

## Von Super Mario und Super Marion

### Friedemann Schindler

**Bei Umfragen unter Kindern und Jugendlichen zum Thema Computerspiele sind immer geschlechtsspezifische Vorlieben oder Abneigungen gegenüber bestimmten Spielarten festgestellt worden. Mädchen scheinen auf der Suche nach Identifikationsfiguren aus Mangel an Alternativen auf niedliche Figuren auszuweichen. Dies war auch ein Ausgangspunkt für den vorliegenden Beitrag über Rollenstereotype in Computer- und Videospiele, in dem viele Beispiele für stereotype Figuren vorgestellt werden und der "heimliche Lehrplan" der Computerspiele "entlarvt" wird.**

### Vorspann

Die Frage der Geschlechtsrollen in Computer- und Videospiele ist bisher kaum untersucht worden. Im Rahmen des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe hat sich im letzten Jahr die Möglichkeit ergeben, diese Frage etwas genauer zu beleuchten. Im geplanten Medienmuseum des ZKM, das Ende nächsten Jahres eröffnet wird, ist auch eine Abteilung "Welt der Computerspiele" vorgesehen, die nicht nur (moderne) Spieleklassiker präsentieren, sondern sich auch kritisch mit elektronischen Spielen auseinandersetzen wird. Bestandteil der "Welt der Spiele" wird auch eine Installation zum Themenkomplex "Rollenstereotype in Computerspielen" sein, zu deren inhaltlicher Vorbereitung die Universität Bielfeld 1995 eine Untersuchung durchgeführt hat. Auf die Ergebnisse dieser Untersuchung werde ich mich im wesentlichen beziehen. Ich will zunächst auf die Gründe für die Beschäftigung mit diesem Thema eingehen, um im Anschluß beispielhafte Männer- und Frauenstereotype vorzustellen, die in der "Welt am Draht" eine wichtige Rolle spielen.

### **Die Spielewelten von Mädchen und Jungen sind völlig verschieden**

Eine Umfrage zum Stellenwert problematischer Computerspiele, die ich 1992 in Bremen gemacht habe, hat damals ergeben, daß die Spielewelten von Mädchen und Jungen völlig unterschiedlich sind. Kein anderes der untersuchten Merkmale (Alter, Nationalität, Schularzt oder soziale Herkunft) führte zu so unterschiedlichen Spielvorlieben wie das Geschlecht.

"Die Vorlieben für bestimmte Computerspiele und Spielegenres waren deutlich geschlechtsspezifisch geprägt. Die Mädchen favorisierten fast ausschließlich Geschicklichkeits- und Sportspiele. Alles, was den Geruch von brutaler Gewalt hatte, aber auch alle Genres, die mit einer intensiven Computernutzung verbunden sind (Adventure/Rollenspiele, Simulationen, Strategiespiele), interessierte die Mädchen nur am Rande. Bei den Jungen sah das anders aus. Sie äußerten keine eindeutigen Vorlieben: Geschicklichkeits- und Sportspiele, Kampf-/Kriegsspiele und die zeitintensiven 'Köpfchen'-Spiele hatten fast den gleichen Stellenwert und waren gleichermaßen beliebt." [\[1\]](#)

Die Gründe für diese geschlechtsspezifischen Spiele-Präferenzen sind auch in dem Rollenangebot zu suchen, das Jungen und Mädchen in der "Welt am Draht" gemacht wird. Computer- und Videospiele sind ein sehr junges Medium; die ersten Spiele für den Massenmarkt erschienen erst vor etwa 20 Jahren, sie bestanden hauptsächlich aus abstrakten, geometrischen Formen, denen man keine Geschlechtsrolle zuweisen konnte. Erst seit etwa 10 Jahren gibt es identifizierbare Figuren in elektronischen Spielen. Die grafische Darstellung hat sich in den letzten Jahren sehr stark verbessert, wodurch die Frage der Rollenstereotype zunehmend interessant wird. Da die Spiele bisher aber noch keine Fernsehqualität erreicht

haben (geschweige denn eine fotorealistische Darstellung), wird die Identität der agierenden Figuren auch durch filmartige Intros/Zwischensequenzen in den Spielen sowie durch ergänzende Texte und Bilder in Handbüchern/Zeitschriften ausgeformt.

Die Figuren auf dem Bildschirm sind beim derzeitigen Stand der Hard- und Software-Technik noch relativ "leer", sie lassen damit der Fantasie relativ großen Raum. Sie stellen eine Folie dar, die die Spieler mit eigenen Wünschen füllen können. Betrachtet man "Fantasie"-Bilder von beliebten Spielfiguren [2], so stellt man fest, daß Kinder und Jugendliche ein großes Bedürfnis nach mehr Differenziertheit und Variabilität bezüglich des Rollenangebotes in Spielen äußern. Die Figur des etwas pummeligen Klempners Super Mario ist nicht nur "gemütlich", ihr werden gleichzeitig die Superkräfte eines Terminators zugeschrieben, während die Mädchen den männlichen "Stellvertreter in der Welt am Draht" gleich einer kompletten Geschlechtsumwandlung unterziehen: aus "Super Mario" wird "Super Marion".



Abbildung 1-3: Der "gemütliche" Klempner Mario mutiert zum "Terminator" oder bekommt ein weibliches Pendant

### Untersuchungsergebnisse der Uni Bielefeld

Im Auftrag des ZKM | Medienmuseums in Karlsruhe wurden an der Universität Bielefeld 50 Computer- und Videospiele auf typische Geschlechtsrollen untersucht. Einbezogen in die Untersuchung waren "moderne Spieleklassiker"; im gleichen Maße berücksichtigt wurden Computer- und Konsolenspiele, die verschiedenen Spielkategorien sowie der Bereich der Shareware-Spiele. Bei der Analyse der Spiele wurde vor allem auf Situationen geachtet, in denen die Figuren eingeführt werden, auf Accessoires und Ausrüstungen, die ein bestimmtes Rollenbild konstituieren, sowie auf (Konflikt-)Szenen, in denen die Spielfiguren Konturen bekommen. Die wesentlichen Ergebnisse:

Insgesamt findet man in Computer- und Videospiele eine große Bandbreite von Rollenstereotypen. In ihrer grundsätzlichen Anlage kommen sie den Stereotypen nahe, die man in anderen Medien vorfindet, oder sie sind diesen entlehnt. Im Vergleich mit anderen Medien werden die Figuren aber besonders stereotyp gezeichnet.

Als grundsätzlicher (struktureller) Unterschied zu anderen Medien fällt auf, daß die Figuren und ihre Charaktere immer durch die dem Medium zugrunde liegende Interaktivität mitbestimmt sind. Das bedeutet, daß der Spieler oder die Spielerin den Charakter ihres "Stellvertreters in der Welt" am Draht ein Stück weit mit formt. Insbesondere in Action- und Adventurespielen wird den Spielern deutlich gemacht, daß das Abenteuer oder die jeweilige Mission ohne Hilfe oder Unterstützung von "außen" nicht bestanden werden kann. In Simulationen ist die Rollencharakteristik sehr stark davon abhängig, wie der jeweilige Spieler

selber seine Rolle auffaßt und ausgestaltet. Die Spielregeln geben hier nur grob einige Charakterzüge vor.

Es überwiegen insgesamt deutlich die Männerrollen, vor allem bei den (steuerbaren) Hauptfiguren und ihren Gegenspielern. Auch findet sich bei den männlichen Figuren eine größere Vielfalt in den Ausprägungsformen einzelner Funktions- und Charakterrollen.

Frauen haben häufig nur Nebenrollen inne. Diese werden meist nicht vom Spieler oder von der Spielerin gesteuert. Gerade Nebenrollen sind aber besonders stereotyp und damit oberflächlich gezeichnet. [3]

### **Martialische Kämpfer und zierliche Fighterinnen**

Zu dieser Kategorie gehören die "einsamen Wölfe", Einzelkämpfer, die sich stets gegen eine bedrohliche und scheinbar übermächtige Außenwelt wehren müssen. Sie können sich dabei aber nicht nur auf die eigene Kraft verlassen, sondern immer auch auf eine Fülle von Hilfsmitteln zurückgreifen, die Erfolg versprechen und Sicherheit vermitteln. Die "einsamen Wölfe" vertrauen keinem anderen Menschen, sie bauen vor allem auf Waffen und technische Hilfsmittel. In diesen Spielen werden komplizierte menschliche Probleme auf einfache Formeln reduziert: Draufschlagen und das Problem ist gelöst.

Typisch für diese Art von Spielen ist DOOM, das trotz Indizierung Kultstatus erlangt hat. Dem Spieler stehen von der Kettensäge bis zur Plasmakanone jede Art von Waffe zu Verfügung, die er braucht, um als einzig Überlebender angreifende Monster zu erledigen; er kann im Notfall auch auf diverse Geheimcodes zurückgreifen, die ihm das Überleben in einer düsteren und bedrohlichen Spielewelt sichern.



Abbildung 4-5: DOOM – "einsamer Wolf" mit Kettensäge und Pumpgun auf Monsterjagd



Abbildung 6-7: SUPER METROID – nur im Beckenbereich läßt sich erahnen, daß es sich um eine Kämpferin handelt

Während es hunderte von Spielen mit ähnlichem Rollenangebot für Männer gibt, sind die weiblichen Pendanten rar gesät. Nintendo hat vor zwei Jahren mit SUPER METROID einen Versuch gestartet, ein spezielles Kämpferspiel für Mädchen und Frauen im Markt zu plazieren: eine martialische Kämpferin mit der Lizenz zum Töten. Der Versuch war nicht erfolgreich und SUPER METROID wurde inzwischen aus dem Handel genommen. *Samus Aran*, die Einzelkämpferin in SUPER METROID, war eine bloße Kopie männlicher "Kampfmaschinen" und offenbarte ihren weiblichen Charakter erst, wenn das Spiel verloren war. Erst dann warf sie ihre Rüstung ab; darunter erschien eine blonde, mit schwarzem Body bekleidete Frau, die mit Schwung ihre Haare zurückwarf.

Zum Spielfeld der "einsamen Wölfe" gehören auch die Prügelspiele, die inzwischen neben einer ganzen Reihe martialischer, männlicher Kampfmaschinen meistens auch ein oder zwei zierliche Fighterinnen als Spielfiguren anbieten. Typisches Beispiel ist STREET FIGHTER, in dem eine Art Karate-Weltmeisterschaft ausgekämpft werden muß. Die männlichen Kämpfer sind "kühl und berechnend", "halb Mensch – halb Tier", "dreist, arrogant und gefährlich". Die einzige weibliche Kämpferin verfolgt dagegen edle Motive. Im Gegensatz zu den männlichen Kämpfern nimmt die Chinesin *Chun Li* nicht am Wettbewerb teil, um sich persönlich zu profilieren. Sie geht davon aus, daß einer der anderen Kämpfer für den Tod ihres Vaters verantwortlich ist. Anders als die männlichen Kämpfer weint *Chun Li* nach einem verlorenen Kampf und sie blutet nicht. Wenn sie gewinnt, springt sie auf sehr mädchenhafte Art in die Luft und hält die Hände vor den kichernden Mund.

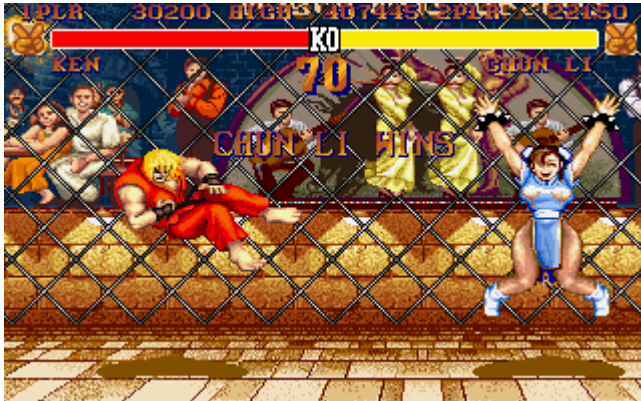
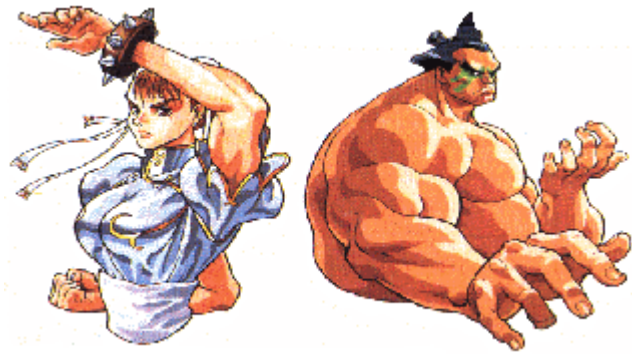


Abbildung 8-9: STREET FIGHTER -- zierliche Kämpferin und martialische Muskelmänner

### Cooler Planer und "sexy Girls"



Abbildung 10: DER PLANER – männlicher Strategie

Der Typus des coolen Planers taucht vor allem in Wirtschaftssimulationen auf. Er ist darum bemüht, komplexe Abläufe zu planen und zu steuern. Es geht dabei vor allem um Verwaltungsaufgaben: die Figur muß für den reibungslosen Ablauf von Geschäften oder Tätigkeiten sorgen. Der gut gekleidete Planer sitzt – wie in real life auch – geschützt hinter einem dicken Schreibtisch, ausgestattet mit den Insignien der Macht: Zigarre, Telefon und Computer. Ein Beispiel für diese Art von Spiel ist der PLANER, in dem der Spieler als Chefmanager "verkleidet", die Geschicke verschiedener Expeditionen lenken muß.

Es gibt kein weibliches Pendant zum männlichen Strategen. Nur in PIZZA-CONNECTION kann man auch Frauen mit dem Manager-Job betrauen. Bei genauerer Analyse entpuppt sich das aber als ausgesprochen schlechte Idee. Keine der zur Auswahl stehenden Frauen besitzt

die nötigen Management-Fähigkeiten, dafür kann *Tanja Topf* gut "kochen", *Herta Herzblatt* ist besonders "beliebt" und *Anneliese Anstand* ist spitzenmäßig "zuverlässig". Die ausgewählten Frauen sind vor allem für den Küchenjob prädestiniert, das Management bleibt auch im Spiele eine Domäne der Männer.

Es kommen zwar auch in Simulationen weibliche Figuren vor, aber nur in einer "Objektrolle", nicht als eigenständig handelnde Figuren. Meistens werden sie als "sexy Girls" dargestellt, die "erobert" werden müssen. Dabei kann man in jüngster Zeit beobachten, daß – ähnlich wie im Bereich der Gewaltspiele, in dem kräftig an der Gewaltspirale gedreht wird – die Frauendarstellung zunehmend sexistischer wird. Ein besonders krasses Beispiel ist das Spiel **BIING!**, eine Wirtschafts-Simulation, in der ein Krankenhaus wirtschaftlich erfolgreich und zur Zufriedenheit der Patienten geführt werden muß. Frauen kommen in diesem Spiel vor allem als Krankenschwestern vor, die nur nach ihrer Oberweite beurteilt werden; ihre einzige Funktion im Spiel besteht darin, Ärzten und Patienten als Sexobjekte zur Verfügung zu stehen. Wenn sie sich z.B. im Wartezimmer auf Mausclick vollständig entkleiden, werden die Patienten zufriedener und warten geduldiger auf ihre Behandlung.



Abbildung 11: BIING! – Krankenschwestern als Sex-Objekte im Wartezimmer

### Geschickte Kerlchen und hilflose Prinzessinnen

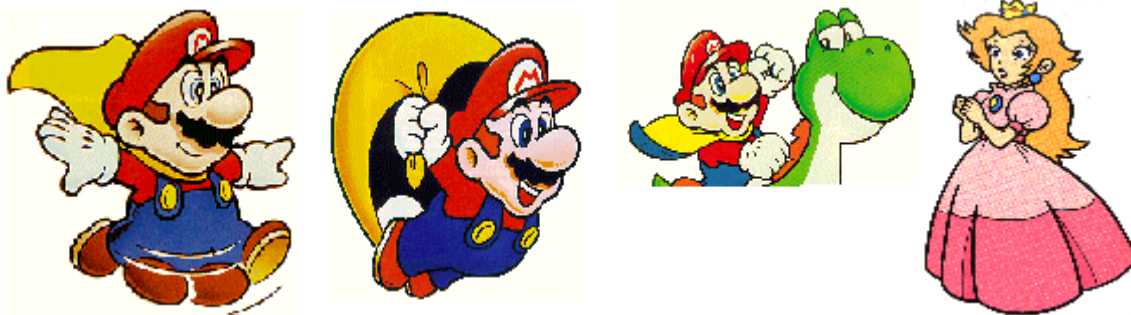


Abbildung 12-15: SUPER MARIO WORLD – Mario kann rennen, fliegen und reiten; die Prinzessin muß warten

Die "geschickten Kerlchen" meistern die Probleme ihrer virtuellen Welt weniger mit Waffen und Muskelpaketen, als vielmehr mit Köpfchen und vor allem mit viel Geschick. Die kleinen Kerlchen vermeiden gerne den direkten körperlichen Zweikampf und benutzen lieber gefundene Gegenstände, um mit ihrer Hilfe ans Ziel zu kommen. Die "geschickten Kerlchen" tauchen vor allem in Jump'n Run-Spielen auf, die insbesondere bei jüngeren Kindern beiderlei Geschlechts sehr beliebt sind.

Prototypisch für diese Art von Figur ist Nintendos Serienheld *Super Mario* – bei Kindern inzwischen bekannter als *Mickey Mouse*. Der italienische Klempner Mario ist in diesen Spielen immer auf der Suche nach Prinzessin Toadstool, die jeweils zu Beginn des Spieles entführt wird. Unterstützung bekommt er durch einen kleinen Dinosaurier, der feindliches Getier fressen kann.

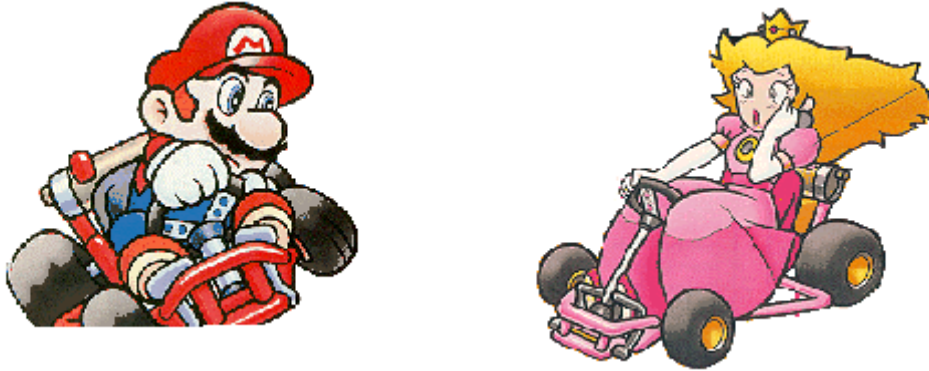


Abbildung 16-17: SUPER MARIO KART

Auch in diesem Bereich gibt es bis auf ganz wenige Ausnahmen kein weibliches Pendant. Es tauchen zwar auch weibliche Figuren auf, aber fast ausschließlich in der passiven Opferrolle. Es gibt meistens eine Prinzessin, die nicht selbst agiert darf, sondern die darauf warten muß, bis der kleine Held sie am Ende des Spiels aus den Klauen des Bösen befreit. Die MARIOS sind aktiv, mutig und geschickt; die Prinzessinnen passiv, ängstlich und hilflos.

Mit dem strategischen Ziel Computer- und Videospiele neue Märkte zu öffnen, hat Nintendo Ende letzten Jahres auch im Actionbereich ein Spiel auf den Markt gebracht, in dem ein weibliches Wesen eine zentrale Rolle spielt. Im Nachfolger von DONKEY KONG COUNTRY gesellt sich ein Affen-Mädchen namens *Dixie Kong* als Hauptdarstellerin an die Seite ihres männlichen Pendants *Diddy Kong*. *Diddy* gibt dem Spiel zwar seinen Namen (DIDDY'S KONG QUEST), *Dixie* hat aber spielerische Vorteile. Sie kann ihren langen blonden Pferdeschwanz wie bei einem Helikopter rotieren lassen und dann fliegen, sie kann aber auch Gegenstände damit werfen. *Diddy* und *Dixie* sind im Spiel gleichberechtigt, sie können sich z.B. gegenseitig auf die Schulter nehmen.



Abbildung 18: DIDDY'S KONG QUEST – "freche Girls", aber *Diddy* weiß, wo es langgeht

### Unerschrockene Abenteurer und selbständig agierende Frauen

Der Typus des Abenteurers ist gekennzeichnet durch die Lust auf etwas Neues und Unerwartetes. Er ist an neuen Eindrücken interessiert und bereit, dafür Ungemach, Ärger und Strapazen auf sich zu nehmen. Häufig entstammen diese Figuren einem lokalen oder sozialen Kontext, dessen Schutz und Rettung das Ziel des Spieles ist. Die "Abenteurer" sind meistens nicht in der Lage, körperliche Auseinandersetzungen zu bestehen; sie verlassen sich lieber auf ihre kombinatorischen Fähigkeiten.

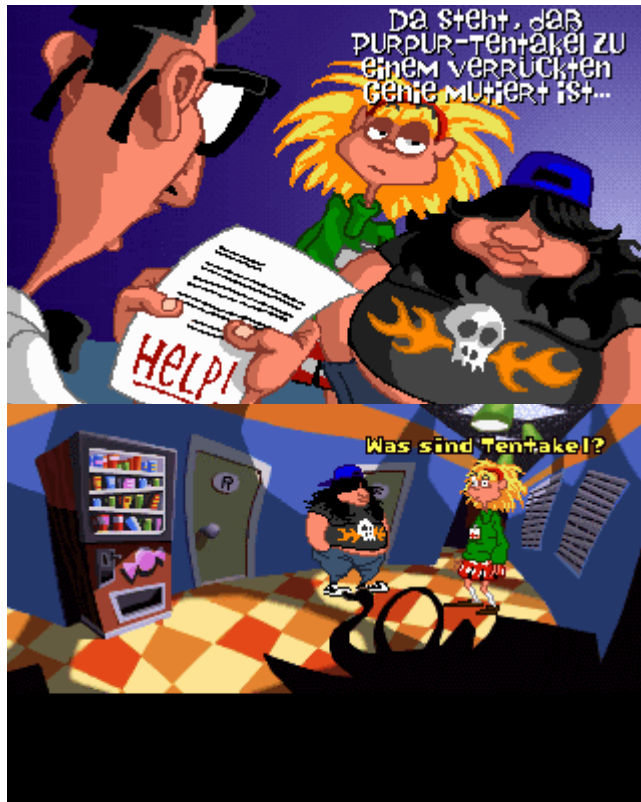


Abbildung 19-20: DAY OF THE TENTACLE – *Laverne* ist nicht die hellste

Die Figur des Abenteurers findet man vor allem in Adventure-Spielen. Klassisches Beispiel ist SECRET OF MONKEY ISLAND. Die Hauptfigur *Guybrush* will Pirat werden. Er verliebt sich in die *Gouverneurin Marley* und will sie deshalb aus den Händen der Geisterpiraten befreien. *Guybrush* ist etwas naiv, schüchtern und muß sich im Laufe des Spiel "bewähren" (sprich: erwachsen werden).





Abbildung 21-22: THE DIG – Frauen kümmern sich um die Verletzten, Männer zeigen den Weg

Diese Spielegeschichten sind der einzige Bereich, in dem auch starke, handelnde Frauen vorkommen. Es gibt natürlich auch eine Reihe von Spielen dieses Genres, in denen es nur darum geht, Frauen zu erobern (z.B. LARRY), aber eigenständig handelnde Frauen sind vergleichsweise häufig. In einigen der herausragenden Adventure-Spielen der Vergangenheit übernehmen Frauen eine tragende Rolle, sie sind aber auch hier zahlenmäßig unterrepräsentiert und stellen nur selten die Hauptfigur dar.

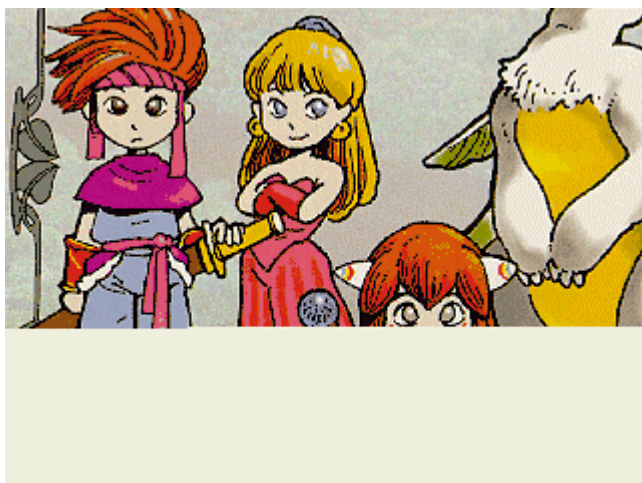


Abbildung 23: SECRET OF MANA – die Zauberkraft der weiblichen Figuren ist spielentscheidend

Eine Ausnahmeerscheinung im Bereich der Konsolenspiele ist SECRET OF MANA. Die Welt droht aus den Fugen zu geraten, da böse Mächte versuchen, die Macht zu erlangen. Ein Junge und zwei weibliche Figuren (Mädchen und Koboldin) versuchen, dies zu verhindern. Obwohl der Junge als alleiniger Held präsentiert wird, sind die beiden Mädchen-Figuren spielentscheidend, da sie über Mächte der Magie verfügen. Die Figuren sind zwar sehr stereotyp gezeichnet, verhalten sich im Spiel aber teilweise anders. Der Junge ist nicht nur ein starker Kämpfer, im Spiel weint er auch. Das Mädchen ist sehr selbstbewußt und nimmt sein Leben selbst in die Hand. Beim ersten Treffen zwischen Jungen und Mädchen muß sie ihn befreien, sie neckt ihn, läßt ihn dann aber einfach stehen und geht nach Hause.



Abbildung 24: KYRANDIA II – weibliche Hauptfigur

Eine ähnliche Ausnahmestellung nimmt das Spiel KYRANDIA II – HAND OF FATE bei den PC-Spielen ein. Es ist eines der wenigen Spiele, in denen ein Mädchen die alleinige Hauptrolle übernimmt. Die junge Zauberin *Zanthia* soll die Welt Kyrandia vor dem Verschwinden retten. Auf ihrem gefahrenvollen Weg muß sie verschiedene Zaubertränke brauen, nachdem sie sich die nötigen Zutaten auf abenteuerliche, witzige und sehr phantasievolle Art beschafft hat. *Zanthia* ist eine sympathische, selbstbewußte Frau. Ihr zur Seite steht ein tolpatschiger Mystikerkollege, der von *Zanthia* geringschätzig behandelt wird (*Marko*: "Hast du schon meine neuen Zaubertricks gesehen?" *Zanthia*: "Nein, aber beim nächsten Kindergeburtstag werden sie bestimmt ein großer Erfolg!"). Er gerät im Verlauf des Spieles mehrere Male in gefährliche Situationen und muß jedes Mal von *Zanthia* gerettet werden.

Auf der Suche nach akzeptablen Geschlechterrollen werden Männer und Frauen also am ehesten im Bereich der Adventure fündig.

### "Pädagogische" Spiele

Auch im Bereich "pädagogisch" ambitionierter Computerspiele, die von Ministerien und Behörden zu "Werbezwecken" herausgegeben werden, sieht es hinsichtlich der Männer- und Frauenbilder nicht besser aus. Die agierenden Figuren in diesen Spielen sind durchweg männlich. Es sind zwar keine martialischen "Wölfe", sondern es handelt sich durchgängig um "Alltagshelden".



Abbildung 25-26: DAS ERBE, AMAJAMBERE – ausschließlich Männer als handelnde Spielfiguren

Wenn in diesen Spielen überhaupt Frauen auftauchen, dann nur in untergeordneter Stellung. DUNKLE SCHATTEN, ein anti-rassistisches Spiel, das die deutschen Innenminister im Rahmen ihrer Fairständnis-Kampagne haben entwickeln lassen, basiert auf einem "realistischen Szenario". Man ist bei der Entwicklung davon ausgegangen, daß ein "alternatives", eher "emanzipatorisches" Setting die Zielgruppe ("rechtsextremistisch orientierte Jugendliche") nicht angesprochen hätte. Nicht nur das gesamte Spielszenario ist deshalb sehr stereotyp geraten, sehr "realistisch" ist auch die durchgängige Diskriminierung von Frauen, die nur in Nebenrollen oder – wie die Mutter des Hauptdarstellers – nur als ständig spülende Hausfrau auftauchen. "Das unterstützenswürdige Ziel einer Initiative gegen Ausländerdiskriminierung verliert an Glaubwürdigkeit, wenn sich gegenüber Frauendiskriminierung keine Sensibilität zeigt." [4]



Abbildung 27: DUNKLE SCHATTEN – Mutter spült und regelt die häuslichen Konflikte

Einzigste Alternative in diesem Bereich ist das "Spiel" der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung LET'S TALK ABOUT SEX zur Aids-Prävention. In diesem Spiel können Spielerinnen und Spieler nicht nur selbst entscheiden, welches Geschlecht ihre Spielfigur haben soll, sondern sich auch das Spielziel aussuchen ("ein Abenteuer suchen", "einen festen Partner finden", "begehrt werden" oder "Anmache verbessern"). Zur Auswahl stehen jeweils drei weibliche und drei männliche Figuren, deren Verhalten (von einfühlsam bis frech), Temperament (von wild bis zärtlich) und "Charakter" selbst eingestellt werden kann. Zumindest von der Idee her ist das ein richtungsweisender Ansatz.

### **Der "heimliche Lehrplan" von Computer- und Videospiele**

Die Wirkung von Computer- und Videospiele ist in der Vergangenheit fast ausschließlich unter Gewaltpunkten diskutiert worden, obwohl gerade in diesem Bereich die Gefahr des "Transfers" der im Spiel "gelernten" Einstellungen und Handlungsmuster relativ gering ist. Jedem Spieler ist klar, daß die martialischen Konfliktlösungen à la DOOM oder MORTAL KOMBAT nicht auf die Realität übertragbar sind; kein Spieler wird auf die Idee kommen, seine persönlichen Konflikte mit der Pumpgun oder Kettensäge auszutragen. Anders sieht es beim "heimlichen" Lehrplan von Computer- und Videospiele aus. Insbesondere die Rollenangebote in diesen Spielen sind viel näher an der Realität der Spielerinnen und Spieler angesiedelt als die diversen Gewaltszenarien.

Computerspiele verändern zwar nicht die Persönlichkeit der Spieler und Spielerinnen, aber sie können bestätigen und verstärken, was Kinder und Jugendliche an gesellschaftlichen Vorstellungen, Werten und Normen bereits verinnerlicht haben. Computer- und Videospiele wirken damit als Sozialisationsagenten, indem sie Identifikationsangebote machen, die von Kindern und Jugendlichen auch dazu benutzt werden können, ihre Geschlechtsrollen-Identität zu entwickeln.

"Der Umgang mit symbolhaften und spielerischen Darstellungen von Ereignissen und Erlebnissen dient der Einübung, der Erkenntnis, der sprachlichen Verschlüsselung, der Systematisierung und der Speicherung wichtiger Erfahrungen mit der Welt und sich selbst." [5] Die Wirkung der Computer- und Videospiele ist dabei keine unmittelbare im Sinne eines Reiz-Reaktions-Schemas. Es ist mit Sicherheit nicht das einzelne Videospiele, das beeinflussend oder bestätigend "wirkt", sondern die Wirkung liegt in dem spezifischen und eingeschränkten Angebot an Erklärungsmustern und "Sprachregelungen" der Gesamtheit elektronischer Spiele, die im Verbund mit anderen "gleichgeschalteten" Medien transportiert werden. Computer- und Videospiele bieten eine "einfache", reduzierte und unreflektierte Abbildung des herrschenden Geschlechtsrollen-Verhältnisses, ohne auch nur ansatzweise zu differenzieren, geschweige denn emanzipatorische Alternativen aufzuzeigen.

Es kann nicht darum gehen, einzelnen Kindern und Jugendlichen das Spielen am Computer zu vermiesen, weil überholte Rollenstereotype transportiert werden. Die unterschweligen Identifikationsangebote (genauso wie die reduzierten Erklärungsmuster für gesellschaftliche Realität) verdienen aber eine gesellschaftliche Kritik und eine größere Aufmerksamkeit, als das in der Vergangenheit der Fall war, nicht zuletzt weil sich der Markt der Computer- und Videospiele inzwischen zu einem ernstzunehmendem Wirtschaftsfaktor mit Milliarden-Umsätzen gemausert hat und das Medium Computerspiele beginnt, das Fernsehen als bisheriges Leitmedium abzulösen – das gilt zumindest für die Generation der Heranwachsenden.

### **Literaturliste**

Bundeszentrale für politische Bildung: Computerspiele – Bunte Welt im grauen Alltag, Bonn 1993

Bleyer, Michael, Erich Löschenkohl: Zanthias Zauberei in Kyrandia II im Vergleich mit Märchen, anderen Computerspielen und einem Zeichentrickfilm, in: Maaß, Jürgen (Hg.): Computerspiele – Markt und Pädagogik, München 1996

Dittler, Ullrich: Frauen und Computerspiele, in: JMS-Report 2/95 und 3/95

Fritz, Jürgen (Hg.): Programmiert zum Kriegsspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt/Main 1988

Fromme, Johannes, Sven Kommer: Geschlechtsspezifische Rollenstereotype in Computer- und Videospielen, Abschlußbericht im Auftrag des ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Hanscome, Barbara: Beyond Chrome and Sizzle, in: Game Developer, February 1995

Hanscome, Barbara, Nicole Claro: Genre Buster, in: Game Developer, August/September 1995

Heimeshoff, Heinz, Hans-Peter Franz: Computer-Werbispiele – (un)"heimliche" Miterzieher, in: Computer&Unterricht: Computerspiele – virtuelle Welten, Heft 19, August 1995

Jungwirth, Helga: Das Frauenbild in Computerzeitschriften, in: Maaß, Jürgen (Hg.): Computerspiele – Markt und Pädagogik, München 1996

Jungwirth, Helga: Geschlechtsspezifische Aspekte des Computerspielens, BMUK Wien 1996

Schindler, Friedemann: Computerspiele zwischen Faszination und Giftschränk – Verbreitung problematischer Spiele – Kreative und spielerische Anwendungen in der Jugendarbeit, Bremen 1992

Theunert, Helga (Hg.): "Einsame Wölfe" und "Schöne Bräute" – Was Mädchen und Jungen in Cartoons finden, München 1993

## Autor

Friedemann Schindler, geb. 1954, Lehrer und Sozialpädagoge, Bremen, Autor der Studie "Computerspiele zwischen Faszination und Giftschränk", Entwickler von "Search&Play – Datenbank für Computerspiele" (Hg. Bundeszentrale für politische Bildung), beim ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe verantwortlich für die Abteilung "Welt der Spiele" im geplanten Medienmuseum des ZKM

## **Fußnoten**

[1] Schindler, Friedemann: Computerspiele in der Hand von Kindern und Jugendlichen. Eine Untersuchung über die Verbreitung und den Stellenwert problematischer Computerspiele, in: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): Bunte Welt im grauen Alltag, Bonn 1993

[2] z.B. in der Zeitschrift des Nintendo-Clubs

[3] vgl. Fromme, Johannes, Sven Kommer: Zusammenfassende Thesen zu den Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen, Abschlußbericht im Auftrag des ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe

[4] Heimeshoff, Heinz, Hans-Peter Franz: Computer-Werbispiele – (un)"heimliche" Miterzieher, in: Computer&Unterricht: Computerspiele – virtuelle Welten, Heft 19, August 1995

[5] Kampe, Helmut: Krieg in Familien- und Gesellschaftsspielen, in: Fritz, Jürgen (Hg.): Programmiert zum Kriegsspielen, Frankfurt/Main 1988