Unterschiede und Über-Menschen

Autor(en): **Riedener, Corinne**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **21 (2014)**

Heft 232

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-884501

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Unterschiede und Über-Menschen

Männer sind Helden, Frauen der Grund: → Geeks spielen zwar, aber selten mit Rollenbildern. Doch es gibt Hoffnung, zum Beispiel Madison Paige. *von Corinne Riedener*

Das Schöne am Spiel: Es ist nicht real. Klar, auch Filme, Literatur oder Kunst bieten respektable Fantasiewelten, doch das Gamen hat einen entscheidenden Vorteil: Wir übernehmen. Und können gottgleich unsere Fantasien ausleben – wäre da nicht die Realität. Denn so sehr sich die Game-Universen und ihre Rahmenbedingungen vom echten Leben unterscheiden, genau so stark wurzeln sie in realen Denkmustern.

Besonders ausgeprägt, aber ungern diskutiert – ein Stromausfall kurz vor dem Endboss ist in der Szene beliebter – sind diese Muster in Bezug auf die Rollenbilder. Trotz haufenweise Spielfiguren, ihre Stereotypen sind ähnlich binär wie der Code, aus dem ihr Leben ist: Entweder man ist ein weisser Hetero-Übermann aus Stahl, oder man steckt in dessen feuchtem Traum, im Körper einer wortkargen Kämpferin mit Köpfchen und Kurven, die jeder physikalischen Grundlage trotzen. Mit anderen Worten: ein Inbegriff dessen, was uns der gegenwärtige Mainstream (zumindest optisch) als «perfekten Menschen» zu verkaufen versucht – Frauen und Männern und allen dazwischen.

Knarrenschwingende Fetisch-Nonnen

Der Polemik zuliebe ein Beispiel: In der → Ego-Shooter-Reihe *Hitman* schlüpft man in die Rolle des glatzköpfigen, genetisch gepimpten Auftragskillers Agent 47. Der Trailer zum fünften Teil *Hitman: Absolution* (Square und IO Interactive, 2011) beginnt so: Ein Motel im Nirgendwo, 47, einsamer Poster-Boy-Killer, versorgt seine Wunden, sakraler Singsang verheisst Böses. Schnitt. Acht Nonnen nähern sich, Rosenkränze auf züchtigem Stoff, Gitarren unter düsteren Wolken. Schnitt. 47 bindet seine Krawatte. Schnitt. Während die Schwestern näher kommen, ziehen sie Uzzis und Panzerfäuste unter ihren Habits hervor. Nur Sekunden später ist aus den Nonnen ein pornöses Lack-Leder-Kommando geworden, das 47 zum Allmächtigen schicken will. Doch dieser ist schneller und überrascht sie von hinten, Regen setzt ein, pünktlich zum Showdown: Nasenbrüche in Slow Motion, Flammen und Regen, zerschossene Mieder – Hitman vernichtet die freizügige Fetisch-Fraktion, ohne mit der Wimper zu zucken.

Beispiel Nummer zwei: 2012 kämpft Lara Croft, die berühmteste aller weiblichen Hauptfiguren, ebenfalls um ihr Leben: Im Trailer zur Neuauflage von *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, früher Core Design) entgeht die sexy Archäologin nur dank ihrer Reflexe einer Vergewaltigung und tötet den Angreifer per Kopfschuss – eine, so sagt Producer Ron Rosenberg, essenzielle Szene für ihre Entwicklung zur Heldin. «Sie ist gezwungen, zurückzuschlagen oder zu sterben», heisst es beim Release des Games, das anders als die dreizehn seit 1996 erschienenen Teile erstmals Crofts Weg zur Adventure-Ikone beleuchtet.

Hauptsache geil, Nebensache Grips

Auch wenn man sich von Game-Trailern so einiges gewohnt ist: Hitmans und Crofts jüngste Kostproben sind Ausnahmen. Die Producer von Crofts Opfer-Trailer wie auch jene des Hitman-Clips wurden nicht nur von Frauenseite kritisiert. Weniger aufgrund der gewalttätigen Szenen, sondern wegen ihres Frauenbildes, daherkommend im Latexgewand von Porno-Nonnen und einer mittlerweile taffen Lara Croft, aka Miss Handelt. Ähnliche Muster findet man zuhauf: hilf-

lose Jungfrauen, halbnackte Anhängsel, fickbare Amazonen – Hauptsache geil, Nebensache Grips.

Das ist sicherlich einen Aufschrei wert. Was bei all dem Lärm jedoch gerne vergessen geht: Die Facetten der männlichen Figuren sind ähnlich tumb – Mann hat Held zu sein. Aus Prinzip. Oder eben passiv-aggressiver Antiheld, wenns realistischer sein soll. Dazwischen gähnt Leere. Und wohl auch der eine oder andere → Geek, der sich mit solch lahmen Stereotypen nicht abspeisen lässt, genau so, wie sich seine weiblichen Pendants nicht ständig mit virtuellen Wichsvorlagen identifizieren wollen. Ganz zu schweigen von jenen, die sich nicht mehr über veraltete Kategorien wie «Frau» und «Mann» definieren.

2011 veröffentlichte Anita Sarkeesian, → Femgeek und Medienkritikerin, auf YouTube das Video *Tropes vs. Women*, eine feministische Videospiel-Analyse mit klarem Verdikt: Der offensichtliche Sexismus in der virtuellen Welt triggert jenen in der realen. Wie sehr, das musste Sarkeesian gleich selber erleben, als sie 2012 via Crowdfunding Dollars für weitere Episoden suchte: In einer ersten Runde kämpfte die Feministin gegen virtuelle Tiefschläge aus der Szene. Round two: Shitstorm-Combo vom Allerfeinsten, und die finale Abreibung verpasste man ihr mit dem eigens für sie entwickelten Game *Beat Up Anita Sarkeesian*, Untertitel «Schlag die Schlampe». And the Winner was: die Game-Industrie.

Geld regiert die Game-Welt

Offenbar besteht dort kaum Interesse an weiblichen Heldinnen: Laut einer Studie des amerikanischen Marktforschungsinstituts Electronic Entertainment (2011) haben nur 24 von 669 untersuchten Action-, Shooter- und → Rollenspielen ausschliesslich weibliche Hauptcharaktere. Grund dafür sei die Finanzierung, heisst es im Report, viele → Publisher seien nicht bereit, in diese Nische zu investieren. Da sich Spiele mit rein männlichen Hauptfiguren rund 75 Prozent besser verkauften, sahnten diese auch den Grossteil der Marketingbudgets ab. Ein realer Teufelskreis also: ohne PR kein Profit, kein Markt, kein Profit, keine PR. Bedenkt man, dass laut Gesellschaft für Konsumforschung allein in Deutschland 44 Prozent der → Geeks weiblich sind, läge zudem die Vermutung nahe, dass die vermeintlich kreative Werbebranche stärker als gedacht an biologischer Verkrustung krankt. Oder sie ist schlicht faul.

Potenzial gibts trotzdem: Nicht nur, dass Sarkeesian trotz virtuellem Massaker innert Kürze fast 150'000 Dollar beieinander hatte, in den letzten Jahren haben sich auch durchaus aussergewöhnliche Heldinnen einen Markt erkämpft: etwa die Frauenfiguren im Science-Fiction-Rollenspiel *Mass Effect* (BioWare, 2007), die im 2012 erschienenen dritten Teil die zentralen Rollen übernehmen. Sie irren zwar immer noch jung und sexy durch die drohende Apokalypse, doch immerhin tun sie das zuoberst in der Befehlskette: Commander Shepard, die Schlüsselfigur (als Mann oder als Frau spielbar), wird von der cleveren Offizierin Ashley begleitet, und die Wissenschaftlerin Liara sieht zwar aus wie eine Frau, ist aber viel mehr als das: Sie gehört zu den Asari, einer langlebigen, rein weiblichen Spezies, die sich mittels Parthenogenese fortpflanzt und die Fähigkeit hat, mit anderen Geschlechtern und Spezies zu verschmelzen.

Solche Figuren haben rein gar nichts gemein mit der dümmlichen Princess Pauline, diesem plärrenden Pixelhaufen des *Donkey-Kong*-Universums (Nintendo), der seit 1981 dauernd gerettet werden will. Pauline ist die klassische «Damsel in Distress», die Jungfrau in Nöten – ein Rollenbild, das in Kunst, Film oder Comics lange vorher etabliert war und von Feministinnen aufgrund der zementierten Opferrolle wiederholt kritisiert wurde. Doch man hat dazugelernt: Chun Li verprügelt ihre Gegner in *Street Fighter* (Capcom) bereits seit 1991, Lara Croft rettet heldinnenhaft die Menschheit, und die Hexe Morrigan aus *Dragon Age* (BioWare) ist berühmt für Neurosen und übellaunigen Sarkasmus.

Mann filmt anders

Die Ladys haben also mittlerweile so etwas wie Tiefgang. Dass sie trotzdem allesamt Schönheiten sind, ist immanent, schliesslich ist Perfektion einer der Reize des Fiktiven. Dass sie deswegen ständig in knappen Kleidern rumrennen müssen und ihre Kurven Hauptattraktion ausgedehnter Kamerafahrten sind, wurzelt allerdings eher in der Realität: Die Rede ist vom «Male Gaze», der (männlichen) Lust am Schauen (bei Frauen des Angesehen-Werdens), ein 1975 von der britischen Filmtheoretikerin Laura Mulvey beschriebener Reflex. Dieser bestimme Bildausschnitte wie Kameraführung, kritisiert Mulvey, und degradiere Frauen somit zu Objekten – einerseits weil alle glotzen, andererseits weil die weibliche Perspektive in der von Männern dominierten Industrie fehle.

Mulveys Thesen kann man gut finden oder auch überholt. Fakt ist jedoch, dass das Identifikationspotenzial gerade beim Gamen enorm hoch ist. So betrachtet, sind Figuren wie Tripitaka aus *Enslaved* (Ninja Theory) oder die Journalistin Madison Paige aus *Heavy Rain* sicherlich interessanter. Mit Paige erschuf Quantic Dreams aus Paris eine einfühlsame, authentische Figur mit Charakter und erfrischend realistischem Body. Tripitaka, kurz Trip, wurde 2013 vom deutschen Magazin «PC-Games» sogar zur Nummer eins der fünfzig coolsten und sexy Game-Heldinnen gekürt. Weniger wegen der Sommersprossen und ihres realistischen Körpers, sondern «weil sie sich einfach echt anfühlt», so die Begründung. Der Gender-Pokal von Saiten geht aber an die *Final Fantasy*-Nerds der Square Studios in Tokio, die mit ihrer prägnanten Optik reihenweise androgyne oder gänzlich «genderflexible» Figuren erschaffen, zum Beispiel Quina Quen aus *Final Fantasy IX*. Das Geschlecht ist kaum Thema – womöglich einer der vielen Gründe, wieso *Final Fantasy* von Gamerinnen, Gamern, → Gaymern und allen dazwischen gefeiert wird.

Auf Geschlechtslosigkeit muss es aber gar nicht hinauslaufen: Lightning aka Claire Farron, Hauptfigur in *Final Fantasy XIII* (2010) und *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* (Februar 2014), hat wohl Kurven, aber verglichen mit Lara Croft ist sie ein Tomboy mit Fashiongeschmack. Die selbstbewusste Figur mit rosa Haaren gilt als zielstrebig und geradlinig, hat aber einen ebenso weichen Kern wie ihre Rüstung hart ist – und im Gegensatz zu Croft ist Lightnings kletternder Arsch nicht die Hauptattraktion (danke, Square Studios). Hauptfiguren wie sie können Geschlechtergrenzen in der virtuellen Welt sprengen – und vielleicht auch in der realen, falls der Impact von Games tatsächlich so enorm ist, wie die Fachwelt sagt.

Corinne Riedener, 1984, ist Saiten-Redaktorin.

DK