



Rollen(Stereo)type in Games

Spielcharaktere zwischen Klischee, Wunsch und Wirklichkeit

Die kreative Welt der Videospiele läuft Gefahr, durch ihre eingeschränkte Repräsentation von Spielcharakteren rückständig und ausgrenzend zu wirken. Lieblingscharaktere in Games und aus der Kindheit begleiten Menschen ein Leben lang. Bilderwelten und vermeintliche Normalitäten manifestieren sich in jungen Jahren und werden früh abgespeichert. Deswegen fällt es vielen Menschen im Erwachsenenalter schwer, alte Vorstellungen von Normalität abzustreifen oder zu hinterfragen – sie sitzen tief und sind emotional behaftet. Für Kinder und Jugendliche kann es sehr hilfreich sein, bereits früh und damit unvoreingenommen in die unterschiedlichsten Rollen zu schlüpfen, um sich auszuprobieren und spielerisch zu dem zu finden, was sie ihr Leben lang begleiten wird: ihre Identität und Persönlichkeit. Und diese ist in den meisten Fällen ein buntes Kaleidoskop von Eigenschaften und unterscheidet sich von Mensch zu Mensch.

Wer spielt hier eigentlich wen?

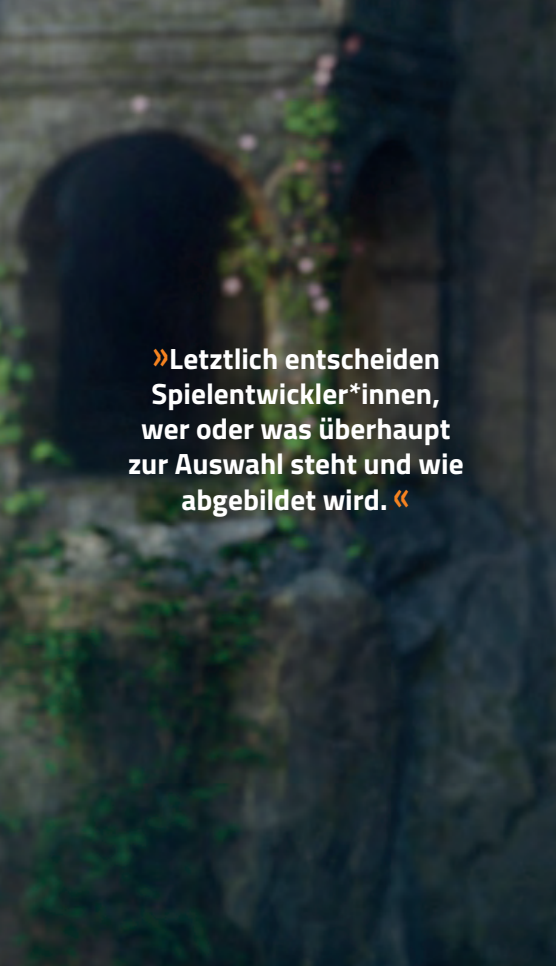
In der digitalen Spielwelt stoßen Kinder und Jugendliche – insbesondere in Zusammenhang mit Spielcharakteren – auf Bildgewohnheiten und Konstanten, die immer wieder auftauchen und so visuelle Normalitäten erschaffen. Häufig werden vor Spielbeginn das Aussehen und die Eigenschaften eines Spielcharakters/Avatars festgelegt. Entweder gibt es eine Auswahl vorgegebener Charaktere mit der Option, diese anzupassen, oder ein Avatar kann selbst erstellt werden. Doch so „frei“ die Auswahlmöglichkeiten erscheinen mögen, so vorgegeben sind sie doch: Letztlich entscheiden Spielentwickler*innen, wer oder was überhaupt zur

Auswahl steht und wie abgebildet wird. Dies gilt auch für humanoide oder menschliche Spielcharaktere, die schnell Assoziationen und Vergleiche zum nicht-digitalen Alltag hervorrufen. Die Charakterauswahl kann entsprechend der Wahlmöglichkeiten nicht nur das Aussehen und etwaige Spezialisierungen betreffen, sondern für den Spielverlauf auch unterschiedliche Verhaltens- oder Entscheidungsmöglichkeiten bedeuten. Insbesondere im Genre RPG (Role-Playing-Games) wird sehr deutlich, dass die Spielwelt unterschiedlich auf bestimmte Eigenschaften oder durch die Spieler*innen vorab ausgewählte Spezifika der Spielfiguren reagiert: Weibliche Avatare können z. B. sexistische oder auch feministische Kommentare erfahren, männliche Spielfiguren können gezielt in Entscheidungskonflikte manövriert werden. Gerade in Open-World-Formaten wie MMOs oder MMORPGs zeigt sich, dass Spieler*innen entsprechend des Geschlechts ihrer Spielfigur von anderen Spieler*innen unterschiedlich behandelt oder in Chatfunktionen angeschrieben werden.

Ist doch nur 'ne Spielfigur...?

Neben Geschlechter- und Rollenklischees sowie sexistischen Darstellungen sind auch rassistische Stereotype und rassifizierende Zuschreibungen üblich in vielen Videospieldreihen mit teils hohen Verkaufszahlen. Man findet sie – meist gekoppelt an das Aussehen der Charaktere – in rassistisch-legitimierten Feindbildern oder in der Sprache durch bestimmte Akzente und Dialekte. Gleichmaßen werden bestimmte Äußerlichkeiten, Eigenschaften und deren Verkopplung idealisiert,

MMOs (Massively Multiplayer Online Games) und MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) zeichnen sich dadurch aus, dass viele Spieler*innen gleichzeitig miteinander spielen und in Kontakt treten können. Bekannte Spiele/Spielreihen dieser Kategorien sind u. a. Fortnite, Call of Duty oder World of Warcraft.



»Letztlich entscheiden Spielentwickler*innen, wer oder was überhaupt zur Auswahl steht und wie abgebildet wird.«

wenn diese für den Erfolg der eigenen Spielfigur mitentscheidend sind. So stehen die Chancen in manchen Spielen z. B. besser, wenn eine bestimmte Hautfarbe oder Klassenspezialisierung ausgewählt wird. Zudem können sich bestimmte Verknüpfungen körperlicher Eigenschaften oder Talente erfolversprechender als andere erweisen – zum Beispiel groß und körperlich stark oder intelligent und rhetorisch versiert oder schnell und agil zu sein. Vereinfacht: Werden immer wieder die gleichen bildlichen Verknüpfungen hergestellt, können sie sich als vermeintliche Normalität festsetzen. Die Kombinationen groß und intelligent bzw. körperlich stark und agil finden sich in RPG-Spielen dagegen selten.

Eine Bitkom-Studie¹ ist 2020 zu Ergebnissen gekommen, die die laufende Debatte um Rollenklischees in Videospiele widerspiegeln und den Wunsch junger Spieler*innen nach Veränderung deutlich machen. Die Studie zeigt auf, dass 75 Prozent aller 16- bis 29-Jährigen regelmäßig Videospiele spielen und demnach kontinuierlich mit den Bilderwelten digitaler Spiele konfrontiert sind. Dabei empfinden 70 Prozent der weiblichen Gamerinnen (wG) die Darstellung von Frauen in Video- und Computerspielen als sexistisch; eine Sichtweise, der 61 Prozent der männlichen Gamer (mG) zustimmen. Zudem geben 65 Prozent (wG) bzw. 54 Prozent (mG) an, dass die Darstellung von Frauen unangemessen ist, und 59 Prozent (wG) bzw. 46 Prozent (mG) wünschen sich mehr starke weibliche Figuren in Computerspielen. Eine generell größere Diversität bei der Auswahl der Charaktere fordern 46 Prozent (wG) bzw. 40 Prozent (mG). (Vgl. Bitkom 2020, S. 52)

Diversität nur auf Nachfrage?

Häufig ist die Auswahl der zu spielenden Charaktere groß, jedoch nicht divers. Die Abbildung von Diversität und Klischee-aufbrechenden Spielcharakteren hat in den vergangenen Jahren zwar zugenommen, befindet sich aber noch immer auf einem diskutierwürdigen Niveau. Änderungen werden erst sichtbar, wenn die Nachfrage durch die Gaming-Community spürbar steigt oder durch die Gamer*innen selbst bedient wird (u. a. durch sogenannte Mods/Modifikationen von Spielinhalten). Längst geben sich Spieler*innen nicht mehr nur mit dem zufrieden, was Studios oder Spieleentwickler*innen ihnen anbieten. Werden Menschen in Videospiele allerdings nur auf Nachfrage gleichberechtigt abgebildet, verschiebt sich die Verantwortung von der Industrie (angebotene Inhalte) hin zu den Gamer*innen selbst (Konsument*innen) – und ein großer Teil dieser Gruppe ist minderjährig.

Also alles schlecht? Nein!

Aus Sicht des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes ist das Problem nicht, dass gewisse Rollen, Rollentypen oder auch Stereotype in Videospiele bedient werden: Das Maß und der Umstand entscheiden. Diversität mangelhaft oder gar nicht abzubilden, ist nicht einfach unzeitgemäß oder politisch nicht korrekt, sondern faktisch eine Form von Ausgrenzung. Daher ist es ratsam, das Gespräch mit Kindern und Jugendlichen zu suchen und Videospiele über einzelne Rückfragen zu thematisieren; nicht, um etwa eine eigene vorgefertigte Meinung abzufragen, sondern um junge Menschen in ihrem digitalen Spielverhalten zu begleiten. Mögliche Fragen könnten sein: Hast Du Dir bewusst Dein Geschlecht ausgesucht? Warum hast Du Dir dieses Aussehen (Haarfarbe, Hautfarbe, Augenfarbe) gegeben? Welche Eigenschaften oder Spezialisierungen hast Du Dir ausgesucht und warum? Was wäre, wenn Du nicht diese Rolle spielen würdest, sondern eine andere? Was findest Du an Deiner Rolle gut? Was weniger?

Eine einfache Frage kann ausreichen, um interessante Einblicke in die Welt junger Menschen zu erhalten. Die Antworten können auch eine beruhigende Wirkung haben, etwa wenn ein Bewusstsein über Rollenklischees vorhanden ist und der Reiz des Spiels durch andere Spieleigenschaften erklärt werden kann (z. B. Spielmechanismus, Grafik oder das Zusammenspielen unter Freund*innen). Letztlich geht es nicht darum, alles, bei dem sich junge Menschen ausprobieren, verallgemeinernd zu problematisieren oder darüber mit erhobenem Zeigefinger zu diskutieren. Sie damit alleine zu lassen, muss aber auch nicht sein – zumal die besten Gespräche über Videospiele entstehen, wenn gemeinsam gespielt wird.

Quelle:

Bitkom Research (Hrsg.): Die Zukunft der Consumer Technology – 2020. Marktentwicklung, Trends, Mediennutzung, Technologien, Geschäftsmodelle, Berlin 2020. www.bitkom-research.de/de/Zukunft-der-Consumer-Technology-2020

¹ Bitkom = Branchenverband der deutschen Informations- und Telekommunikationsbranchen

»Werden immer wieder die gleichen bildlichen Verknüpfungen hergestellt, können sie sich als vermeintliche Normalität festsetzen.«



Saskia Lanser (AJS)