



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 62, Nr. 3, 2024  
doi: 10.21243/mi-03-24-05  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

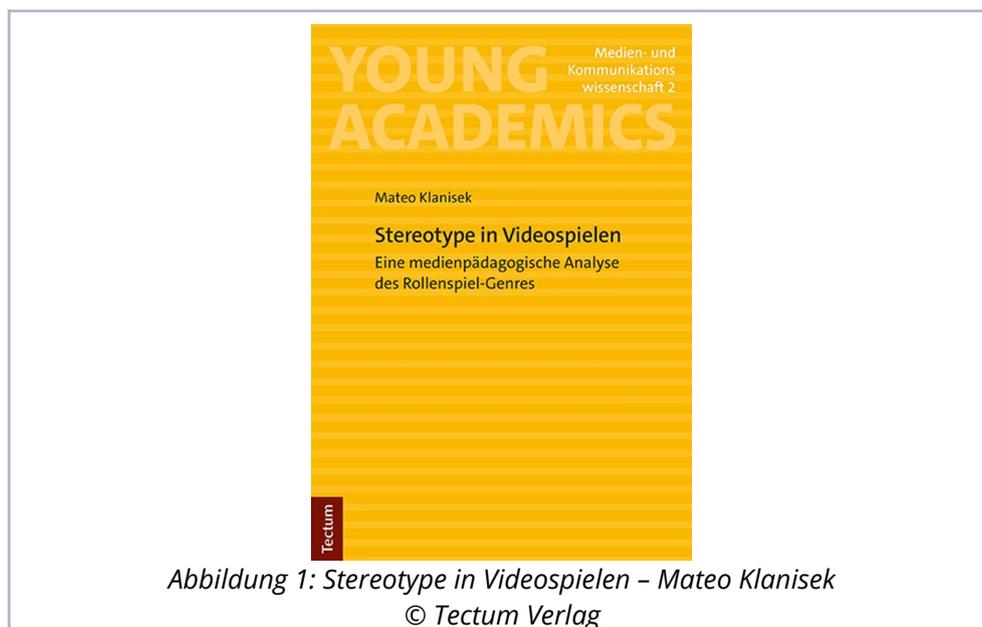
# Rezension: Stereotype in Videospielen: Eine medienpädagogische Analyse des Rollenspiel-Genres von Mateo Klanisek

Anna Maria Eder-Jahn

*Für Eltern, Lehrpersonen, Gaming-Branche und Politik hat Mateo Klanisek über 300 der zurzeit relevantesten Role-Playing Games untersucht: Während die einen gegen Diskriminierung sensibilisieren, enthalten schon Handyspiele ab 9 Jahren Rassismus, Glücksspiel, sexualisierte Darstellungen von Kindern und Kriegsverherrlichung. Starke Frauen sind fast immer Hexen, Monster oder Maschinen. Diese Stereotype haben weitreichende Auswirkungen, weil Videospiele die wirtschaftlich bedeutendste Kunstform sind.*

*For parents, teachers, the gaming industry and politicians, Mateo Klanisek has examined over 300 of the currently most relevant role-playing video games: While some of them raise awa-*

*reness about discrimination, mobile games for players aged nine and upwards often contain racism, gambling, sexualised depictions of children and the glorification of war. Strong women are almost always witches, monsters or machines. These stereotypes have far-reaching implications because video games are the most economically significant art form.*



Verlag: Tectum Verlag

Erscheinungsort: Marburg

Erscheinungsjahr: 2023

ISBN: 978-3-8288-4838-2

Mateo Klaniseks *Stereotype in Videospielen: Eine medienpädagogische Analyse des Rollenspiel-Genres* wurde im Tectum Verlag im Rahmen der Young Academics-Reihe veröffentlicht. Sie bietet jungen Akademiker\*innen eine Plattform, ihre Abschlussarbeiten zu veröffentlichen und ihre Erkenntnisse der Forschungscommunity

zugänglich zu machen. Die vorliegende Publikation von Mateo Klanisek ist eine medienpädagogische Analyse digitaler Spiele des Rollenspiel-Genres, insbesondere im Hinblick auf die Darstellung von ethnischen und sexistischen Stereotypen.

Digitale Spiele haben sich in den letzten Jahren in Mediennutzungsstudien als eine zentrale Freizeitbeschäftigung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene (vgl. MPFS, 2022a, 2022b; OVUS, 2021) gezeigt, und dies nicht erst seit der Pandemie. Trotz ihrer weitreichenden Verbreitung werden digitale Spiele allerdings noch spärlich erforscht. Daher gewinnt die vorliegende Studie, die ausgewählte Beispiele des Rollenspiel-Genres einer umfassenden medienpädagogischen Analyse unterzieht, an Bedeutung. Aktuelle bestehende Systeme, die zur Orientierung und Regulierung des Vertriebs von Spielen dienen (z. B. USK/PEGI), greifen inhaltlich oft zu kurz: Eltern kennen sie einerseits nicht oder halten sie andererseits fälschlicherweise für pädagogische Empfehlungen (vgl. KIM, 2022). Vor diesem Hintergrund erscheint es umso wichtiger, insbesondere aus einer medienpädagogischen Perspektive, Lehrpersonen, Eltern, Kinder und Jugendliche für die Inhalte digitaler Spiele zu sensibilisieren und sie zu einem reflektierten Umgang damit zu befähigen. Es gilt zu verstehen, was die Rolle und Funktion digitaler Spiele sind, welche Inhalte diese vermitteln, über welche Mechanismen dies geschieht und welche potenziell problematischen Aspekte im Sinne einer diversen und inklusiven Gesellschaft damit einhergehen können.

Mateo Klanisek widmet sich diesem Desiderat mit seiner empirischen Arbeit *Stereotype in Videospiele – eine medienpädagogische Analyse des Rollenspiel-Genres*, in welcher er eine umfassende Analyse von über 300 Rollenspielen (RPGs) anhand eines selbst entwickelten Beobachtungsrasters vornimmt, diese Ergebnisse auf aggregierter Ebene als Entwicklungstrend darstellt und in aktuelle Debatten einordnet.

In den einführenden Kapiteln verankert Klanisek sein Forschungsinteresse und die damit einhergehende Relevanz der Auseinandersetzung mit repräsentierten Stereotypen in Videospiele in den Lehrplänen der Volks- sowie Mittelschulen. Ebenso zeigt er anhand der Grundsatzentwürfe (im Zuge des Pädagogik Pakets in *Übergreifende Themen* umbenannt) Medienerziehung, Reflexive Geschlechterpädagogik und Interkulturelle Bildung die erforderliche Reflexion sowie Dekonstruktion entsprechender Darstellungen in digitalen Welten in institutionellen Bildungseinrichtungen auf und leitet so bereits auf sein entwickeltes Beobachtungsraster hin. Nach der Aufarbeitung zentraler Begriffe der Arbeit präsentiert Klanisek die seiner empirischen Arbeit zugrunde liegenden Forschungsfragen, die den Grundstein für die folgenden Analysen legen und sich auf die Art, Häufigkeit und Entwicklung von Stereotypen in Rollenspielen konzentrieren.

Im Kapitel zum aktuellen Forschungsstandes werden bisherige Forschungsarbeiten sowie konkrete Beispiele aus der digitalen Spielewelt herangezogen um narrative sowie visuelle Geschlechterdarstellungen, rassistische Elemente sowie die Darstellung von

Krieg und Gewalt in digitalen Spielen vertieft zu erläutern. Daraus wird ein Analyseschema abgeleitet, das über fünf Kriterien das Auftreten in wünschenswerter (+), ablehnender (-) oder einer Mischkategorie (±) jener zugrunde gelegten Kriterien ermöglicht. Im Herzstück seiner Arbeit stellt Klanisek seine umfassende Analyse dar: Ausgewählt nach verschiedenen Top-Listen (Meist-gespielt, Meist-verkauft usw.), popkulturell relevanter Franchises und genereller Zugänglichkeit und Relevanz für Kinder, umfasst seine Auswahl über 300 RPGs der letzten Jahrzehnte, unabhängig von Plattform und Altersfreigaben. Für die Analyse und der damit einhergehenden Einordnung in das Beobachtungsraster wird auf das Medium selbst, Artbooks des analysierten Spiels, Interviews verschiedener Akteur\*innen der Branche sowie einschlägige Blogs der Community zurückgegriffen. Im 96-seitigen Analyse-Kapitel beantwortet Klanisek seine erste Forschungsfrage (Art der Stereotype, die sich in RPGs zeigen) auf nachvollziehbare Art und Weise und zeigt pro Spiel welche inhaltlichen Aspekte zu einer positiven oder negativen Bewertung führen.

Ausgehend von dieser inhaltlichen Kategorisierung werden diese Ergebnisse zur Beantwortung der zweiten Forschungsfrage quantifiziert und als Trend über die letzten Jahrzehnte (1986–2020) deskriptiv dargestellt: Klanisek konkludiert, dass vor allem die Wahlmöglichkeit diverser Avatare bereits in den 1980er-Jahren wenig gegeben war und sich dieser Trend nach wie vor zeigt. Hinsichtlich einer diversen visuellen Darstellung weisen die Ergebnisse der Forschungsarbeit über die Zeit auf einen Abwärtstrend hin.

Einen Aufwärtstrend beobachtet Klanisek hingegen bei den Kriterien der narrativen Relevanz, den den spielbaren Geschlechtern und Ethnien zugeordneten spielrelevanten Attributen sowie beim Kriterium, ob das Thema Diskriminierung im Rahmen des Spiels kritisch thematisiert wird. Bei der Auseinandersetzung mit der dritten Forschungsfrage, warum sich Stereotype in digitalen Spielen nach wie vor reproduzieren, greift Klanisek auf mehrere Erklärungsansätze zurück: Einerseits wird das Bild der *Gamerin* und die damit verbundenen Assoziationen thematisiert, sowie andererseits die Gaming-Branche selbst unter die Lupe genommen, insbesondere in Bezug auf ihre (fehlende) Diversität. Zudem wird der Bedeutung des Leitmotivs Romantik in vielen Spielen als auch der Erhaltung ethnischer Stereotype nachgegangen. Zusätzlich erfolgt eine kunsthistorische Kontextualisierung des Auftretens von Stereotypen. Unter dem Dach des intersektionalen Ansatzes nach Kimberlé Crenshaw werden im siebten Kapitel der Arbeit verschiedene Spannungsfelder, die sich im Zuge der Forschung zeigten, erörtert. Weiters leitet der Autor der Studie eine Systematik visueller Geschlechterdiskriminierung ab.

Abgeleitet aus der umfangreichen Aufarbeitung seines Forschungsinteresses, legt Klanisek praktische Umsetzungsmöglichkeiten und Impulse zur Aufarbeitung von Stereotypen in RPGs im Unterricht vor. Inhaltlich konzentrieren sich diese darauf, die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen im Kontext digitaler Spiele zu erkunden und das Bewusstsein dafür zu schärfen. Die praxisbezogenen Ratschläge und Tools verfolgen das Ziel, eine offe-

ne, wertschätzende und urteilsfreie Diskussion über digitale Spiele zu fördern. Ihr Fokus liegt auf dem Erkennen und Benennen von diskriminierenden Stereotypen. Über sehr praxisnahe Anleitungen werden weiterführende Literatur, sowie Anlaufstellen bei problematischem Umgang mit digitalen Spielen gegeben.

Mateo Klaniseks Arbeit leistet einen bedeutenden Beitrag zur Umsetzung der in den eingangs erwähnten Grundsatzertlassen verankerten Ziele. Die Arbeit konzentriert sich insbesondere auf Medienziehung, Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung sowie Interkulturelle Bildung. Der Fokus liegt dabei auf der Förderung eines „bewussten und kritischen Medieumgangs“ (Trültzsch-Wijnen 2016, zit. n. Klanisek 2023) speziell mit digitalen Spielen, sowie der Sensibilisierung und Dekonstruktion von „kulturell tradierten Geschlechterstereotypen und patriarchalen Rollenzuweisungen“ (BMBWF 2018, zit. n. Klanisek 2023), sowie kulturellen Stereotypen. Da sich die Spieler\*innenschaft über die ganze Lebensspanne erstreckt, erscheint das Aufbrechen und Dekonstruieren von Stereotypen in digitalen Spielen daher nicht nur im schulischen Kontext relevant, sondern ebenso auf gesellschaftlicher Ebene. Klaniseks Beitrag kann dazu beitragen, das Bewusstsein in einem Bereich zu schärfen, der oft von vielen Vorannahmen und -urteilen geprägt ist. Auf diese Weise trägt die Arbeit dazu bei, sich einer wertfreien und objektiven Auseinandersetzung anzunähern.

Für eine Weiterführung im Rahmen weiterer Forschungen wäre es wünschenswert, dass das methodische Vorgehen präziser er-

läutert wird. Wie der Autor selbst anmerkt, wäre es im Rahmen einer qualitativen Inhaltsanalyse wünschenswert, das Datenmaterial und dessen Einordnung in das Beobachtungsschema einer intersubjektiven Prüfung zu unterziehen, um die Güte der Studie zu stärken. Beispielsweise wurde Roblox durchweg positiv (= wünschenswert) innerhalb dieser Arbeit bewertet. Was vor allem deshalb überraschend wirkt, da Roblox per se kein konkretes Spiel ist, sondern viel mehr eine Spieleplattform, auf der Spiele entwickelt und anderen User\*innen zur Verfügung gestellt werden. In der Vergangenheit zeigten sich dort unter anderem sexistische und rassistische Inhalte auf visueller sowie narrativer Ebene. Die Diskussion und Weiterentwicklung des angelegten Beobachtungsrasters in der Fachcommunity wäre eine stimmige und erstrebenswerte Fortführung des Projektes, um weitere Genres und inhaltliche Kriterien zu berücksichtigen. Insgesamt bietet Klarnisek im Rahmen seiner Qualifikationsarbeit *Stereotype in Videospielen: Eine medienpädagogische Analyse des Rollenspiel-Genres* höchst relevante Beiträge dazu, wie sich Stereotype und Diskriminierung in digitalen Spielen zeigen, wie sich diese über die Zeit entwickelt haben und sich nach wie vor erhalten. Die gewonnenen Erkenntnisse tragen dazu bei, den Diskurs in den Game Studies zu erweitern. Gleichzeitig richtet sich die Arbeit an Lehrpersonen, Eltern und außerschulische Jugendarbeiter\*innen. Sie dient als Informationsquelle und bietet praktische Handlungsempfehlungen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen.

## Literatur

BMBWF (2014): Unterrichtsprinzip Medienerziehung – Grundsatz-erlass. GZ BMUKK-48.223/6-B/7/2011, online unter: [https://rundschreiben.bmbwf.gv.at/download/2012\\_04.pdf](https://rundschreiben.bmbwf.gv.at/download/2012_04.pdf) (letzter Zugriff: 28.7.2024)

BMBWF (2018): Grundsatz-erlass Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung. GZ BMBWF-15.510/0024-Präs/1/2018, online unter: <https://rundschreiben.bmbwf.gv.at/rundschreiben/?id=793> (letzter Zugriff: 28.7.2024)

BMBWF (2017): Interkulturelle Bildung – Grundsatz-erlass 2017. GZ BMB-27.903/0024-I/4/2017, online unter: <https://rundschreiben.bmbwf.gv.at/rundschreiben/?id=770> (letzter Zugriff: 28.7.2024)

MPFS (2022a): JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, online unter: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2022\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf) (letzter Zugriff: 28.7.2024)

MPFS (2022b): KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, online unter: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022\\_website\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_website_final.pdf) (letzter Zugriff: 28.7.2024)

OVUS (2021): Gaming in Austria, online unter: <https://www.ovus.at/news/sieben-von-zehn-oesterreicherinnen-und-oesterreicher-spielen-videospiele/> (letzter Zugriff: 28.7.2024)