

Constantin Becker

Die Entwicklung weiblicher
Videospielecharaktere seit 1981. Die
Auswirkungen der Rollenbilder auf
Spielerinnen

Masterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2019 GRIN Verlag
ISBN: 9783668915985

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/461001>

Constantin Becker

Die Entwicklung weiblicher Videospielcharaktere seit 1981. Die Auswirkungen der Rollenbilder auf Spielerinnen

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

*Die Entwicklung der Rolle weiblicher
Videospielcharaktere von 1981 bis heute anhand
bestimmter Videospiele und ihre Auswirkungen auf
Spielerinnen von Videospielen*

Constantin Becker

Masterarbeit

Wintersemester 2018/2019

Humanwissenschaftliche Fakultät

Universität zu Köln – Januar 2019

Inhalt

Glossar.....	3
1 Einleitung	4
2 Geschlecht, Medien und Sexualisierung	6
2.1 Das Geschlecht als sozial-konstruiertes Konstrukt	6
2.2 Geschlecht und Rolle.....	7
2.3 Mediennutzung und Medienwirkung	9
2.4 Sexualisierung und Hypersexualisierung	10
2.4.1 Definition.....	10
2.4.2 Amerikanische Comics.....	12
2.4.3 Sexualisierung in japanischen Zeichentrick und Videospielen	14
2.5 Frauen als Videospielerinnen	15
3 Weibliche Videospielcharaktere.....	18
3.1 Anfänge der weibliche Videospielprotagonistinnen.....	18
3.2 Damsel in Distress.....	19
3.3 Sexualisierte Darstellungen von Frauen in Videospielen.....	21
3.3.1 Anfänge der Sexualisierung	22
3.3.2 Stripclubs und Sex in Videospielen.....	23
3.3.3 Sexualisierte Kleidung und Rüstungen	25
3.4 Fehlende weibliche Videospielprotagonistinnen.....	28
3.5 Heutige Entwicklung (2015-2018).....	30
4 Analyse von bestimmten Videospielen und weiblichen Charakteren	32
4.1 Metroid	32
4.2 Tomb Raider.....	34
4.3 League of Legends	37
4.4 Life Is Strange	42
5 Interviews	44
5.1 Methode.....	44
5.2 Auswertung	47
5.2.1 Kontakt mit Videospielen.....	47
5.2.2 Geschlechterunterschiede und Vorurteile.....	50
5.2.3 Multiplayer und Ego-Shooter	51
5.2.4 Damsel in Distress.....	53
5.2.5 Sexualisierung von weiblichen Videospielcharakteren	56

5.2.6	Weibliche Charaktere als Protagonistinnen.....	60
5.2.7	Videospielerwähnungen	60
5.2.8	Fortschritt und Entwicklung	63
6	Zusammenfassung und Fazit	66
7	Quellen	72
7.1	Literaturverzeichnis	72
7.2	Abbildungsverzeichnis	77
8	Anhang	81
8.1	Leitfaden.....	81
8.2	Interviewtranskripte.....	83

Anmerkung:

Ich habe die Abkürzung VS für Videospielerin, Videospieler und dem Plural Videospielerinnen/Videospieler gewählt. Häufig bezieht sich die Abkürzung hauptsächlich auf ein Geschlecht, aber das andere Geschlecht soll nicht explizit ausgeschlossen werden.

Beispiel: „Der VS kann in *Double Dragon (1987)* aufgrund der Kameraposition ihre Unterwäsche sehen.“
Da dieses Spiel als Zielgruppe heterosexuelle Männer hat, richtet sich der sexuelle Sachverhalt in erster Linie an den heterosexuellen Videospieler. Selbstverständlich würde eine Videospielerin aber selbiges im Spiel zu Gesicht bekommen.

Glossar

Achievement – Eine digitale Belohnung, welche Freunde einsehen können und ein Indiz dafür ist, inwiefern die VS im Videospiel alle Inhalte des Spiels gesehen hat.

Cosplay – Kostümierung als Comic-, Anime- oder Videospieldfigur.

Crowdfunding – Gruppenfinanzierung eines Projekts.

Damsel in Distress – Jungfrau in Nöten, welche vom männlichen Helden gerettet werden muss.

DLC – Downloadable Content: Zusatzinhalte zum normalen Videospiel. Dies können weitere Spiellevel, aber auch digitale Kleidung für die Charaktere sein (siehe Skins). Im Allgemeinen kostenpflichtig.

eSport – Sportlicher Wettkampf zwischen Menschen in Videospielen.

Easteregg – Spielinhalt, welcher Entwickler im Spiel versteckt haben und häufig popkulturelle Anspielungen, Referenzen auf vorherige Titel oder Sonstiges ist.

Egoperspektive – Kameraperspektive aus den Augen des Protagonisten.

Free-to-play – Videospiel, welches in erster Linie kostenlos ist, um es zu spielen. Die Entwickler geben aber Anreize um Echtgeld in das Spiel zu investieren.

KI – Künstliche Intelligenz.

Let's Plays – Videoformat, bei welchem man Menschen zuschaut, wie sie ein Videospiel spielen.

Map – Das Level eines Videospieles.

MMORPG – Massive Multiplayer Online Role Play Game: Spiel, in welchem man seinen eigenen Charakter erstellen kann und in einer Rollenspielwelt gleichzeitig mit vielen anderen echten VS spielt.

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena: Multiplayer-Spielgenre, welches man fünf gegen fünf spielt, beispielsweise League of Legends.

Mod (auch FanMod) – Modifikation eines Spiels.

NPC (Mehrzahl: NPCs) – Not playable Character. Charaktere, welche ausschließlich vom Computer gesteuert werden können und daher Nebenrollen im Videospiel beschreiben.

N64 – Konsole: Super Nintendo 64

Patch – Verbesserung eines Programmes, welcher Fehler behebt.

PS – Konsole: Sony Playstation, auch PS2 für Playstation 2.

Skins – Aussehen der Spielfigur. Diese kann manchmal individuell ausgewählt werden, kostet aber meist auch zusätzlich Geld (siehe DLC).

SNES – Konsole: Super Nintendo Entertainment System

Third Person Perspective – Kameraperspektive oberhalb der Schulter.

1 Einleitung

Im Jahr 1981 begab sich ein bis dato unbekannter Held, welcher später den Namen Super Mario erhielt, auf den Weg seine Freundin Pauline aus den Fängen eines riesigen Gorillas zu befreien. Die Aufgabe des Helden war klar, er setzte alles darauf seine Freundin zu befreien. Die Aufgabe von Pauline war es um Hilfe zu schreien, nichts zu tun und sich retten zu lassen.

Fünfzehn Jahre später konnte man in Tomb Raider (1996) die Archäologin Lara Croft spielen, welche mit zwei Pistolen und viel Sex-Appeal im Dschungel nach Artefakten suchte. Ihre Brüste waren groß, ihre Taille schmal und doch war diese Videospielheldin selbstbewusst und schlagfertig. Gerade ihre Charaktereigenschaften waren Vorbilder für Mädchen und junge Frauen. Als damalige progressive Frauenrolle tauchte sie in der Fernseh-Werbung der Frauenzeitschrift Brigitte auf, aber auch auf erotischen Bildern in einer Zeitschrift in Kooperation mit dem Playboy. Siebzehn Jahre später erhielt sie in einem Reboot der Reihe einen gutaussehenden, nicht-sexualisierten Körper, aber auch andere Charakterzüge. Aus der selbstbewussten Lara Croft wurde eine ängstliche, junge Frau.

In Halo 4 (2012) spielte man den Space-Soldaten „Masterchief“, welcher mit seiner künstlichen Intelligenz Cortana das Universum bereist. Cortana ist nicht nur ein blauschirmendes Hologramm, sondern (sinnloserweise) auch eine nahezu nackte Frau mit perfekten Proportionen, deren Aufgabe es ist, dem Masterchief die nächsten Aufträge mitzuteilen. 2015 konnte man im Videospiel Life Is Strange die Protagonistin Max dabei begleiten, wie sie ihr Fotografie-Studium durchlebt und dabei bemerkt, dass sie die Zeit zurückdrehen kann. Sie selbst ist schüchtern, nicht-muskulös und trägt dabei typische Teenager-Kleidung.

Mehr als 37 Jahre ist Paulines Hilfeschrei bereits her, und die weiblichen Videospielcharaktere haben sich in dieser Zeit stark gewandelt. Eine ganze Generation an Videospielerinnen und Videospielern ist mit diesen Rollen aufgewachsen. Schon seit mehreren Jahren belegen Statistiken immer wieder neu, dass ungefähr die Hälfte aller Videospielenden weiblich sind, und trotzdem sind weibliche Protagonistinnen eine Seltenheit. Die großen und teuren Spieleproduktionen sind Videospiele, welche sich hauptsächlich an ein männliches Publikum richten. Inwiefern haben also vermeintliche, falsche, weibliche Rollenbilder die Entwicklung und ihre Beziehung von Videospielerinnen zum Medium Videospiel beeinflusst? Wie kamen die Videospielerinnen zu ihrem Hobby und welche Erfahrungen machten sie mit dem Medium, insbesondere in der Interaktion mit anderen Spielenden?

Diese Arbeit ist zweigeteilt und versucht Antworten auf all diese Fragen zu finden und Zusammenhänge herzustellen. Im ersten Teil werden zunächst die theoretischen Hintergründe dargestellt, anschließend

werden Merkmale von weiblichen Videospielcharakteren untersucht und einzelne Videospielreihen bzw. Videospiele sowie deren Protagonistinnen analysiert.

Im zweiten Teil der Arbeit wurden leitfadengestützte Gruppeninterviews mit Videospielerinnen im Alter von 24 bis 29 Jahren geführt. Diese äußerten sich zu weiblichen Videospielcharakteren und wie sie als junge Mädchen zu dem Hobby Videospiele kamen. Sie erzählten auch, wie ihre soziale Umwelt zu dem Medium steht und was sich verändern müsste, damit mehr Frauen Videospiele spielen.