



Helden mit Brüsten

Warum Frauenfiguren in Computerspielen selten mehr sind als Anziehungspuppen und Klischeeweiber – und warum sich das ändern muss.

Serie: Frauen und Spiele

Ausgabe Thema

11/09	Frauen als Spielerinnen
12/09	Frauen in Spielen
01/10	Frauen im E-Sport

Die erste Heldin in einem Videospiel trug ein rotes Schleifchen und leuchtenden Lippenstift, was in einem interessanten Kontrast stand zu ihrem gelben, runden Gesicht. Einen Körper besaß Ms. Pac-Man nicht. So blieben, um sie vom normalen (wohl männlichen) Pac-Man zu unterscheiden, nur Make-up und modische Accessoires, die unverwechselbaren Attribute der Weiblichkeit.

Seit dem Debut von **Ms. Pac-Man** im Jahr 1981 haben sich Computerspiele immens weiterentwickelt; moderne 3D-Programme sind längst in der Lage, Frauen wie Männer samt ihrer Körper darzustellen, und das in einem Detailgrad und einer Ausdrucksfähigkeit, die nah an die Realität heranreichen. Der Zwang, Geschlechtsunterschiede durch Lippenstift und Schleifchen herauszustreichen, ist ein Relikt grauer Vergangenheit. Inzwischen herrscht technologische Gleichberechtigung.

Es ist also nicht so, dass Computerspiele kein ausgewogenes, wirklichkeitstreues Abbild von Frauen wiedergeben könnten. Wenn sie es nicht tun, dann muss es am Willen liegen.

704 Einträge führt die Internet-Spieledatenbank Mobygames.com in der Kategorie »Weibliche Hauptfigur«, eine eindrucksvolle Liste. Nur: Insgesamt kennt Mobygames 48.000 Spiele. Zwar hat nur ein Bruchteil davon überhaupt einen identifizierbaren Protagonisten, und die Heldinnen-Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Aber am grundlegenden Missverhältnis ändert das nichts: Frauen sind in Spielen sehr viel seltener in tragenden Rollen zu finden als Männer. Und das nicht nur historisch, sondern bis heute. Dabei ist die Heldinnen-Rolle nicht mal der entscheidende Punkt, sondern die Frage,

welches grundsätzliche Frauenbild Computerspiele vermitteln. Auch in Hollywood herrscht Kulturchauvinismus, harte Helden sind überwiegend Kerle, an deren Seite Frauen auch mal die Knarre ziehen dürfen, aber im rechten Moment verliebt in starke Arme sinken. Das Medium Film bringt als Ganzes aber eine solche Bandbreite von Werken hervor, dass es die Rollen und Positionen von Frauen in unserer Welt mindestens so facettenreich widerspiegelt wie die der Männer. Davon kann in Computerspielen keine Rede sein.

Wie Frauen sind

Warum ist es überhaupt wichtig, wie Frauen in Spielen auftauchen? Männer retten Frauen, Frauen sind immer sexy angezogen, Lara Croft hat eine riesige Oberweite – na und?

Computer- und Videospiele sind auf dem besten Weg dazu, das Leitmedium der jungen Generation zu werden. Noch liegt das Fernsehen vorn. Aber die Zahl der Stunden, die Kinder im Schnitt am Tag vor der Glotze verbringen, nimmt seit einigen Jahren ab, die Stunden vor dem Monitor nehmen zu. Dass Kids und Jugendliche unter Dauerberieselung von TV-Trash womöglich zweifelhafte Dinge lernen, leuchtet praktisch jedem ein. Am Computer ist das nicht anders. Und das gilt unabhängig vom

Medium nicht nur für Gewalt und schlechte Umgangsformen, sondern eben auch für die Geschlechteridentität. Sprich: Was es heißt, ein Mann zu sein oder eine Frau. Menschen lernen durch das Beobachten und Imitieren von Vorbildern, und starke Figuren in Computerspielen sind solche Rollenmodelle. Welche Vorbilder die Frauen in Computerspielen sind, hängt davon ab, welche Positionen sie im Spiel einnehmen und wie ihre Charaktere gezeichnet sind: Heldin? Opfer? Biest? Oder spielen sie am Ende überhaupt keine Rolle, weil alle wichtigen Handelnden sowieso Männer sind?

Wo Frauen fehlen

Dazu kommt, dass eine zunehmende Zahl moderner Spiele durchaus für sich in Anspruch nimmt, ein Spiegelbild der Wirklichkeit zu sein. Hochgradig populäre Titel wie **Grand Theft Auto 4** oder **Call of Duty: Modern Warfare** handeln zwar von fiktiven Orten und Konflikten, aber ihre gesamte Inszenierung drückt aus: »So könnte es tatsächlich sein.« Im Krieg von **Modern Warfare** tauchen keine Frauen auf. Dabei mag es noch einleuchten, dass die militärischen Spezialeinheiten und deren machtbesessene Gegenspieler nur Männer sind, obwohl alle westlichen Armeen längst Frauen in Führungspositionen kennen.



Heldin: Faith rennt und springt durch Mirror's Edge.



Begleiterin: Bastila aus Knights of the Old Republic.



Flo aus den Spielen der Diner-Dash-Reihe ist der Prototyp der freundlichen, zupackenden Selfmade-Frau, mit der sich viele Spielerinnen identifizieren.

Schwerer wiegt, dass Spiele wie **Modern Warfare** ausschließlich Männer als Kriegssopfer zeigen. Wer im eindrucksvoll inszenierten Intro von **Modern Warfare** durch die Straßen einer arabischen Stadt gefahren wird, der sieht mit Erschießungen, Plünderungen und Angriffen auf Zivilisten erschütternde Szenen einer Militärdiktatur. Er sieht nur keine Frauen. Die Unterdrückung der Bevölkerung und die Gewalt richten sich allein gegen Männer. Das ist perfide, weil es unterschwellig nahelegt, dass es das, was man nicht sieht, auch nicht gibt; dass Krieg und Unrecht Frauen also nicht betreffen. Dabei lehrt die Geschichte, dass es in der Regel gerade die Frauen sind, die am schwersten leiden und als Erste erniedrigt werden. So vermitteln genau die Spiele, die durch eine besonders glaubwürdige Simulation der Realität bestechen, oft ein besonders verzerrtes Bild von der Rolle der Frauen, und sei es durch deren vollständige Abwesenheit.

Was Frauen erreicht

Computerspiele waren jahrzehntelang eine beinahe exklusive Domäne von Männern; entsprechend verwundert es nicht, dass die Auswahl der Themen, der Helden und der Charakterzeichnungen überwiegend auf die männliche Käuferschaft zugeschnitten ist. Seit der Jahr-

tausendende hat sich die Demografie der Spielerschaft rapide verändert. Auf manchen Systemen wie dem Nintendo DS spielen heute schon mehr Frauen als Männer, und auch einige Genres wie die der Lebenssimulationen (**Die Sims**) werden von Frauen dominiert. Vor allem aber beherrschen sie ein gesamtes, riesiges Segment von Spielen: das der Casual Games, der Zwischendurch-Programme, von **Solitaire** über **Bejeweled** und **Peggle** bis hin zu den populären Wimmelbild-Abenteuern wie den **Mystery Case Files**, bei denen man eine Szene nach verborgenen Gegenständen absucht.

Es dürfte wenig überraschen, dass die meisten Casual Games deswegen Frauen als Protagonistin haben. Dabei ist bezeichnend, wie sehr sich die Darstellung dieser Frauen von denen unterscheidet, die in Spielen für Männer auftauchen. Flo zum Beispiel, die Heldin der hochgradig erfolgreichen **Diner Dash**-Serie, ist eine Börsenmaklerin, die ihren Job aufgibt, um ein eigenes Restaurant zu gründen – eine engagierte junge Selfmade-Frau, die statt Kostümchen Arbeitsklamotten trägt und mit Elan Alltagsprobleme meistert. Mit den sogenannten Click-Management-Spielen existiert ein ganzes Genre, dessen simple Handlungsstränge fast immer davon erzählen, wie eine Frau durch Ehrgeiz und Cleverness

zur Managerin einer eigenen Farm, Boutique oder Immobilienfirma aufsteigt. Aber auch in anderen Casual-Genres dominieren Frauen wie Lindsay Boxer, Jill Bernhardt, Claire Washburn und Cindy Thomas; die Heldinnen aus James Pattersons Krimi-Reihe **Women's Murder Club**, allesamt engagierte Karrierefrauen in gehobenen Berufen. Solche Biografien muss man in Männerspielen mit der Lupe suchen. Spitzendamen wie die adlige Erbin Lara Croft (aus **Tomb Raider**) oder die Top-Agentin Cate Archer (aus **No One Lives Forever**) sind dem Alltag Normalsterblicher meilenweit entrückt, bei anderen Action-Ladys wie Alyx (aus **Half-Life**) oder Sheva (aus **Resident Evil 5**) spielt der Werdegang überhaupt keine Rolle.

Was Männern gefällt

Keine Frage, auch Casual Games zeichnen ein einseitiges Frauenbild. Und klar, dass Computerspiele in der Regel eben deshalb so faszinieren, weil sie vom Außergewöhnlichen erzählen, nicht vom grauen Alltag. Wobei dieses Argument seit geraumer Zeit dadurch entkräftet wird, dass Lebenssimulationen wie **Die Sims** oder Tierspiele wie **Nintendogs** gerade deshalb sensationell populär sind, weil sie das tägliche Leben mit seinen Auf- und Abs zum Thema haben.



Gegenspielerin: Shodan aus System Shock.



Opfer: Jen aus Prey wird von Aliens entführt.



Sexsymbol: Der Witcher verführt reihenweise Frauen.

In der Welt der Männerspiele nehmen Frauen in der Regel eine festgefügte Rolle ein, und das ist nur in Ausnahmen die der Heldin. Diese Rollen zeichnen sich in den meisten Fällen durch eines aus: ihre Klischeehaftigkeit. Eine Auswahl der wichtigsten Archetypen:

► **Die Heldin.** Salonfähig gemacht durch Lara Croft, die bis heute das Rollenvorbild für alle Action-Heldinnen ist: taff, kampftüchtig und schlagfertig, also im Wesentlichen ein Mann mit Brüsten. Obwohl Heldinnen eine tragende Rolle spielen, entwickeln sie selten große Charaktertiefe. Frauen, die den Spieler begleiten, zeigen meist eine facettenreichere Persönlichkeit, wohl weil sie dem Helden als Gesprächspartner und mitunter als *romantic interest* dienen. Vom Spieler gesteuerte Heldinnen dagegen dürfen sich nicht verlieben, sie sind für (männliche) Spieler Identifikations- und Sexobjekt zugleich. Es dürfte kein Zufall sein, dass fast alle Actionspiele mit Heldinnen statt der Ego-Ansicht eine Verfolgerperspektive wählen, ob auf Lara oder Scarlett (**Venetica**), auf Jade (**Beyond Good & Evil**) oder Rayne (**Bloodrayne**), auf Violet (**Velvet Assassin**) oder Rubi (**Wet**).

► **Die Begleiterin.** Dass einem Actionhelden immer eine Frau zur Seite zu stehen hat, ist eine Hollywood-Tradition, die auch in Spielen beherzigt wird: Gordon Freeman hat seine Alyx, der Prinz aus Persien seine Farah oder Elika, Chris Redfield seine Sheva. In dieser Konstellation entwickeln einige Spiele starke, vielseitige Frauenfiguren mit ausgeprägter Charakterzeichnung. Weil Liebesbande oder zumindest dezente Flirt-Spannung zum Handlungskonzept gehören, dürfen die Charaktere auch Emotionen und Zweifel zeigen. Begleiterinnen sind oft selbstbewusst und eigenständig (etwa Alyx), mitunter sogar ambivalent und zerrissen, etwa Bastila aus **Knights of the Old Republic**. Das macht sie zu glaubwürdigeren Persönlichkeiten als die meisten Heldinnen, die ihrer Rolle nach eher Spieler-Marionetten darstellen.

► **Die Gegenspielerin.** Wenn Frauen in Spielen als Gegner oder Hauptbösewicht auftauchen, wie Alexis Sinclair im Uralt-Shooter **Sin** oder Amanda Evert in den neueren **Tomb Raider**-Titeln, dann meist deshalb, weil es nach wie vor Seltenheits- und deshalb Überraschungswert hat, und weil es auf (auch sexuell) reizvolle Weise mit der Frage spielt, wer wen dominiert. Im Normalfall triumphiert am Ende der Mann über die Frau. Diese Fallhöhe ist dann am größten, wenn sich eine vermeintlich wohlgesinnte Begleiterin als Femme Fatale und Verräterin entpuppt, wie in **Resident Evil 4** oder **Dead Space**. Solche Wendepunkte sind fast immer dramaturgische Effekthascherei, die wenigsten Spiele machen sich die Mühe, die Motive nachvollziehbar zu erklären. Mitunter dienen Frauen auch als reguläre Gegner oder Monster, in dem Fall fast immer stark sexualisiert, etwa wenn in **Silent Hill** Zombie-Krankenschwestern auf den Spieler zustöckeln oder ihn in **Wolfenstein** Leder-Soldatinnen anspringen. Man darf sich fragen, welcher Gedanke wohl dahinterstecken mag, aufreizende Frauen niederzuschießen.



Alyx begleitet den Spieler alias Gordon Freeman durch die Half-Life-Episoden – eine der ausgefeiltesten Frauenfiguren in Spielen.

► **Das Opfer.** Das klassische Motiv von der Prinzessin in Not ist auch in Computerspielen inzwischen aus der Mode; wenn es dennoch eingesetzt wird, dann ironisch verdreht wie im Knobelspiel **Braid**. Trotzdem setzen Spiele nach wie vor auf die nicht unerhebliche Motivation, die daraus entspringt, einer (sympathischen) Frau zu Hilfe zu eilen wie in der **Monkey Island**-Serie oder sie zu rächen wie in **Prey** oder dem Konsolen-Shooter **The Darkness**. Die Opferrolle in Spielen ist immer eindimensional, die Frau fällt unverschuldet bösen Mächten in die Hände. Tatsächlich zeigen Spiele Frauen zu selten als Opfer, vor allem zu selten als Opfer der Gewalt, der Gesellschaft und der archaischen Rollenbilder, die sie zum Thema haben. Fast nie bekommen Spieler zu sehen, dass Leid und Probleme etwas anderes sein können als Pech, nämlich Konsequenzen aus Handlungen, Entscheidungen und Umständen.

► **Das Accessoire.** Um zu sehen, in welchem Maße die Spielebranche Frauen als Hingucker und schmückendes Beiwerk betrachtet, genügt ein Blick auf viele Spieleschachteln, Artworks oder in die Galerien auf GameStar.de. Der »Babes«-Faktor gehört zum Repertoire jeder Marketing-Abteilung. Insbesondere in Krawall-Rennspielen wie **Juiced 2** oder einigen **Need for Speed**-Titeln, in manchen Rollenspielen und in Macho-Shootern haben Frauen keine andere Rolle, als gut auszusehen und dem Spieler zuzujubeln, ihn anzuschmachten oder zumindest in Ruhe zu lassen.

Wo sich was tut

Wo also bleibt die Gleichberechtigung der Geschlechter in Computerspielen? Es gibt sie durchaus, und mitunter da, wo man sie nicht vermutet. Zum Beispiel in Prügelspielen: Dort müssen weibliche Kämpfer allein schon aus Gründen der Spielbalance in der Lage sein, je-

den Gegner besiegen zu können. Sie stehen in einer Reihe mit den Männern. Eine simple Form von Gleichberechtigung herrscht immer dann, wenn Spieler sich zwischen einem männlichen oder weiblichen Charakter entscheiden können; wenn sie als Frau in Online-Rollenspielen aufbrechen, in **Sims**-Häuser einziehen oder an Wettrennen teilnehmen. Für das Rollenbild bringt das wenig, denn in der Regel unterscheiden sich männliche und weibliche Avatare nicht. So ist es vor allem eine Art von Spiel, das Frauenfiguren momentan die größte Tiefe und Vielfalt gibt: die Erzählspiele. Rollenspiele, die komplexe Lebenswelten simulieren, und Adventures, die in realistischen Umgebungen spielen, erschaffen Frauen (und Männer!), die deshalb vielschichtig und glaubwürdig sind, weil das die Voraussetzung für eine emotional packende Geschichte ist. Je ausgefeilter der Charakter, desto stärker die Bindung, desto intensiver das Erlebnis. Ein entscheidendes Mittel dazu ist die Erschaffung glaubwürdiger Figuren, und damit glaubwürdiger Frauen.

Dazu wird mehr notwendig sein als Ms. Pac-Mans Lippenstift und Schleifchen. **CS**



Die sympathische **Elika** wertet durch ihre Charakterzeichnung die dünne Handlung aus dem Actionspiel *Prince of Persia* gehörig auf.