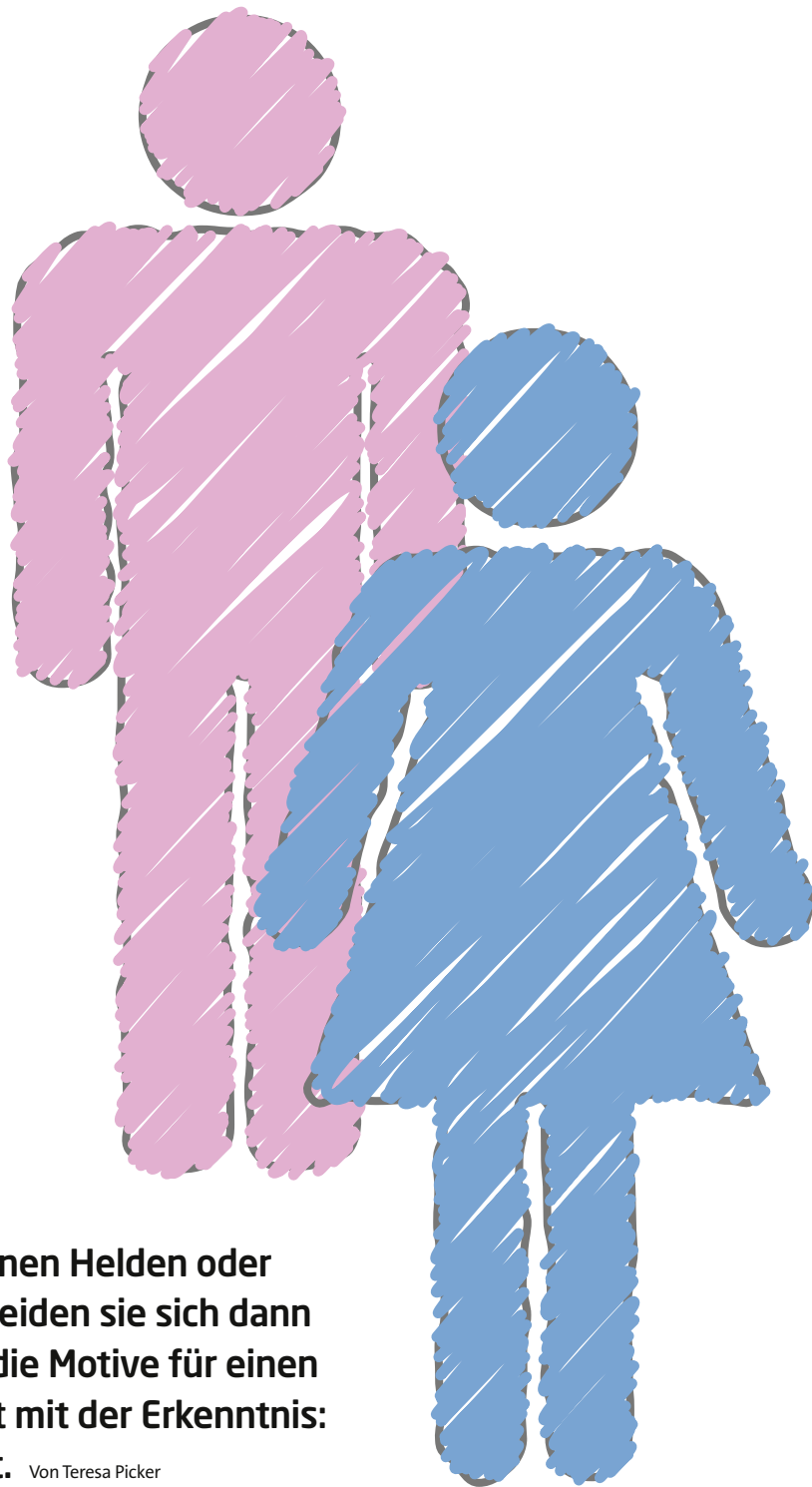


# Mann oder Frau



**Wenn Spieler die Wahl haben, ob sie einen Helden oder eine Heldin spielen wollen, wie entscheiden sie sich dann – und warum? Eine Studie beleuchtet die Motive für einen virtuellen Rollentausch und überrascht mit der Erkenntnis: Männer sind das sensiblere Geschlecht.** Von Teresa Picker



Ork oder Elfe? Krieger oder Kriegerin? Mann oder Frau? Gleich zu Beginn vieler Spiele stehen Spieler vor einer bedeutsamen Wahl: Mit welchem Geschlecht sie die folgenden Tage, Monate oder (in Online-Rollenspielen) gar Jahre verbringen wollen. Ihrem eigenen? Oder dem jeweils anderen? Wie fällt diese Entscheidung aus? Diese Frage haben wir uns auch gestellt: Wir, eine Projektgruppe der Universität Potsdam im Zusammenhang mit dem Projekt »Virtuelle Welten«. Warum wechseln Menschen in Computerspielen ihr Geschlecht? Was bewegt sie dazu, und welche Vorteile ziehen sie daraus?

Selbst die bekannteste weibliche Spielfigur Lara Croft ist, wenn man den Anekdoten der Entwickler Glauben schenken darf, ein Beispiel für spontanen Geschlechterwechsel. Denn die Entwickler des englischen Studios Core Design planten für ihr Spiel **Tomb Raider** (1996) zunächst einen männlichen Helden à la Indiana Jones. Doch weil es den Jungs zu wenig inspirierend war, in den vielen Stunden der Spielentwicklung immer einen Männerhinterm anzustarren, erfanden sie zunächst nur für die Entwicklungszeit Lara Croft, eine sexy Archäologin mit vielen Kurven und knapper Kleidung. Lara Croft blieb, und es entstand eine der ersten taffen Frauen in der Spielewelt, die nicht nur intelligent und

gebildet ist, sondern auch mit Waffen umgehen kann und in ihrer Sportlichkeit und ihren Nahkampftechniken den Männern in nichts nachsteht. Kurz: eine Superheldin, die das Beste von Mann und Frau in einer sehr weiblichen Hülle vereint. Ist diese Kombination etwa das Reizvolle für die vielen Männer, die in Spielen gerne mal auf Frauenfiguren zurückgreifen? Oder sind wir einem Geschlechterklischee aufgesessen, das es aufzuklären gilt?

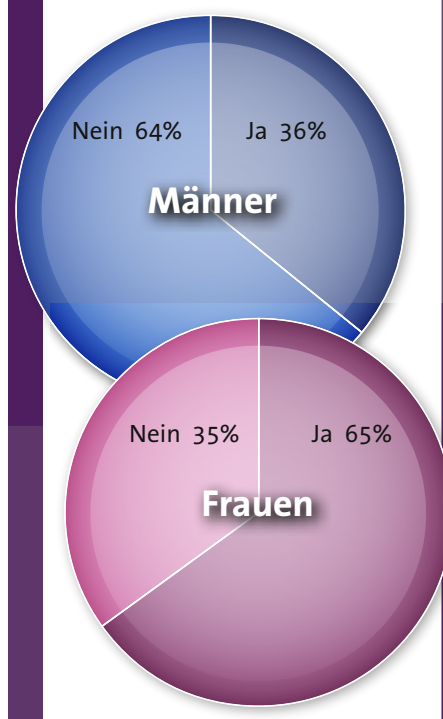
Fünf tapfere Mädels machten sich also mit mehreren Umfragen, Interviews und Forenbeiträgen auf die Suche nach Beweggründen des Geschlechterwechsels in Computerspielen. Allein in einer Umfrage



**Lara Croft** ist eine der wenigen weiblichen Spielfiguren, die auch Männer gern spielen. Womöglich, weil sie in Tomb Raider einfach keine Wahl haben.

## Rollentausch

»Wechseln Sie Ihr Geschlecht in Computerspielen?«



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 16.787 Teilnehmer

auf GameStar.de konnten wir 16.787 User dazu bewegen, sich zu ihrer Charaktergeschlechtswahl in Computerspielen zu äußern. Im Forum haben zudem viele Teilnehmer ihre näheren Beweggründe zur Rollenwahl geschildert und uns an ihrem Gedankengang teilhaben lassen. Einer längeren und präziseren Umfrage zu den allgemeinen Kriterien der Figurenwahl unterzogen sich 113 weitere Menschen (75 aktive Spieler und 38 Nichtspieler), von denen uns vier Spieler zusätzlich in einem Interview Rede und Antwort standen. Zu diesen selbst erarbeiteten Daten kamen zahlreiche Theorien, die wir auswerteten und mit unseren Thesen und Ergebnissen verglichen. Einen Teil unserer Ergebnisse möchten wir in diesem Artikel erörtern.

Zunächst ist es wichtig festzustellen, dass vor allem Spiele, die aus der Verfolgerperspektive (Third-Person-View) ablaufen, einen Schwerpunkt auf die Wahl des Charakters legen. Erst hier stellt sich für die meisten die Frage nach Aussehen und Geschlecht, während beides in Ego-Shootern vergleichsweise gleichgültig bleibt. Zudem kann man näher darauf schließen, dass gerade bei Online-Rollenspielen die Kriterien der Geschlechterwahl präziser und wichtiger sind als bei anderen Spielen. Ludologen – Spieleforscher – bezeichnen daher Rollenspiele als »Play«; mit diesem Begriff werden Spiele bezeichnet, in denen der Spieler Rollen ohne Konsequenz für die Realität ausprobieren kann.

In unserer Umfrage sind die meisten Spieler Anhänger von Shootern und Rollen-

spielen. Die Kombination dieser beiden Genres ist zudem eine häufige Erscheinung bei Vielspielern. Sie ziehen außerdem die Möglichkeit des Geschlechterwechsels eher in Erwägung als die Nicht-Spieler, die von uns befragt wurden. Nicht zuletzt ist dies ein Effekt, der durch die natürliche Bewegung im virtuellen Raum entsteht: Die eigene Spielfigur wird nicht mehr so stark mit der Realität verknüpft, ihr Geschlecht kann deshalb nach ganz anderen Kriterien ausgewählt werden, als es bei einem Geschlechterwechsel in der wirklichen Welt der Fall wäre. Die Anonymität im Spiel bietet Schutz vor der persönlichen Reaktion anderer Menschen.

Ein Punkt, der den Abstand zum realen Leben unterstützt, ist die Tatsache, dass in unserer Umfrage das Aussehen, die Fähigkeiten, die Intelligenz und der Charakter der Figur eher ausschlaggebend für die Wahl waren als die Ähnlichkeit zur eigenen Person oder zum eigenen Geschlecht. Experten würden aus dieser Tatsache eine hohe Fähigkeit zum »self-monitoring« ableiten, also zur Eigenbeobachtung. Das bedeutet, dass sich diese Spieler besser an eine gegebene Spielwelt und -situation anpassen können als Menschen, die eher auf eigene und somit vertraute Eigenschaften zurückgreifen. Spieler, die ihr Geschlecht wechseln, können sich besser in Rollen hineinversetzen.

Doch wie viele Befragte waren überhaupt bereit, ihr Geschlecht in Spielen zu wechseln? Wenn wir nur von den 113 aktiven

Spielern ausgehen, die in unserer genaueren Umfrage zwischen 12 und 50 Jahren alt waren (davon rund 60% Männer, rund 40% Frauen), so wählen rund 45% der Männer und rund 40% der Frauen laut eigener Aussage ausschließlich ihr eigenes Geschlecht. Etwa 10% der Männer, aber 22% der Frauen entscheiden sich in Spielen grundsätzlich für das Gegengeschlecht. Der Rest spielt beide Geschlechter, je nach Spiel oder Laune. In der großen Online-Umfrage auf GameStar.de gaben

## Nur männliche Helden können stark sein. Denken Männer.

64% der Männer und nur 35% der Frauen an, ausschließlich Figuren des eigenen Geschlechts zu nutzen und nie das Geschlechts zu wechseln. In beiden Fällen sieht man, dass die Bereitschaft zum Geschlechterwechsel bei weiblichen Spielern viel höher ist. Dies liegt auch daran, dass es außerhalb von (Online-)Rollenspielen nur wenige weibliche Charaktere gibt.

Über den wichtigsten Grund für einen Geschlechterwechsel in einem Spiel sind sich Männer und Frauen in der GameStar.de-Umfrage dagegen einig: die Attraktivität der Spielfigur. Für 23% der Männer und 18% der Frauen war das Erscheinungsbild das ausschlaggebende Kriterium. Erst danach kamen die alternativen Möglichkeiten »Anpassung auf das Spiel«, »sexuelle Identifikation« und »Sonstiges«.

Männliche Spieler ließen in den Forenkommentaren durchblicken, dass ihnen der Geschlechterwechsel schwer fällt, da wichtige Eigenschaften wie Kraft und Stärke für sie nicht durch Frauen repräsentiert werden könnten. Sie ließen zudem klar erkennen, dass ihnen die Vorstellung, für weiblich gehalten zu werden oder gar als homosexuell zu gelten, Angst mache. Anbaggerversuche anderer Spieler gegenüber ihren weiblichen Charakteren bezeichneten sie teilweise als »Schockerlebnis« und als wichtigen Grund für die Wahl eines Charakters des eigenen Geschlechts. Einige User bezeichneten die Steuerung eines männlichen Charakters aus der Verfolgerperspektive als ein Indiz für eine homosexuelle Veranlagung; das Anstarren einer männlichen Rückansicht käme für sie nicht in Frage, ein weiblicher Hintern würde ihnen als Anschauungsobjekt in ihrer Männlichkeit eher zusagen.

Diese Aussagen sind natürlich nur herausgegriffene Auffälligkeiten. Insgesamt kann man über die männliche Auswahlstrategie Folgendes festhalten: Im Gegensatz zu unserer Ausgangsvermutung, dass Frauen die penibleren Charakter-Erstellerinnen wären, wurde in unserer Untersuchung deutlich, dass es im Gegenteil die Männer sind, die bei der Auswahl der Spielfigur auf sehr viele Facetten Wert legen. Nicht nur die Attraktivität, die Stärke und die Effektivität der Figur sind ihnen wichtig, sondern auch ihre Ausstattung, die Rüstung, ihre praktische Einfügung in die Spielwelt und die Auswirkungen auf die Story des Spiels. Besondere Beachtung erfährt unter männlichen Rollenspielern die Erfüllung der im Spiel festgelegten Rolle. Ein Krieger ist für die meisten eher männlich, wäh-

rend Priester und Buffer eher weiblicher Natur sind. So erfüllen die Figuren in den Spielen die Rollenklischees und ergeben so einen logischen Sinn für den Spielverlauf. Wählen Männer doch einmal eine weibliche Kriegerin, so begründen sie dies zum Teil damit, dass sie mehr Auswahl an Klei-

## Erfolg im Spiel ist Frauen wichtiger als das Aussehen.

dung und Rüstungen hat, ihr schmaler Körper weniger die Sicht auf das Spielgeschehen verdeckt und ein weiblicher Charakter neben seiner hervorstechenden Attraktivität schlicht und einfach anders von männlichen Mitspielern wahrgenommen wird. Die Maske des weiblichen Charakters bietet dem männlichen Spieler die Möglichkeit, von der Hilfsbereitschaft seiner männlichen Mitspieler zu profitieren, denn die Unterstützung beim »Leveln« und die Toleranz bei Unwissenheit ist gegenüber weiblichen Spielern größer. Frauen werden seltener beschimpft, Fehler werden ihnen häufiger verziehen. Die implizierten Geschlechtseigenschaften, die Männer davon abhalten, selbst einen weiblichen Avatar zu wählen (Schwäche, Ineffektivität), führen umgekehrt zu »ritterlichen« Verhaltensmustern, wenn sie im Spiel auf Frauenfiguren treffen. Diese männlichen Spieler helfen weiblichen Figuren, weil sie gelernte Rollenbilder aus der realen auf die virtuelle Welt übertragen.

Frauen geht diese »Bevormundung« laut Forenaussagen auf die Nerven. Zunächst sei die männliche Aufmerksamkeit zwar praktisch, doch die Darstellung der Frau

als naives, hilfsbedürftiges Dummchen passt den taffen Zockerinnen der heutigen Zeit überhaupt nicht. Sie nutzen daher häufig männliche Charaktere, um sich im Vergleich mit den Männern nicht als weiblich darstellen zu müssen. Die sexuelle Assoziation mit der weiblichen, häufig sehr aufreizend dargestellten Figur stört nicht nur die Frauen, die ständig als »sexueller Kontakt« missbraucht werden und denen es vorkommt, als würde man sie als »Freiwild auf der Partnersuche« sehen, sondern auch die Männer, die vor den Anmachversuchen männlicher Mitspieler noch stärker und bestimmter zurückschrecken.

Im Forum gaben besonders die wenigen Frauen an, ihnen seien das Spiel und die Story sehr viel wichtiger als die Figur, die sie in ihm verkörpern. Es sei schließlich überhaupt nicht wichtig, wie die Figur aussehe und wie ähnlich sie der eigenen Person sei – das Spiel müsse gut funktionieren und der Erfolg möglichst groß sein. Ihrer Meinung nach kann die Charakterwahl nicht allgemein untersucht werden. Diese Aussagen stehen im Gegensatz zu unserer Bilderumfrage, in der Testpersonen eine gleichgroße Anzahl männlicher wie weiblicher Charaktere angeboten wurde, die jeweils vergleichbare Avatare darstellten. Hier wählten die Frauen hauptsächlich weibliche Figuren. Die Kriterien der Frauen, um ins männliche Geschlechterfeld zu wechseln, waren trotz vieler Überschneidungen in ihrer Ausführlichkeit und ihrer Ausführung weniger präzise und grundlegend als bei den Männern. Diese wählten in der Bilderumfrage zwar auch überwiegend das eigene Geschlecht, griffen aber bei den wenigen weiblichen Figuren hauptsächlich auf die Kämpferin in

## Gründe für Geschlechtswechsel

»Was ist für Sie der wichtigste Grund, in einem Computerspiel einen Charakter des anderen Geschlechts zu wählen?«

### Männer

- 67% ● Ein weiblicher Avatar erscheint mir in der Spielansicht attraktiver
- 14% ● Aus Gründen der sexuellen Identifikation
- 8% ● Ich empfinde es als passender für das Spiel
- 11% ● Sonstiges

### Frauen

- 29% ● Ein männlicher Avatar erscheint mir in der Spielansicht attraktiver
- 26% ● Aus Gründen der sexuellen Identifikation
- 23% ● Ich empfinde es als passender für das Spiel
- 22% ● Sonstiges

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 16.787 Teilnehmer



Rollenbilder in Online-Rollenspielen wie World of Warcraft: Weiblichen Charakteren wie dieser Blutelfe wird häufiger geholfen als männlichen.





Spielehelden müssen stark, cool und selbstbewusst sein, damit sich männliche Spieler mit ihnen identifizieren. Erklärt das die Popularität von **Duke Nukem** (links)? **Larry Laffer** (rechts) dient eher als Antiheld: Der Loser muss zwar kämpfen, schleppt am Ende aber doch seine Traumfrau ab.

Form einer Blutelfe und Lara Croft zurück, zwei Figuren, die zusätzlich zu ihrer Weiblichkeit über viele mutmaßlich männliche Eigenschaften verfügen, nämlich Kampfkraft und Mut. Diese Kombination von typisch männlichen Eigenschaften, weiblichen Reizen und Cleverness sowie einem grazilen Auftreten ist für Männer ein Anzugspunkt – siehe Lara Croft.

Auch die Wissenschaft stellt fest, dass die Rollenbilder und ihre zugehörigen Eigenschaften bei Männern sehr viel fester verwurzelt sind als bei den Frauen. Denn diese müssten gerade in der heutigen Zeit sehr viel stärker gegen die Rollenfestlegung kämpfen und sind in der Berufswelt oft gezwungen, Charaktereigenschaften beider Geschlechter zu kombinieren. Ein Krieger ist für die meisten Männer eine starke Figur, eine Frau sollte allerdings nicht männlich sein, sie sollte weibliche Rundungen und Grazie besitzen und nicht durch Muskeln und Grobheit auffallen. Eine solche Frauenfigur schreckt viele Männer ab und wird selten als Spielcharakter gewählt. Schon früher war das Bild der Amazone für viele Männer Anziehungspunkt, in dem die männliche Stärke und Kampfkraft mit weiblichen Reizen Verbindung fand. Diese Amazonengestalt ist heute in vielen weiblichen Spielhelden verwirklicht. Sie verkörpert so die für den Mann perfekte Kombination beider Geschlechter. Hierzu ist festzustellen, dass der Mann diese Frauen dann aber nicht als Alter Ego wahrnimmt, sondern nur als Stellvertreterinnen in den Ausführungen des Spiels. Die weibliche Figur ist – salopp

gesagt – eine Marionette, mit der sich der Spieler nicht identifiziert. Diese weiblichen Heldinnen dürfen meist keine sexuellen Handlungen eingehen, denn das würde den Spieler wieder in die Verlegenheit bringen, sich in ihrer Rolle zu sehen. Ein männlicher Held ist nicht gehindert, sich sexuell zu verausgaben. In Spielen wie **Grand Theft Auto 4** sind Zwischensequenzen mit offensichtlichen sexuellen Aktivitäten sogar an der Tagesordnung. Frauen, die diese Spiele spielen, scheint das nicht zu erschüttern. Sie stören sich zwar ganz selbstverständlich an der Sexualisierung und der offenen Benutzung der Frau als Objekt, lassen sich dadurch aber meist nicht vom Spiel abbringen.

Die Angst vor dem falschen Eindruck der eigenen Person bei anderen Spielern ist bei Männern nach unseren Ergebnissen eindeutig größer. Die von uns aufgestellte Hypothese, Frauen seien bei der Heldenwahl mehr auf Außenwirkung bedacht, müssen wir also vollkommen revidieren. Das pedantische Vorgehen der Männer bei ihrer Charakterwahl und die vielen Punkte, die sie dabei bedenken, haben uns überrascht. Frauen lassen sich unserer Umfrage nach weniger von den äußeren Bedingungen leiten als von der Möglichkeit, das Spiel erfolgreich abzuschließen.

Um die Männer in diesem Punkt zu beruhigen, sei gesagt, dass Frauen in den meisten Spielen keinen weiblichen Charakter zur Auswahl bekommen und auch nicht

dieselben Erwartungen an das Spiel mitbringen wie Männer. Im Hardcore-Bereich ist das Spielen am Computer und an Konsolen weiterhin überwiegend eine Männerdomäne. Frauen, die »zocken« und sich auch auf das Feld der männlich dominierten Spiele wagen, haben sich häufig sehr gut an ihre neue Umgebung angepasst und Strategien entwickelt, trotz oder gera-

## Ein Mann darf sich sexuell verausgaben. Eine Frau nicht.

de wegen der vielen Herren ihren Weg zu gehen und erfolgreich zu sein. Sie wissen also mit der mangelnden Auswahl an weiblichen Charakteren umzugehen und das Beste aus dem Spiel zu machen. Frauen haben zwar ähnliche taktische Auswahlkriterien, etwa die Attraktivität oder den Einfluss des Charakters auf den Spielverlauf, nehmen diese aber weniger wichtig, wenn das Spiel dies nicht voraussetzt.

Sicher gibt es auch viele Spielerinnen und Spieler, die dem Bild der Geschlechter, das unsere Umfragen und Befragungen ergaben, nicht entsprechen. Das ist gut und wünschenswert. Unser Projektergebnis ist nur ein Ausschnitt aus dem großen Feld der Wahlkriterien, wir hoffen aber, einen kleinen Einblick auf einen Teil der Spieler geben zu können, und rufen gerne dazu auf, durch eigene Projekte und Studien das Schattenfeld der Geschlechterwahl in Spielen weiter zu erhellen. Teresa Picker