wäre die Berührungsangst meinerseits auch etwas größer. Aber dadurch, dass ich

81 sie kenne, und wir auch im Sommer halt beim Lagerfeuer und Grillen zusammensitzen und im  
82 Winter halt im Keller spielen, habe ich kein Problem damit.

83

84 **Inwiefern hatte dein Spielverhalten schon einmal Auswirkungen auf dein Privatleben?**

85 Ja, schon. Das war vor allem wie ich angefangen habe mit Guildwars zu spielen, wo ich dann  
86 einfach für ein paar Stunden in das Spiel eingetaucht bin, hat dann sogar mein Freund, der selber  
87 zockt, sich beschwert, dass ich zu viel spiele weil ich dann oft erst um zwei oder drei Uhr in der  
88 Nacht ins Bett gekommen bin, wo er dann schon geschlafen hat. Außerdem war ich, während ich  
89 gespielt habe, überhaupt nicht ansprechbar und schon wenn ich nach Hause gekommen bin habe  
90 ich mir die Kopfhörer aufgesetzt, mich eingeloggt und dann vom Nachmittag an bis in die Nacht  
91 zwar da war, aber nicht ansprechbar. Und ich merke auch jetzt noch manchmal vor Prüfungen  
92 oder wenn ich an meiner Dissertation arbeite, dass es mich einfach Zeit kostet. Zur Ablenkung von  
93 dem ganzen Stress denke ich mir „Jetzt spiele ich schnell was“, was bei mir aber immer in mehrere  
94 Stunden ausartet. Und das kostet dann schon viel Zeit und Energie, wo ich oft am Abend um neun  
95 Uhr merke, so jetzt habe ich noch immer nichts gemacht von den sinnvollen Sachen, sondern nur  
96 gespielt.

97

98 **Und auf das Berufsleben, gab es da schon mal Auswirkungen?**

99 Also wenn man das Studium als Beruf sieht, dann hat das viele Spielen mir schon sehr viel Stress  
100 gebracht. Von der Arbeit her, da habe ich eigentlich immer nur Studentenjobs gemacht und da  
101 habe ich die meiste Zeit so und so nur im Internet gesurft. Als direkt auf einen Job hatte es noch  
102 keine Auswirkungen.

103

104 **Was muss denn eigentlich ein Spiel mitbringen, damit es Dir gefällt?**

105 Ich finde es wichtig, gerade bei den Spielen, die ich mir persönlich kaufe und selber spiele und  
106 nicht nur mitspiele, da will ich Farben haben. Ich hasse es, dass jedes zweite Spiel gleich aussieht.  
107 Und zwar wirklich gleich. Ich habe wirklich oft das Gefühl, dass sich viele Spiele konkret an die  
108 Zielgruppe Burschen, die das Spiel XY spielen, richtet. Deshalb sehen sie gleich aus. Jedes zweite  
109 Spiel sieht aus wie Counterstrike: Du rennst in Army-Uniform herum, hast dieselben Waffen wie in  
110 den anderen Spielen, die halt nur ein bisschen anders funktionieren und dieselbe Umgebung. Ich  
111 mag es einfach wenn ein Spiel anders aussieht. Wie die Adventure-Games, die sehen meiner  
112 Meinung nach immer anders aus. Machinarium mag ich als Spiel eigentlich sehr gerne, weil da ich  
113 merke, da ist etwas dahinter, die trauen sich was, ich finde das Spiel vom ganzen Design her  
114 innovativ. Das macht mir Spaß. Ich mag es auch sehr, wenn Spiele witzig sind. Das mag ich mehr  
115 als die Grusel-Games, wie Doom. Diese Art von Spielen sind mir zu extrem, da ist mir der  
116 Stressfaktor zu hoch. Ich würde sagen dass farbig, witzig, intelligent so die Hauptkriterien für ein  
117 gutes Spiel für mich sind. Und ganz wichtig ist auch eine einfache Steuerung. Das ist dann der  
118 Punkt wo ich mit Grauen an Tomb Raider zurück denke wo ich Tastenkombinationen hatte ohne  
119 Ende. Das hat man ja auch bei so vielen Spielen auf der Konsole, wo man unendlich viele  
120 Kombinationen hat und einfach so viele Knöpfe und noch einen Hebel. Und in vielen Spiele muss

121 man sich erst mal rein studieren und das hasse ich. Ich will eine einfache Steuerung und eine  
122 logische Steuerung, die auch intuitiv funktioniert.

123

124 **Welche Spiele, außer den Horror Spielen interessieren Dich überhaupt nicht?**

125 Strategiespiele, die halte ich überhaupt nicht aus, deswegen habe ich ganz viele Spiele auch nur  
126 angezockt. Command and Conquer, Act Of War – die Sachen machen mir überhaupt keinen Spaß,  
127 da ist bei mir der Frustlevel zu hoch. Ich baue, baue und baue, dann kommt der Feind und alles ist  
128 wieder weg. Das ist auch der Grund, warum ich mit dem Spiel Spore irgendwann einmal aufgehört  
129 habe, weil der Anfang von dem Spiel, die ersten, zwei, drei Levels haben genau dem entsprochen,  
130 was ich liebe: Es war farbig, witzig und intelligent, aber dann ist es zu einem Strategiespiel  
131 geworden und dann habe ich aufgehört. Dafür war das Wesen was ich da geschaffen habe ganz  
132 witzig. Es hatte Flügel, weil ich es gut fand mal ein anderes Fortbewegungsmittel zu haben und es  
133 hatte einen Schnabel, es hatte also eher etwas vogelhaftes. Das witzige ist ja, dass sich die  
134 Kreaturen die man macht, auch der Umgebung dann anpassen.

135

136 **Gibt es ein Spielgenre, was Du am liebsten hast?**

137 Ja, Adventure beziehungsweise die Point and Click Adventures sind meine absoluten  
138 Lieblingsspiele. weil sie meistens eher witzig sind und weil man wirklich entspannen kann. Es  
139 kommt nicht aus irgendeinem Eck auf einmal ein Feind, wo ich dann mich in irgendeiner  
140 Kampfszene wieder finde und ich mich frage ob ich bald sterben muss. Ich finde Adventures kann  
141 man richtig genießen, ohne Stress.

142

143 **Was sind eigentlich deine persönlichen Beweggründe, warum Du spielst?**

144 Also hauptsächlich Ablenkung und Zerstreuung. Und ich finde es ist auch eben ein ganz wichtiges  
145 neues Medium, das immer wichtiger wird, immer größer wird, wo auch sich immer mehr  
146 Branchen reintrauen. Immer mehr Spielemacher trauen sich da neue Sachen zu machen. Und ich  
147 finde es wichtig, da am Ball zu bleiben, und eben wenn man so einem Spiel nahe ist, ist das wie in  
148 einer eigenen Welt. Das ist ebenso eine eigene Welt wie wenn man sich ins Kino setzt und einen  
149 Film schaut. Es ist eine sehr persönliche Erfahrung für mich, weil man eben im Spiel interaktiv sein  
150 kann, weil einem da so eine eigene Welt geboten wird, die im Spiel fast noch besser herüber  
151 gebracht wird als eben im Film. Insofern finde ich es interessant. Ich finde es wichtig, dass man  
152 dem folgt, wie sich neue Filme anzuschauen, wobei den Spielen noch zu wenig Aufmerksamkeit  
153 geschenkt wird in der Öffentlichkeit, finde ich. Außerdem sind Computerspiele Teil meines  
154 sozialen Kreises, ich meine damit die Leute die spielen, und das etwas ist, worüber man reden  
155 kann: Ja, hast du das und das Spiel schon ausprobiert? Hast du die Demo schon angezockt und so?  
156 Aus dem Grund spiele ich auch gerne, weil ich es auch mit anderen Leuten teilen kann.

157

158 **Mich würde auch interessieren was Du denn für Rollenbilder in Computerspielen**  
159 **beobachtet hast. Was sind Deiner Meinung nach die typischen Rollen, welche weibliche**  
160 **Helden in Computerspielen verkörpern und welche Rollen sind typisch männlich?**

161 Das ist ein wenig genreabhängig, weil in MMORPGs und den Spielen, die mehr für Burschen sind,  
162 sage ich einmal ganz grob, sind die Frauen so Xena-Typen, so vom Stereotyp her würde ich sagen  
163 Xena – kriegerisch, super durchtrainiert. Vom Aussehen her sind sie halt muskulös, riesiger  
164 Vorderbau und super gebaut. Die Xena umfasst das ganz gut. In den Adventures ist es aber  
165 vielmehr so, dass die Frauen meistens die Intelligenzen, die Witzigen, die Sarkastischen sind. Und  
166 ich habe das Gefühl, die sprechen Frauen auch mehr an, weil man sich besser mit ihnen  
167 identifizieren kann, weil Frauen eben öfters die Intelligenzen sind. Und in den Rollenspielen und  
168 Online-Rollenspielen sind die Männer eben wieder die kriegerischen. Obwohl eigentlich ist da kein  
169 großer Unterschied zwischen Männer und Frauen, auch vom Aussehen her, ist das Kriegerische  
170 ziemlich gleich und bei den Adventures ist der Mann oft eben so der Hilflöse oder der Verzweifelte,  
171 manchmal nur das Beiwagerl und das finde ich ganz witzig.

172

173 **Und was das Verhalten betrifft gibt es da Klischees, die jeweils auf die Frau und auf den**  
174 **Mann zutreffen?**

175 Typisch für weibliche Rollen finde ich den Sarkasmus, irgendwie sind Frauen immer sarkastisch in  
176 den Spielen. Für Männer ist so das Rüpel-Verhalten typisch. Es gibt bei männlichen Helden die  
177 Figur des Rüpels oder den smoothen Retter, also diesen Ritter Typ.

178

179 **Und was die Fähigkeiten betrifft?**

180 Das ist schwer zu sagen. Bei online Rollenspielen kann man sich ja die Klassen aussuchen und da  
181 hat man ja bestimmte Fähigkeiten. Aber es gibt schon so gewisse Muster, dass Männer lieber die  
182 Krieger spielen oder den Walddläufer. Oder ob sie mehr so die Nah- oder Distanzkämpfer sind, und  
183 die Frauen neigen schon mehr zu den Magierinnen und alles was irgendwie funkelnde  
184 Zauberstäbe hat oder auch wenn die Figuren düsterer veranlagt sind, wie zum Beispiel  
185 Nekromanten. Alles was irgendwie spiritueller ist, da habe ich das Gefühl da neigen eher Mädchen  
186 und Frauen dazu.

187

188 **Kennst Du auch männliche und weibliche Rollenbilder, die Du im Computerspiel kennst, die**  
189 **auch im echten Leben existieren?**

190 Also ich habe eine Freundin, die schon sehr an Lara Croft erinnert. Sie entspricht vom Körperbau  
191 her pervers der Spielfigur: Sie ist groß, wahnsinnig dünn, hat trotzdem einen riesigen Vorderbau,  
192 lange dunkle Haare und eine Alabasterhaut, wahnsinnig hübsch und ist trotzdem die toughe,  
193 sarkastische, intelligente Person. Also sie hat ab und zu ein bisschen so Übermenschzüge, die auf  
194 die meisten Männer sehr einschüchternd wirken und auch sonst auf die meisten Leute, die sie am  
195 Anfang kennen lernen. Sie ist für mich so eine Spielfigur, und überhaupt alle Businessfrauen, die  
196 ich kennen lerne. Alle Frauen, die sehr erfolgreich sind im Beruf – da sehe ich am ehesten  
197 Parallelen zu dem. Und Männer – Männer, die besonders viel zocken, passen ja meistens besonders  
198 wenig zu diesen Figuren, die halt im Spiel da sind. Ich kenne einen Haufen Männer, die gar nichts  
199 mit Spielen am Hut haben, so draußen vom Land, Landwirte und so Leute, die passen da wieder  
200 sehr gut da rein. Das Naturverbundene und von der Mentalität her schon ein bisschen das

201 Kriegerische, manchmal noch Rüpelhafte.

202

203 **Wenn Du jetzt an die optische Darstellung von weibliche Helden denkst, was fällt Dir**  
204 **spontan dazu ein?**

205 Frauen haben fast immer riesige Brüste und ein positiver Trend, der mir aufgefallen ist, dass sie  
206 groß und muskulös und sie haben in immer mehr Spielen wahnsinnige Oberschenkel. Wenn man  
207 sich zum Beispiel Streetfighter ansieht, sind alle diese Heldinnen wahnsinnig muskulös und haben  
208 schon ein bisschen was von Bodybuilderinnen. Das finde ich gut, weil das eben auch sicher nicht  
209 schön ist, wenn alle Frauen anfangen diesem Ideal nachzueifern und radeln um diese  
210 Oberschenkel zu kriegen, aber es ist besser als dieses Magerideal.

211

212 **Und was gefällt Dir persönlich an der optischen Darstellung von weiblichen Spielfiguren?**

213 Je natürlicher sie aussehen, desto besser finde ich sie meistens. Wenn sie so aussehen, dass man  
214 sich vorstellen könnte, dass man sie auf der Straße oder zumindest im Fernsehen sehen könnte als  
215 Realmensch. Ja, das finde ich immer besser.

216

217 **Und was gefällt Dir überhaupt nicht?**

218 Ja, es gibt eben diese total unproportionalen Figuren, wo man weiß, die wären nicht  
219 überlebensfähig, wenn man sie anatomisch in die echte Welt setzen würde und ja die machen mir  
220 keinen Spaß.

221

222 **Und was würdest Du sagen, ist die optische Darstellung die bei weiblichen Figuren am**  
223 **häufigsten vorkommt?**

224 Früher war das Unproportionale eher verbreitet, aber der Trend geht in Richtung immer  
225 realistischer und dadurch wird es automatisch von der Optik her immer natürlicher.

226

227 **Was muss denn eine weibliche Spielfigur an Eigenschaften und Fähigkeiten bringen, damit**  
228 **sie Dir richtig gut gefällt?**

229 Gute Frage. Ein gewisser Identifikationsfaktor ist schon immer da, den ich gern hätte. Ich versuche  
230 nicht die Figur genau nach meinem Abbild zu bauen, aber meistens mache ich das automatisch.  
231 Wenn ich die Größe einstellen kann, dann mache ich sie eher klein, oder wenn ich die Hautfarbe  
232 umstellen kann, dann asiatisch. Es ist immer so ein Faktor, den ich nach meinen eigenen Kriterien  
233 einstellen kann. Wenn sie asiatische Augen hat, was oft eigentlich nicht der Fall ist,  
234 ärgerlicherweise, mag ich das doch schon ganz gern, dass ich mich damit identifizieren  
235 beziehungsweise dann kann ich meiner Figur damit meinen Stempel aufdrücken. Ich mag es schon  
236 zugegebenermaßen sehr gern, wenn man viel einstellen kann, wenn es möglichst viele  
237 Variationsmöglichkeiten gibt. Zum Beispiel, dass ich das Outfit ändern kann und die Frisur und die  
238 Farbe, die Augen extra und den Mund extra gestalten kann. Je mehr man da herum spielen kann,  
239 desto lieber mag ich das. Desto individueller ist dann die Figur, und das ist dann auch einfach  
240 meine Figur. Das Schlimmste ist es, wenn man im Spiel einer anderen über den Weg rennt, die



241 genauso aussieht wie man selbst. Das ist so wie wenn es in der Straßenbahn jemanden gibt, der im  
242 gleichen Mantel dasitzt. Das ist einfach unangenehm. Je mehr man einstellen kann desto besser,  
243 weil dann habe ich auch eher das Gefühl, dass ist jetzt meine individuelle Figur habe und da macht  
244 es mir mehr Spaß damit zu spielen.

245

246 **Und was muss sie an Fähigkeiten und Eigenschaften mitbringen?**

247 Klein, zart gebaut, nicht super muskulös und ich mag es sehr gern, wenn sie eher androgyn sind,  
248 also meistens eher so kurze Haare oder Kurzhaarschnitte haben als lange Haare und so ein bissl  
249 frech vom Auftreten her. Von den Fähigkeiten her: Ich bin eher der Fernkämpfer. Mir ist wichtiger  
250 viel Schaden anzurichten als zu heilen, also ich bin nicht so der Monk-Typ, das ist mir zu mühsam  
251 irgendwie, weil man dann immer abhängig ist von dem Team mit dem man spielt und nicht selber  
252 angreifen kann. Ich mag es gern, wenn ich von weit weg viel Schaden machen kann, und viel  
253 aushalten kann.

254

255 **Du hast mir ja einen Avatar mitgebracht, den Du kreierte hast. Könntest Du mir den mal  
256 näher erklären?**

257 Also mit diesem Avatar spiele ich bei Shakes & Fidget, der gehört der Klasse der Bogenschützinnen  
258 an. Sie ist ein Gnom, ist klein eher zart, hat ganz kurze Haare, eher so rot-braun, hat ein kleines  
259 Ohrringerl, ein kleiner Stempel, den ich draufgetan habe weil ich selbst so ein Ohrringerl trage,  
260 weil asiatische Augen gab es nicht. Von den Mündern her, die man einstellen konnte, hat sie ein  
261 schräges Lächeln. Der Mund ist schräg, dadurch ergibt sich ein skeptischer Blick und dadurch  
262 schaut sie ein bisschen frech aus. Dann hat sie noch Sommersprossen, um das zu unterstreichen.  
263 Eben eher mannförmig. In Guildwars habe ich eine Nekromantin, die ist eher klein, eher dünn und  
264 hat von den Gesichtszügen her eher etwas Asiatisches, aber hat dafür ganz dunkle Haut und weiße  
265 Haare, weil ich, wo ich das kreierte habe, das mit so einem Aussehen weniger Figuren herum laufen.  
266 Es gibt schon einige, die dunkler sind mit helleren Haaren, aber so ganz mit dem krassen Kontrast  
267 gibt es ganz wenige.

268

269 **Wenn Du die Wahl hast, nimmst Du eher einen männlichen oder eher einen weiblichen  
270 Avatar?**

271 Ich nehme eher weibliche. Bei mir ist es sicher auch Identifikation, aber weil sie mir meistens  
272 besser gefallen und man witzigerweise auch mehr machen kann als bei den männlichen. Bei den  
273 männlichen gibt es oft nur drei Haarschnitte, die kannst du einstellen. Bei den weiblichen kannst  
274 du dies und jenes einstellen. Man kann mehr machen und sie gefallen mir da besser. Witzigerweise  
275 spielen die Burschen, die ich kenne alle mit weiblichen Avataren, weil sie sagen, sie müssen sich  
276 diesen Avatar dann stundenlang anschauen und quasi von hinten, und sie sagen, sie fühlen sich  
277 komisch, wenn sie da einen Typen vor sich her rennen sehen. Es ist anscheinend schon eher  
278 ästhetisch, was sie anspricht.

279

280 **Hast Du schon einmal probiert mit einem männlichen Avatar zu spielen?**

281 Ich glaube gar nicht. Außer bei den Spielen, wo man es nicht einstellen kann, wo einfach eine  
282 männliche Hauptfigur ist, da schon, wenn es überhaupt keine Frage gibt, ob weiblich oder  
283 männlich. Aber wenn ich selber aussuchen kann, dann spiele ich eigentlich immer mit Frauen.

284

285 **Was war denn das schlimmste Erlebnis, dass Du mit deinem Avatar hattest?**

286 Naja, es ist nie schön, wenn man ein Spiel anfängt, und dann überall beschimpft wird. Ja, das hatte  
287 ich schon. Wenn ich dann mit Leuten eine Mission machen wollte, und habe mich noch „Nüsse“  
288 ausgekannt, war es schon so, dass die viel geschimpft haben: „Was hast du denn für Skills  
289 ausgerüstet, mach das doch nicht und um Gottes Willen, greif den doch nicht an!“ Und so weiter.  
290 Das ist halt doof, wenn man merkt, dass manche Leute das Spiel sehr ernst nehmen und da wenig  
291 Verständnis dafür haben, dass man nicht im Heimstudium das Manual schon studiert hat. Aber es  
292 ist nicht so traumatisch, es ist halt doof, es bremst ein bisschen den Spielspaß. Man bekommt dann  
293 ein bisschen eine Hemmung und spielt dann lieber wieder alleine als mit irgendwelchen anderen  
294 Leuten online bis man das Gefühl hat, man ist nicht mehr ganz so unbeholfen.

295

296 **Gibt es eigentlich weibliche Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestalten kannst, welche Dir  
297 gefallen?**

298 Also die meisten Figuren gefallen mir meistens nicht, oder sie gefallen mir nicht so besonders. Sie  
299 schauen halt aus wie sie ausschauen.

300

301 **Und was stört Dich?**

302 Die sind halt nicht so persönlich. Es ist dann eben so wie ein Spielkegel bei Mensch-ärgere-dich-  
303 nicht. Es ist eben nur die Figur mit der ich halt spiele. Selten stört mich etwas an ihnen, aber ich  
304 wende dem dann wenig Aufmerksamkeit zu, weil ich es nicht selber mitgestalten konnte und dafür  
305 ist es eben nur so ein Platzhalter. Es ist mir dann egal, ob die dann groß oder klein, dick oder dünn  
306 sind.

307

308 **Du hast auch heute schon den Identifikationsfaktor mit deiner Spielfigur angesprochen.  
309 Inwiefern würdet Du sagen spiegelt sich deine eigene Person in deinen Spielcharakteren  
310 wieder?**

311 Es ist schwierig zu sagen wo sich das wirkliche Widerspiegeln vermischt mit der Projektion wie  
312 ich gerne wäre. Aber definitiv in den eher klein, eher so im Frechen und Witzigem spiegle ich mich  
313 wieder. Das sind definitiv so die Sachen wenn ich sie beeinflussen kann, einfließen lasse. Eher als  
314 im Gegensatz dazu eine große, ernste Kriegerin zu sein. Ich bin einfach lieber so eine kleine, freche  
315 Waldelfenklasse.

316

317 **Inwiefern würdest Du sagen kann man Rollen oder Dinge anhand seiner Spielfigur  
318 ausleben, die man im echten Leben vielleicht nicht machen kann?**

319 Auf jeden Fall lebt man dabei Rollen aus. Klar sitzt man manchmal vor dem PC, spielt dann die  
320 fünfte, sechste Stunde und denkt sich so „wow, ich wäre auch gerne so sportlich, würde gerne so

321 das und jenes machen, Abenteurerin sein und so weiter“. Dann ist es auch oft so, dass wenn in der  
322 Mission etwas toll gemacht hast, und du zu hören bekommst „Du bist wahrlich eine tolle Kriegerin  
323 und Retterin unserer Stadt“, dann fühlt man sich schon gut. Natürlich kann man sich da schon ein  
324 bisschen reinträumen in eine nette Welt. Das ist dann auch der Grund warum es gefährlich wird,  
325 wenn viele im Alltag gar keine Anerkennung bekommen, im Spiel bekommst du sie eben. Es ist bei  
326 mir nicht so extrem, dass ich das suche im Spiel, aber wissen tue ich es schon.

327

328 **Und inwiefern würdest Du sagen, dass Du Dich mit deiner Spielfigur identifizieren kannst?**

329 Das hängt davon ab. Je mehr ich Einfluss darauf habe, wie sie aussieht, wie sie ist und wie sie sich  
330 verhält, desto mehr identifiziere ich mich damit. Wenn ich sagen kann, sie schaut so aus wie ich  
331 das will, und dann habe ich eine Wahl zwischen vielen Klassen und dann habe ich eine Wahl  
332 zwischen verschiedenen Spielstrategien, je mehr eben ich selber eingreifen kann in die Figur,  
333 desto mehr identifiziere ich mich damit.

334

335 **Vielen Dank für das Gespräch.**



1 **INTERVIEW 7**

2 **Datum: 10.03.2010**

3 **Dauer: 29:56 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(7)**

5

6 **Zu Beginn würde mich interessieren, welche Spiel Du so in letzter Zeit gespielt hast?**

7 Hauptsächlich Partyspiele, sehr viel Wii, Tanzspiele, Singspiele, Super Mario zu viert und Action-  
8 Championate also einfache Sachen. Die schwierigeren Sachen, die ich früher öfter gespielt habe, da  
9 schaue ich jetzt eher zu, wenn der Freund spielt. Die spiele ich jetzt nicht mehr selber. Das ist mir  
10 inzwischen zu anstrengend geworden. Ich befürchte, ich werde alt. Früher habe ich das mehr  
11 gespielt. Von 2001 bis 2004/2005 war ich fast jede Woche auf einer LAN-Party und da habe ich  
12 sehr viele Spiele gespielt, vor allem Shooter und Strategiespiele. Das ist mir jetzt etwas zu mühsam.

13

14 **Warum hast Du mit dem Computerspielen angefangen?**

15 Mein Vater hat im Computergroßhandel gearbeitet. Er hat immer die neueste Computertechnik zu  
16 Hause gehabt und da habe ich dann angefangen zu spielen. Es hat Spaß gemacht. Immer schon. Ich  
17 war da so drei, vier Jahre alt, eher vier. Ich kann mich erinnern, dass ich damals immer Burger-  
18 Time gespielt habe. Das ist ein Arcade-Spiel, wo man mit einem Koch Leitern rauf und runter  
19 laufen muss und sich nicht von Würstchen erwischen lassen durfte. Also ganz simpel, aber extrem  
20 lustig.

21

22 **Wie viele Stunden durftest Du damals spielen?**

23 Als ich klein war, habe ich höchstens eine Stunde am Tag spielen dürfen. Da waren die Eltern sehr  
24 streng. Auch wenn sie nicht zu Hause waren, haben wir gar nicht den Fernseher einschalten  
25 dürfen. Haben wir ja auch nicht gemacht, weil die Fernbedienung versteckt wurde. Ich habe aber  
26 immer gut gelernt, auch sehr viel Sport gemacht bevor ich Asthma bekommen habe, also hat sich  
27 das Computerspielen eigentlich auf gar nichts bei mir ausgewirkt.

28

29 **Wie hat sich denn dann deine Spielerkarriere so entwickelt?**

30 Ich habe immer gerne gespielt, und dann vor allem wie ich Asthma bekommen habe im  
31 Gymnasium habe ich dann vermehrt gespielt, weil ich dann sehr oft zu Hause geblieben bin. Ich  
32 habe auch viel Schule geschwänzt weil ich den Rauch vor der Schule im Raucherhof und am Klo  
33 nicht vertragen habe. Ich war sehr uncool mit meinem Asthma, gute Noten in Mathematik,  
34 Zahnsperre, Brille. Ich habe nichts ausgelassen. Ich habe dann zu Hause mit meinem Bruder und  
35 ein paar Freunden sehr viel gespielt. Nach dem Gymnasium habe ich dann angefangen auf LAN-  
36 Partys zu fahren, und Turniere zu spielen, war darin auch sehr gut. Ich habe viele Turniere  
37 gewonnen, auch Europameisterschaften. Ich war die erste Frau bei einer Weltmeisterschaft, und  
38 dadurch lernt man viele Presseleute, Leute aus der Branche kennen. Da bin ich dann eben  
39 beruflich in die Branche rein gerutscht. Später als Organisatorin hinter den LAN-Partys, und die  
40 Liga habe ich auch ein bisschen mit organisiert. So hat sich das ergeben. Wenn ich mich so

41 erinnere, ich war oft die einzige Frau, die gespielt hat. Es waren Freundinnen dabei, die haben  
42 zugeschaut. Es hat sehr wenige Frauen gegeben, das stimmt schon. Das war mir aber egal.

43

44 **Bist Du von den anderen männlichen Spielern akzeptiert worden?**

45 Von Anfang an ja. Ich bin kein einziges Mal blöd angebraten, blöd angemacht worden. Das lag  
46 wahrscheinlich auch an meinem Auftreten. Ich habe nie anderes gegeben als die Jungs. Ich war halt  
47 ein Spieler, habe die Turniere mitgespielt, habe meinen Computer herum getragen, habe die Kabel  
48 selber angesteckt und bin halt nicht im Miniröckchen neben meinem Freund gegessen. Da wird  
49 man dann eben anders behandelt.

50

51 **Wie viel Zeit verbringst Du mit spielen?**

52 Mittlerweile nicht mehr so viel wie früher. Das ist vielleicht ein bis zwei Stunden am Tag. Am  
53 Wochenende spiele ich 2 bis 3 Stunden. Wenn man ein neues Spiel durchspielt, dann sind es 10  
54 Stunden am Tag und am nächsten Tag dann nichts mehr. Das ist für mich schon relativ wenig.

55

56 **Wie viel hast Du früher gespielt?**

57 Früher als ich Turniere gespielt habe und auf LAN-Partys gefahren bin, war ich Freitag bis Sonntag,  
58 fast jedes Wochenende auf LAN-Partys. Da waren es auf einem Wochenende fast drei mal 24  
59 Stunden. Und unter der Woche auch sehr viel. Da waren es 3 oder 5 Stunden jeden Tag. World of  
60 Warcraft habe ich gespielt wie das herausgekommen ist das waren es dann dann jeden Tag so 7  
61 Stunden. Da ist dann schon was zusammengekommen.

62

63 **Hat sich dein Spielverhalten dann eigentlich auch auf dein Privatleben ausgewirkt?**

64 Nein, meine Freunde haben auch immer gespielt. Teilweise waren es auch LAN-Party-Freunde mit  
65 denen ich gemeinsam auf LAN-Partys gefahren bin. Mein jetziger Freund ist Chefredakteur bei  
66 einem Spielemagazin, und mit dem gemeinsam habe ich auch World of Warcraft gespielt. Wir  
67 haben einfach 7 Stunden am Tag gemeinsam in WoW verbracht. Das ist eben so eine  
68 Gemeinsamkeit die wir teilen. Ich wüsste nicht was ich mit einem anfangen soll, der nicht Spiele  
69 spielt. Den ganzen Tag über sind wir aber nicht zu Hause. Wir gehen auch Rad fahren, spazieren so  
70 etwas machen wir auch schon, oder gehen Essen oder ins Kino. Aber wenn man zu Hause ist, und  
71 die Zeit hat, dann nutzen wir diese auch um zu spielen. Ich wüsste nicht, sollte er nicht spielen, was  
72 wir dann zu Hause tun sollten.

73

74 **Wie sieht denn ein typisches Spielszenario bei die Dir aus?**

75 Ich habe nie alleine gespielt, mindestens zu Zweit mit dem Bruder beziehungsweise jetzt mit dem  
76 Freund. Wenn ich alleine zu Hause bin, spiele ich so gut wie nie. Außer ich bin einmal eine Woche  
77 mal da und habe gar nichts zu tun, und habe auch keine Fernsehserien mehr zum Schauen. Aber  
78 eigentlich spielen wir immer zu Zweit. Auch Singleplayer, da spielt dann einer und die anderen  
79 schauen zu. Wir treffen uns zum Spielen auch. Dann machen wir da mal eine LAN-Party, dann  
80 kommen zwei, drei, vier Leute zu mir und ich koche etwas, es wird gegessen und dann spielen wir,

81 was halt gerade ansteht oder auch Brettspiele ab und zu. Das wechselt sich ab.

82

83 **Würdest Du sagen Computerspiele haben einen gewissen sozialen Aspekt?**

84 Es kommt darauf an wie man es betreibt. Wenn man es so macht wie ich, dann auf jeden Fall. Mein  
85 engster Freundeskreis besteht zum Großteil aus Leuten, die ich von LAN-Partys her kenne. Die  
86 hätte ich nicht, wenn ich nicht spielen könnte. Wenn man natürlich alleine zu Hause sitzt und 17  
87 Stunden am Tag WoW spielt, dann lernt man zwar online auch Leute kennen, aber das ist dann  
88 wahrscheinlich nicht so optimal. Ich glaube schon, dass es wichtig ist, dass man sich auch mit  
89 Leuten trifft zum gemeinsamen Spielen. Das kann man in die eine Richtung im Extremen betreiben  
90 oder auch nicht.

91

92 **Was muss denn ein Spiel für Dich mitbringen, damit es Dir gefällt?**

93 Es darf nur kein Fußballspiel sein. Das einzige was vielleicht ganz witzig ist, ist Mario Fußball.  
94 Sonst spiele ich eigentlich fast alles. Früher war es so, dass mich eher schwere Spiele  
95 angesprochen haben. Ziemlich knifflige Jump'n'Runs oder Adventures. Die spiele ich immer noch,  
96 aber leichtere Sachen so wie Lego Star Wars oder Super Mario und Zelda spiele ich nach wie vor  
97 sehr gerne. Die Story ist mir eigentlich auch immer wichtig. Es kommt da aber auch aufs Spiel an.  
98 Wenn es jetzt ein Story-Spiel ist, dann muss die auch gut sein, sonst spiele ich das Spiel nicht. Da  
99 gibt es dann auf der anderen Seite noch die Partyspiele, die müssen lustig sein. Ein Super Mario  
100 braucht auch keine weiß Gott wie tolle Story. Wenn es aber so etwas ist wie Onimusha oder  
101 Shadow of the Colossus oder ähnliche Spiele, dann finde ich eine Story schon wichtig.

102

103 **Welches der Spielgenres, die Du bis her so erwähnt hast beziehungsweise die es gibt, spielst  
104 Du am liebsten?**

105 Ich bin eigentlich noch immer sehr auf Retro-Sachen fixiert, Jump'n'Runs wie Super Mario oder  
106 eben auch Spiele in 3D wie Super Mario Galaxy oder Metroid, also eher auch Action Adventures,  
107 die jetzt nicht in die moderne Richtung wie in den ganz neuen Shootern gehen sondern ein  
108 bisschen etwas Klassisches haben.

109

110 **Und gibt es neben den Fußballspielen auch noch andere Spiele beziehungsweise Genres die  
111 Dich überhaupt nicht reizen?**

112 Allgemein reizen mich Sportspiele nicht so sehr, es sei denn, es ist etwas Lustiges wie Mario  
113 Fußball oder Super Mario Tennis. Das kann man auch zu viert spielen auf einer Konsole. Aber so  
114 richtige Sportsimulationen oder auch Rennsimulationen sind nicht so meines. Einzige Ausnahme  
115 sind Arcade-Racer, die spiele ich sehr gerne, aber wirkliche Rennsimulationen, wo es ums  
116 Feintuning geht und ums genau richtig bremsen, das ist dann nicht so meines.

117

118 **Was sind denn deine persönlichen Beweggründe fürs Computer spielen?**

119 Ich habe es immer schon gemacht, weil es mir immer schon Spaß gemacht hat. Es ist eigentlich der  
120 Spaß. Es ist wesentlich lustiger und produktiver als den ganzen Tag fern zu sehen wenn man zu

121 Hause ist. Es ist einfach der Spaßfaktor, auch eben mit Leuten gemeinsam zu spielen. Leute  
122 einladen, dann ein kleines Turnier spielen oder was auch immer. Das haben wir immer schon  
123 gemacht, mit meinem Bruder, zusammen mit Freunden. Das war nie anders. Macht immer noch  
124 Spaß.

125

126 **Ich würde gerne etwas mehr über deine persönliche Wahrnehmung von Rollenbildern**  
127 **wissen. Was sind denn für Dich so die typischen Rollen welche weiblichen Helden in**  
128 **Computerspielen verkörpern und was sind die typisch männlichen Rollen?**

129 Naja, die Heldenrolle ist ja schon die Rolle an sich. Bei weiblichen Helden muss die immer extrem  
130 sexy sein. Das ist schon klar. Ich wüsste gar nicht wie ich das jetzt beschreiben soll. Es kommt auch  
131 aufs Genre sehr an.

132

133 **Und was würdest Du sagen ist so das typische Klischee einer weiblichen Heldin?**

134 Ich würde sagen Lara Croft eigentlich, also sie hat wenig an ist aber doch einer Kämpferin und  
135 relativ stark. Was auch noch ein Klischee ist, sind die Figuren von Dead or Alive, die nur im Bikini  
136 kämpfen und riesige Brüste haben. Auch der Bikini sitzt finde ich sehr knapp, weil man sieht  
137 manchmal den kompletten unteren Brustansatz. Aber das ist eigentlich sehr auf Männer  
138 abgestimmt.

139

140 **Und der typische männliche Held?**

141 Das variiert finde ich sehr. Manchmal sind sie die harten Draufgänger, manchmal sind sie aber  
142 auch Antihelden, da gibt es schon wesentlich mehr Auswahl, Varianten von männlichen  
143 Hauptrollen als bei weiblichen.

144

145 **Und wie würdest Du das typische Verhalten von männlichen und weiblichen Charakteren**  
146 **beschreiben?**

147 Der Hauptunterschied ist, dass weibliche Charaktere extrem sexy gemacht werden und sich auch  
148 oft so verhalten, was bei Männern nicht so ist. Frauen sind eben öfter in der Rolle der extrem, sexy  
149 „Bösewichtin“, die extrem tough ist oder die Frau, die man retten muss. Dazwischen gibt es nicht  
150 so vieles, vor allem bei Action-Spielen nicht. Bei Adventures dann wahrscheinlich schon. Das ist  
151 schon ziemlich klischeehaft, finde ich. Bei Männern ist es so, dass es ganz durchschnittliche Typen  
152 gibt, die normal aussehen, die man auch ein bisschen hässlicher herrichten kann, das ist bei Frauen  
153 glaube ich nicht immer so leicht.

154

155 **Gibt es denn überhaupt hässliche Heldinnen?**

156 Ich hatte mal einen WoW-Charakter der ziemlich hässlich war, aber sonst würde mir keine  
157 einfallen. Obwohl die Heldin von Day of the Tentacle, ich glaub Laveren hieß sie, die fand ich auch  
158 ziemlich hässlich, aber das ist jetzt ja auch schon ein paar Jahre her, damals war auch die Grafik  
159 noch nicht so gut.

160



161 **Und wenn Du jetzt an männliche und weibliche Rollenbilder denkst, kennst Du welche die**  
162 **sowohl im realen Leben als auch in der virtuellen Welt existieren?**

163 Ich finde das existiert grundsätzlich immer mehr, weil in Spielen immer mehr auf Realismus und  
164 Emotionen gesetzt wird. Es wird prinzipiell alles viel realistischer. Bei Heavy Rain das ich im  
165 Moment gerade spiele, da kommen die verschiedenen Charaktere verschiedenen Stimmungen und  
166 Einstellungen sehr gut rüber. Das finde ich schon sehr gut gemacht. Das fällt auf jeden Fall sehr auf,  
167 dass man anfängt sich an die Realität anzunähern.

168

169 **Gibt es dabei bestimmte Rollen, an die Du denkst?**

170 Zum Beispiel der Privatdetektiv, der ein bisschen depressiv ist, aber ein gutmütiger Kerl. Was ist  
171 mir noch besonders aufgefallen? Eigentlich fällt mir dazu nichts mehr ein.

172

173 **Wenn Du an die optische Darstellung von weiblichen Figuren denkst, was fällt Dir spontan**  
174 **dazu ein?**

175 Sie sind eigentlich immer schlank und gut aussehend, kurz oder lange Haare wäre mir jetzt nicht  
176 aufgefallen. Bei männlichen Charakteren gibt es auch viele, die dick sind. Super Mario zum Beispiel  
177 oder bei Heavy Rain der Privatdetektiv. Das geht dann schon mehr in Richtung der Comedys, was  
178 schon ziemlich lustig sind.

179

180 **Und was gefällt Dir bei der Darstellung von weiblichen Spielfiguren?**

181 Mir persönlich gefallen meistens die sehr hübsch gemachten Gesichter. Auch diejenigen die sehr  
182 schlank gemacht sind. Die Oberweite finde ich oft zu groß, zu übertrieben.

183

184 **Und was gefällt Dir bei der Optik überhaupt nicht?**

185 Wenn ich jetzt an Fighting Games denke, dann haben die Frauen meist so furchtbar extreme  
186 Riesenbrüste. Das nervt mich persönlich ein bisschen. Eben so wie in Dead or Alive.

187

188 **Wenn Du jetzt selber einen Avatar kreierst, nach welchen Kriterien gestaltest Du diesen?**

189 Ich habe nach WoW aufgehört mit dem Avatar basteln. Damals habe ich immer weibliche Avatare  
190 genommen und habe sie immer hässlich gemacht, weil alle anderen immer so hübsche genommen  
191 haben, weil ich mich ja auch ein bisschen hervorheben und nicht gleich aussehen wollte wie die  
192 anderen. Vor- oder Nachteile habe ich mir da nicht erhofft, ich wollte es genauso machen wie alle  
193 anderen.

194

195 **Hast Du jemals mit einem männlichen Avatar gespielt?**

196 Nein, habe ich nie gemacht.

197

198 **Und warum nicht?**

199 Gute Frage. Ich nehme, wenn ich die Auswahl habe, immer weibliche Avatare. Wahrscheinlich weil  
200 ich selber eine Frau bin.

201

202 **Nach welchen Kriterien suchst Du Dir deinen Charakter aus?**

203 Nach Fähigkeiten, je nachdem in welche Richtung ich jetzt spielen möchte. Bei Rollenspielen spiele  
204 ich meistens sehr breit gefächerte Charaktere, die nicht perfekt aber von vielen etwas können. Ich  
205 bin so mehr der Allrounder. Ich schaue, dass ich möglichst viele Optionen in alle Richtungen habe.  
206 Wichtig sind mir aber Verteidigung und passive Eigenschaften. Damit ich nicht schnell sterbe. Ich  
207 bin also eher der defensive Spieler, und sterbe mittlerweile nicht mehr so gerne in einem Spiel,  
208 weil man ja immer wieder von vorne anfangen muss. Ich spiele extrem gern die ganzen Lego-  
209 Spiele. Die sind super, da stirbt man halt nie. Die kann man spielen, wenn man krank ist, wenn man  
210 müde ist. Es ist total unanstrengend. Ja, ich bin alt. Früher war das nicht so, da habe ich schwierige  
211 Spiele gerne gehabt. Da habe ich Super Monkey Ball gespielt, und in einem Level 400 Leben  
212 verbraten, weil ich es einfach schaffen wollte. Das mache ich jetzt seltener.

213

214 **Hattest Du schon einmal ein unangenehmes Erlebnis mit einem deiner Avatare?**

215 Bei WoW nicht, aber bei Diablo schon, wenn man da seinen Stil festgelegt hatte, hat man ihn  
216 nachher nicht mehr ändern können. Wenn man da etwas gemacht hast und später dann gedacht  
217 hast, „Scheiße, das hätte ich anders machen können.“, und jetzt ist der Charakter im Arsch, das war  
218 schon sehr, sehr ärgerlich. Aber bei WoW war es egal, was man gemacht hat. Da konnte nicht viel  
219 passieren.

220

221 **Welche weiblichen Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestaltet hast, gefallen Dir?**

222 Eher auch schlanke, mit kleinerer Oberweite und mit kurzen Haare. Also wenn ich es mir  
223 aussuchen kann, Kurzhaarschnitte. Keine Ahnung warum. Die gefallen mir einfach besser.

224

225 **Was stört Dich an Spielfiguren die Du nicht selbst mitgestalten kannst?**

226 Naja, das ist mir relativ unwichtig. Wenn ich es gestalten kann, dann bastele ich schon mal länger  
227 herum. Wenn nicht ist es mir auch recht. Das ist dann so, und mir ist es dann egal, wenn ich es  
228 nicht ändern kann.

229

230 **Inwiefern würdest Du sagen, dass sich deine eigene Person in den Spielcharakteren die Du  
231 spielst, wieder spiegelt?**

232 Ich würd sagen eher das Passive, das Vorsichtige und Vorausdenkende, so eher in die Richtung  
233 verhalte ich mich dann auch. Ich bin dann nicht der erste, der irgendwo hinein rennt.

234

235 **Inwiefern kann man denn über das Spiel Dinge ausleben, die man im Realen Leben  
236 vielleicht nicht tun kann?**

237 Das kann man sicher. Wenn man Second Life nimmt, dann auf jeden Fall. Ich glaube, ich bin nicht  
238 so der Typ dafür. Ich habe nie Sims oder Second Life gespielt. Ich habe da lieber eine Fantasy-Welt-  
239 Geschichte, wo ich nicht ich sein muss oder versuchen muss etwas zu sein was ich gern wäre. Ich  
240 habe es lieber etwas Neues durchzuspielen, möglichst unterhaltsam.

241

242 **Und inwiefern kannst Du Dich mit deinen Spielfiguren identifizieren?**

243 Manchmal ja, manchmal nein. Kommt auch darauf an, wie gut es in die Story eingebaut ist. Keine  
244 Ahnung, in Shadows of the Colossus war es sehr mitreißend. Bei Super Mario kann ich mich dann  
245 eher weniger identifizieren. Kommt auch nicht darauf an, ob ich die Figur selbst bedienen muss. Da  
246 kommt es hauptsächlich auf die Story und die Stimmung, die erzeugt wird, an, ob man sich  
247 mitreißen lässt oder auch mitfühlt.

248

249 **Vielen Dank für das Gespräch.**

250



1 **INTERVIEW 8**

2 **Datum: 09.03.2010**

3 **Dauer: 23:10 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(8)**

5

6 **Mich würde am Anfang interessieren, was Du in letzter Zeit für Spiele gespielt hast?**

7 Ich spiele im Prinzip nur ein Spiel seit drei Jahren. Das ist ein Online-Rollenspiel und heißt World  
8 of Warcraft. Das nimmt mich so in Anspruch, dass ich gar nichts anderes nebenbei spielen kann,  
9 möchte.

10

11 **Warum spielst Du das so gerne?**

12 Das Genre an sich Fantasy interessiert mich voll und ganz. Von der Grafik her ist es super. Von der  
13 Gemeinschaft her, die sich da aufbaut wenn man da spielt. Man spielt das ja nicht alleine. Man  
14 spielt das mindestens mit 5 Mann beziehungsweise bis zu 25 Mann oder hat eine Gilde mit über  
15 hundert Mann. Da bilden sich dann schon Kontakte. Man spricht im Teamspeak, das ist ein Voice-  
16 Tool, wo man sich darüber unterhalten kann so ähnlich wie Skype, oder solche Sachen. So lernt  
17 man sich auch kennen, unter anderem habe ich auch meinen jetzigen Lebensgefährten so kennen  
18 gelernt, als ich angefangen habe zu spielen. Das ist drei Jahre her. Da haben wir uns auf den  
19 Gildentreffen getroffen, wo alle Leute, die gerade Zeit hatten an dem Wochenende nach Ulm sind,  
20 das Gott sei Dank Platz hatte so viele Leute aufzunehmen. Da hat man sich halt kennen gelernt, ist  
21 ins Gespräch gekommen, hat mal ein Gesicht zur Figur gesehen. Zu der Zeit war ich noch in einer  
22 Beziehung, die aber gerade am kriseln war, und da bin ich aber damals schon mit meinem jetzigen  
23 Freund ins Gespräch gekommen. Dann hatten wir ein halbes Jahr nur im Spiel Kontakt, mehr oder  
24 weniger. Dann habe ich einmal pausiert, weil Abschlussprüfung von der Ausbildung war. Ja, dann  
25 sind wir wieder ins Gespräch gekommen, eins ergab das andere. Ich war dann auch schon Single,  
26 war dann zwischenzeitlich hier in Wien, das hat mir supergut gefallen, und ja Job-mäßig war es in  
27 Deutschland auch nicht so prickelnd. Ich hatte zwar eine Arbeit, aber die hat mir absolut keinen  
28 Spaß gemacht. Wenn man 8 Stunden monoton etwas macht, da habe ich dann den Entschluss  
29 gefasst, ins kalte Wasser zu springen und nach Wien zu ziehen.

30

31 **Ist WoW für Dich ein soziales Spiel? Wenn ja, worauf ist das zurück zu führen?**

32 Man muss miteinander umgehen, einfach um in dem Spiel voranzukommen. Alleine, als  
33 Außenseiter kommt man wirklich nicht weit. Da kann man sich irgendwo anhängen, aber  
34 letztendlich kommt man nicht wirklich vorwärts. Das zielt wirklich auf eine Gemeinschaft hin ab.

35

36 **Wie kann man sich denn bei Dir so ein typisches Spielszenario vorstellen?**

37 Um in dem Spiel weiter zu kommen bilden sich Gruppen zusammen. Um in eine Instanz zu gehen,  
38 wo es dann Belohnungen gibt, Bosse, die man umbringen muss. Dann gibt es 10er und 25er Rates.  
39 Drei Mal die Woche haben wir einen 25er. Das heißt wir scharen uns mit 25 Leuten da hin, und  
40 rennen alle da rein. Natürlich hängen alle am Teamspeak, denn das muss auch koordiniert werden,

41 da gibt es einen Rateleiter, der sagt, du machst dies und jenes, du machst die Aufgabe, du die  
42 Aufgabe. Da ist auch sehr viel Organisatorisches dabei. Alleine um 25 Mann zu koordinieren, dass  
43 die um die und die Uhrzeit da sind, dass die Aufgabenverteilung klar ist. Da gibt es Offiziere, die  
44 speziell für die heilenden Leute zuständig sind, für die die Schaden machen, für die die denken,  
45 also den Boss an sich binden. Sehr organisatorisch unterlegt, aber es macht einfach nur Spaß.

46

47 **Und wenn Du jetzt vor dem Computer sitzt, wie kann man sich das vorstellen? Spielst du**  
48 **allein, oder sind noch andere Personen im Raum anwesend?**

49 Ja, mein Lebensgefährte ist anwesend und zockt das Spiel auch. Wir machen das parallel. Wir sind  
50 sogar im selben Rate, und das passt dann auch von den Zeiten her. Das sind dann 3 Abende pro  
51 Woche, wo du zockst, und den Rest der Woche machst du eben etwas anderes.

52

53 **Und auf wie viel Stunden pro Woche kommst Du im Schnitt beim Spielen?**

54 Kommt ganz darauf an, was in der Woche ansteht. Wenn abends zum Beispiel nichts im Fernsehen  
55 kommt, was machst du? Da spielst du. Ich würde schon sagen 16 Stunden allein für die Rates und  
56 das was, wenn ich mal Lust auf Fun habe, einfach würde ich auch noch mal sagen, dass so 5 oder 6  
57 Stunden so dazu kommen können.

58

59 **Gab es aufgrund deines Spielverhaltens schon mal Auswirkungen auf dein Privatleben?**

60 Unter Umständen ja. Wir hatten es eine Zeit lang so, bis ich bei ihm im Rate war, dass ich einen Tag  
61 versetzt hatte von den Zeiten her, die es dann bei den Rates gibt, das heißt wir hatten einen Tag,  
62 wo er dumm herum sitzen musste und einen wo ich dumm herum sitzen musste. Das war natürlich  
63 auch nicht ganz so prickelnd, aber das haben wir dann Gott sei Dank in den Griff gekriegt.  
64 Ansonsten, irgendwann war es uns dann zu blöd, dann hat einer genau den Tag ausfallen lassen,  
65 damit wir dann auf jeden Fall Zeit miteinander verbringen konnten. Wie gesagt, das ist alles rein  
66 organisatorisch wie man das zu Hause aufbaut. Entweder man lässt es mit einfließen in die  
67 Beziehung und baut es irgendwie ein so als Spaßfaktor, aber wenn es dann schon in die Schiene  
68 geht: „Ich muss das jetzt machen, tut mir leid Schatz.“ Das Spiel an erster Stelle steht, dann würde  
69 ich damit sofort aufhören. Das ist die Suchtgefahr da dran, dass man nur noch auf dieses Spiel  
70 fixiert ist und sein ganzes Leben nach diesem Spiel plant.

71

72 **Inwiefern hat sich dein Spielverhalten schon einmal auf deinen Beruf ausgewirkt?**

73 Eigentlich nie.

74

75 **Was muss denn ein Spiel für Dich mitbringen, damit es Dir gefällt?**

76 Ich habe früher schon Konsole gespielt. Ich bin ein absolutes Konsolenkind. Schon von klein an mit  
77 Nintendo und den ganzen Spielen sozialisiert. Aber ein Spiel muss für mich hauptsächlich im  
78 Fantasy-Bereich angesiedelt sein, so eine Abschaltgeschichte, absolut realitätsfremd, wo man  
79 abschalten kann.

80

81 **Und welche Spiele interessieren Dich überhaupt nicht?**

82 So Ballerspiele, Ego-Shooter. Das ist glaube ich typisch Mädchen. Ich glaube nicht, dass es viele  
83 gibt, die so etwas spielen. Ich habe das einmal ausprobiert, weil im Freundeskreis wird das auch  
84 gespielt auf der LAN-Party. Da habe ich mir gedacht, „Machst einmal mit, bevor du dumm in der  
85 Ecke herum sitzt“. Aber es ist einfach nicht meines. Das gibt mir nichts. Da muss man nichts  
86 machen, außer durch die Gegend zu laufen und irgendjemanden umbringen. Für mich ist das  
87 langweilig.

88

89 **Und gibt es so Spielgenres die Du außer den Fantasy-Rollenspielen auch noch gerne spielst?**

90 Ich habe früher immer diese Jump'n'Run und Super Mario Sachen gespielt. So Super Mario Cart,  
91 oder auch Partyspiele wie Singstar. Alles, was man mit einer Gemeinschaft zocken kann, gefällt mir  
92 am besten.

93

94 **Was sind denn deine persönlichen Beweggründe fürs Computer spielen?**

95 Für mich persönlich ist es ein Mittel um abzuschalten. Wirklich da einzutauchen, und das das  
96 wirkliche Leben an einem vorbeiziehen zu lassen. Wenn man zum Beispiel Stress auf der Arbeit  
97 hatte oder sonst irgendwelche Probleme sind. Da ist das nicht so. Da ist die heile Welt in Ordnung,  
98 da kann man dann einmal abtauchen und sich richtig fallen lassen. Dann geht es einem hinterher  
99 wieder gut, und dann hat man den Kopf auch wieder frei. Man denkt nicht ständig über dieselben  
100 Dinge nach.

101

102 **Wenn Du jetzt an Rollenbilder bei virtuellen Helden denkst, was sind deiner Meinung nach**  
103 **so die typischen männlichen und was die typischen weiblichen Rollen in welchen die**  
104 **Helden zu finden sind?**

105 Die typischen männlichen Helden sind so eher bei den Kriegern zu finden und das typische  
106 weibliche ist eher so das Zaubernde, Heilende. Ich persönlich spiele einen Jäger, weil die kleine  
107 Pet-Avatare dabei haben. Ich hab dann jemand an meiner Seite, und ich finde Tiere total toll und  
108 deswegen habe ich einen Jäger genommen. Ich habe insgesamt 5 oder 6 Charaktere. Das geht dann  
109 eher in die zaubernde oder in die heilende Geschichte hinein. Sich als Krieger da hinstellen, ist  
110 nichts für mich.

111

112 **Was reizt Dich an den heilerischen und zaubernden Fähigkeiten?**

113 Dass es ohne dich nicht geht, weil gerade wenn man eine 5er, 10er, 25er Gruppe hat, wenn man da  
114 Schaden hinein bekommt, muss man irgendwie gegen halten und wenn man keine Heiler hat, dann  
115 funktioniert das nicht so.

116

117 **Und was sind denn sonst noch die typischen männlichen und weiblichen Fähigkeiten?**

118 Das an dem Spiel WoW ist ja, dass man sich sehr frei entfalten kann. Man kann auch eine weibliche  
119 Kriegerin machen. Du kannst beide Geschlechter auf jede einzelne Klasse verteilen, je nachdem  
120 was du gerade haben möchtest. Die Unterschiede sind rein optisch. Mein Lebensgefährte spielt

121 auch einen weiblichen Charakter, einen weiblichen Avatar. Weil die Menschenmänner sehen  
122 Scheiße aus. Weil man das praktisch aus der Kameraperspektive sieht, guckt man immer von  
123 hinten auf seinen Avatar. Also ich möchte einem Mann nicht dauernd auf den Hintern gucken. Das  
124 ist die typische Männeraussage. Frauen identifizieren sich, glaube ich, eher mit dem Avatar selbst,  
125 dass sie denken, „Ich bin diese Person“. Bei Männern ist das glaube ich nicht so der Fall.

126

127 **Inwiefern kannst Du dich mit deinem Avatar identifizieren?**

128 Zwischenzeitlich schon. Ich hatte einmal eine Phase in dem Spiel, da ging es mir privat nicht sehr  
129 gut, Trennung etc., da habe ich mich teilweise da so hinein gesteigert in das Spiel, deshalb sagte ich  
130 auch Suchtfaktor, dass das real life mich gar nicht interessiert hat. Ich wollte nur noch mein Avatar  
131 sein, weil da ist die Welt in Ordnung, wenn du stirbst, stehst du irgendwo wieder auf. Wenn ich  
132 jetzt nicht Leute gehabt hätte, die mich aus diesem Sumpf herausziehen, dann kann man echt  
133 süchtig davon werden, speziell wenn es im wirklichen Leben absolut Scheiße ist.

134

135 **Gibt es für Dich Rollenbilder die in der virtuellen Welt existieren, die Du auch im echten  
136 Leben siehst?**

137 Naja, da gibt es eigentlich nur die menschliche Klasse, sonst haben wir noch Zwerge, Gnome,  
138 Wenn im wirklichen Leben, dann kann nur die Menschenklasse dem entsprechen.

139

140 **Und vom Verhalten her gibt es da Rollenbilder, die sowohl im Spiel als auch im echten  
141 Leben existieren?**

142 Naja, Männer sind ja immer die, die da nach vorne Laufen und sich ins Getümmel stürzen, viele  
143 Frauen halten sich gerne im Hintergrund auf. Aber ich bin da nicht so. Wenn es etwas Neues gibt,  
144 bin ich die erste die versucht diesen Erfolg zu lösen. Ich bin da sehr neugierig und wenn ich etwas  
145 erreichen will, dann sitze ich auch bis ein Uhr nachts davor, Hauptsache ich habe es geschafft. Da  
146 gibt es eine absolute Schmerzgrenze, wenn du am nächsten Tag arbeiten musst, dann halt nicht,  
147 dann machst du den PC endlich mal aus. Ich bin da sehr zielstrebig manchmal auch zum Leidwesen  
148 meines Partners.

149

150 **Und was fällt Dir bei der optischen Darstellung von weiblichen Figuren spontan ein? Wie  
151 sehe die meistens aus?**

152 Das kannst du ja frei gestalten. Das häufigste, das ich sehe, sind lange Haare, fällt mir so auf. Bei  
153 Gnomen hat man dann pinke, grüne, was ich was für Haare. Das kann man nicht unbedingt auf die  
154 Realität beziehen, aber in der Regel hellblond, braun, rot. Alles dabei. Sie entsprechen dem  
155 Idealbeispiel. Die Brustgröße stimmt, die Taille stimmt, die Hüfte stimmt. Das ist  
156 Designergeschmack auf die große Masse abgezielt und entspricht nicht der Realität.

157

158 **Und was gefällt Dir an der optischen Darstellung bei weiblichen Spielfiguren?**

159 Als bei meinem eigenen Avatar gefällt es mir, dass sie anders ist. Ich spiele einen Draenai, ich habe  
160 also Hufe, ich habe einen Schwanz, blaue Haare und blaue Haut. Das ist etwas komplett anderes.



161 Einfach nichts mit dem real life zu tun haben, einfach abschalten. Einfach anders. Optisch sieht sie  
162 super aus, finde ich.

163

164 **Du hast mir ja auch ein Bild von ihr mitgebracht. Optisch hast Du sie mir ja schon**  
165 **beschrieben. was hat sie für Fähigkeiten?**

166 Sie ist Jäger. Pfeil, Bogen und Gewehr. Ich habe immer einen Begleiter dabei, der mich sozusagen  
167 mitjagt. Das ist Schadensklasse, keine Heilklasse.

168

169 **Was muss eine weibliche Spielfigur an Fähigkeiten, Eigenschaften mitbringen, damit Du**  
170 **gern mit ihr spielst?**

171 Das könnte ich gar nicht so genau definieren, man kann es vorher genau einstellen, man kann es  
172 durchlesen, welche Klasse was kann. Meine Figur hat völkerspezifische Boni und  
173 treiberspezifische Werte, man muss ein bestimmtes Cap erreichen, damit man nicht immer  
174 danebenschießt und solche Scherze. Da sie schon einen Prozentpunkt mehr. Berufstechnisch, man  
175 lernt ja da auch Berufe, das ist ja im Prinzip auch eine Wirtschaftssimulation, man kann Sachen  
176 herstellen, die dann im Auktionshaus verkaufen an andere Spieler. Man kann sozusagen sein  
177 Vermögen vergrößern oder auch nicht. Also eine Wirtschaftssimulation ist es im Prinzip auch  
178 noch. Da ist noch die Fähigkeit für Juwelenschleifen. Frauen mögen sehr tollen Schmuck. Das passt  
179 ja sehr gut. Es macht einfach Spaß damit zu spielen, ich kann einfach gar nicht sagen warum. Ich  
180 habe jede Menge andere, aber von den Jägertalenten an sich passt es einfach. Man hat  
181 verschiedene Schüsse, man hat verschiedene Pets. Bis zu fünf Pets kann man sich jetzt zähmen,  
182 früher waren es nur drei.

183

184 **Hast Du schon ausprobiert mit einem männlichen Avatar zu spielen?**

185 Oh Gott, ja. Aber mir gefällt es einfach nicht. Ich kann mich da einfach nicht identifizieren.

186

187 **Wie hat dieser männliche Avatar ausgesehen?**

188 Ich wollte immer einen Krieger spielen, weil mein Freund auch eine Kriegerin spielt, um zu testen  
189 wie das so ist. Ich habe festgestellt, dass das nichts für mich ist. Er sah aus wie Conan, der Barbar  
190 so Arnold Schwarzenegger-mäßig. Das war einfach nur grausig, den habe ich direkt wieder  
191 gelöscht.

192

193 **Hattest Du schon einmal ein schlimmes Erlebnis mit deinem Avatar im Spiel?**

194 Mit dem Avatar an sich selbst nicht. Eher mit den Leuten, mit denen man sich da umgibt. Die Ex-  
195 Freundin meines Lebensgefährten spielt das Spiel auch. Die war auch in unserer Gilde, und die hat  
196 mich dann so was von runter gemacht: „Ich sollte dahin gehen, wo der Pfeffer wächst.“ Sie hat mich  
197 vor allen Leuten nur schlecht gemacht. Glücklicherweise sind wir eine gute Gilde, dass sich jeder  
198 seine eigene Meinung bildet, und die dann auch gemeint haben, ob sie sie nicht mehr alle hätte, nur  
199 weil sie hier eifersüchtig ist muss sie ja mich nicht runter machen. Das sind halt diese ganz  
200 normalen zwischenmenschlichen Sachen, die sich auch im Spiel auf dieser Ebene abspielen.

201 Eifersucht und Neid. Im Prinzip ist es eine Art von wirklichem Leben, weil man muss sich mit  
202 Leuten arrangieren, man muss sich mit denen zusammentun, ob man sie nun leiden kann oder  
203 nicht. Im Arbeitsalltag auch nicht wirklich anders da. Den magst du, den magst du weniger. Das ist  
204 praktisch das Gleiche.

205

206 **Gibt es auch so weibliche Helden, die Du nicht selbst mitgestalten kannst, wo Du sagst, die**  
207 **gefallen Dir?**

208 Ich habe da so eine Zeichentrickfigur aus meiner Jugend. Sagt dir die Schwester von He-Man,  
209 Shera, was? Die fand ich gut. Die hat sich immer für die Leute eingesetzt, die hatte so  
210 Spezialfähigkeiten und das war ganz prickelnd. Mit meinem Bruder haben wir dann He-Man und  
211 Shera gespielt. Irgendwie weibliche Heldinnen fand ich immer sehr toll. Auch wenn ich  
212 Fantasybücher lese so von Marion Zimmer Bradley zum Beispiel das Feuer von Troja. Ich habe es  
213 glaube ich zwanzig mal gelesen, weil die Heldin an sich eine Frau ist.

214

215 **Was stört Dich bei weiblichen Spielfiguren, die du nicht selber mitgestalten kannst?**

216 Sie sehen manchmal aus, als hätten sie zu viel Silikon in ihren Körpern drinnen. Das ist einfach  
217 dieses 90-60-90-Bild. Lara Croft zum Beispiel finde ich total übertrieben. Wenn du das überall  
218 siehst, ist das einfach langweilig. Das brauche ich nicht. Ich bin dann jemand, der etwas Eigenes  
219 braucht. Mein Draenei sieht ja jetzt überhaupt nicht aus wie ein normaler Mensch.

220

221 **Und inwiefern kannst Du Dich denn mit deiner Spielfigur identifizieren?**

222 Schwierig. Ich habe mir schon ein paar Mal vorgestellt wie es denn wäre, wenn ich da wirklich in  
223 Azeroth, wäre und ich wäre sie. Das Thema kommt speziell dann verstärkt auf, wenn es mir selbst  
224 schlecht geht oder wenn irgendetwas nicht so läuft wie man es gerne hätte. Und da ist dann alles  
225 gut. Da kannst du dann selber dein Glück in die Hand nehmen. Du kannst dir selber dein Geld  
226 verdienen, indem du irgendwelche Sachen verkaufst. Du musst nicht jeden Tag um die und die  
227 Uhrzeit da und da sein.

228

229 **Fließt dein eigener Charakter auch in deine Spielfigur mit ein?**

230 Vielleicht m Design von der Haarfarbe, Hautfarbe. Das was mir da persönlich gut gefällt. Wie  
231 gesagt, man chattet da wie in einem ganz normalen Chatprogramm auch oder man spricht über ein  
232 Voicetool. Da bringt man seinen Charakter schon mit ein, weil jeder kennt mich nicht unter  
233 meinem richtigen Namen sondern als Cassy. Nur die mit denen ich mich schon im wirklichen  
234 Leben getroffen habe, speziell auf den Gildentreffen, die kennen mich unter meinem richtigen  
235 Namen und wissen wie ich aussehe.

236

237 **Inwiefern glaubst Du, können sich anhand der Spielfiguren Dinge ausleben lassen, die man**  
238 **im richtigen Leben vielleicht nicht machen kann?**

239 Ich denke mal, dass das auf jeden Fall möglich ist. Ob man es tut oder nicht bleibt jedem selbst  
240 überlassen, aber diese Barriere, die davor ist, relativ anonym – da habe ich teilweise schon Sachen

241 erlebt, die würde ich mich im wirklichen Leben niemals trauen. Alles anbaggern, was nicht bei Drei  
242 auf den Bäumen ist oder sonst irgendwas. Dabei ist es ein absolutes „Kellerkind mit Brille“. Ich  
243 stelle mich dem ein bisschen entgegen. Diese Extreme gibt es eben auch. Ich verhalte mich eben so  
244 wie ich bin, und damit kommt man am besten durch. Nicht dass das hinter irgendwelche Sachen  
245 über einen heraus kommen, die nicht wirklich stimmen. Ich meine die reden ja alle unter einander.  
246  
247 **Vielen Dank für das Gespräch.**



1 **INTERVIEW 9**

2 **Datum: 11.03.2010**

3 **Dauer: 47:58 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(9)**

5

6 **Könntest Du mir zu Beginn vielleicht verraten, welche Spiele Du so in den letzten Jahren**  
7 **gespielt hast, und welche tu im Moment gerade gerne spielst?**

8 Also ich habe extrem viel gespielt. Ich glaube ich fange da einmal chronologisch damit an. Mein  
9 allererstes Spiel war Age of Empires, das war auch bei meinem ersten Computer mit dabei, damals  
10 war ich 14 Jahre alt. Danach hat mein Vater mir eine CD mit ganz verschiedenen Spielen darauf  
11 geschenkt, aber das ist vielleicht nicht so wichtig. Danach ging es eigentlich mit einem ganz  
12 wichtigen Spiel für mich weiter, mit dem ich sehr lange gespielt habe weil es da sehr viele Teile  
13 dazu gab, und zwar war das Tomb Raider. Das war für viele Jahre lang mein absolutes  
14 Lieblingsspiel. Über die Jahre sind ja immer Fortsetzungen von dem Spiel gekommen, die ich alle  
15 immer gespielt habe. Obwohl ich eigentlich nicht der Typ bin, der sofort ein Spiel für 50 Euro kauft  
16 wenn es neu raus kommt, aber mein Freund hat mir einmal den neuesten Teil des Spiels gekauft  
17 und darüber habe ich mich total gefreut. Dann habe ich auch alle anderen Age of Empires Teile  
18 gespielt. Age of Mythology fand ich als Spiel auch sehr gut. Ich habe mich dann auch bei anderen  
19 Strategie-Spielen versucht, wie zum Beispiel Warcraft. Auch Rollenspiele habe ich sehr viel  
20 gespielt, wie zum Beispiel Sacred oder Morowind. Mass Affect habe ich jetzt zum Schluss gespielt.

21

22 **Und welche Spiele spielst Du momentan am häufigsten?**

23 Also letztes Jahr habe ich angefangen BioShock und den ersten Teil von Overlord zu spielen. Dann  
24 ist noch Mirrors Edge dazu gekommen. Und was ich noch so auf meinen PC drauf habe ist  
25 Bubble Shooter, das ist jetzt kein Rollenspiel, aber da ist man eine Kugel und springt herum, von  
26 der Grafik her ist das ziemlich bunt, aber das spiele ich gerne einmal zwischendurch weil es  
27 wirklich viel Spaß macht. Was ich sehr gerne gespielt habe und immer noch spiele ist Gothic, da  
28 habe ich alle Teile gespielt und das Spiel finde ich einfach total genial. Auch Ego-Shooter habe ich  
29 gespielt, angefangen habe ich da mit Half Life und Pray. Ich spiele so was ganz gerne einmal zur  
30 Abwechslung, wenn ich jetzt schon alle Rollenspiele durchgespielt habe.

31

32 **Du scheinst ja doch schon einige Jahre an Spielerfahrung gesammelt zu haben. Was hat Dich**  
33 **den persönlich dazu bewegt mit dem Computer spielen anzufangen?**

34 Ich hatte eigentlich schon immer eine Affinität zu Computern beziehungsweise zu  
35 Computerspielen. Immer wenn ich bei irgendwelchen Freunden oder Bekannten war und die  
36 waren am Computer spielen, da habe ich immer zugesehen und fand das als Kind schon  
37 wahnsinnig faszinierend. Wer aber auch einen großen Einfluß auf mich ausgeübt hat war mein  
38 Cousin. Der ist im selben Alter wie ich und spielte immer schon an seinen Konsolen. Bisher hatte er  
39 auch jede Konsole und hat einfach sehr viele Spiele gehabt, auch welche die er mit 14 noch nicht  
40 spielen durfte wie Resident Evil oder Silent Hill. Und ich habe ihm beim Spielen sehr oft zu

41 gesehen. Manchmal habe ich das eine oder andere Spiel auch ausprobiert, aber viele Sachen habe  
42 ich mich nicht getraut zu spielen. Auch was ich im Informatik Unterricht in der Schule über  
43 Computer gelernt habe fand ich sehr interessant. Als ich dann 14 Jahre alt war habe ich mir zu  
44 meiner Firmung einen Computer gewünscht, wo ich aber selbst die Hälfte dazu bezahlen musste.  
45 Der Computer war damals relativ teuer und den habe ich sogar heute noch. Ich habe mit dem quasi  
46 meinen kleinen Bruder, der war damals als ich den Computer bekommen habe 6 Jahre alt, auch mit  
47 erzogen weil er hat mir auch immer beim Spielen zugesehen. Aber er hat mich auch immer  
48 beeinflusst, weil er mir teilweise beim Spielen selbst geholfen hat. Wenn ich bei Tomb Raider zum  
49 Beispiel nicht weiter gekommen bin und mich das schon total genervt hat, hab ich ihm einfach  
50 gesagt er soll das mal für mich spielen. Manchmal bin ich beim Spielen schon sehr ungeduldig. Was  
51 für mich auch vielleicht ein Grund dafür war, dass ich angefangen habe zu spielen war ja einerseits  
52 die Faszination andererseits die Kreativität die man dabei ausleben kann. Wenn ich zum Beispiel  
53 eine Figur erstelle, brauche ich schon einige Zeit dafür weil ich da so lange herum bastle bis ich die  
54 perfekt finde und sie mir einfach gefällt. Deswegen finde ich ja das Spiel Spore ganz toll, weil man  
55 da ja auch kreativ sein kann.

56

#### 57 **Wie viel Zeit würdest Du sagen, verbringst im Schnitt in der Woche mit Computerspielen?**

58 Also ich spiele jeden Tag, es gibt kaum einen Tag wo ich nicht spiele. Manchmal spiele ich ein bis  
59 zwei Stunden, manchmal spiele ich auch drei bis vier Stunden am Tag. Aber mehr als vier Stunden  
60 pro Tag sind das nicht.

61

#### 62 **Hängt der Stundenaufwand auch mit dem Spielgenre das Du spielst zusammen?**

63 Es hängt theoretisch schon davon ab. Bei einem Shooter finde ich kann man eher mal  
64 zwischendurch aufhören, weil du ja nicht wie beim Rollenspiel die Missionen und Quests erfüllen  
65 musst. Wenn du ja bei einem Rollenspiel in eine neue Stadt kommst, da renne ich immer herum  
66 und sammle ganz viele Quests und dann verlasse ich die Stadt ja wieder und erfülle die Quests. Bei  
67 einem Rollenspiel kann man also nicht so leicht aufhören wie bei einem Shooter oder bei  
68 Jump'n'Run. Was mich manchmal so nervt sind die Speicherpunkte, weil wenn man doch  
69 zwischendurch einmal aufhören muss, dann will ich schon einmal abspeichern und aufhören  
70 können, aber bei Speicherpunkte ist es eben so blöd, weil man so lange warten muss bis es  
71 abgespeichert ist. Ich würde sagen es ist nicht unbedingt Genre-abhängig, aber das es bei  
72 Rollenspielen es definitiv schwieriger ist aufzuhören.

73

#### 74 **Wie kann man sich denn bei Dir so ein typisches Spielszenario vorstellen?**

75 Also früher fand ich diese Lan-Partys ganz interessant, das gibt es jetzt ja leider nicht mehr so  
76 häufig, aber ich würd da gerne einmal hin. Die Idee finde ich prinzipiell schön, aber ich mache das  
77 eigentlich nie, dass ich mit anderen Leuten zusammen spiele. Das einzige ist, dass ich seitdem ich  
78 meinen Freund habe auch mit ihm sehr gerne zusammen spiele. Einmal habe ich mit ihm im Koop  
79 Modus sogar ein Spiel komplett durchgespielt, das war bei System Shock, einem wunderschönen  
80 Shooter der extrem viel Spaß macht. Und da der so extrem gruselig war, haben wir das eben

81 zusammen gespielt. Mein Freund hat auch gemeint, dass es ihn als er das Spiel alleine gespielt hat,  
82 ihn auch so extrem gegruselt hat, und dass wenn man es zu zweit spielt einfach viel angenehmer  
83 ist. Wir suchen jetzt mittlerweile auch immer explizit nach Spielen, die man im Koop Modus  
84 spielen kann. Außerdem sind wir mittlerweile auch schon so aufeinander abgestimmt, dass wenn  
85 ich zum Beispiel ein paar Stunden spiele und im Spiel dann zum Beispiel eine Schlacht stattfindet  
86 und mich das dann irgendwann nervt, dann kommt mein Freund und spielt dann einfach da  
87 weiter. Also wir wechseln uns sozusagen auch öfters mal bei Spielen ab. Ich schaue ihm auch sehr  
88 gerne mal zu. Und so finde ich, ist auch die soziale Komponente einfach gegeben wenn man  
89 zusammen spielt. Es macht zu Zweit auch viel mehr Spaß. Es kommt natürlich auch oft vor, dass  
90 wir getrennt Spiele spielen, ich am Laptop und er an seinem Computer.

91

92 **Und wenn dein Freund nicht da ist, spielst Du dann auch alleine?**

93 Ja, das natürlich auch. Wenn er jetzt am Wochenende nicht da ist, dann spiele ich auch schon mal  
94 ein Spiel komplett alleine. Ich habe ja auch meine eigenen Spiele die nur ich spiele. Auch aus dem  
95 Grund weil wir ja nicht immer zusammen spielen können. Außerdem geht man sich da ja sonst  
96 auch nur auf die Nerven, weil wir ja auch noch dasselbe studieren, dass heißt wir sehen uns jeden  
97 Tag 24 Stunden. Da finde ich es auch gut, wenn jeder mal seine eigenen Spiele hat. Das Problem ist  
98 aber auch, dass wir dieselben Interessen bei den Spielen haben, und daher ergibt es sich einfach,  
99 dass wir fast alles zusammen spielen. Bei BioShock ist es so gewesen, dass ich es als erstes  
100 ausprobiert habe und er dann einfach nur gemeint hat, dass er jetzt eben wartet bis ich es fertig  
101 gespielt habe. Weil ich es eigentlich überhaupt nicht mag wenn er mich im Spiel überholt und  
102 daher hab ichs zuerst zu Ende gespielt. Aber BioShock finde ich ist einfach ein sehr interessanter  
103 Shooter, weil eben nicht so ein klassischer Armee- oder Militärshooter oder ein taktischer Shooter  
104 ist, wo man nur die gleichen Soldaten sieht und alles nur in grau oder braun von der Optik her ist  
105 und man nur immer die selben langweiligen Waffen hat. Sondern das Spiel hat ja auch was  
106 Kreatives. Außerdem ist ja die Komponente der Frau gegeben. Die Little Sisters sind ja weiblich  
107 und die müssen geschützt werden von den Big Daddys. Und dann gibt es ja auch  
108 Wissenschaftlerinnen in den Spiel und das finde ich ja ganz toll, dass auch Frauen in den  
109 Vordergrund gerückt werden.

110

111 **Gab es denn für Dich schon jemals Auswirkungen aufgrund deines Spielverhaltens auf dein**  
112 **Privatleben?**

113 Ja, definitiv. Also es passiert des öfteren, dass ich beim Spielen aggressiv werde. Das ist aber nur  
114 der Fall wenn ich irgendwie im Spiel gerade nicht weiter komme oder sterbe. Ich halte es einfach  
115 nicht aus, dass wenn ich zum Beispiel einen Sprung nicht hin bekomme und das dann zum  
116 tausendsten mal probieren muss, dann nervt mich das einfach. Und dann kann das auch schon mal  
117 passieren, dass ich meinem Freund gegenüber ein bisschen lauter werde und er mich dann immer  
118 ein bisschen runter holen muss. Seltsamerweise ist das aber nur so, wenn ich bei ihm bin. Wenn  
119 ich zu Hause bei meinen Eltern in meinem Zimmer alleine spiele, da werde ich dann nie wirklich  
120 aggressiv. Mein Freund dürfte mich da komischerweise irgendwie beeinflussen, obwohl er beim

121 Spielen ganz das Gegenteil von mir ist, also sehr ruhig und sachlich.

122

123 **Gab es auch schon jemals Auswirkungen aufs Berufsleben?**

124 Im Gegenteil. Eigentlich würde sich ja die Zeit die ich ins Computer spielen investieren, ja negativ  
125 aufs Lernen auswirken, weil wenn ich mehr Spiele habe ich ja weniger Lernzeit. Aber bei mir ist es  
126 so, dass wenn ich gar nicht lernen kann, ich dann einfach für 2 Stunden spiele. Wenn ich danach  
127 dann lerne, klappt das richtig gut. Das heißt für mich eigentlich, dass das Spielen für mich wie eine  
128 Lernhilfe ist. Das klingt jetzt vielleicht komisch, aber es ist bei mir einfach so. Die Stimmung hellt  
129 sich bei mir beim Spielen einfach auf, und ich kann dann einfach besser lernen danach.

130

131 **Was muss denn ein Spiel für Dich mitbringen, damit es Dir gefällt und Du es zur Lernhilfe**  
132 **verwenden kannst?**

133 Da gibt es viele Kriterien. Die Grafik ist in letzter Zeit für mich immer wichtiger geworden, was  
134 früher nicht so der Fall war, da war es mir relativ egal. Die Story ist mir ebenfalls wichtig, die darf  
135 einfach nicht flach sein sondern einfach gut. Dann sollte ein Spiel auch noch eine gute Atmosphäre  
136 haben. Wenn man zum Beispiel Gothic mit einem anderen Rollenspiel vergleicht, dann wirkt das  
137 irgendwie viel kreativer gemacht. Es ist mir schon sehr wichtig, wenn ein Spiel kreativ ist, also  
138 neue Aspekte mit sich bringt. Weil das Problem bei den heutigen Spielen ist meiner Meinung nach,  
139 dass vieles einfach nur Massenware ist. Das was sich gut etabliert hat, wird einfach so beibehalten  
140 und dementsprechende Spiele produziert. Der Platz für Kreativität ist daher nicht mehr so  
141 gegeben wie früher, weil am Anfang war es ja noch so, dass die Entwickler einfach gemacht haben  
142 was sie wollten. Heute geht es ja sehr viel ums Geld. Ich denke auch, dass die Spieler sich auch  
143 schon an den Markt gewöhnt haben. Die spielen einfach nur das, was sie vor die Nase gesetzt  
144 bekommen. Daher ist mein Anspruch mittlerweile sehr hoch und ein Spiel muss einfach wirklich  
145 kreativ sein. Es gibt mittlerweile so viele Rollenspiele, dass wenn man ein Rollenspiel rausbringt,  
146 muss man meiner Meinung nach schon etwas sehr Kreatives machen. Das ist ja zum Beispiel bei  
147 Gothic gegeben. Da ist man ja nicht der Held oder der Auserwählte der die Welt retten muss, was  
148 man ja sonst bei Rollenspielen sehr oft sieht. Bei Gothic ist man da einfach nur irgendein Typ der in  
149 Gefangenschaft ist und der auch mal grob behandelt wird. Was mir auch sehr gut gefällt ist, wenn  
150 ein Spiel eine gewisse Mythologie hat und irgendwo auch Wissensvermittelnd ist, wie zum Beispiel  
151 bei dem Spiel Pray, das ist ein Shooter wo in der Story quasi die Mythologie der Indianer mit ein  
152 geflochten ist. Wenn jetzt die Story nicht so kreativ ist, dann kann ich es trotzdem verkraften wenn  
153 dafür das Spiel an sich gut gemacht ist, also wenn man zum Beispiel viel Handlungsfreiheit im Spiel  
154 hat, das ist mir persönlich auch sehr wichtig. Wenn man also zum Beispiel die Möglichkeit hat  
155 selbst seine Figur so gut wie möglich auszustatten, oder eben auch viel Rassen zur Auswahl hat.  
156 Mir ist eben die Kreativität die man da ausleben kann und die Phantasie sehr wichtig. Was auch  
157 noch wichtig bei Rollenspielen ist sind die Dialoge, die dürfen nicht flach gestaltet sein, sondern  
158 müssen irgendwie interessant oder witzig sein, ich finde man sollte in einem Spiel ja auch Lachen  
159 können. Ich finde ein Spiel sollte eigentlich alle Emotionen ansprechen die es gibt, dann ist es  
160 richtig gut gemacht. Und wenn ich am Ende vom Spiel denke, ich habe jetzt quasi einen Kinofilm



161 gesehen, dann fühle ich mich ja auch richtig gut und dann war es auch ein richtig gutes Spiel.

162

163 **Und welche Spielgenres gefallen Dir persönlich am besten?**

164 Wie gesagt, Rollenspiele finde ich ganz toll, weil man da eben so kreativ sein kann und zum  
165 Beispiel seinen eigenen Avatar kreieren kann. Außerdem hat man da ja auch die soziale  
166 Komponente, weil ja man mit anderen Spielern agieren und kommunizieren kann. Und was ich bei  
167 den neueren Spielen auch sehr interessant finde ist, dass die Entwicklung des Charakters zu gut  
168 oder böse verfolgt werden kann. Man kann sich also entscheiden ob man gut oder böse werden  
169 möchte und das hat dann natürlich auch dementsprechende Auswirkungen, und das finde ich eben  
170 ganz toll. Was ich auch sehr gut finde sind solche Spiele wie Mirrors Edge, das ist im Prinzip so  
171 etwas wie ein Jump'n'Run Spiel mit einer interessanten Story wo man zwischendurch ein bisschen  
172 schießen muss. So etwas ist eben was Neuartiges und das finde ich einfach sehr interessant. Oder  
173 Prince of Persia fand ich auch ganz toll, weil das Spiel hat eine orientalische Atmosphäre und die  
174 Geschichte dazu ist auch ganz toll. Außerdem ist auch eine Liebesgeschichte dabei und das finde  
175 ich auch ganz schön. Was ich sonst noch an Spielen gut finde, sind Rennspiele, aber nur solche die  
176 mir richtig gut gefallen. Früher habe ich zum Beispiel Monster Truck gespielt, da hat mir glaube ich  
177 die einfache Handhabung gefallen. Ich würde zum Beispiel nie Need for Speed spielen, wo man sich  
178 ja die Autos tunen kann und so weiter. Ich spiele eigentlich nur Rennspiele wo mir zum Beispiel  
179 die Musik gefällt und die Strecken sehr interessant gestaltet sind.

180

181 **Und welche Spiele interessieren Dich denn überhaupt nicht?**

182 Es gibt jetzt zwar keine Spiele, die ich gar nicht spiele, aber was ich überhaupt nicht mag sind so  
183 Wirtschaftssimulationen wie Sim City. Das war ein Spiel was ich zum Beispiel nur kurz ausprobiert  
184 habe. Auch die Sims habe ich auch nur mal kurz gespielt, aber das war mir mit der Zeit dann  
185 einfach zu langweilig, weil man immer so lange warten musste bis irgendwas passiert. Außerdem  
186 hat es mich genevt, dass man dauernd mit seiner Figur zum Beispiel auf Toilette musste oder  
187 Essen. Man konnte ja gar nichts machen bei dem Spiel, weil man ja dauernd irgendwelche  
188 Grundbedürfnisse erfüllen musste.

189

190 **Und warum spielst Du eigentlich?**

191 Einerseits spiele ich weil ich es schön finde mich mit Fantasie und Kreativität zu umgeben. Ich  
192 tauche da wie in einem Buch in die Welt ein und es ist für mich einfach schön zu sehen wie sich  
193 diese Kreativität im Spiel entfalten kann. Vor allem finde ich es schön, wenn ich meine eigene  
194 Kreativität in das Spiel mit einfließen lassen kann, indem ich meinen Avatar selbst kreierte.  
195 Außerdem ist es einfach toll seinen Avatar selbst zu steuern und zu entscheiden ob ich gut oder  
196 böse sein möchte. Bei Shootern ist es so, dass es mir einfach gut gefällt, dass ich die einfach  
197 Zwischendurch spielen kann und mich dabei vielleicht ein bisschen abreagieren und ablenken  
198 kann. Bei den Shootern geht es mir aber nicht darum einfach Leute umzubringen, sondern um den  
199 Wettbewerb, also um Punkte zu sammeln, zu Gewinnen und einfach gegenüber anderen Leuten zu  
200 bestehen. Ich finde das macht auch einfach richtig viel Spaß wenn es jetzt mal nur um den

201 Wettkampf geht.

202

203 **Du hast bereits erwähnt, dass Du sehr viele Rollenspiele spielst. Wenn Du jetzt an die**  
204 **Rollenbilder von männlichen und weiblichen Helden in den Computerspielen denkst, was**  
205 **sind denn typische männliche und was sind typisch weibliche Rollen?**

206 Es kommt da finde ich immer auf das Rollenspiel darauf an. Es gibt ja auch welche wo man jetzt  
207 eine Kreatur und keinen Menschen spielt und da kann man das ja schwer sagen ob jetzt eine Frau  
208 oder ein Mann dahinter steckt. Aber wenn man allgemein an Spielfiguren wie Lara Croft zum  
209 Beispiel denkt, dann gestaltet sich das schon anders. Lara Croft ist ja schon sehr lange im Geschäft  
210 und da kann ich mich erinnern, als damals der erste Teil erschienen ist gab es ja viele  
211 Kontroversen darüber was eigentlich der Sinn und Zweck ist einen weiblichen Helden zu haben,  
212 weil zu der Zeit gab es hauptsächlich ja nur männlichen Helden. Was ich auch in dem  
213 Zusammenhang gehört habe ist, dass die Spielfigur in Tomb Raider eigentlich nicht hätte weiblich  
214 sein sollen. Ich weiß zwar nicht warum sie sich dann doch für eine Frau entschieden haben, aber  
215 ich bin sehr froh darüber. Da stellt sich für mich halt nur die Frage, was die Entwickler bezweckt  
216 haben. Sie ist ja schon sehr feminin gestaltet und auch sehr sexy, trotzdem haben sie auch eine  
217 Frau gestaltet die sich selber treu ist. Sie ist zwar stark, aber dennoch nicht irgendwie unfraulich.  
218 Wenn du jetzt zum Beispiel Metal F.A.A.K. kennst, da gibt es ja auch eine weibliche Heldin, die finde  
219 ich aber nicht so gut wie Lara Croft. Sie ist mir einfach irgendwie zu burschikos und wirkt eher  
220 sehr aggressiv. Ich kann das jetzt vielleicht nicht so gut erklären, aber ich finde sie zu übertrieben  
221 gestaltet, sie sieht irgendwie aus wie ein Gothic Hure mit ihrem Outfit. Ich habe das Spiel zwar  
222 gespielt und es war auch sehr toll, aber die Figur war mir einfach zu übertriebene feminine und  
223 zugleich maskuline Züge gehabt. Bei Lara Croft fand ich es einfach toll mal eine starke Frau spielen  
224 zu können, weil ich ja selbst eine Frau bin, die verweichlichte Frauen überhaupt nicht ausstehen  
225 kann. Außerdem kann sie toll klettern, sie kann für sich selbst sorgen und sie geht alleine auf  
226 irgendwelche gefährlichen Missionen. Und ich finde sie vom Charakter her einfach nicht  
227 übertrieben. Es gibt ja viele Leute die Lara Croft einfach nur heiß finden, von der Optik her. Ich  
228 finde das spielt keine Rolle, klar sieht sie gut aus, aber viel wichtiger ist ja, dass sie eine gute Heldin  
229 ist. Ich mag einfach keine Stereotype in Computer spielen, und ich finde Lara Croft ist da eine  
230 Ausnahme.

231

232 **Du hast gerade die Stereotype in Spielen angesprochen. gibt es denn auch so typische**  
233 **männliche Rollen in Spielen?**

234 Ja, absolut. Also ich finde Magier und Krieger sind immer männlich. Ich finde es auch nicht  
235 unbedingt notwendig, dass Krieger immer so muskelbepackt sind. Ich finde diese Rolle des  
236 mächtigen und starken Kriegers, die man ja so oft sieht, nervt schon irgendwie. Bei Conan der  
237 Barabar da kann ich ja noch verstehen, dass man da Kräfte braucht und so Aussehen muss um sich  
238 da gegen all die Widrigkeiten zu wehren, aber als quasi normaler Krieger ist das nicht notwendig.  
239 Ich finde bei Shooter Spielen gibt es einen extrem sterotypen Typ. Der Held hat immer ganz kurz  
240 geschorene Haare. Es gibt so viele Shooter und immer ist der Held der muskelbepackte und

241 kurzgeschorene Soldat. Das nervt mich eigentlich nur noch. Menschen sehen ja unterschiedlich  
242 aus, auch Soldaten sehen unterschiedlich aus, aber in Shootern sehen die Helden immer gleich aus.  
243

244 **Und wie würdest Du eigentlich das typische Verhalten von weiblichen und männlichen**  
245 **Spielfiguren in Spielen beschreiben?**

246 Wenn ich jetzt in Spielen auf andere Figuren getroffen bin, dann waren die weiblichen Figuren  
247 meist Heilerinnen, die waren vom Charakter her eher sanftmütig, sie sind immer weiß gekleidet  
248 und wirken unschuldig. Es kommt aber auch immer darauf an, welche Spiele man spielt. Es gibt ja  
249 zum Beispiel bei Lara Croft auch mal weibliche Bösewichte auf die man trifft, die dann auch sehr  
250 starke Persönlichkeiten sind. Ich denke generell, dass bei Lara Croft die weiblichen Personen  
251 ziemlich stark dargestellt werden. Aber sonst, kann ich das nicht so beurteilen.

252

253 **Und bei Männern, gibt es da ein typisches Verhaltensmuster?**

254 Die Kämpfer mit Schusswaffen sind immer männlich, und sie sind vom Verhalten her eher  
255 dominant. Meistens sprechen sie auch immer im Spiel relativ viel und das unterscheidet sich auch  
256 von der Art und Weise von den Frauen deutlich. Also wenn ich im Spiel auf irgendwelche NPCs  
257 treffe, da sind die meisten Quest von Frauen eher „Ich habe etwas verloren, bitte suche es oder  
258 rette es“ und wirken ziemlich weinerlich und werden oft als schwach dargestellt. Die Männer  
259 suchen meist einen Kameraden oder haben einen Kampf verloren oder suchen irgendwas und  
260 werden schon als die stärkeren oft dargestellt. In den Spielen ist das dann schon so dargestellt wie  
261 das typische Klischee von wegen der Mann ist stark und zeigt das auch nach Außen, oder wenn es  
262 um ein Quest in der Familie geht, dann redet auch der Mann und die Frau steht dann einfach mit  
263 Kind daneben.

264

265 **Gibt es neben dem Verhaltensmuster auch so typische Fähigkeiten bei männlichen und**  
266 **weiblichen Figuren. Wenn ja, welche?**

267 Das mit den heilerischen Fähigkeiten findet man oft bei weiblichen Helden. Auch, dass sie sich  
268 gerne mal auf Reittieren fortbewegen. Ich glaube auch, dass das für den Mann irgendwie  
269 männlicher wirkt, wenn sie mit ihrem Avatar zu Fuß gehen. Frauen, würde ich sagen, sind eher in  
270 der Defensive und haben eine unterstützende Funktion, außer vielleicht Ausnahmen wie Lara  
271 Croft oder Dämonen die oft weiblich sind uns sehr offensiv und aggressiv agieren. Wenn Männer  
272 zum Beispiel Magier sind, dann glaube ich, dass sie das schon eher offensiver machen. Was so noch  
273 eine typische Frauensache ist, das ist Pfeil und Bogen. Bogenschützinnen sieht man extrem oft, ich  
274 glaube auch aus dem Grund weil man das aus der Ferne machen kann, und sich eher defensiv  
275 verhalten kann.

276

277 **Welche männlichen und weiblichen Rollenbilder kennst Du, die Du sowohl im realen Leben**  
278 **als auch in der virtuellen Welt beobachten konntest?**

279 Ich glaube, dass es auch eher schon der Wahrheit entspricht, dass Männer eher zur Waffe greifen  
280 und mehr kämpfen, als Frauen. Frauen hingegen sind ja eher diejenigen die sich ein bisschen im

281 Hintergrund halten und lieber gutes Tun wie Heilen. Frauen werden ja auch gerne mit der Natur  
282 verbunden, vielleicht auch deshalb weil sie so Einfühlsam sind.

283

284 **Wenn Du jetzt an die optische Darstellung von weiblichen Spielfiguren denkst, egal ob**  
285 **selbst kreiert oder vorgegeben, was fällt Dir denn spontan dazu ein?**

286 Sie werden sehr oft mit sehr großen Brüsten dargestellt. Man sieht selten Frauen die nicht sehr gut  
287 gebaut sind. Sie sind von der Kleidung her auch immer gut angezogen, tragen schöne Gewänder  
288 und werden von der Kleidung her schon eher feminin dargestellt.

289

290 **Und was gefällt Dir persönlich bei der optischen Gestaltung von Heldinnen?**

291 Also mir gefällt eine Spielfigur wenn sie gut modelliert ist, das heißt sie darf nicht zu eckig sein  
292 oder unrealistisch wirken. Manchmal sind ja die Brüste im Vergleich zum Hintern überdimensional  
293 groß, und das finde ich persönlich ja nicht so toll. Ich habe vor kurzem Gothic 3 gespielt und da  
294 sind die weiblichen Figuren so etwas von hässlich. total unproportioniert und das gefällt mir ja  
295 überhaupt nicht. Ich finde es schön wenn Frauen nicht übertrieben schön aussehen, mir gefallen  
296 lange Haare und wenn sie normal gebaut sind, also wohl proportioniert. Ich finde es auch nicht  
297 schön wenn die Aussehen wie Kinder. Man muss es ja auch schon erkennen ob das jetzt ein Mann,  
298 ein Frau oder ein Kind ist, weil es gibt ja auch Figuren von Kindern bei Rollenspielen, wenn es zum  
299 Beispiel um Familien geht, und da sollte man schon alle voneinander unterscheiden können. Und  
300 was ich zum Beispiel bei Lara Croft toll fand war, als ich es damals gespielt habe, hatte ich lange  
301 Haare und hab meistens auch einen Zopf getragen und konnte mich dadurch auch gut mit ihr  
302 identifizieren. Und ich fand sie als Figur ganz schön. Mir ist schon bewusst, dass viele junge  
303 Burschen sich da irgendwelchen Fantasien hingeeben haben wenn sie Lara Croft gespielt haben  
304 und mich hat es auch damals ziemlich wütend gemacht wenn sie sie nur als Sexobjekt gesehen  
305 haben. Ich selber habe es einfach nur genossen eine schöne Frau zu spielen, weil man muss sich ja  
306 selber auch damit identifizieren können und das ist klar, dass man sich da nicht eine dummliche  
307 Figur aussucht die nur gut aussieht, aber man möchte ja trotzdem im Spiel auch für das Aussehen  
308 bewundert werden, wenn man zum Beispiel durch eine Stadt läuft.

309

310 **Du hast eben erwähnt, dass die weibliche Spielfiguren nicht gefallen die hässlich und**  
311 **verbaut sind. Was gefällt Dir sonst an der Optik von weiblichen Helden überhaupt nicht?**

312 Das ist bei mir so wie bei der Darstellung von den Männern. Wenn die übertrieben maskulin  
313 dargestellt sind gefällt mir das nicht. Ein Mann muss nicht extrem viele Muskeln haben, nur um zu  
314 zeigen wie männlich er ist und toll er kämpfen kann. Bei Prince of Persia ist der Held zum Beispiel  
315 auch nicht extrem muskulös, sondern hat eher einen schlanken zierlichen Körper und durch die  
316 leicht gebückte Körperhaltung hat er immer so gewirkt also könnte er jede Sekunde hoch springen.  
317 Außerdem hat es immer so ausgesehen, dass er sich irgendwo entlang schleichen würde. Und das  
318 finde ich persönlich viel ansprechender, als wenn ich so einen Muskelberg vor mir sehe. Und  
319 genauso ist es auch bei Frauen, alles was überproportioniert ist, ist einfach hässlich für mich. Was  
320 mir bei Spielfiguren grundsätzlich wichtig ist, ist dass der Gang gut aussieht. Beim Laufen oder

321 Springen muss die Figur einfach gut aussehen.

322

323 **Da hast früher auch schon deine Identifikation mit der Spielfigur Lara Croft angesprochen.**  
324 **Inwiefern würdest Du sagen, spiegelt sich deine eigene Person in den Spielfiguren, die Du**  
325 **Dir aussuchst oder die Du selbst gestalten kannst, wieder?**

326 Es kommt immer darauf an wie das Spiel konzipiert ist. Wenn man die Möglichkeit hat viel Einfluss  
327 bei der Entwicklung der Spielfigur zu nehmen, dann kann man viel mehr selber von einem mit  
328 einbringen. Also ich bin eine Person die grundsätzlich sehr hilfsbereit und freundlich ist und mir  
329 fällt es auch schwer böse zu sein. Overlord ist zum Beispiel ein Spiel wo man böse sein muss, da  
330 finde ich es nicht so schlimm wie vielleicht bei irgendwelchen brutalen Shootern wo man richtig  
331 böse auf eine andere Spielfigur eintreten kann. Bei Overlord wird diese Boshaftigkeit irgendwie  
332 verniedlicht, da geht es mehr darum gemein zu sein was aber lustig wirken soll. Meistens spiele ich  
333 aber mit Figuren mit denen ich mich identifizieren kann, mit Helden die einfach Gutes tun weil ich  
334 es auch genieße positive Rückmeldungen von anderen Spielfiguren zu bekommen. Ich spiele aber  
335 auch schon mal mit männlichen Figuren, aber nur aus reinem Interesse, um auch raus zu finden  
336 wie es einfach ist, einen Mann zu spielen. Mir fällt es aber schwer mich mit männlichen Figuren zu  
337 identifizieren weil ich die meisten Protagonisten einfach langweilig finde. Der Held wird aber  
338 meist mit dem Mann verbunden. Es kommt ja auch eher selten vor, dass Helden weiblich sind und  
339 Gott sei Dank kann man das ja jetzt bei Rollenspielen selbst entscheiden mit wem man spielen  
340 möchte. Meistens wähle ich also Frauen als Figuren. Bei Jade Empire zum Beispiel habe ich einmal  
341 eine ganz tolle und gutaussehende Frau gespielt und da hatte ich sogar die Möglichkeit mir  
342 auszusuchen, entweder mit einer Frau oder mit einem Mann zusammen zu kommen, und dieses  
343 herum experimentieren fand ich auch ganz lustig. Mein Freund hat zum Beispiel bei Mass Affect  
344 versucht sich eine japanische Frau zu modellieren, was man bei Mass Affect zwar machen kann,  
345 aber nicht sehr einfach ist. Und da hat er sich quasi einen weiblichen Avatar kreiert mit gutem  
346 Charakter und hat es dann so weit gespielt bis er mit irgendeinem Untergebenen aus seinem Team  
347 auch eine Liebesbeziehung angefangen hat. Das fand ich auch sehr witzig, dass er das einmal  
348 ausprobiert hat. Aber um zur eigentlichen Frage zurück zu kommen, ich spiele meist mit Figuren  
349 die so sind wie ich selber bin.

350

351 **Wenn Du dir jetzt deinen Avatar selbst kreieren kannst, nach welchen Kriterien, also**  
352 **Aussehen, Verhalten und Fähigkeiten, gestaltest Du diesen?**

353 Vom Aussehen her habe ich einen ziemlich speziellen Geschmack. Ich mag es nicht wenn in einem  
354 Spiel zu wenige Vorlagen existieren. Bei den alten Rollenspielen war es ja so, dass man den  
355 Avataren keine langen Haare geben konnte und das hat mich zum Beispiel sehr gestört. Also für  
356 mich ist es wichtig, dass sie eine interessante Figur hat und die Person einfach schön aussieht und  
357 mir gut gefällt, und deswegen finde ich es auch wichtig das in einem Spiel einem eine große Palette  
358 an verschiedenen Gesichtern oder Körperformen zur Verfügung gestellt wird. Bei den  
359 Eigenschaften ist es mir wichtig, dass sie ausgewogen sind. Ich nehme eigentlich selten  
360 vorgefertigte Figuren, weil ich es auch mag mir meine Fähigkeiten selbst einzustellen.

361 Gesprächsoption und Charisma ist mir persönlich jetzt nicht so wichtig beim gestalten, was  
362 eigentlich ganz witzig ist weil ja Charisma eigentlich wichtig für das Aussehen ist und mein Avatar  
363 muss ja auch schön aussehen. Mir ist aber wichtiger, dass ich bei der Punkteverteilung mehr  
364 Punkte dafür verwende, dass ich ihm Spiel gut zurecht komme, also auf Verteidigung und Angriff.  
365 Wenn ich zum Beispiel einen Magier spiele, dann schaue ich, dass die Intelligenz sehr hoch ist, weil  
366 das für die Figur einfach wichtig ist.

367

368 **Du hast auch ein Bild von einem selbst kreierte Avatar mitgebracht. Könntest Du mir**  
369 **diesem ein wenig beschreiben?**

370 Ja, also wie du an dem Bild erkennen kannst, hab ich eine weibliche Person gewählt. Die  
371 Haarauswahl war ziemlich deprimierend, die Haare die sie hat sind noch die längsten. Dafür dass  
372 die Grafik in dem Spiel gut ist sehen die Haare ziemlich mies aus. Als Vergangenheit hab ich für  
373 meine Figur die skrupellose Einzelgängerin gewählt, die bei einem Angriff auf ihre Kolonie all ihre  
374 Freunde und Familie verloren hat. Fae, das ist ihr Name, ist ein echter Profi, hat noch nie einen  
375 Kampf oder Mission verloren und geht sozusagen über Leichen, also nach dem Motto der Zweck  
376 heiligt die Mittel. Aufgrund dieser Eigenschaften und Charakterzüge von ihr habe ich versucht ihr  
377 Gesicht hart und mit kantigen Gesichtszügen zu modellieren weil das ihrem Wesen sehr gut  
378 entspricht. Ich hab im Gesicht viel verändern können, die Augenbrauen, die Augen, die Nase,  
379 Wangenknochen, das Kinn, die Wangen, der Mund etc. und alle diese Teile jeweils in Farbe, Form,  
380 Tiefe, Breite und so. Auch das gesamte Gesicht bzw. den Hals konnte ich länger oder kürzer und  
381 breiter oder schmaler machen. Ich denke das Herausstechendste ist der Mund der recht  
382 zusammengekniffen wirkt und die hervorstehenden Wangenknochen. Das lässt die Figur meiner  
383 Meinung nach als eine Person erscheinen mit der nicht zu spaßen ist. Auch die Augen sind recht  
384 klein und schmal was auch gut zum harten Image passt.

385

386 **Du hast es eben schon kurz angesprochen, trotzdem möchte ich da noch einmal ein wenig**  
387 **nach hacken. Bevorzugst Du bei der Wahl des Avatars eher eine männliche oder weibliche**  
388 **Figur?**

389 Also definitiv einen weiblichen.

390

391 **Und warum?**

392 Erstens weil es ja meiner Meinung so viele männlichen Helden gibt, und zweitens weil mich das  
393 weibliche einfach mehr anspricht. Ich finde es einfach schön, wenn eine weibliche Person im Spiel  
394 das Geschehen beeinflusst und mit anderen Leuten im Spiel interagiert. Es macht mir einfach mehr  
395 Spaß eine Frau zu spielen, und man als Heldin auch kämpfen und stark sein kann. Wenn ich einen  
396 männlichen Avatar wähle dann entweder aus Neugierde oder wenn ich einfach einen offensiven  
397 Charakter spielen möchte, weil grundsätzlich bei männlichen Avataren die Anlage vorhanden ist,  
398 dass sie mehr Stärke haben. Das finde ich persönlich sehr schade und auch nicht in Ordnung, dass  
399 die Stärke bei Männern von vornherein höher eingestellt ist als bei Frauen. Und es ist dann eben  
400 von der Stärke her immer vorteilhafter wenn man als Kämpfer einen männlichen Avatar spielt.

401

402 **Was war denn das schlimmste Erlebnis, dass Du mit einem Avatar hattest?**

403 Es gab eine Situation die unangenehm war. Ich bin jemand der jetzt nicht unbedingt Dinge in  
404 Spielen ausprobiert, die mir nicht gefallen. Was mich aber total interessiert sind die verschiedenen  
405 Gesprächsoptionen in einen Spiel, und bei Jade Empire hat es mich einmal so interessiert etwas  
406 Böses zu sagen, wo ich nicht genau wusste was das jetzt für Auswirkungen haben könnte. Und  
407 normalerweise bin ich immer ein lieber Charakter, aber ich wollte es einfach mal ausprobieren.  
408 Und meine Gefährten haben dann plötzlich so heftig auf mich reagiert, haben mich sofort  
409 verstoßen und viele haben mich danach auch noch total verabscheut. Ich habe diesen Hasse denn  
410 die auf meine Figur hatten richtig in mir gespührt, als ob sie mich persönlich attackiert hätten. Ich  
411 habe dann das Spiel sofort neu geladen und meinen Charakter nur mehr als guten Charakter  
412 gespielt. Dadurch, dass ich selbst sehr emotional bin, reagiere ich oft entsetzt oder traurig, wenn  
413 Leute so heftig auf mich reagieren. Andere Erlebnisse fallen mir jetzt nicht ein.

414

415 **Was stört Dich denn eigentlich an weiblichen Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestalten  
416 kannst?**

417 Das Aussehen ist da für mich immer das größte Ärgernis. Wenn die Figur vorgefertigt ist und ich  
418 kann am Aussehen nichts ändern, dann stört mich das schon. Ich spiele vor allem sehr gerne Spiele  
419 wo ich die Figur sehen kann. Das ist zum Beispiel etwas, was mich bei Shootern am Anfang  
420 abgeschreckt hat. Wenn ich spiele, dann möchte ich einfach die Person sehen und dann möchte ich  
421 auch, dass sie gut aussieht. Wenn die Eigenschaften schlecht ausgewogen sind, dann stört mich das  
422 auch.

423

424 **Gibt es auch weibliche Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestalten kannst, die Dir aber  
425 trotzdem gefallen?**

426 Kennst du Jean d'Arc?

427

428 **Nein.**

429 Also diese Figur fand ich sehr ansprechend. Bei ihr sind die Haare immer sehr schön im Wind  
430 geflogen und sie hatte einen schönen Gang. Außerdem hat mir die Grafik sehr gut gefallen und die  
431 Möglichkeit, dass man verschiedene Kampfkombos einsetzen konnte, dass heißt man konnte nicht  
432 nur immer ein und denselben Schlag ausführen, sondern das ganze kombinieren. Das schöne  
433 daran war, dass die einem leicht von der Hand gingen und man nicht irgendwelche komplizierten  
434 Sachen machen muss. Aber bei der Figur habe ich mich einfach gefreut, dass sie gut modelliert war,  
435 und sie gut ausgesehen hat.

436

437 **Wir haben vorhin auch schon einmal über die Identifikation mit den Spielfiguren  
438 gesprochen. Inwiefern glaubst Du, dass man innerhalb eines Spieles mit seiner Spielfigur  
439 Dinge ausleben kann, die einem im realen Leben vielleicht nicht möglich sind?**

440 Ich denke, dass man das auf jeden Fall kann. Bei den Dialogen kann man ja immer Sachen

441 ausprobieren, die man im echten Leben so vielleicht nie sagen würde. Also wenn man jetzt zum  
442 Beispiel eine guten Charakter spielt, dann finde ich kann man schon mal ausprobieren einfach böse  
443 Aussagen zu treffen. Ich finde man probiert dann ja auch Dinge aus, die im echten Leben einfach  
444 Tabu sind. Aber ich renne jetzt in einem Spiel auch nicht herum und schlachte einfach Tiere ab und  
445 schau mir dann an wie die sterben. Das ist mir dann doch zu krass. Aber einen Dieb spielen finde  
446 ich zum Beispiel wieder interessant, weil man das ja im echten Leben auch nicht machen würde.

447

448 **Und inwiefern würdest Du sagen, dass Du Dich mit deinen Spielfiguren identifizieren**  
449 **kannst?**

450 Ja, also wenn die Figur optisch ansprechend ist, dann auf jeden Fall. Manchmal modelliere ich die  
451 Figuren ja auch so, wie ich selbst aussehe, sodass ich mich richtig gut mit ihr identifizieren kann.  
452 Manchmal kreierte ich aber auch was komplett anderes, wie eine dicke Figur mit ganz kurzen  
453 weißen Haaren. Aber ich kreierte die Figuren meistens schon so, dass sie meinem eigenen  
454 Charakter entsprechen. Außerdem spiele ich meine Figuren vom Verhalte her auch so wie ich  
455 selber bin und wie ich auch selber gerne behandelt werden würde. Ich versuche im Spiel alles so  
456 halbwegs realistisch zu halten.

457

458 **Danke für das Gespräch.**



1 **INTERVIEW 10**

2 **Datum: 10.03.2010**

3 **Dauer: 23:17 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: VS(10)**

5

6 **Könntest Du mir zu Beginn vielleicht erzählen, welche Spiele Du im letzten Jahr gespielt hast, und welche Du gerade im Moment sehr gerne spielst?**

8 Im letzten Jahr habe ich quasi ausschließlich World of Warcraft gespielt, und spiele es auch jetzt noch hauptsächlich. Zusätzlich spiele ich noch gelegentlich ganz gerne Need For Speed.

10

11 **Und was hat Dich eigentlich dazu bewegt mit dem Computer spielen anzufangen?**

12 Im Prinzip gab es bei mir zwei Einstiege ins Computer spielen. Der erste Einstieg war, als ich 8 Jahre alt war, das war dann glaube ich 1992. Da habe ich gemeinsam mit vielen Klassenkollegen begonnen auf einer Spielkonsole zu spielen. Ich weiß nicht ob dir die NES etwas sagt, aber mit der habe ich am Anfang viel gespielt. Der zweite Einstieg, und ich würde auch sagen der richtige Einstieg war im Alter von 17 Jahren am PC. Das war auch so der Einstieg in die Materie Computerspielen. Ich kam durch mein Interesse an IT generell in häufigeren Kontakt mit einigen männlichen Klassenkollegen, die sich auch sehr für dieses Gebiet interessierten. Im Zuge dessen ist dann ihre Begeisterung für Computerspiele und dementsprechend leistungsstarke Hardware auch auf mich übergegangen.

21

22 **Und wie hat sich dann deine weitere Spielerkarriere über die Jahre entwickelt?**

23 Naja, wie gesagt, so richtig zu spielen begonnen habe ich mit 17 Jahren. Da habe ich ein relativ breites Spektrum gespielt, hauptsächlich Strategiespiele wie die Command & Conquer Reihe und relativ häufig habe ich auch Rennspiele wie Need for Speed gespielt. Gelegentlich waren auch Ego-Shooter, zum Beispiel Quake 3 und Unreal Tournament, dabei. Später kamen auch noch strategiebasierte Browserspiele mit einem Weltraumszenario hinzu, mit dem Release von Warcraft 3 habe ich mich dann aber hauptsächlich darauf konzentriert, beziehungsweise als dann World of Warcraft im Frühjahr 2005 veröffentlicht wurde, habe ich eigentlich nur noch das gespielt.

31

32 **Warum hast Du Dich dann hauptsächlich auf World Of Warcraft konzentriert?**

33 Als WOW erschienen ist, war es eigentlich gar keine Frage ob ich damit anfangen würde, schließlich kannte ich das ganze „Universum“ dank der Jahre mit Warcraft 3 gut genug und fand es auch sehr interessant. Mir gefällt einfach die Fantasy-Welt in die man eintauchen kann, außerdem taugt es mir einfach wenn ich mir meinen Charakter nach meinen eigenen Vorstellungen zusammenstellen kann. Bis heute bin ich hauptsächlich WoW treu geblieben, mit kurzen Ausflügen zu ähnlichen Spielen, beispielsweise Herr der Ringe online und Warhammer, gelegentlich spiele ich aber auch noch Rennspiele.

40

41 **Und wie viel Zeit investierst Du wöchentlich im Schnitt in das Computer spielen?**

42 Naja, die Spielzeiten variieren immer, je nach Studien- bzw. Arbeitsaufwand. Ich würde sagen so  
43 zweieinhalb Stunden pro Tag wochentags spiele ich durchschnittlich, dann kommen meist noch  
44 fünf Stunden am Wochenende dazu. Das ergibt dann einen Schnitt von etwa 22 Stunden. In den  
45 Ferien, wo ich nicht arbeite, kann die wöchentliche Spieldauer allerdings auch auf über 30 Stunden  
46 steigen.

47

48 **Wie kann man sich denn ein typisches Spielszenario bei Dir vorstellen?**

49 Das hängt immer von der Situation ab. Ich ziehe zwar oft mit virtuellen und realen Freunden los,  
50 insbesondere wenn im Vorhinein etwas ausgemacht wurde, aber ich stürze mich auch gerne  
51 alleine ins Abenteuer. Wobei man in World of Warcraft ohnedies nie wirklich alleine ist, da man  
52 auch sehr leicht und häufig mit anderen, unbekanntem Mitspielern unterwegs ist.

53

54 **Und inwiefern würdest Du sagen, hat dein Spielverhalten, also die Art und Weise wie viel Du  
55 spielst und mit wem Du zusammen spielst, Auswirkungen auf dein Privatleben?**

56 Meiner Meinung nach unterscheidet sich mein Privatleben doch sehr von dem eines Nichtspielers.  
57 Viele sehen es als völlig normal an, abends oder am Wochenende mehrere Stunden fern zusehen.  
58 Ich ziehe allerdings das interaktive Mitgestalten des Geschehens vor, deshalb kann ich der  
59 passiven Berieselung durch den Fernseher weniger abgewinnen. Sollte jemand für diese  
60 Einstellung kein Verständnis haben und Menschen allein aufgrund ihrer bevorzugten  
61 Freizeitgestaltung vorverurteilen, dann habe ich einfach kein Interesse daran mich mit derartigen  
62 Personen zu umgeben. Dementsprechend habe ich auch keine Freunde, die mein spielen nicht  
63 zumindest tolerieren. Am stärksten sind die Auswirkungen aber bei einer Partnerschaft, wie ich  
64 finde. Sollte ein möglicher zukünftiger Partner ein Problem mit meiner Freizeitgestaltung haben,  
65 dann ist das für mich ein absolutes K.O.-Kriterium. Ich hatte einen Freund, der absolut kein  
66 Verständnis dafür aufbrachte, und ich habe dann nach der Trennung von ihm beschlossen, im  
67 Interesse beider Seiten nicht wieder eine Beziehung zu einem solchen Menschen einzugehen. Auch  
68 wenn ich sehr gerne spiele, so verliere ich das real life dabei nicht aus den Augen und treffe mich  
69 auch mit Freunden, gehe fort, und so weiter. Das möchte ich hier an der der Stelle aber auch  
70 erwähnen.

71

72 **Und auf dein Berufsleben? Gab es da schon irgendwelche Auswirkungen?**

73 Ich bin ja derzeit noch Studentin, denke aber, dass der Einfluss auf mein Studium praktisch nicht  
74 vorhanden ist. Mein Studium ist mir einfach wichtiger als spielen. Auch auf diverse Nebenjobs gabs  
75 eigentlich noch keine negative Auswirkungen. Spielen ist für mich einfach eine Möglichkeit der  
76 Freizeitgestaltung, nicht mehr, nicht weniger.

77

78 **Was muss denn eigentlich ein Spiel für Dich mitbringen, damit es Dir gefällt?**

79 Also sofern es im Bereich MMORPGs angesiedelt ist, muss ein Spiel für mich vor allem eine  
80 interessante Hintergrundgeschichte haben. Außerdem vielfältige Möglichkeiten nach Erreichen

81 des Maximallevels und eine ansprechende Grafik, wobei ich damit nicht absolute High-End-Grafik  
82 meine, sondern einfach ein stimmiges, harmonisches Gesamtbild sollte es ergeben. Bei  
83 Rennspielen oder Ego-Shootern ist mir die Grafik dann schon ein bisschen wichtiger, aber  
84 hauptsächlich ist für mich die Möglichkeit eines interessanten und langfristig motivierenden  
85 Multiplayerteils wichtig.

86

87 **Und welche Spielgernere außer online Rollenspielen spielst Du sonst noch gerne?**

88 Rennspiele, die mag ich ganz gerne. Aber hauptsächlich mag ich eigentlich nur Rollenspiele.

89

90 **Und welche Spiele interessieren Dich überhaupt nicht?**

91 Also absolut kein Interesse habe ich an Spielen wie den Sims. Auch wenn die vor allem bei Frauen  
92 sehr beliebt sind und sehr gut ankommen, ich persönlich sehe einfach keinen Unterhaltungswert  
93 darin ein Leben nach zuspielden.

94

95 **Jetzt haben wir ja schon über deine Vorlieben bei Computerspielen gesprochen. Mich würde  
96 auch interessieren warum Du eigentlich so gerne Computerspiele spielst?**

97 Ich habe schon studiumsbedingt, ich studiere ja Informatik, ein sehr großes Interesse an der  
98 Materie Computer allgemein. Das dann mit Unterhaltungsmöglichkeiten zu verknüpfen ist für mich  
99 sehr nahe liegend. Generell ziehe ich ja eher eine interaktive Gestaltungsmöglichkeit als der  
100 passiven Berieselung vor. Ich finde es viel intensiver, selbst an der Entwicklung einer Geschichte  
101 beteiligt zu sein. Wenn man mit Freunden spielt ist das auch wesentlich geselliger als manche  
102 andere Freizeitaktivitäten. Außerdem ist es mir so möglich, Dinge zu erleben, die im echten Leben  
103 unmöglich wären. Und man lernt immer wieder neue Menschen kennen, was oft sehr interessant  
104 ist, denn Ländergrenzen oder Distanzen spielen im Internet keine Rolle.

105

106 **Und was sind das für Dinge, die du im Spiel beziehungsweise mit deiner Spielfigur ausleben  
107 kannst?**

108 Da ich hauptsächlich im Fantasybereich unterwegs bin ist quasi alles was ich dort machen kann  
109 etwas, das im realen Leben nicht möglich ist, sei es mit zerstörerischer Magie zu wirken oder sich  
110 in eine Leopardengestalt zu verwandeln. Das ist es auch, was für mich persönlich den Reiz dieses  
111 Genres ausmacht. Ein Auto fahren kann ich im wirklichen Leben auch. Aber in diesem Spiel kann  
112 ich einfach in eine andere Welt eintauchen, in der völlig andere Gesetze gelten. Bei bösen,  
113 rachsüchtigeren Charakteren ist es eher der Reiz etwas zu sein, dass ich im wirklichen Leben  
114 absolut nicht bin, aber im Spiel kann ich diese Rolle spielen.

115

116 **Du hast eben die unterschiedlichen Rollen angesprochen, was würdest Du sagen sind denn  
117 die typische Rollen die weibliche und männliche Rollen in Computerspielen verkörpern?**

118 Also typischerweise finde ich halten sich die weiblichen Helden eher im Hintergrund während die  
119 männlichen Helden brutal nach vorne stürmen und auf ihre Gegner losgehen. Im Bezug auf ein  
120 Rollenspiel wären die weiblichen Helden also entweder Fernkämpfer und Zauberer. Wobei wenn

121 die weiblichen Figuren Zauberer sind, dann können sie meist heilen. Die männlichen Helden  
122 hingegen sind eher Nahkämpfer und aggressive Zauberer, also keine Heiler, sondern sie können  
123 mit ihrem Zauber eher Schaden anrichten. Außerdem finde ich, sind die weiblicheren Figuren eher  
124 an Diplomatie, Ausgleich und Frieden interessiert, während männliche Figuren eher an Eroberung,  
125 Zerstörung und Macht interessiert sind.

126

127 **Und wie würdest Du dann das typische Verhalten von weiblichen und männlichen**  
128 **Spielfiguren beschreiben?**

129 Ich finde männliche Helden stürzen sich entweder mit möglichst imposanten Waffen und  
130 prächtigen Rüstungen in die Schlacht oder halten sich in vorsichtiger Distanz auf und bringen  
131 Unheil und Verderben mittels ihrer mächtigen Zauber über ihre Feinde. Die weiblichen Helden, die  
132 meist in sehr figurbetonten Rüstungen, die noch zusätzlich relativ wenig verhüllen, unterwegs sind,  
133 heilen und unterstützen die an vorderster Front Kämpfenden oder greifen aus der Ferne an.  
134 Auffällig ist, dass sich Frauen alles in sicherem Abstand zum Geschehen anschauen.

135

136 **Du hast schon einige Fähigkeiten bei männlichen und weiblichen Charakteren**  
137 **angesprochen. Fallen Dir sonst noch welche ein?**

138 Ich finde, dass weibliche Charaktere eher diplomatisch bis hin zu manipulativ sind. Außerdem sind  
139 die meisten charmant und ausgleichend. Sie unterstützen ihre Verbündeten in Form von Heilung  
140 oder halten sie im letzten Moment von großen Dummheiten ab. Oder sie manipulieren  
141 zielgerichtet um einen Krieg auszulösen. Die männlichen Charaktere, vor allem die jüngeren, sind  
142 sehr heißblütig und stehen voll auf den direkten Kampf Mann gegen Mann. Wenn männliche  
143 Charakter dann schon etwas älter sind, dann bringen die dann auch die nötige Weisheit mit um zu  
144 wertvollen Anführern zu werden.

145

146 **Welche männlichen und weiblichen Rollenbilder kennst Du, die sowohl in der realen als**  
147 **auch in der virtuellen Welt existieren?**

148 Also was sich oft beobachten lässt ist, dass Männer eher stark und dominant sind, und Frauen eher  
149 schutzbedürftig und schwach. Und das ist ja auch so ein typisches Klischee, dass in unserer  
150 Gesellschaft herrscht, so nach dem Motto „Die starken Männer beschützen die schwachen Frauen“.  
151 Meiner Erfahrung nach äußern sich diese Rollen im Spiel so, dass alle Nahkämpfer männliche  
152 Charaktere sind, und fast alle Heiler weibliche Charaktere. Außerdem sind weibliche Charaktere  
153 meist eher besonnen während männliche eher unüberlegt und aggressiv handeln. Weibliche  
154 Charaktere sind meiner Meinung nach eher um Ausgleich bemüht, während männliche eher den  
155 offenen Konflikt suchen.

156

157 **Wenn Du jetzt an die optische Darstellung von weiblichen Spielfiguren denkst, was fällt dir**  
158 **dazu spontan ein?**

159 Naja, sehr viele entsprechen dem gängigen Schönheitsideal. Die Kleidung beziehungsweise die  
160 Rüstung der weiblichen Charaktere ist sehr figurbetont und oft auch möglichst knapp, auch wenn

161 das in einem starken Gegensatz zur Schutzfunktion steht, die beispielsweise eine massive  
162 Metallrüstung haben sollte. Die Kleidung bei den männlichen Figuren ist da eigentlich ganz das  
163 Gegenteil, die laufen eigentlich gar nicht figurbetont herum.

164

165 **Was meinst Du mit gängigem Schönheitsideal?**

166 Naja, große Brust, schmale Taille und lange Beine. Schön müssen sie einfach sein.

167

168 **Und was gefällt Dir an der Optik von weiblichen Spielcharakteren?**

169 Ich mag die Kleidung beziehungsweise die Rüstung ganz gerne, die die meisten Figuren in World of  
170 Warcraft haben. Aber auch Details wie Frisuren finde ich ganz ansprechen.

171

172 **Und was gefällt Dir überhaupt nicht?**

173 Ich mag dieses teilweise krampfhaftes Festhalten an dem gängigen Schönheitsideal dem absolut  
174 wirklich alle Angehörigen eines Spielvolkes angehören. Alle sind gleich groß, haben die gleiche  
175 Figur. Generell einfach eine unnatürliche Einheitlichkeit aller Figuren.

176

177 **Was muss denn eine weibliche Spielfigur an Eigenschaften und Fähigkeiten mitbringen,  
178 damit sie Dir gefällt?**

179 Sie muss fähig sein, sich auch alleine verteidigen und kämpfen zu können. Auch eine gewisse  
180 Vielseitigkeit ist mir wichtig. Besonders gerne spiele ich Klassen, die viele verschiedene Rollen  
181 einnehmen können. Im Gegensatz zu den gängigen Stereotypen spiele ich sehr gerne einen  
182 weiblichen Charakter, der sich mit einer mächtigen Waffe und knapper Rüstung ins Getümmel  
183 stürzt. Dem passiven Heilen und Unterstützen kann ich relativ wenig abgewinnen, außer es ist im  
184 Kampf Spieler gegen Spieler.

185

186 **Du hast mir im Vorfeld einen von Dir selbst kreierten Avatar geschickt, den wir jetzt vor uns  
187 liegen haben. Könntest Du mir ein bisschen beschreiben wer dein Avatar ist, was er kann  
188 und warum er aussieht wie er aussieht?**

189 Bei meinem Avatar handelt es sich um eine Blutelfe der Klasse Paladin. Sie ist derzeit darauf  
190 spezialisiert in Nahkampf Schaden zu verursachen, hat aber immer noch rudimentäre  
191 Heilfähigkeiten. Prinzipiell wäre es ihr auch möglich ein vollwertiger Heiler zu sein oder auch ein  
192 vollwertiger Tank, dessen Aufgabe es ist die Gegner von den anderen Gruppenmitgliedern  
193 fernzuhalten. Sie trägt das zweit höchste derzeit im Spiel erhältliche Rüstungsset und zusätzlich  
194 den Wappenrock der zerschmetterten Sonne, das ist eine Fraktion die bei der Rückeroberung des  
195 Sonnenbrunnens, was wiederum das größte Heiligtum für die Blutelfen ist, entscheidend beteiligt  
196 war. Auch mein Charakter war daran beteiligt und hat als Belohnung für seine Bemühungen eben  
197 diesen Wappenrock erhalten. Als Waffe hat sie ein uraltes Schwert, das lange verschollen war und  
198 von ihr in langwieriger Kleinarbeit wiederhergestellt wurde. Ihre Haarfarbe wechselt sie übrigens  
199 fast jede Woche seit ein Friseur im Spiel ist.

200

201 **Was ist Dir denn eigentlich wichtig wenn Du Dir einen Avatar kreierst?**

202 In erster Linie muss er mich in irgendeiner Weise ansprechen. Ich habe zwar hauptsächlich  
203 hübsche Charaktere wie Blutelfen oder Nachtelfen aber auch einige, die weniger dem  
204 Schönheitsideal entsprechen, wie Untote Orcs und Trolle zum Beispiel. Es muss einfach alles  
205 zusammen stimmen. Ob das jetzt die schöne, geheimnisvolle Nachtelfen Jägerin ist, die von Rache  
206 getriebene untote Hexenmeisterin oder die bildhübsche magiesüchtige Blutelfen Paladina, die sich  
207 in die Schlacht stürzt, ist mir dann auch egal. Ein stimmiges Gesamtbild ist finde ich entscheidend.

208

209 **Wenn Du die Wahl hast, kreierst Du Dir lieber einen weiblichen oder einen männlichen**  
210 **Avatar?**

211 Ich habe fast ausschließlich weibliche Avatare. Hauptsächlich deswegen, weil ich mich mit einem  
212 weiblichen Charakter mehr identifizieren kann als mit einem männlichen Charakter. Außerdem ist  
213 die Darstellung der männlichen Charaktere oftmals nicht so mein persönlicher Geschmack. Die  
214 sind mir manchmal einfach zu plump gestaltet. Der einzige männliche Avater den ich besitze ist ein  
215 Tauren, ein Art Stiermensch, der offensichtlich nicht die geringste Ähnlichkeit mit einem realen  
216 menschlichen Wesen hat.

217

218 **Hattest Du während dem Spielen schon einmal ein schlimmes oder unangenehmes**  
219 **Erlebnis?**

220 Das schlimmste war das Anspucken meiner Spielfigur durch eine andere Spielfigur. Das passiert  
221 manchmal ganz gerne beim Kampf Spieler gegen Spieler. Das ist in diesem Bereich aber auch  
222 relativ üblich und es hat mich auch nicht wirklich gestört. Aber sonst kann ich mich nicht wirklich  
223 an was schlimmes erinnern.

224

225 **Gibt es eigentlich auch Spielfiguren, die Du nicht selbst mitgestalten kannst, die Dir aber**  
226 **gefallen?**

227 Ja, einer meiner Lieblingscharaktere ist Sylvanas Windrunner aus WoW. Sie war einst eine  
228 edelmütige Hochelfe, ist im Kampf gegen die Geißel allerdings gefallen und wurde gegen ihren  
229 Willen als Untote wieder auferweckt. Seit sie ihren freien Willen wieder hat, denkt sie nur noch an  
230 Rache. Sie ist schön, düster und verschlagen. Vor ihrem Tod war sie etwas arrogant, was bei Elfen  
231 eigentlich üblich ist. Aber hauptsächlich war sie friedliebend und gutmütig. Und obwohl sie eine  
232 Frau ist, ist sie jetzt die Anführerin ihres „Volkes“. Generell gefallen mir weibliche Spielfiguren  
233 insbesondere dann, wenn sie sich trotz ihres Geschlechts durchsetzen können und entweder eine  
234 tragische Lebensgeschichte haben oder solche die gute Charaktere sind, sich dann aber in  
235 Bösewichte verwandeln.

236

237 **Und was stört Dich an weiblichen Spielcharakteren die Du nicht selbst mitgestalten kannst?**

238 Am meisten stört es mich, wenn die keine Geschichte haben und keinen glaubhaften Charakter.  
239 Und wenn sie einfach auf ein hübsches optisches Beiwerk reduziert werden.

240

241 **Inwiefern würdest Du sagen, spiegelt sich deine eigene Person in der Spielfigur wider, die**  
242 **Du dir aussuchst beziehungsweise die Du Dir selber kreierst?**

243 Also gewisse Aspekte meiner Persönlichkeit spiegeln sich in allen meinen Charakteren wider, auch  
244 wenn diese Aspekte im wirklichen Leben kaum oder gar nicht sichtbar werden. Eine Rolle spielen  
245 zu können, die man im richtigen Leben nicht spielen kann oder will ist eine der faszinierendsten  
246 Möglichkeiten für mich.

247

248 **Und inwiefern kannst Du Dich mit deinen Figuren identifizieren?**

249 Mit den meisten Figuren kann ich mich auf irgendeine Art und Weise identifizieren. Meist aber nur  
250 in Teilaspekten. Beispielsweise bin ich sehr tierlieb, weshalb ich auch als ersten Charakter in WoW  
251 eine Nachtelfen Jägerin gespielt habe. Das ist eine Klasse, für die ihr permanentester tierischer  
252 Begleiter sehr wichtig ist. Manchmal stehe ich auch einfach gerne im Hintergrund, während sich  
253 andere die Köpfe einschlagen, und unterstütze lieber aus dem Hintergrund heraus Das ist jetzt im  
254 Bezug auf das richtige Leben symbolisch gemeint.

255

256 **Vielen Dank für das Gespräch.**





1 **INTERVIEW 11**

2 **Datum: 15.03.2010**

3 **Dauer: 45:37 Minuten**

4 **Kodierung Interviewpartner: Expertin**

5

6 **Ich habe aufgrund meiner Interviews das Gefühl, dass Frauen einen riesigen**  
7 **Wachstumsmarkt innerhalb der Spielindustrie darstellen. Wird ihrer Meinung nach auf**  
8 **dieses Potential eingegangen?**

9 Es ist sicher so, dass Frauen ein interessanter großer Wachstumsmarkt sind für die Games-  
10 Industrie, dass aber die Games-Industrie extrem risiko-avers ist. Das bedeutet, dass sie nicht sehr  
11 gerne etwas außerhalb bekannter Formeln machen und daher ist es immer noch schwierig zu  
12 sagen ob man jetzt speziell Games für Frauen designed. Bis auf die Produkte die extrem erfolgreich  
13 sind, wie die Sims zum Beispiel, gibt es immer noch relativ wenig Spiele. Auf der anderen Seite gibt  
14 es den ganz großen Markt der so genannten Casual Games, und da sind die Frauen als Spielerinnen  
15 sehr gut dabei. Auch bei den Rollenspielen ist der Anteil zwischen männlichen und weiblichen  
16 Spielern sehr ausgewogen.

17

18 **Was würden Sie denn sagen welches Spielgenre, außer den Casual Games, ist denn bei**  
19 **Frauen besonders beliebt?**

20 Das ist jetzt vielleicht völlig unqualifiziert was ich jetzt sage, aber ich glaube das Problem was die  
21 Spielerinnen haben ist der Einstieg. Was ich vor allem bei meinen Studentinnen sehe ist, dass  
22 diejenigen die überhaupt Computerspiele spielen, spielen quer durch das Gemüsebeet. Da gibt es  
23 diese Trennung in Spiele für Mädchen und Spiele für Burschen überhaupt nicht. Das Problem ist  
24 eher, dass sich Frauen überhaupt nicht als Gamer wahrnehmen, und daher oft nicht so ins Spielen  
25 hineinkommen. Ich glaube auch, dass Casual Games sehr oft überhaupt nicht wirklich als Games  
26 gesehen werden. Wenn man die Leute fragt ob sie Computerspielen, dann verneinen die meisten  
27 das. Wenn man sie aber fragt ob sie Tetris spielen, dann sagen sie meistens „Ja sicher spiele ich  
28 das.“. Ich denke das Problem ist einfach diese Spaltung in der Wahrnehmung, was jetzt als Game  
29 verstanden wird und was nicht. Diejenigen Frauen die sagen, dass sie Gamer sind, die spielen alles.  
30 Die spielen genauso Shooter wie Echtzeit-Strategiespiele.

31

32 **Auch meine Ergebnisse haben gezeigt, dass die Spielerinnen neben den Rollenspielen, doch**  
33 **sehr unterschiedliche Spielgenres bevorzugen. Was allerdings das Bildungsniveau betrifft,**  
34 **konnte sich in meiner Untersuchungsgruppe zeigen, dass es sehr hoch ist. Gibt es ihrer**  
35 **Meinung nach einen Zusammenhang zwischen der Bildung und der Vorliebe für**  
36 **Computerspiele bei Frauen?**

37 Also was ich mitbekommen habe ist, dass Games die einen starken sozialen Anteil haben, die fast  
38 schon eine Chatfunktion haben, werden sehr oft auch von Hausfrauen gespielt. Vor allem Frauen  
39 ab 30 oder 40 Jahren, die nicht mehr so viel zu tun haben weil die Kinder aus dem Haus sind, die  
40 nicht nur anfangen das Internet intensiv zu nutzen und sich in Chats aufhalten, sondern auch

41 anfangen Casual und Social Games zu spielen. Diese Frauen haben nicht zwangsläufig ein hohes  
42 Bildungsniveau. Ich unterrichte am MIT, und da würde ich schon sagen, dass sie in diesem Fall ein  
43 hohes Bildungsniveau haben. Ich denke aber, dass sich das in der nächsten Generation ganz stark  
44 ändern wird, weil Computerspiele mittlerweile schon so ein Alltagsmedium sind und die Leute  
45 jetzt schon damit aufwachsen, und so einfach der Einstieg auch erleichtert wird. Und dass auch  
46 Mädchen nicht aufhören zu spielen, wenn sie ein gewisses Alter erreichen. Die  
47 Geschlechterdiskrepanz zwischen Jungen und Mädchen ist nicht so groß, wenn sie mit dem  
48 Computerspielen anfangen. Dann kommt aber die Zeit wo die Mädchen aufhören zu spielen, und  
49 die Burschen spielen aber weiter, weil sie sich unterschiedlich entwickeln. Und ich glaube, dass  
50 Mädchen die zum Beispiel auf technische Universitäten gehen sich also diesen Zugang zum  
51 Computer bewahren, auch eher weiter gamen, und dass es da einen Zusammenhang zwischen  
52 Bildung, Ausbildung und Computerspiel-Affinität gibt.

53

54 **Glauben Sie, dass es dadurch mehr weibliche Spielentwickler geben wird und Spiele einfach**  
55 **davon profitieren können und dadurch auch der weibliche Markt mehr angesprochen**  
56 **werden kann?**

57 Ja, absolut. Ich glaube, dass diese Diversität die in der Gaming-Industrie noch immer nicht gegeben  
58 ist, ausschlaggebend dafür ist, was für Spiele entwickelt werden. Dadurch, dass die Leute ihre  
59 eigenen Themen und Hintergründe mitbringen, und mit dem Boom der Independent Game  
60 Industrie, wo Leute einfach kleiner Firmen haben die dadurch einfach auch mehr Spielraum haben,  
61 kommt einfach eine riesige Bandbreite an neuen Themen auf, die einfach auch eine ganz andere  
62 Bandbreite von Spieler und Spielerinnen ansprechen wird. Die Mary Flanagan ist ja jemand, die  
63 sehr stark für diese Diversität in der Games-Industrie, und vor allem für Frauen und Leuten mit  
64 diversen Background plädiert und versucht auch zu fördern.

65

66 **Gibt es ihrer Meinung nach auch Inhalte bei Spielen, die für Frauen besonders ansprechend**  
67 **sind? Beziehungsweise was ist ihrer Meinung nach die Grundvoraussetzung das ein Spiel**  
68 **haben muss, damit es Frauen gefällt?**

69 Ich glaube, dass ist sehr schwierig zu beantworten weil Spiel immer zwei Komponenten haben.  
70 Diese Spiele die eine fiktionale Komponente haben, die besitzen immer noch das Gameplay. Was  
71 jetzt von diesen zwei Komponenten stärker ist und was mehr anspricht, das ist ganz stark eine  
72 Geschmacksfrage. Das fiktionale Thema kann einem den Zugang zu einem neuen Gamplay-Genre  
73 eröffnen. Wenn ich jetzt zum Beispiel sage, dass ich sehr auf Adventure Games stehe, weil ich  
74 einfach die Themen mag die darin behandelt werden, dann lässt mich vielleicht ein fiktionales  
75 Layer, das ähnlich wie in einem Adventure aussieht, auch für ein anderes Genre interessieren. Das  
76 kann sein. Aber ich glaube, dass in diesem moment-to-moment Gameplay, wo ich halt wirklich im  
77 Spiel drinnen bin, verschwindet diese fiktionale Ebene irgendwie und ich muss dann einfach die  
78 Art des Gameplays mögen. Wenn ich mich zum Beispiel nicht sehr gerne im Spiel stressen lasse,  
79 dann werde ich keinen Shooter spielen, auch wenn er ein fiktionales Layer hat welches mich  
80 anspricht. Ich glaube, dass es ganz stark eine Geschmacksfrage ist, was Frauen jetzt interessiert

81 und was nicht. Ich will jetzt nicht irgendwie sagen, „Ja, Frauen wollen sich jetzt weniger stressen  
82 lassen beim Spielen und sie mögen die einfacheren Spiele.“ Das stimmt überhaupt nicht. Also  
83 meine Studentinnen sind hardcore. Die spielen alles. Ich habe zum Beispiel sehr viele Burschen die  
84 gerne langsamer und meditativer Spiele spielen.

85

86 **Meine Ergebnisse haben auch gezeigt, dass das Interesse an den einzelnen Spielgenres und**  
87 **die Gründe dafür sehr unterschiedlich sind.**

88 Ich denke auch, dass das sehr viel mit Game Literacy zu tun. Wenn ich weiß was Spiele als Medium  
89 sind und damit auch sehr vertraut bin, dann lasse ich mich auch nicht so leicht von einem  
90 bestimmten fiktionalen Layer abschrecken. Was man schon sehr oft bei Leuten merkt, die nicht  
91 wahnsinnig Spiel-affin sind. Männer schreckt es nicht so ab, wenn ein Spiel grauslich ist und das  
92 Blut spritzt. Die würden das spielen. Männer schauen sich ja tendenziell mehr Horrorfilme an. Bei  
93 Frauen die Spiele spielen ist es generell so, dass die auch keine Hürde empfinden ein grausiges  
94 Spiel zu spielen. Wenn nicht, dann sehen sie einfach nur das fiktionale Layer und finden das Spiel  
95 grauslich und es interessiert sie das ganze Genre schon überhaupt nicht. Aber ich denke, dass  
96 ändert sich auch damit, wie alltäglich jetzt Spiele sind, und wie mein Zugang grundsätzlich zu  
97 Medien ist.

98

99 **Was sind ihrer Meinung nach dann die typischen Beweggründe warum Frauen zu**  
100 **Computerspielen greifen?**

101 Das kann ich auch wieder nur ganz allgemein beantworten, auch weil ich das nicht streng trennen  
102 würde zwischen Männern und Frauen. Ich glaube generell benutzen wir Medien als eine Art von  
103 Mood-Management. Und was bei Spielen noch hinzu kommt ist, dass Spiel uns erlauben uns mit  
104 ganz speziellen Themen auseinander zu setzen. Und ich glaube, dass man sich Spiele aussucht, die  
105 in irgendeiner Art und Weise auch etwas mit einem selber zu tun haben. Ein Shooter ist nicht nur  
106 einfach ein Shooter, wo es ums abregieren oder um das Erschießen von Zombies geht, sondern  
107 auch um das Ausagieren von Sicherheitsbedürfnis und Kompetenz. Ich denke, dass das bei  
108 Männern und bei Frauen ganz ähnlich ist. Dort wo wir unsere individuellen Themen haben, da  
109 suchen wir uns Medien die daran anknüpfen und wo wir uns mit diesen Themen im geschützten  
110 Rahmen auseinander setzen können. Bei Spielen ist das eben interaktiv und geht noch viel tiefer,  
111 als wenn ich mir etwas anschau was eine Rezeption erlaubt in die ich nicht eingreifen kann.

112

113 **Weil sie gerade die Rezeption in die man nicht eingreifen kann erwähnt haben. Meine**  
114 **Ergebnisse haben gezeigt, dass viele Spielerinnen anstelle des Fernsehens lieber**  
115 **Computerspiele spielen, weil sie da auch aktiv eingreifen können.**

116 Ich glaube das ist generell eine Qualität von Spielen. Wenn wir spielen, im Sinne von Play und gar  
117 nicht im Sinne von Game, also strukturierten Regelsystem, sondern im Sinne von Play, dann  
118 spielen wir mit Sachen die uns am Herzen liegen. Wir spielen mit den Objekten die wir lieben. Und  
119 Spiele sind auch etwas, wo wir uns immer selber etwas ausprobieren können. Fernsehen, Filme  
120 schauen und Bücher lesen ist auch eine Art ist auch eine Art von Spiel, weil es ist auch nichts was

121 für das Überleben notwendig ist und es ist eben ein gedankliches Spiel. Der Unterschied ist aber,  
122 dass ich nichts ausprobieren kann. Ich kann keine unterschiedlichen Problemlösungsstrategien  
123 anwenden um mich in einem System zurecht zu finden. Ich glaube darin liegt einfach der Reiz von  
124 Spielen.

125

126 **Im Rahmen meiner Untersuchung habe ich die Spielerinnen nach Rollenbildern und**  
127 **Stereotypen gefragt. Was würden Sie sagen, ist die typische Frauenrolle und was die**  
128 **typische männliche?**

129 Ich glaube das dominante Bild ist immer noch, dass die Frau das Objekt zum Anschauen ist. Auch  
130 die Frauen sie als aktive Heldinnen gezeichnet sind haben trotzdem immer wesentlich weniger an  
131 als die Männer. Somit sind sie auch schon ein bisschen auch das Schauobjekt. Ich glaube es gibt  
132 auch ganz wenig weibliche Charakter, die neutral gezeichnet sind. Auf der anderen Seite bei den  
133 Männern gestaltet es sich ja ähnlich. Die haben zwar mehr an, aber sie sind trotzdem gut zum  
134 anschauen. Für die männlichen Spieler sind sie ja auch irgendwo Identifikationsobjekte. Ich muss  
135 ehrlich sagen, wenn ich ein Computerspiel mit einem männlichen Helden spiele und der ist gut  
136 gebaut und ich sehr das durch sein Sakko durch, dann finde ich das ja auch nicht so schlecht.  
137 Insofern glaube ich, dass auch Männer nicht mit einem sehr neutralen Rollenbild konfrontiert  
138 werden, sondern die Rolle ist auch auf eine gewisse Weise sexuell aufgeladen. Man regt sich aber  
139 nicht so sehr darüber auf.

140

141 **Im Rahmen der Interviews konnte ich erfahren, dass die Spielerinnen der Meinung waren,**  
142 **dass es doch mehr verschiedene Arten von männlichen Helden gibt, wie den Anti Helden**  
143 **zum Beispiel. Gibt es denn ihrer Meinung nach klassische Antiheldinnen?**

144 Die gibt es sicher weniger. In Silent Hill 3 spielt man eine weibliche Figur, die nicht diese  
145 übersexualisierte Heldin ist, sondern ein normaler Teenager ist. Aber das ist dann doch eher  
146 selten, dass es solche Rollen gibt. Auch in den MMO's sind die weiblichen Charaktere auch sehr  
147 sexy, egal ob man eine Elfen- oder Menschenrasse spielt. Das liegt sicher auch daran, dass es dieses  
148 differenzierte Rollenbild noch nicht gibt und Spiele immer noch für einen ganz speziellen Markt  
149 gemacht werden.

150

151 **Wie würden Sie demnach auch das typische Verhalten von männlichen und weiblichen**  
152 **Spielfiguren beurteilen?**

153 Ich bin mir nicht ganz sicher ob es tatsächlich einen Unterschiede gibt. Von den Spielen die ich  
154 gespielt habe, wo ich männliche und weibliche Figuren gespielt habe, zum Beispiel in  
155 irgendwelchen Horror-Survival-Games oder Shooter, ist mir aufgefallen, dass die Frauen schon  
156 dasselbe können wie Männer. Der Unterschied ist eben nur, dass das Skinning anders ist, also die  
157 Figur sieht eben nur anders aus, aber von den Fähigkeiten her gibt es nicht so wahnsinnig viele  
158 Unterschiede. Zumindest nicht solche Unterschiede wo ich sagen wir, dass das typisch männlich  
159 oder weiblich wäre. Vielleicht haben Frauen hie und da weniger Kraft und da bin ich mir nicht  
160 einmal sicher ob das stimmt. Wenn ich an Resident Evil denke, dann trifft das nicht zu.

161

162 **Kennen Sie eigentlich stereotype Rollenbilder die sowohl im Computerspiel, als auch im**  
163 **realen Leben existieren?**

164 Ich glaube da gibt es eine starke Wechselwirkung. Ich denke, dass Medien oft sehr stark Fantasien  
165 vermitteln. Auf der anderen Seite kommen diese Fantasien auch irgendwo her und haben  
166 irgendwo sehr häufig ihre Wurzeln in der Wirklichkeit. Und dann werden diese Fantasien auch ins  
167 wirkliche Leben übertragen und die Leute Verhalten sich dann dementsprechend danach. Ich  
168 glaube die ganzen Klischees die an Rollenbildern existieren, sind ja schon viel älter als jedes  
169 Computerspiel.

170

171 **Was ist denn für Sie, wenn Sie an Spielfiguren denken, ein gelungener Charakter. Was muss**  
172 **denn der alles mitbringen?**

173 Ich finde den Spielfiguren fehlt, ob männlich oder weiblich, meistens eine gewisse Tiefe. Das ist  
174 aber in Computerspielen auch ganz schwierig herzustellen. Mein Freund und ich haben einmal  
175 einen Artikel darüber geschrieben, wie man diese Inside-You von Charakteren durch die  
176 Verankerung im Regelsystem von Spielen ermöglichen könnte. Das war so ein Versuch einmal  
177 anzusprechen wie man eine Figur und ihr Innenleben im Spiel überhaupt spürbar macht. Man  
178 sieht ja die Figur nur von Außen und man füllt sie auch mit eigenen Handlungen, das einzige was  
179 vorgegeben ist, sind gewisse Regeln nach welchen sich die Figur überhaupt verhalten kann. Und da  
180 sehe ich noch sehr viel Potential, sowohl bei den männlichen als auch bei den weiblichen Figuren.  
181 Ich glaube auch nicht, dass man eine einzelne Figur so designen kann, dass sie ein gutes Frauenbild  
182 oder ein gutes Männerbild verkörpert, ich glaube es geht einfach generell darum, dass sich die  
183 Themen in den Spielen einfach verbreitern müssen und vor allem sich Spiele auch anderer  
184 Themen annehmen, als den klassischen Hauptgenres die es gibt, die auch sehr an der Oberfläche  
185 bleiben. Ich weiß nicht ob damit etwas gelöst ist, Frauen einfach etwas mehr anzuziehen, das wäre  
186 vielleicht schon ein Schritt, aber wichtig wäre es vor allem Figuren zu gestalten, wo man von  
187 dieser visuelle Oberfläche wekommt, und eher anschaut wie sich die Figuren eigentlich verhalten.  
188 Wobei man auch sagen muss, dass wenn man ein Spiel spielt, dass das Verhalten einer Figur  
189 wesentlich wichtiger ist als wie sie aussieht. Also im moment-to-moment Gameplay, ist das was  
190 die Figur kann und was man mit ihr machen kann wesentlich wichtiger als dieser erste visuelle  
191 Eindruck den man von ihr hat. Das was wirklich zählt ist inwiefern sie einem näher oder weiter  
192 weg vom Spielziel bringt. Wenn ich jetzt eine sehr starke, handlungsfähige, clever agierende,  
193 kompetente, geschickte weibliche Figur habe, dann sind das Werte die durch das Spiel vermittelt  
194 werden. Und zwar, dass eine Frau clever, aktiv, handlungsmächtig, was auch immer sein kann. Und  
195 wenn ich das auf irgendeine Art und Weise beschneide, dann vermittele ich einen anderen Wert  
196 damit. Und ich glaube, dass man in diesem Bereich eben sehr sensibel sein muss oder sich bewusst  
197 sein muss, wie Werte im Regelsystem von Computerspielen integriert werden. Und das sollte eben  
198 ausgewogen sein.

199

200 **Was glauben Sie, muss eine Spielfigur mitbringen, damit sie einer Frau gefällt?**

201 Das ist eine schwierige Frage. Ich glaube das kommt ganz darauf an, was man für ein momentanes  
202 Medienbedürfnis gerade hat, also in was für einer Stimmung man gerade ist. Also wenn ich jetzt zu  
203 Beispiel sauer bin, dann werde ich jetzt wahrscheinlich eine Frau spielen wollen, die alles kurz und  
204 klein schlagen kann. Wenn es darum geht diffizilere Themen zu explorieren, dann muss auch  
205 gleich das ganze Spiel anders designed sein. Da muss es auch wirklich um ein Thema gehen. Und  
206 dann habe ich auch eine Figur, die bestimmte Verhaltensmuster einfach auch zulässt oder nicht.  
207 Ich weiß nicht, ob man das so pauschal beantworten kann mit „Frauen wollen Charaktere, die sind  
208 so oder die sind so.“ Als wenn ich jetzt zum Beispiel eine Frau wäre, die sich gerade darauf  
209 vorbereiten will, wie das ist als Frau Karriere und Familie unter einen Hut zu bringen, dann will  
210 ich auch ein Spiel spielen, dass genau das zum Thema hat, und diese Konflikte die es gibt irgendwie  
211 aufbringt und aufzeigt, wo ich versuchen kann Strategien zu finden. Wie meine Figur dann konkret  
212 aussieht, ist relativ egal. Das kann auch relativ abstrakt gehalten sein, solange es klar ist um  
213 welchen Konflikt es geht. Es geht darum, was das Spiel mit mir macht und welche Strategien ich  
214 mir überlege und wie spiele ich mit diesem Konzept eigentlich.

215

216 **Gibt es ihrer Meinung nach auch weibliche Spielfiguren, die Frauen überhaupt nicht**  
217 **ansprechen?**

218 Ich verstehe, dass man sich beschwert, dass man das fünfte Computerspiel wo eine beinahe  
219 barbusige Super-Amazone mit einer riesigen Waffe darin vorkommt. Und ich verstehe auch, dass  
220 das hie und da etwas unangenehm ist weil man sich als Frau verhöhnt fühlt wenn man immer mit  
221 diesen Supermodels konfrontiert wird. Auf der anderen Seite sieht man gewisse Frauenbilder auch  
222 in Kinofilmen. Wie oft gibt es unattraktive Hauptdarstellerinnen? Natürlich ist das Frauenbild in  
223 Computerspielen sehr einschienig, und da muss man etwas dagegen tun und ich bin absolut dafür,  
224 dass ein differenzierteres Bild gestaltet wird. Aber trotzdem verstehe ich die Aufregung hie und da  
225 nicht ganz.

226 Es gibt auch eine ganz interessante Studie von Jeoren Jansz, die haben eine Studie gemacht, wo sie  
227 junge Burschen über ihre Spielvorlieben und bevorzugten Charaktere befragt haben. Die haben  
228 gesagt, dass es für sie überhaupt kein Problem darstellt weibliche Charaktere zu spielen, weil sie  
229 mehr können. Die Burschen haben ihre Charaktere also nach den Fähigkeiten ausgesucht und nicht  
230 so sehr nach dem Geschlecht und Aussehen.

231

232 **Das nimmt jetzt auch schon quasi meine nächste Frage zum „virtuellen Crossdressing“**  
233 **vorweg. Meine Probandinnen haben davon berichtet, dass sie fast ausschließlich mit**  
234 **weiblichen Avataren spielen, ihre Partner aber auch sehr oft mit weiblichen Avataren**  
235 **spielen.**

236 Das stimmt, das finde ich auch sehr frappierend. Ich selbst habe sehr viel Onlinespiele gespielt,  
237 meist mit einer Gruppe von Freunden, und bis auf einen, haben alle mit weiblichen Charakteren  
238 gespielt, inklusive mir. Das war auch sehr spannend dann mit einem virtuellen Rudel von Mädels  
239 unterwegs zu sein, wo ich mir schon gedacht habe, dass das eigentlich sehr interessant ist. Die  
240 Freunde die mit mir gespielt haben, sind durchaus gestandene Mannsbilder, die aber lieber eine

241 weibliche Figur spielen, einfach nur weil sie sich ästhetischer finden. Sie haben jetzt nicht mit  
242 diesen übersexualisierten Charakteren gespielt, aber ich denke es ist einfach der Reiz des anderen  
243 und die vielfältigeren Gestaltungsmöglichkeiten, die ein weiblicher Avatar einfach mitbringt. Und  
244 ich finde es interessant, dass Frauen das nicht so sehr praktizieren, wie Männer, eben das andere  
245 Geschlecht zu spielen. Ich kann mich erinnern, als ich angefangen habe Diablo zu spielen, da wollte  
246 ich unbedingt immer männliche Charaktere spielen, aber irgendwann habe ich dann damit  
247 aufgehört weil es mir dann irgendwie besser gefallen hat eine Figur zu spielen die mein eigenes  
248 Geschlecht repräsentiert.

249

250 **Inwiefern würden Sie sagen, hat bei Frauen die Identifikation mit der Spielfigur damit zu**  
251 **tun, dass sie mehr dazu neigen nur mit weiblichen Charakteren zu spielen? Ist dieser**  
252 **Identifikationsgedanke bei Frauen stärker ausgeprägt als bei Männern?**

253 Also in meinem Fall verspüre ich eine Identifikation bei MMO's ganz stark. Die Figuren, die ich da  
254 gestalte, die sehen mir alle ähnlich und das ist mir auch ganz wichtig. In anderen Spielen ist mir  
255 das völlig egal, da spiele ich auch oft bewusst Charaktere die ganz anders sind. In dem Fall finde ich  
256 den Reiz des anderen so wichtig. Ich denke, das beides ein Rollenspiel ist. Das Eine ist sich selber  
257 ausprobieren in einer anderen Umgebung, und das Andere ist eine völlig andere Figur  
258 auszuprobieren. Ich finde es ist jedesmal ein Spiel mit Identität, egal welche Formen das annimmt.

259

260 **Ist denn dieses anders sein und das Austesten von neuen Rollen ihrer Meinung nach für die**  
261 **Spielerinnen sehr wichtig?**

262 Ich finde das ist ein ganz zentraler Punkt und ich finde auch, dass ist eine der Stärken die Spiele als  
263 Lerntools haben, wo man eine neue Identität annehmen kann und sich dadurch semiotische  
264 Domänen erschließen kann. James Gee zum Beispiel schreibt auch über wie wir Sachen aufgrund  
265 unserer Identität erschließen, und dass viele Mädchen sich zum Beispiel nicht von  
266 naturwissenschaftlichen Fächern angesprochen fühlen, weil sie ein Bild von der Identität der  
267 Naturwissenschaftler haben, die ihrem überhaupt nicht entspricht. Wenn man jetzt aber Spiele  
268 entwirft, die solche Bilder aufbrechen und Figuren vorstellt die völlig anders aussehen und anders  
269 mit klassischen Themen umgehen, dann wird es auf einmal möglich sich diesen Themen  
270 anzunähern, weil die Identität dann plötzlich näher an einem selber dran ist.

271

272 **Inwiefern würden Sie sagen, ist die Möglichkeit den eigenen Charakter in die Figur bei**  
273 **Rollenspielen einfließen lassen zu können, auch ein Grund für den großen Erfolg dieser bei**  
274 **Frauen?**

275 Ich glaube grundsätzlich, dass immer das Bedürfnis da ist um mit Identität zu spielen. Und das  
276 auch ganz verschiedene Ausformungen annehmen kann. Zu einem kann es sein, dass man sich  
277 selber damit projizieren will in einer Situation, zum anderem kann es auch sein, dass man das  
278 genaue Gegenteil damit sucht. Grundsätzlich weiß ich es einfach nicht. Bei mir selbst hängt es ganz  
279 einfach von der Stimmung ab. Also ich habe Silent Hill 3, wo man diesen weiblichen Teenager  
280 spielt, sehr gerne gespielt, weil es zu dem Zeitpunkt schon eine Rolle gespielt hat, wen ich spiele.

281 Die Figur hat eine gewisse Verletzlichkeit, das ist im Regelwerk auch so angelegt. Man muss schon  
282 ein wenig mehr als Figur auf sie aufpassen, aber sie ist dennoch sehr tough und stellt sich oft sehr  
283 absurden Situationen, weil Silent Hill ist ein Horror-Survival Game, aber die sie mit relativer  
284 Coolness meistert. Aber ich finde das passt auch sehr gut zur Figur, weil als Teenager hat man  
285 irgendwie auch eine gewisse Kaltschnäuzigkeit. Und in diesem Spiel war es auch einfach sehr  
286 wichtig wer das eigentlich ist. In anderen Spielen ist es mir dann nicht so wichtig, es kommt immer  
287 darauf an wie dominant einem auch die Figur präsentiert wird. Es gibt Figuren, die ganz klar als  
288 etwa anderes präsentiert werden, auch als Identifikationsangebot, und Figuren die eher die  
289 Funktion eines Platzhalters haben, die jetzt beliebig ausgefüllt werden können, egal wie sie  
290 aussehen.

291

292 **Inwiefern würden Sie sagen, lassen sich denn anhand der Spielfigur Dinge ausleben, die den**  
293 **Spielerinnen im realen Leben vielleicht nicht möglich sind?**

294 Das Spiel gibt uns immer die Möglichkeit Dinge zu tun, die wir im Leben vielleicht eins zu eins  
295 nicht tun können. Ich glaube aber auch, dass wenn es keinen Bezug zum realen Leben auf die eine  
296 oder andere Art gibt, dann interessiert uns auch das Spiel damit nicht. Das ist in dem  
297 Zusammenhang auch immer eine heikle Diskussion, weil viele Leute glauben, dass wenn Leute  
298 Shooter spielen und das ja im wirklichen Leben nicht darf, hat er automatisch das Bedürfnis  
299 jemanden umzubringen. Und das stimmt so ein fach nicht, darum geht es in Spielen nicht. Es geht  
300 um dieses Erfahren von Kompetenz und das Erfahren von „Ich kann mich auch zur Wehr stellen in  
301 einer gefährlichen Situation“, und das ist viel wichtiger als zu glauben man möchte jemanden  
302 wirklich erschießen. Ich glaube das Spiel an sich spricht eben gewisse Bedürfnisse an und das  
303 fiktonale Layer kann das rekontextualisieren, aber es geht in erster Linie um das Erfahren von  
304 Handlungsmächtigkeit, und das ist das was wir im wirklichen Leben oft nicht können. Das  
305 Feedback ist im wirklichen Leben nicht so klar, und deswegen bleibt da einfach eine Lücke. Wir  
306 haben auch nicht so viel Kontrolle über gewisse Sachen im wirklichen Leben wie wir das in vielen  
307 Spielen haben, und deswegen füllen sie auch eine Lücke. Also auf dieser Ebene würde ich sagen,  
308 dass uns Spiele gewisse Sachen erlauben, die uns das reale Leben so nicht erlauben. Außerdem  
309 sind Spiele ja um den Spieler oder die Spielerin herum designed, man ist einfach der Held seiner  
310 Welt. Und genau das ist man nicht in der Wirklichkeit.

311

312 **Was mich auch sehr interessiert ist, was Sie glauben wo sich der Spielmarkt in Zukunft hin**  
313 **entwickeln wird, vor allem was die Frau als Expertin oder Spielentwicklerin betrifft.**  
314 **Glauben Sie das sich Frauen viel stärker etablieren werden können?**

315 Ich bin eigentlich ziemlich überzeugt davon, dass es in Zukunft viel mehr Frauen in der Industrie  
316 geben wird. Ich war vor kurzem auf der Game Developers Conference in San Francisco, und  
317 natürlich sind immer noch hauptsächlich Männer dort, aber der Frauenanteil steigt sichtbar über  
318 die Jahre. Und vor allem nehmen sich die Frauen anderer Themen an. Es gibt zwar immer noch  
319 sehr wenige Programmiererinnen, aber es gibt immer mehr Designerinnen und die haben einfach  
320 ganz einen eigenen Zugang und die wollen auch ganz andere Themen mit einfließen lassen. Ich



321 sehe das ja bei mir auch, ich mache auch Gamedesign. Aber wichtig ist es einfach auch, dass die  
322 Leute sehen, dass man auch Spiele machen kann, die sich mit profunden Themen auseinander  
323 setzen. Und wenn das einmal klar ist, dann brechen sehr viele Strukturen auf und dann gewinnen  
324 auch Ausbildungen wie Game-Development ein breiteres Interesse. Und sobald einmal mehr  
325 Studenten aus verschiedensten Richtungen und verschiedensten kulturellen Hintergründen  
326 einsteigen, egal ob Männer oder Frauen, dann wird eine wesentlich größere Bandbreite an Spielen  
327 entwickelt werden. Und damit wird sich auch eine anderer Markt erschließen und auch das Image  
328 von Computerspielen ändern. Das Image von Games ist immer noch mies. Und es gibt auch einen  
329 guten Grund. Ich bin auch mit vielen Spielen frustriert, aber zugleich sehe ich auch das Potential  
330 des Mediums, dass aber immer noch so eingeschränkt ist weil man noch nicht herausgefunden hat  
331 wie man damit Ideen vermittelt und wie man Leuten das vermittelt wie man das Medium einfach  
332 nutzt. Und ich glaube wenn wir das herausgefunden haben, wird sich sehr viel ändern.

333

334 **Sie sind ja selber als Game-Designerin tätig. Was ist denn Ihnen persönlich wichtig, was Sie**  
335 **in einem Computerspiel verwirklicht haben wollen?**

336 Ich mache zum Beispiel im Moment mit jemanden vom Harvard Medical zusammen ein Spiel über  
337 Depression, also ich bringe Gamedesign zusammen mit Emotional Health. Das ist das  
338 Nachfolgeprojekt über ein Spiel, dass das Thema Sucht zum Inhalt hatte. Ich habe auch ein Projekt  
339 über Liebe gemacht, wo es um den Zusammenhang von Liebe und der Angst vor Verlust geht, und  
340 das habe ich versucht im Gamesystem auch festzuhalten und emotional erfahrbar zu machen, das  
341 hat aber leider nicht so gut funktioniert. Das sind die Sachen die mich beschäftigen, also wie kann  
342 man abstrakte Ideen hernehmen und mit Prozedural-Metaphern im Spiel spürbar machen. Da gibt  
343 es noch nicht so wahnsinnig viel dazu, aber das kommt langsam auf.

344

345 **Zum Schluss würde mich interessieren, welchen Spielgenre Sie die meiste Zukunftschance**  
346 **einräumen würden?**

347 Ich glaube immer noch, dass MMO's ganz stark sein werden und vor allem die ganzen Social  
348 Networking Games irrsinnig boomen werden. Die ganzen Facebook-Games boomen jetzt schon  
349 extrem, sie sind relativ günstig in der Entwicklung und sie haben einen sehr hohen Zugriff seitens  
350 der Leute.

351

352 **Vielen Dank für das Gespräch.**

## Fragebogen

### Alter

Wie alt sind Sie?

### Bildung

Was ist ihre höchst abgeschlossene Schulbildung? (welchen Schultyp haben Sie abgeschlossen?)

- Hauptschulabschluss
- Berufsschule/Lehre
- Berufsbildende mittlere Schule (ohne Matura z.B. HASCH)
- Berufsbildende höhere Schule (mit Matura z.B. HTL, HBLA)
- Allgemein höhere Schule (AHS)
- Hochschulverwandte Lehranstalt (z.B. Pädak)
- Universitätsabschluss / Fachhochschulabschluss (Studium)
  - Bachelor  
Studienrichtung: \_\_\_\_\_
  - Master  
Studienrichtung: \_\_\_\_\_
  - Doktorat  
Studienrichtung: \_\_\_\_\_

### Beruf

Sind sie im Moment berufstätig? Wenn ja, welchen Beruf üben Sie aus? (Berufsbezeichnung und Stellung)

\_\_\_\_\_

### Familienstand

Was ist ihr derzeitiger Familienstand?

- alleinstehend
  - mit Kindern: Anzahl: \_\_\_\_
  - keine Kinder
- in einer Lebensgemeinschaft lebend
  - mit Kinder: Anzahl: \_\_\_\_
  - keine Kinder
- verheiratet
  - mit Kinder: Anzahl: \_\_\_\_
  - keine Kinder

## Glossar

Dieses Kapitel dient zur Ergänzung der vorliegenden Arbeit, vor allem aber der transkribierten Interviews und enthält alle Begriffe die von den befragten Spielerinnen verwendet wurden und nicht von ihnen selbst oder im Laufe der vorliegenden Arbeit erklärt wurden. Die Erklärungen wurden folgenden Links entnommen:

<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> am 19.03.2010

[http://www.computerbase.de/lexikon/Kategorie:Computerspiel\\_nach\\_Genre](http://www.computerbase.de/lexikon/Kategorie:Computerspiel_nach_Genre)  
am 19.03.2010

**Act of War** wird zu dem Genre der Echtzeit-Strategiespiele gezählt. In der 35 Missionen umfassenden Kampagne übernimmt man als Spieler die Rolle von Major Jason Richter und bekämpft an zahlreichen Schauplätzen in aller Welt den Terror mit der Task Force Talon.

**Age of Empires** bezeichnet eine Reihe von Computerspielen, die zur Gruppe der Echtzeit-Strategiespiele zählen. Zeitlich ist das Spiel im Altertum angesiedelt, vor dem Aufstieg Roms.

**Aion** ist ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, welches die Spielprinzipien Player versus Player und Player versus Environment in einer Fantasywelt kombiniert. Ein Merkmal dieses Spiels ist die Tatsache, dass einem die Möglichkeit gegeben wird, mit Flügeln die Welt zu erkunden

**Alone in the Dark** ist eine Computerspiel-Reihe die dem Genre der Action-Adventures zugeordnet wird. Sie handelt vom Privatdetektiv Edward Carnby, der sich auf übernatürliche Fälle spezialisiert hat.

**Arcade Spiel** ist die Bezeichnung für Automaten Spiele in Spielhallen, die seit den 70er Jahren Verbreitung fanden. Die Spielzeit ist in der Regel relativ kurz bemessen. Besonders erstrebenswert für die Spielenden ist das Erreichen des Highscores. Viele Arcadespiele wurden zu einem späteren Zeitpunkt auf dem PC oder auf Konsolen umgesetzt.

**Army of Two** ist ein Third-Person-Shooter-Videospiel. Die Handlung dreht sich um zwei Söldner, Eliot Salem und Tyson Rios, die sich durch Kriege, politische Unruhen und eine Verschwörung in den Jahren 1993 bis 2009 kämpfen

**Battlefield** ist eine Computerspielreihe wo der Spieler in die Rolle eines Soldaten schlüpft. Abgesehen von Battlefield Heroes, das in die Kategorie Third-Person-Shooter fällt, ist jeder bisherige Teil der Battlefield-Reihe ein Ego-Shooter.

**BioShok** ist dem Ego-Shooter-Genre zuzuordnen, beinhaltet aber ebenso Elemente aus dem Rollenspiel. Im Mittelpunkt steht der Protagonist Jack der im Jahre 1960 mit einem Flugzeug über dem Atlantik abstürzt und bei der Suche nach Hilfe auf düstere Geheimnisse

stößt.

**Borderlands** ist ein First-Person-Shooter mit Rollenspielelementen wie verschiedenen Klassen und Fähigkeiten, so genannten Skills, die nach Levelaufstiegen in einem Talentbaum gesteigert werden. Der Spieler hat die Wahl zwischen vier spielbaren Charakteren. Durch besiegte Gegner sowie Absolvieren von Mission erhält der Spieler Gegenstände, Geld und Erfahrungspunkte. Letztere führen zu automatischen Stufenaufstiegen.

**Breath of Fire** ist eine Computerspielreihe in der sich alles um Spielfigur Ryu und dessen Fähigkeit dreht, sich in einen Drachen zu verwandeln. Die Serie spielt in einer fiktiven Welt, in der zwischen den einzelnen Teilen mehrere Jahrhunderte liegen.

**Browserspiel** ist ein Computerspiel das einen Web-Browser als Benutzerschnittstelle benutzt. Die Berechnung des Spielgeschehens kann hierbei entweder vollständig oder teilweise auf dem lokalen Rechner, oder aber auch den Servern des Spielanbieters erfolgen.

**Buff** ist ein Verstärkerzauber, der meist bestimmte Attribute vorübergehend erhöht und entweder auf sich selbst, auf andere Spieler oder seltener auf andere NPCs gewirkt wird. Gegenteil von Debuff, also einem Zauber, der bestimmte negative Auswirkungen hat.

**Call of Duty** und dessen Nachfolger sind Computerspiele aus dem Genre Taktik-Shooter. Es versetzt den Spieler nacheinander auf der Seite der drei alliierten Großmächte USA, Großbritannien und der Sowjetunion in die Rolle eines Infanterie-Soldaten, der im Zweiten Weltkrieg in Europa und Afrika an verschiedenen Kriegsschauplätzen kämpfen muss.

**Casual Games** bezeichnen Gelegenheitsspiele. Sie sind hinsichtlich Technik und Steuerung einfach gehalten und erfordern einen vergleichsweise geringen Zeitaufwand. Gerne werden sie alleine und „zwischendurch“ gespielt (z.B. auf dem Handy) oder als Gesellschaftsspiele durch eine Gruppe genutzt

**Clan** ist ein Zusammenschluss von Spielenden zu einer Mannschaft. Grundlage des gemeinsamen Agierens ist der Mehrspieler-Modus von Computerspielen, der durch ein lokales Netzwerk (LAN) oder über das Internet (Online-Spiel) ermöglicht wird. Verschiedene Clans treten dabei in Wettkämpfen gegeneinander an.

**Convention** ist eine Veranstaltung, auf der sich Menschen mit gleichartigen Interessen (zum Beispiel Computerpieler) treffen, um andere Gleichgesinnte kennenzulernen, sich mit ihnen über ihr Hobby auszutauschen und teilweise diesem auch nachzugehen

**Counter-Strike** zählt zu dem Genre der Online-Taktik-Shooter. Inhalt des Spieles ist ein taktisch geprägter Kampf zwischen zwei Gruppen, den Terroristen und der Antiterrorereinheit, einer polizeilichen Sondereinheit. Je nach Szenario erhalten die Teams verschiedene Aufträge, deren Erfüllung das jeweils gegnerische Team verhindern muss.

**Day of the Tentacle** ist ein 1993 erschienenes „Point and Click“-Adventure von LucasArts. Es ist der inhaltliche Nachfolger des bekannten Spiels Maniac Mansion und spielt, unter

Verwendung vieler bereits aus dem ersten Teil bekannter Charaktere, 5 Jahre nach diesem.

**Desperate Housewives** ist ein Lifestyle-Simulationsspiel für den PC. Das Spiel basiert auf der gleichnamigen Fernsehserie. Aufgabe ist es in die Rolle einer Hausfrau zu schlüpfen und dafür zu sorgen, pikante Skandale in der Nachbarschaft und Details aus dem Privatleben aufzudecken.

**Diablo** ist ein Action Rollenspiel, wo es um die Befreiung einer Welt von dem mächtigen Dämon Diablo geht. Der Spielcharakter durchstreift dabei die Labyrinth 16 verschiedener Ebenen, in denen er Monster bekämpfen muss, um schließlich in der letzten Ebene gegen Diablo selbst anzutreten.

**Echtzeitstrategiespiele** ist ein Computerspielgenre bei dem alle Spieler oder Computergegner ihre Handlungen gleichzeitig ausführen und in dessen Vordergrund das wirtschaftliche, strategische und taktische Agieren gegen einen Gegner steht.

**F-Zero** ist eine beliebte Rennspiel-Reihe wo der Spieler Steuerung eines Antigravitationsrennleiters übernimmt. Charakteristisches Merkmal aller F-Zero-Spiele ist die ausgesprochen hohe Spielgeschwindigkeit.

**Fallout** ist ein Computer-Rollenspiel, das eine düstere Zukunftsvision einer Welt nach dem Atomkrieg zeichnet, wobei jedoch trotz des ernsten Hintergrundes Witz und Charme nicht zu kurz kommen. Bei den Fans ist es aufgrund seiner Hintergrundgeschichte, der Handlungsfreiheit und des schwarzen Humors beliebt.

**Fiesta** ist ein kostenloses Massively Multiplayer Online Role Playing Game, wo der Spieler die Möglichkeit hat zwischen vier verschiedene Klassen zu wählen: Krieger, Priester, Jäger und Magier.

**Final Fantasy** ist eine Computer-Rollenspiel Serie. Obwohl es sich bei Final Fantasy um eine Serie handelt, gibt es keine durchgehende Handlung, die sich durch alle Teile hindurchzieht. Jeder (Haupt-)Teil der Serie bietet eine in sich geschlossene Geschichte mit eigenen Charakteren, eine eigene Welt und auch ein eigenes Spielsystem.

**Game Cube** ist eine Videospielekonsole von Nintendo. Er gehört zur selben Konsolengeneration wie die Sega Dreamcast, die Sony PlayStation 2 und die Microsoft Xbox. Der Nachfolger des GameCube ist Wii, der Vorgänger ist Nintendo 64.

**Game Developers Conference** ist eine jährlich in San Francisco stattfindende Veranstaltung, die von Entwicklern für Entwickler abgehalten wird. Es werden Vorträge gehalten, in denen neue Technologien präsentiert und diskutiert werden. Zudem werden die neuesten Entwicklungen gezeigt und die Game Developers Choice Awards verliehen.

**Gilde** ist eine Gruppe von Spielenden in Online-Rollenspielen. Die Zugehörigkeit zu einer Gilde ist in manchen Spielsituationen unverzichtbar, da eine anstehende Aufgabe nur gemeinsam bewältigt werden kann. Häufig pflegen die Mitglieder einer Gilde auch außerhalb

der virtuellen Spielwelt den sozialen Kontakt untereinander. siehe auch: Clan

**Gothic** ist eine Computer-Rollenspiel-Reihe. Die Spiele werden üblicherweise in der 3rd-Person-Perspektive mit Tastatur und Maus gesteuert. Eine Egoperspektive ist ebenfalls möglich. Alle Kämpfe laufen in Echtzeit ab, wobei die Künstliche Intelligenz der Gegner wechselnde Angriffsstrategien erfordert.

**GTA** (Grand Theft Auto) ist eine Computerspielserie, die Action-, Rennspiel- und Third-Person-Shooter-Elemente enthält. Alle Teile der Reihe weisen eine vergleichbare Handlung auf, bei der ein männlicher Protagonist mit einer kriminellen Vorgeschichte in einer amerikanischen Großstadt eine Verbrecherkarriere anstrebt.

**Guildwars** ist ein klassenbasiertes Onlinespiel, das Ähnlichkeiten mit gängigen MMORPGs hat. Die Entwickler selbst charakterisieren Guild Wars als Competitive Online Roleplaying Game, da ein spezielles Augenmerk darauf gelegt wurde, den Player versus Player und den Player versus Environment zu trennen.

**Heavy Metal F.A.K.K.** ist ein First-Person-Shooter. Die Geschichte spielt einige Jahre nach den Ereignissen des gleichnamigen Zeichentrickfilms und handelt von Aliens, die eine Invasion auf den Planeten Eden starten. Eden ist die Heimat von Julie, in deren Rolle der Spieler schlüpft, um die Aliens wieder von Eden zu vertreiben.

**Heavy Rain** ist dem Genre des Interaktiven Films zuzuordnen mit Inhalten für Erwachsene, der Alltagssituationen ohne übernatürliche Elemente bietet. Wenn ein Charakter stirbt, ist das Spiel nicht zu Ende. Die Geschichte geht aus der Sicht eines anderen Charakters, mit all den Konsequenzen weiter, die der Tod des vorherigen Charakters mit sich bringt. Im Falle des Ablebens aller vier Charaktere endet die Geschichte mit einer abschließenden Erklärung.

**Heiler** bezeichnet die Klasse, welche sich auf das Heilen verbündeter Einheiten spezialisiert haben (In World of Warcraft primär der Priester - in Guild Wars der Mönch). Heiler sind in der Regel schwer alleine zu spielen und können ihr Können meist erst in Gruppen ausspielen. Dort sind sie gerne gesehene Gefährten, weil sie schwer zu finden und unersetzlich sind.

**Heroes of Might and Magic** ist eine Serie von rundenbasierten Computer-Strategiespielen, die in einer Fantasy-Welt spielen. Der Spieler steuert dabei eine oder mehrere von Helden geführte Armeen über eine Landkarte, kämpft gegen neutrale Kreaturen und gegnerische Parteien, sammelt Ressourcen und baut die von ihm eroberten Städte aus.

**Kampfkombos** sind Kampfkombinationen

**Klassen** Nach der Wahl des Volkes muss jeder Spieler eine Klasse für seinen Charakter wählen. Jedes Volk hat seine ganz eigene Liste an verfügbaren Klassen. Im Lauf ihres Lebens können Charaktere mehr als 1000 verschiedene Zauber und Fähigkeiten lernen. Die Klasse des Charakters bestimmt, welche Zauber und Fähigkeiten er meistern kann.

**Koop Modus** oder auch Coop-Modus ist eine Mehrspielervariante in Computerspielen, bei der die menschlichen Spieler gemeinsam klassische Einzelspielermissionen erfüllen.

**LAN** (= Local Area Network) ist ein lokales Computernetzwerk. Im Netzwerk können mehrere Personen im Mehrspieler-Modus mit- und gegeneinander spielen. Gamer veranstalten eigens zu diesem Zweck so genannte LAN-Partys.

**LAN-Partys** Die Teilnehmenden einer LAN-Party vernetzen ihre Rechner untereinander, um im Mehrspieler-Modus gegeneinander anzutreten. Nicht selten nutzen Clans die Gelegenheit zum Wettkampf. Das Spektrum der LAN-Partys reicht von privaten Kellerveranstaltungen bis zu großen Hallenevents mit vierstelligen Besucherzahlen. Die Teilnehmenden bringen ihre Rechner in der Regel selbst mit, während die Veranstalter die Netzwerktechnik bereit stellen.

**Left 4 Dead** ist ein Coop-Multiplayer-Computerspiel und dem Genre der Ego-Shooter zu zuordnen. Ziel des Spiels ist es, in einer Gruppe aus vier Überlebenden je nach Kampagne eine Stadt beziehungsweise einen Landstrich zu verlassen, deren Bevölkerung durch eine Infektion zu aggressiven Zombies mutiert ist.

**Lego Star Wars** stellt verschiedene Geschehnisse aus der neuen Star Wars Film-Trilogie (I, II und III) im Lego-Stil nach. Der Spieler steuert bekannte Figuren aus den Filmen in typischer Baustein-Form und bewältigt mit ihnen Kämpfe, Sprungpassagen und Rätsel.

**Level** ist Bezeichnung für einen einzelnen Spielabschnitt. Ein Computerspiel besteht für gewöhnlich aus mehreren Levels, die aufeinander aufbauen und deren Schwierigkeit sich steigert. Einige Spiele beinhalten einen Editor, der das Kreieren eigener Levels erlaubt.

**Machinarium** ist ein 2D Point-and-Click-Adventure rund um den Roboter Josef der sich selbst außerhalb seiner Heimatstadt in alle Einzelteile zerlegt wieder findet. Auf der Suche nach der Antwort was geschehen ist, kommt er den Vorbereitungen eines Bombenanschlags auf die Spur.

**Maniac Mansion** ist ein 1987 erschienenes Point-and-Click-Adventure. Der Spieler übernimmt abwechselnd die Rollen von Dave und zwei im Vorspann frei wählbaren Freunden, die in das Haus von Dr. Fred Edison eindringen, um Dave's Freundin Sandy zu retten. Abhängig von der Zusammenstellung des Teams ergeben sich verschiedene Lösungsansätze.

**Super Mario Galaxy** ist ein Computerspiel vom Genre der Jump 'n' Runs. Das Ziel des Spiels ist es, alle 121 Powersterne einzusammeln, welche in verschiedenen Galaxien des Universums zu finden sind. Sie stellen jeweils einen einzelnen Level dar.

**Super Mario Kart** ist ein Rennspiel. Jeder Spieler sucht sich einen Charakter als Fahrer aus, was die fahrerischen Attribute wie Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Kollisionsverhalten festlegt. Die Spieler betrachten das Rennen jeweils im Heck ihres eigenen

Fahrers.

**Mass Effect** ist eine Serie von Action-Rollenspielen. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Menschen Commander Shepard. Ihm stehen verschiedene Waffen und Fähigkeiten (je nach gewählter Klasse) zur Verfügung, um eine Bedrohung zu bekämpfen, die das Leben der gesamten Galaxie auszulöschen droht.

**Age of Methology** wird trotz der signifikanten Unterschiede im Spielszenario zur Age of Empires-Reihe gezählt. Im Unterschied zu den Vorgängern der Reihe kämpft man sowohl mit realen Einheiten als auch mit Figuren aus den Mythen der Griechen, Wikinger und Ägypter.

**Metroid** ist ein Ego-Action Shooter. Der Spieler schlüpft in die Rolle der weiblichen Spielfigur Samus Aran und erforscht eine große zusammenhängende Spielwelt. Dabei müssen in der Regel Rätsel und Geschicklichkeitsaufgaben gelöst sowie Gegenstände gesammelt werden, die sich gegenseitig zum Spielfortschritt bedingen.

**Mirrors Edge** ist eine Mischung aus Action-Adventure, Jump 'n' Run und Ego-Shooter. Kernelement des Spiels ist die agile Fortbewegung in und auf den Gebäuden der Stadt im Stil der urbanen Sportart Parkour. Doch auch Kämpfe sind teilweise Bestandteil des Spiels. Des Weiteren können Gegner entwaffnet, und Waffen aufgenommen werden. Das Tragen dieser schränkt die Beweglichkeit und Geschwindigkeit jedoch abhängig von Art und Größe ein.

**Morrowind** zählt zu den Rollenspiel-Serie The Elder Scrolls. Nachdem der Spieler seinen Charakter zusammengestellt hat, muss er im Laufe des Spiels diverse Rätsel lösen und Aufgaben erfüllen, so wie die sieben Prüfungen des Nerevars bestehen. Gleichzeitig wächst die Macht des böartigen Halbgottes und Herren des sechsten Hauses, Dagoth Ur, der in seiner Zitadelle auf dem Roten Berg, einem Vulkan in der Mitte der Insel, auf den Spieler wartet.

**The Movies** zählt zu dem Genre der Wirtschaftssimulation. Ziel des Spieles ist es, ein Filmstudio aufzubauen und erfolgreiche Filme zu produzieren. Dabei ist der Spieler sowohl Regisseur der Filme als auch Leiter des Filmstudios in Personalunion.

**Need for Speed** ist eine Autorennspiel-Serie. Im Spiel stehen acht Fahrzeuge zur Auswahl, die man auf sieben (in der Special Edition acht) verschiedenen Strecken ausfahren kann, davon drei Punkt-zu-Punkt-Strecken und vier Rundstrecken. Wenn man im Wettkampfmodus alle sieben Rennen gewinnt, wird eine geheime Bonusstrecke freigeschaltet

**Nekromanten** ist eine Klasse beim Spiel Guildwars und bei WoW. Mit Hilfe von Todesmagie können Nekromanten die Kadaver ihrer Feinde als tödliche Fußsoldaten kontrollieren, während Blutmagie den Feinden Lebenspunkte entzieht und sie auf den Nekromanten überträgt.

**NES** (Nintendo Entertainment System) ist eine 8-Bit-Videospielkonsole von Nintendo, die



erstmal in Japan im Jahr 1983 auf den Markt gebracht wurde.

**Onimusha** ist ein Action-Adventure-Spielreihe. Die Grundhandlung aller Spiele der Onimusha-Reihe besteht darin, dass ein großer japanischer Feldherr nach seinem Tod von untoten Wesen wieder erweckt wird und nun mit einer Armee von Untoten versucht, Japan zu erobern. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines japanischen Schwertkämpfers und stellt sich diesen entgegen

**Orcs** sind ein wildes, grünhäutiges Volk, das zu den zähesten Völker Azeroths zählt.

**Overlord** ist eine humorvolle Action-Adventures-Spielreihe, wo der Spieler in die Rolle des Overlords schlüpft, eines eigentlich finsternen Herrschers, dessen Vorgänger von sieben Helden besiegt und der dazugehörige Turm vollständig zerstört wurde.

**Pet** ist ein Tier oder Wesen und ein vom Spieler gesteuerter NSC (= nicht Spieler Charakter). Diesem Tier muss, ähnlich wie ein Tamagotchi, genügend zu Fressen gegeben werden und es besitzt individuelle Fähigkeiten.

**Point and Click Adventures** Point and Click ist eine Bedienaktion in einem Computerprogramm, bei dem der Benutzer einen Zeiger mit einem Zeigegerät, meist einer Maus, zu einem bestimmten Punkt auf der grafischen Bedienoberfläche bewegt (Zeigen) und dann durch Drücken einer Taste eine gewünschte Aktion auslöst. Diese Methode der Bedienung findet sehr oft in Adventure-Spielen Verwendung.

**Prince of Persia** ist ein Jump 'n' Run Spiel und ein Action-Adventure, das in mehreren Teilen erschienen ist. Im Mittelpunkt aller Spiele steht der Prinz, dessen Aussehen, Laune und selbst der Charakter in allen Spielen variiert. Trotzdem geht es in allen Spielen immer nur darum, das Böse zu besiegen und eine oder mehrere Frauen zu retten.

**PS1** Name einer stationären Video-Spielkonsole, welche 1994 auf den Markt kam. Nachfolger der PlayStation sind die sehr verbreitete PlayStation 2 (seit 2000) und deren Weiterentwicklung PlayStation 3 (seit 2007). Die PlayStation 3 gehört wie die Xbox 360 und die Wii der aktuellsten Konsolengeneration an und bietet eine Reihe von Zusatzfunktionen.

**Quest** ist eine Aufgabe innerhalb eines Computerspiels, die gelöst werden muss, um die Spielgeschichte voranzutreiben (z.B. das Lösen eines Rätsels). Quests werden entweder von einzelnen Spielenden oder eine Gruppe (Gilde) gelöst.

**Rayman Raving Rabbits** Die Figur Rayman ist das Maskottchen des Spielherstellers Ubisoft und stellt eine anthropomorphe Comicfigur ohne Arme und Beine, jedoch mit Händen und Füßen dar. Es existieren zwei abstrakte Spielewelten: Raymans Zuhause und die Welt des Gottes Polokus. Diese Welten sind von verschiedenen Personen und magischen Wesen wie Feen, Tribellen und Kleinlingen bevölkert. Der Ableger Rayman Raving Rabbids schlägt eine andere Richtung ein als die Hauptreihe. Anstatt eines großen Jump-'n'-Run-Spiels sind die Raving Rabbids eher Partyspiele, die aus vielen Minispielen mit einer losen

Rahmenhandlung bestehen. Besonderes Merkmal ist hierbei der skurrile Humor.

**Resident Evil** ist der Titel eines 1996 erschienen Videospieles, das den Grundstein dem Survival-Horror-Genre zuzuordnen ist. Hauptziel ist es, lebend aus einem Herrenhaus zu entkommen und Verbündete zu finden und gegebenenfalls zu retten. Im Spiel gilt es, Rätsel zu lösen, dabei verschiedenste Gegenstände zu finden und diese richtig und überlegt einzusetzen.

**Sacred** ist ein action-orientiertes Computer-Rollenspiel (ARPG), das man im Einzelspielermodus, im LAN oder online spielen kann. Jeder der Charaktere hat eine eigene kleine Hintergrundgeschichte und beginnt das Spiel an einem eigenen Ort. Durch das Töten von Monstern und das Erfüllen von Quests erhält der Charakter Erfahrungspunkte. Hat er genug Erfahrung gesammelt, steigt er eine Stufe auf und kann seine Attribute und Fertigkeiten verbessern.

**Secret of Mana** auch bekannt als Seiken Densetsu, ist eine Action-Rollenspiel-Serie. Die Reihe übernimmt Videospielemente aus den verschiedensten Genres. Ständig wiederkehrenden Elemente sind der Weltenbaum, das damit verbundene Heilige Schwert und der Kampf gegen Truppen, die dessen Macht stehlen wollen, jedoch mit unterschiedlichen Figuren.

**Shadow of the Colossus** ist ein Action Adventure wo der Held verzweifelt versucht die Seele eines jungen Mädchens zu retten, dass durch eine Opferung zu Tode gekommen ist. Dies gelingt ihm nur, wenn er die 16 legendären Colossi - Bestien von wahrlich gigantischem Ausmaß - die im Land umher streifen, findet und besiegt.

**Shakes & Fidget** ist ein online Rollenspiel Browsergame, das auf den beliebten Comics von Shakes und Fidget basiert. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Charakters und hat die Wahl zwischen verschiedenen Völkern und Klassen um sich seinen eigenen Comic-Hero zu erstellen. Ähnlich wie bei anderen online Rollenspielen muss auch hier der Spieler verschiedene Aufgaben erfüllen und seinen Charakter weiter entwickeln.

**Silent Hill** ist eine Survival-Horror-Videospielreihe. Die Geschichte der verschiedenen Teile dreht sich um die Kleinstadt Silent Hill, wo der Spieler herumlaufende Monster besiegen muss. Nur Silent Hill 4 unterscheidet sich stark durch Story, Gameplay und Szenarien von den Vorgängern und Nachfolgern.

**SNES** (Super Nintendo Entertainment System) ist eine 16-Bit-Spielkonsole von Nintendo, die erstmals 1990 auf den Markt kommt.

**Super Monkey Ball** bezeichnet eine Reihe von Geschicklichkeitscomputerspielen. Das Spielprinzip ist vergleichbar mit festen Spielen, wie etwa einem Kugellabyrinth. Bei Super Monkey Ball wird diese Kugel als eine feste Blase dargestellt, die einen wählbaren Affen enthält. Der Spieler neigt die dargestellte Spielwelt mit Hilfe der analogen

Richtungsbestimmung eines Gamepads und bewegt so diesen Affen durch verschiedene Level.

**System Shock** ist eine Computerspielreihe, die Elemente von 3D-Action-Rollenspiel und Ego-Shooter miteinander verbindet. Die Handlung spielt auf der Raumstation Citadel, wo sich der Spieler durch die verschiedenen Decks der Station durchkämpfen muss, und dabei immer mehr von der Verschwörung S.H.O.D.A.N.s erfährt. Außerdem muss er diverse Attacken auf die Erde vereiteln.

**Tekken** ist eine bekannte Beat'em-up-Spielereihe. Jeder Ableger (außer Tekken Tag Tournament) dreht sich inhaltlich um ein Kampfturnier (das so genannte The King of Iron Fist Tournament), an dem die verschiedensten Charaktere teilnehmen.

**Tank** ist ein Nahkampf-Charakter, der großen Schaden einstecken kann, meistens Krieger und so den Schaden der Gegner auf sich zieht, um Spieler mit niedrigerer Rüstung zu schützen.

**Teamspeak** ist eine Sprachkonferenzsoftware, welche den Benutzern ermöglicht, über das Internet oder ein LAN miteinander zu reden. TeamSpeak ist für die Nutzung in Online-Spielen optimiert.

**Terranigma** ist eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure, die Entwickler haben aber auch Elemente des Genres Wirtschaftssimulation mit eingebaut. Während bei anderen Rollenspielen in der Regel die Welt zu retten ist, muss sie bei Terranigma erst wieder erschaffen werden.

**The Moment of Silence** ist ein Point-and-click-Adventure in 3D-Grafik. Es handelt sich um einen Science-Fiction-Thriller. Die Geschichte entwirft ein düsteres, im Jahr 2044 angesiedeltes Zukunftsszenario, das an einen Überwachungsstaat, etwa wie in George Orwells 1984, erinnert.

**The Whispered World** ist ein handgezeichnetes Grafik-Adventure und erzählt die Geschichte des jungen Sadwick, der sich mit seinem Begleiter Spot auf eine Reise begibt. Sadwick wird von seltsamen Alpträumen heimgesucht, in denen die ihm vertraute Welt auseinander bricht. Erst nach und nach erfährt er, dass diese nächtlichen Visionen eine fürchterliche Prophezeiung in sich bergen.

**Tony Hawk Skateboarding** bezeichnet eine Serie von kommerziell erfolgreichen Videospielen, die aus einer Zusammenarbeit zwischen dem Profi-Skateboarder Tony Hawk und dem Softwarehersteller Activision entstand. Hauptziel innerhalb der Spiele ist es, vorgegebene Trick-Aufgaben zu lösen, bestimmte Punktzahlen durch Trick-Kombos zu erreichen oder ähnliches.

**Trackmania** bietet eine bisher einzigartige Mischung aus Puzzle und Rennspiel, wo der Spieler die Möglichkeit hat eigene Strecken zu gestalten. Es stehen unzählige

Streckenbauteile, von Geraden und Kurven über Schanzen, Loops und Röhren bis hin zu Schlaglöchern, Tunneln und Dekorationselementen zur Auswahl.

**Travian** ist ein ist ein Browser Spiel, in dem man in einer Welt mit vielen tausend Spielern zu Beginn als Häuptling ein kleines Dorf regiert. Es kombiniert Aufbauelemente mit Plünderungs- und Eroberungszügen. Thematisch orientiert sich Travian an der Zeit des Römischen Reiches. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei Völkern mit verschiedenen Eigenschaften.

**Warcraft Frozen Throne** ist ein Erweiterungsset zu dem dritten Teil der Warcraft Reihe, einer Serie von Stragiespielen mit teilweise implementierten Rollenspielelementen. Es bildet zugleich den Vorgänger zu World of Warcraft.

**WoW** Abkürzung für World of Warcraft

## **Abstract (Deutsch)**

Der Hauptaugenmerk der vorliegenden Arbeit liegt auf der Frau als Vielspielerin und ihrer Motivation, sowie ihrer Wahrnehmung von Rollenbildern und virtuellen Weiblichkeitsmodellen in on- und offline Rollenspielen. Anhand der für die Forschung angewendete Methode wird einerseits ergründet, wie die weiblichen Spielfiguren mit all ihren Attributen von den Gamerinnen wahrgenommen werden, andererseits welche Rollenbilder die Spielerinnen beobachten und welcher Stereotype sich Computerspiele bei der Darstellung von Spielfiguren bedienen. Darüber hinaus wird auch geklärt, ob es durch die Konstruktion von einer oder mehrerer Rollen zu einer Identifikation mit diesen Charakterkonstruktionen kommt.

Der erste Teil der Arbeit gibt einen historischen Abriss über die Entwicklung der Computerspiele. Der zweite Teil umfasst vor allem Theorien aus der kommunikationswissenschaftlichen Frauen- und Geschlechterforschung, Theorien zu Identifikation in virtuellen Welten und Ergebnisse aus vergangenen und aktuellen Forschung zu den Themen Stereotype, Darstellung von Rollenbildern, Spielvorlieben weiblicher Gamer, sowie zum Verhältnis des weiblichen Geschlechts zur Technik.

Im empirischen Teil der vorliegenden Arbeit folgt die Aufarbeitung und Präsentation die Ergebnisse. Die geführten Interviews mit den Vielspielerinnen und der Expertin werden mit der Methode der qualitativen Inhaltsanalyse in Hinblick auf die Fragestellungen ausgewertet. Den Abschluss bildet die Zusammenfassung der Ergebnisse mit der Beantwortung der Forschungsfragen, sowie einem Diskussionsteil, der eine Reflexion bezogen auf die erarbeitete Theorie und die Resultate der Untersuchung beinhaltet.

## **Abstract (English)**

The purpose of the present study is to search for the personal background and the motivation of female gamers, as well as searching for the possibility of creating new identity through videogame characters. Further the perception of role models and stereotypes in video games are important to give information about who female players are and how they experience video games and female game characters.

The first chapter of this work delivers insight into the history of computer games. The second part argues with the theoretical subject of gender communication and identity in virtual worlds. The theoretical part also contains scientific research into the subject of stereotypes, construction of role models, female preferences for games and the relation between women and technology.

The practical part provides the reprocessing and presentation of the research results, containing a content analysis of the interviews with the female gamers and the expert. The conclusion includes the summary of the results, which contains answers to the research questions as well as the discussion part, which concerns itself with a reflection of the compiled theory and the results of the study.

## **Curriculum Vitae**

Annemarie Treiber  
Geboren am 22/07/1982 in Untergreuth  
Österreichische Staatsbürgerin

### **Ausbildung:**

2001 AHS Matura am BG/BRG St. Martin, Villach

September 2001 bis Juli 2002: Sprecherausbildung an der „Schule des Sprechens“

2006 bis 2010: Magisterstudium Publizistik und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien

2001 bis 2006: Bakkalaureatsstudium Publizistik und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien

### **Berufliche Laufbahn:**

April 2007 bis November 2009: Musik- und Kinoredaktion, sowie Verantwortliche für die Musikprogrammplanung bei Uniscreen / Cycamp Marketing Services GmbH

April 2008 bis Dezember 2008: Kinoredakteurin beim Stadtmagazin „Wohin in Wien“. Verfassen von Artikeln und Interviews.

Februar 2004 bis März 2007: Redakteurin beim österreichischen Musikfernsehsender Go tv. Vorbereitung und Durchführung von Interviews mit namhaften Personen aus den Bereichen Musik, Kunst, Kultur und Sport.

Juli bis September 2003: Praktikum bei Show Connection Veranstaltungen GmbH. Unterstützung des Back-Office Team, Mitarbeit bei der Vorbereitung von Veranstaltungen im Bereich des Musikentertainment.

November 2002 bis März 2003: Assistentin in der PR-Abteilung von Zomba Records. Medienbeobachtung, Erstellen von Presse-Clippings und Bemusterung der Musikredaktionen.

### **Wissenschaftlicher Werdegang:**

25. bis 27. September 2009: Teilnahme an der Poster Session im Rahmen der wissenschaftlichen Fachtagung „Future and Reality of Games“ (F.R.O.G.), 3rd Vienna Games Conference

### **Auslandserfahrung:**

Juli bis September 2007: Praktikum in der Promotion- und Marketingabteilung von Astralwerks Records in New York. Unterstützung bei der Erstellung von Marketingplänen, Verfassen von Presstexten und Newsletter, Bemusterung der Musikredaktionen.