

Birgit Richard: Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum

Bielefeld: transcript 2004, 120 S., ISBN 3-89942-231-7, € 15,-

Zweifellos handelt es sich bei Lara Croft um die populärste Pixel-Heroine, die der prosperierende Markt der PC-Spiele zu bieten hat. Aber schon längst ist sie nur mehr eine unter immer zahlreicher werdenden Kampfgefährtinnen in einer inzwischen schon recht ansehnlich gewordenen Armada weiblicher Protagonisten im virtuellen Spieleraum.

Und so stand die „Cybergöttin“ (S.67) zwar auch im Zentrum des von Birgit Richard geleiteten Forschungsprojektes zur „Konstruktion von weibli-

chen Repräsentationsbildern in Computerspielen“ (S.6), dessen Ergebnisse nun in Buchform vorliegen. Doch richtet sich die wissenschaftliche Neugierde der Autorin auch auf Lara Crofts – allerdings nicht immer so waffengewaltig auftretende – Mitstreiterinnen. So sind einige – oft sehr kurze – Abschnitte etwa der „gotische[n]“ Titelheldin aus *American McGee's Alice* (S.7), der „recht schwache[n] Spielfigur“ (S.37) Leeloo aus *Das fünfte Element*, Konkoko, die in *Oni* „als Repräsentantin von Weiblichkeit kein Klischee traditioneller Geschlechterrollenzuschreibung bedient“ (S.42), der „B-Movie und Porno-Königin Julie Strain“ aus *Heavy Metal F.a.k.k.* (S.7), in der Richard den „Prototyp der phallischen Frau“ ausmacht (S.108), oder der Geheimagentin Cate Archer gewidmet, deren Geheimwaffen ebenso wie der Spieletitel *No One Lives Forever* an den supermaskulinen Filmhelden James Bond erinnern, nur dass Archers verborgenes Waffenarsenal in „weiblich konnotierte[n] Gegenstände[n] und Accessoires“ versteckt ist, woran sich der Autorin zufolge zeigt, dass „sich ‚Weiblichkeit‘ in tödliche Bedrohung für die Gegner verwandeln“ kann. (S.47) Aus dem Spiel *Vampire* wecken gleich drei Protagonistinnen Richards Interesse: Ekaharina, „die Herrin eines Vampirklans“, „die traurige Vampirin“ Serena und die Nonne Anezka. (S.44) An ihnen allen – und an einigen anderen Pixelherionen – untersucht die Autorin, „wie autonom die Frauen in den Spielen agieren“ und wie ihre Positionen definiert sind. (S.7) „Leitende Fragestellung“ ist dabei, „ob unter der Bedingung einer männlich-kulturindustriellen Herstellung der Spiele nur die Perpetuierung der dualen Geschlechterstereotypen stattfindet oder ob diese Figuren über einen dekonstruierenden Zugriff reokkupiert werden können“. (Ebd.) Zwar betont die Autorin, dass sie sich die Theorien und Einsichten von Judith Butler, Donna Haraway und Scott Bukatman „nutzbar“ (S.9) macht und von der These ausgeht, „dass die Existenz einer kulturellen Kodierung von Geschlecht auch dessen Variation und Veränderung zulässt“ (S.7), doch nimmt sie den Dualismus der Geschlechter(-stereotypen) kommentarlos hin.

Im Zentrum der oft nur ein bis zwei Seiten umfassenden Einzelanalysen stehen die weiblichen Spielfiguren, insbesondere ihre Körper, ihre Kleidung sowie ihre Ausstattung mit Waffen und anderen Gadgets. (Vgl. S.35) Anders als der Untertitel der Untersuchung „Genderspiele im virtuellen Raum“ ankündigt, werden fast nur „Sheroes“, also weibliche Heldenfiguren, behandelt. Nur ausnahmsweise wird einmal eine männliche Figur unter dem Gender-Aspekt ins Auge gefasst. Und von allen anderen möglichen Geschlechtern im weit mehr als bloß PC-Spiele umfassenden virtuellen Raum ist gar nicht die Rede.

Eines der Spiele weist eine für das Untersuchungsthema besonders interessante Eigentümlichkeit auf. *Alone in the Dark* zeichnet sich dadurch aus, dass die NutzerInnen „ein und dieselbe Geschichte aus der männlichen und der weiblichen Perspektive heraus bestreiten“ können. (S.45) Doch entsprechen die Charaktere der männlichen und der weiblichen Figuren weithin den herkömmlichen Geschlechterklischees. „Aline schreckhaft und Edward abgeklärt, sie ist hilflos, und er verhält sich souverän“. (Ebd.) Richard will dennoch erkennen, dass die

beiden zentralen Charaktere „doch nicht so eindeutig in ihren Geschlechterrollen aufgehen“. (Ebd.) Denn immerhin sei – ähnlich wie in der Mystery-Serie *The X Files* – die männliche Figur ein Mystiker, die weibliche vertrete hingegen die Ratio. (Vgl. ebd.) Allerdings scheint diese ziemlich singuläre Abweichung vom Geschlechterklischee dann doch etwas dürftig. Dass sie von der Autorin so stark gemacht wird, überrascht umso mehr, als sie zuvor in anderem Zusammenhang zwar nicht die Rationalität, aber doch „hochgebildet“ zu sein zu einem ‚weiblichen‘ Attribut“ erklärt hat. (S.12)

Die neben Lara Croft vielleicht martialischste virtuelle Heldin entstammt der Mystery-Welt der nach ihr benannten Fernsehserie *Xena*. Die These, dass „erotisierte TV-Fantasy-Serien à la *Xena*“ den Trend der 80er Jahre, der die „attraktiven Heldinnen gefährlicher und tougher“ werden ließ, „[ab]milderten“ (S.18), überzeugt gerade in dem von Richard herangezogenen Beispiel nicht. Zwar ist Xena – im übrigen ebenso wie Lara Croft – hocheerotisiert, doch ist sie dadurch keineswegs weniger ‚tough‘ oder gefährlich. Vielmehr stellt ihre Erotik für ihre Gegner eine weitere Gefahrenquelle dar (man denke nur an die Harems-Episode *Blutrache* mit Xenas verführerischem Bauchtanz, der ihr die Möglichkeit eröffnet, den Haremsherrn zu töten). Auch verwundert, dass die stark erotisierte, fast offen lesbische Beziehung zwischen Xena und Gabrielle in der Einzelanalyse zur ‚tiefe[n] Freundschaft‘ heruntergespielt wird. (S.38) Erst sehr viel später wird in anderem Zusammenhang beiläufig und mit deutlich pejorativem Zungenschlag erwähnt, Xena „bedien[e] [...] lesbische Phantasien“. (S.110)

Die weitaus umfangreichste Einzelanalyse gilt aus gutem Grund Lara Croft, ohne dass Richard allerdings auf Astrid Deuber-Mankowskys nicht eben unwichtige Monografie *Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin* (vgl. *MEDIENwissenschaft* 2/2002, S.157-159) mehr als nur ein passant einginge. Lara Croft, „ein posthumanes Idol mit aufgesplitterten multiplen, künstlich hergestellten Identitäten und Körperbildern“, das über eine „unnachahmliche Kombination von Sexiness und Kampfgeist“ verfügt (S.10), wird von Richard als „Double Drag“ (S.87) untersucht. Denn bei aller „körperlich eindeutiger (Über-)Weiblichkeit“ – die allerdings „immer wieder durch eine vage Ironisierung sabotiert“ werde – „[o]szillier[e]“ die Cyberheroine „zwischen den Geschlechtern“. (S.17) Wobei ihr „harter Killerinstinkt“ und ihre „Gewaltbereitschaft“ Richard zufolge offenbar den ‚männlichen‘ Pol bilden, ihr „gestylte[s] Pin-Up“ und ihre „Fragilität“ den ‚weiblichen‘. (Ebd.)

Ungeachtet des einen oder anderen zu monierenden Details und einer Argumentation, die gelegentlich zwischen abwägender Differenzierung und Widersprüchlichkeit changiert, ohne dass immer auszumachen wäre, welchem Ende sie sich gerade zuneigt, vermögen die exemplarischen Einzelanalysen im Gesamtergebnis doch zu überzeugen. Es besagt, dass die Aggressivität der Spiele-Protagonistinnen „durch keinen sozialen Faktor, wie etwa fürsorgliche Mütterlichkeit, gebremst“ wird, sich ihre „Aggressivität mit den physischen Attri-

buten eines für den männlichen Blick hergestellten Sex-Symbols [paart], ohne das Moment von Autonomie zu relativieren“ und dass die PC-Heldinnen als „künstliche Modell[e] auf der Skala der unterschiedlichen Virtualitätsebenen von Weiblichkeit anzuschen“ sind (S.8), so dass Weiblichkeit „sich immer wieder als Modell mit unterschiedlichen Virtualitätsgraden“ zeigt. (S.97)

Die den Einzelanalysen folgende Untersuchung von „Formen der aktiven Game-Rezeption“ (S.65) durch „Gamerinnen“ zeigt (S.79 u.ö.), „dass in den männlich konnotierten Alltagsbildern“ der Spiele „sehr wohl Identifikationsangebote für das Weibliche existieren können“: „Auch Computerspiele eröffnen polyvalente Bedeutungshorizonte und die Möglichkeit autonomer weiblicher Schaulust“. (S.7) Dabei reicht die „Rezeptionshaltung“ der NutzerInnen von „purer Konsumtion“ bis hin zur „Subversion“ (S.9), wobei die Rezeption weiblicher Computerspielfiguren vom „Standpunkt der SpielerIn/BetrachterIn/InterpretIn“ abhängt. (S.69) Denn „Sheroes entstehen in der De- und Rekonstruktion des Materials durch die NutzerInnen“. (S.9)

Die „komplexe Vermittler-Funktion“, die „virtuelle Heldinnen“ zwischen der NutzerIn und der Spielewelt einnehmen, besteht Richard zufolge „auf mehreren Ebenen: Jede Protagonistin ist eine schützende Stellvertreterin der User in einem gefährlichen Spiel. Sie verkörpert das Interface und zieht die Spielenden weiter ins Geschehen hinein, sie passt zudem in das Bild einer mütterlichen Matrix.“ (S.99) Bis auf den letzten Punkt trifft dies allerdings für Spielfiguren jeglichen Geschlechts zu. Da Richard im allgemeinen mit dem großen Binnen-I operiert, stellt sich zudem die Frage, ob sie hier wirklich nur die männlichen User meint. Näherliegend ist allerdings ein Versehen. Hierfür spricht nicht nur, dass sie im folgenden Satz das geschlechtsneutrale Substantiv „Spielende“ benutzt, sondern auch, dass das Buch einer denkbar schlampigen Schlusskorrektur unterzogen wurde, wie nicht nur der oft miserable Stil zeigt („Charakterisierung der Charaktere“ [S.53], „Der permanente Körperwechsel des Körpers“ [S.54] „quantitative Gleichwertigkeit“ [S.88] „im Vorhinein“ [S.88] statt „von vorneherein“) sondern etwa auch der Umstand, dass die Literaturangaben nicht immer vollständig sind. So erfährt man zwar, dass ein Artikel am 5. Februar auf Seite sechs der *Frankfurter Rundschau* erschienen ist. Das Erscheinungsjahr allerdings wird den LeserInnen vorenthalten. (vgl. S.13 und in der Literaturliste S.118)

Rolf Löchel (Marburg)

Hinweise

Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte, Bd. 22. Münster 2004, 165 S., ISBN 3-8258-8101-6

pektive. Schriftenreihe des ICIE, Bd. 3, München 2004, 262 S., ISBN 3-7705-3968-0

Scheule, Rupert M., Rafael Capurro, Thomas Hausmanninger (Hg.): Vernetzt gespalten. Der Digital Divide in ethischer Pers-

Schneier, Bruce: Secrets & Lies. IT-Sicherheit in einer vernetzten Welt. Übersetzt aus dem Amerikanischen von Angelika Shafir. Heidelberg 2004, 408 S., ISBN 3-89864-302-6