



## Computerspiele zwischen Kult und Kultur

Herbert Rosenstingl  
Konstantin Mitgutsch

**Der Beitrag "Computerspiele zwischen Kult und Kultur" entstammt dem Buch "Schauplatz Computerspiele" von Herbert Rosenstingl und Konstantin Mitgutsch. Das Buch ist 2009 im Lesethek-Verlag ([www.lesethek.at](http://www.lesethek.at)) erschienen.**

*"Der Laptop vibriert auf dem Schreibtisch. Ein unheilvolles Dröhnen aus den Lautsprechern lässt die Tasten erzittern. Aliens greifen an! Auf dem Bildschirm nähert sich eine Phalanx von Außerirdischen einer einsamen Laserkanone. Sie ist die letzte Verteidigungslinie zwischen den furchterregenden Monstern und der Erde. Angriffswelle um Angriffswelle kommt aus den Tiefen des Alls. Erst langsam, dann immer schneller nähern sich die Aliens. Dabei steigert sich eine simple Folge von Basstönen zu diesem furchteinflößenden Grollen, das jeden Horrorfilm-Soundtrack wie ein Kinderlied klingen lässt. Eine Partie 'Space Invaders' ist noch immer eine unheimlich gute Begegnung der Dritten Art – obwohl das Videospiel mittlerweile 30 Jahre auf dem Buckel hat. Vor allem ist 'Space Invaders' heute viel mehr als einfach nur ein Videospiel: Der Weltraum-Shooter und seine Ästhetik ist fest im popkulturellen Kanon verankert. (...) Selbst Menschen, die noch nie in ihrem Leben ein Videospiel in den Fingern*

*hatten, erkennen die pixeligen Alien-Ikonen auf Anhieb. (...) Manchmal dringen die Space Invaders sogar in den öffentlichen Raum ein: als kleine Klebekunstwerke des Street-Art-Künstlers Invader. Der bringt die Aliens aus dem Spiel seit dem Jahr 2000 in Metropolen rund um den Globus an Gebäuden, Brückenpfeilern und Denkmälern an.“ (Benjamin Maack, Angriff der Aliens, EINESTAGES - 22. Juli 2008)[1]*

Haben Sie die Angreifer schon entdeckt, die Eindringlinge aus dem All, die den Weg aus den Spielcomputern der 80er Jahre in unsere Gassen und Straßen gefunden haben und unaufhaltsam unsere Welt erobern? Wenn Sie aufmerksam ihr gewohntes Umfeld durchforsten, werden Sie bemerken, dass die kleinen Aliens bereits angekommen sind – nicht nur am *Schauplatz Computerspiele* sondern mitten unter uns.[2] Und mit ihnen sind die Computerspiele selbst inzwischen längst vom Kult zu einem prägenden Faktor unserer Kultur geworden.



Abbildung 1: Die Space Invaders haben eine neue Mission

Während die „Space Invaders“ vor gut 30 Jahren spielerisch versuchten die Welt zu erobern, bringen sie diesmal Frieden! Auf Stickern, T-Shirts, Graffitis, Postern und Bildschirmen kämpfen die Eindringlinge für die gute Sache: „Space Invaders against Racism“, „Space Invaders against Sexism“, „Space Invaders against Homophobia“, „Space Invaders against Fascism“ – der Kampf gilt heute dem Rassismus, Sexismus, der Homophobie und dem Faschismus. Heute wird mit den Aliens für die Menschheit und nicht mehr gegen sie gekämpft.

Als im Jahre 1977 Videospieldesigner Tomohiro Nishikado ein sinnvolles Setting für sein digitales Schießspiel suchte und im Film „Star Wars“ die Quelle seiner Inspiration fand, erahnte er nicht, welche Ausmaße seine Spielidee annehmen würde. Im Spiel gilt es mit einer Laserkanone, die man am unteren Bildschirmrand steuern kann, mehrere Reihen von außerirdischen Wesen, die sich ständig abwärts bewegen und mit Geschossen angreifen, zu vernichten. Gelingt es den Aliens zu landen, verliert der oder die Spielende ein Leben. Dem Designer gelang mit diesem simplen Spiel ein schlichtes Meisterwerk, das unsere Kultur nachhaltig prägen sollte. Zunächst erobert „Space Invaders“ Ende der 1970er Jahre die japanischen Spielhallen im Sturm und schon kurz darauf setzte sich der Siegeszug des Spiels in den USA fort. Das Ausmaß der Begeisterung um dieses Spiel, aber auch dessen Einfluss auf die realen Lebensumstände, wurde in Japan am deutlichsten: Das Spiel lief auf Spielautomaten, die mit 100-Yen Münzen „gefüttert“ werden mussten. Um immer genügend Vorrat an Münzen zu haben, horteten die Spielenden eine dermaßen große Menge an 100-Yen-Münzen, dass dadurch eine nationale Münzenknappheit entstand. Obwohl bereits zuvor Spiele wie Pong (1975, Atari) und Breakout (1976, Atari) auf dem Markt zu finden waren[3], erreichte das Computerspiel 1978 mit Space Invaders eine neue Dimension: es wurde zur Pop-Kultur![4] Als in den 80er Jahren das Unternehmen Atari das Spiel auf die heimischen Konsolen brachte, erreichten die Aliens die Wohn- und Kinderzimmer und der Erfolg war endgültig und nicht mehr zu stoppen. Die digitale Form des Spielens war nun für „Jedermann“ spiel- und erlebbar. Die Spiele wurden von

Menschen in unterschiedlichsten Altersgruppen und Kulturkreisen gespielt und das Interesse an neuen Spielentwicklungen und neuen Technologien wuchs.

Ein weiterer „Coup“, der mit „Space Invaders“ gelandet werden konnte, war der Wettstreit um die höchste Punktezahl. Obwohl die Spieler letzten Endes NIE gegen die Aliens gewinnen konnten, also die Niederlage zu Spielanfang bereits vorprogrammiert war, ging es nun darum, möglichst lange den Kampf gegen die unbezwingbaren Gegner auszufechten. Diejenigen die in den „Highscorelisten“ zu finden waren, durften sich – solange sie diesen Status aufrecht erhalten konnten – von der Fan-Gemeinde bewundern lassen. Gerade dieser Aspekt des gemeinsamen Spielens oder besser: des gemeinsamen Verlierens, machte eine besondere Faszinationskraft des Computerspielens aus und so blieb es bis heute. Computerspielen wurde zum Kult! Aber hat es auch das Recht Kultur sein zu dürfen? Und was bedeutet hier eigentlich „Kultur“?

## Kultur?

Das Wort „Kultur“ leitet sich ab aus dem lateinischen Begriff colere (deutsch: das (be)bauen, pflegen und ausbilden) und der indogermanischen Wurzel „kuel“, dem in Bewegung sein, dem Sich-Befinden, Werden und Sein.[5] Obwohl der Begriff unterschiedlich definiert wird, kann ein gemeinsamer Nenner in jenem Bereich unseres Lebens gefunden werden, in dem wir Menschen etwas oder sich selbst gestaltend hervorbringen. Dadurch steht die von uns geschaffene und produzierte Kultur im Kontrast zur nicht veränderten Natur. Menschen „kultivieren“ Natur – bebauen und nutzen sie – sie entfalten aber auch Kultur im Sinne der Technik, der Bildenden Kunst und Musik und

entwickeln kulturelle Bereiche wie Religion, Wirtschaft, Wissenschaft usw. Kultur und Spiel stehen dabei in einem engen Zusammenhang. Der Spieltheoretiker Johan Huizinga verankert in seinem Werk „Homo Ludens“ den Ursprung unserer Kultur im Spiel: „Spiel ist älter als Kultur“. [6] Kultur entsteht gerade abseits von den natürlichen Zwängen unseres Lebens. Indem sich Menschen neben der Arbeit, der Ernährung und dem Kampf ums Überleben Zeit und Raum für „unproduktive“ Tätigkeiten nehmen, entstehen kulturelle Handlungen. Kurz gesagt: Die Freiheit von der Natur eröffnet den Spielraum unserer Kultur! Aber ist unsere Kultur wirklich frei von Zwängen und Pflichten? Sind nicht gerade Rituale und Normen Teil unserer selbst produzierten und gelebten Kultur? Johan Huizinga meint, dass im Spiel Kultur produziert wird und umgekehrt Kultur unser Spielen beeinflusst. Spiele haben auch eine Kulturfunktion – gerade durch die Kultur kommen zur Freiheit des Spielens, Regeln, Pflichten und Aufgaben hinzu.[7] Im Spiel nehmen wir Bezug zu unserer Kultur – wir produzieren, reproduzieren und verändern unsere Kultur. Wir greifen Themen und Probleme des Alltags auf, drehen sie teilweise um (Karneval) oder spielen sie nach (Theater). Wir erproben die Grenzbereiche unseres Daseins im Spielen und eröffnen dadurch unseren Handlungsspielraum.

Die Spielwelt ist eng mit der Kultur und der Natur verbunden und jede Spielhandlung ist selbst eine kulturelle Handlung, indem sie etwas jenseits der Natur herstellt und etwas Neues schafft. Die Gegenstände die aus unserem kulturellen spielerischen Handeln entstehen werden dabei selbst zu Teilen unserer Kultur. Bei Kunstwerken wie der „Mona Lisa“ von Leonardo da Vinci oder der 9. Sinfonie von Ludwig van Beethoven, aber auch bei Bauten wie den Pyramiden in Ägypten oder bei bedeutsamen Erfindungen und Entwicklungen der Menschheit, erscheint uns deren Bedeutung leicht nachvollziehbar und der Begriff „Kulturgüter“ angemessen – bei Computerspielen wie „Space Invaders“ trifft das wohl weniger zu. Sind Computerspiele also keine Kultur?

## Computerspiele als Kulturprodukt

Die Frage, ob massenmediale Produkte als „Kultur“ bezeichnet werden können, zieht sich wie ein roter Faden durch die Etablierungsversuche „neuer“ Medien. Meistens lehnt dabei eine „ältere“ Generation eine Praktik, ein Produkt, eine Ansicht oder Entwicklung einer „jüngeren“ Generation ab. In ähnlichem Zusammenhang zitiert der Wissenschaftler Peter Purgathofer in einem Beitrag zur Debatte über Gewalt in Spielen den Kulturwissenschaftler Ernst Strouhal und dessen Ausspruch *„Jede Generation hat das Recht auf seine eigene ›Scheissmusik“*.<sup>[8]</sup> Aber hat diese Generation damit auch das Recht ihre Vorlieben und Themen in die Kultur einfließen zu lassen? Oder wie es der Redakteur Jürgen Kleindienst im Interview mit Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, unter dem Motto „Es gibt ein Recht auf Schund – Zur Computerspieldebatte“ formulierte: *„Spiele, die das virtuelle Abschlachten von Feinden zum Ziel haben, als „Kultur“ zu bezeichnen, setzt einen sehr weiten Begriff von ihr voraus...“*<sup>[9]</sup> Er spielt darauf an, dass die Gesellschaften nur ungern Spiele, die auch Gewalt und Aggression zum Inhalt haben, als Teil der Kultur ansehen. Demgegenüber steht ein Verständnis von Spielen, demzufolge in Spielen kulturelles Wissen von Menschen aufgenommen wird. Dieses kulturelle Wissen wird dann wiederum von anderen Menschen gespielt, transportiert und entfaltet. In diesem Sinn kann Spielen – auch in digitaler Form – als kulturelles Handeln verstanden werden. Anders ausgedrückt bedeutet das, dass im Spiel Themen und Inhalte unsere Kultur bearbeitet werden und dabei wiederum neues kulturelles Wissen entsteht.<sup>[10]</sup> Computerspiele mögen vielleicht von manchen Menschen als minderwertige Produkte und nicht als „Kulturgut“ bewertet werden, aber das Spielen von Computerspielen ist dennoch Teil unseres kulturellen Handelns.<sup>[11]</sup> In diesem Sinne hat der Historiker Henry Lowood im Jahr 2006 eine Liste von zehn kulturell wertvollen Spielen erstellt und bei der Library of Congress – der inoffiziellen Nationalbibliothek in Washington – eingereicht. Henry Lowood meinte dazu: *„Diese Liste zu erstellen ist ein Zugeständnis, dass digitalen Spielen eine kulturelle und historische Bedeutung zukommt“*<sup>[12]</sup> Obwohl in der Liste mit dem Shooter „Doom“ (1993) auch ein gewaltdarstellende Spiel angeführt wird, wurde diese vom Gremium

akzeptiert und als Kulturgut eingestuft! Die Darstellung von Gewalt kann kein Argument sein, etwas nicht als Teil der Kultur zu bezeichnen, im Gegenteil: gerade Gewalt und Krieg sind wesentlicher Teil unserer Kultur. Spiele eröffnen auch immer Einblick in den kulturellen und historischen Charakter von Werten und Handlungsformen einer Kultur. Spiele sind Produkte unserer Kultur und im Spielen entsteht wiederum kulturelles Handeln!

Der Schauplatz des Computerspielens geht mitunter fließend in die kulturellen Räumen unserer Zeit über, wodurch es zu einer Wechselwirkung zwischen den digitalen Spielwelten und unsere Kultur gekommen ist. Angesichts der vielen Überschneidungen soll nun exemplarisch an Hand von zwei – bewusst nicht „harmlosen“ – Beispielen diese Verflechtung aufgezeigt werden: Am „Cruising“ in „Grand-Theft-Auto“ (kurz: GTA, Rockstar Games) und an einem transkulturellen Phänomen des Spieles „Counter-Strike“ (Electronic Arts) soll der Einfluss der Realität auf die Spiele und die Wirkung der Spiele auf unsere Realität verdeutlicht werden.

## Cruising als kulturelle Handlung

Als „Cruising“ wird jene Art des Autofahrens verstanden, in der man(n) mit seinem Auto in völliger Freiheit und mehr oder weniger planlos durch die Gegend fährt. Geprägt wurde diese Form des „Herumfahrens“ in Amerika, wo diese Tätigkeit als Ausdruck der Freiheit verstanden und gelebt wird: Mit dem eigenen Auto dort fahren zu dürfen, wo man will und so lange man dazu Lust hat! Der Spieleforscher Mathias Mertens, an dessen Thesen dieses Beispiel angelehnt wird, meint zu dieser Form des Fahrens: *„Dass man sich Freitags- oder Samstagsabends als Teenager in sein Auto setzt,*



das Autoradio aufdreht, die Fenster runterkurbelt und drei Stunden lang die Hauptstraße rauf- und runterfährt, vom K-Mart-Parkplatz an der einen Seite bis zum McDonalds-Drive-Through auf der anderen Seite der Stadt – das klingt so sinnlos wie langweilig wie zeit- und energieverschwendend." [13] Und dennoch erfreut sich diese soziale Form des Autofahrens nicht nur in Amerika, sondern mittlerweile in vielen anderen Kulturen, gerade bei Jugendlichen größter Beliebtheit. Das sinnlose Autofahren wird zur Ausübung der Freiheit und zum Raum kultureller Handlungen. Beim „Cruising“ wird geprotzt, geplaudert, gestritten... kurz: kommuniziert.

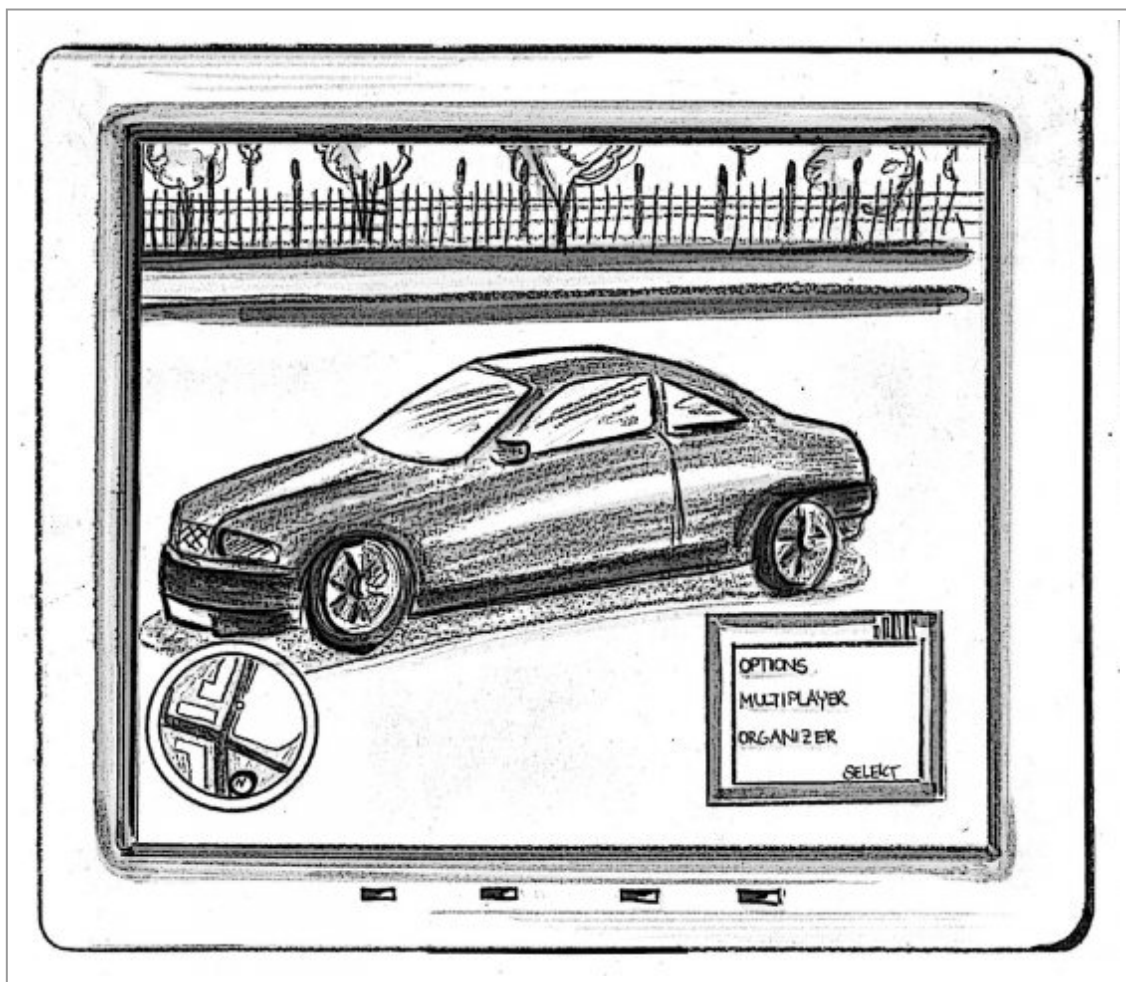


Abbildung 2: Cruising in GTA

Eben dieses Prinzip wurde im Spiel „Grand-Theft-Auto“ aufgenommen. Wie der Name der populären Spielreihe bereits verrät, geht es im Spiel um „schweren Kraftfahrzeugdiebstahl“ – also um die Ausübung eines Verbrechens. In diesem mitunter brutalen Spiel nimmt man die Rolle eines Gangsters ein, dessen primäres Ziel die Erfüllung verbrecherischer Aufträge ist. Darüber hinaus ist das Spiel mit sarkastischer Selbstironie durchzogen, so kann man z.B.: auch einfach einen Fernseher aufdrehen und im Spiel stundenlang Parodien auf unser reales Fernsehprogramm konsumieren. Die Spielenden haben aber auch die Gelegenheit, jedes x-beliebige Auto, das ihnen über den Weg fährt, (gewaltsam) zu übernehmen und damit durch die Stadt zu fahren. Dabei kann aus einer enormen Vielfalt an Autos gewählt werden und das simulierte Fahrgefühl und die Steuerung kann mit aktuellen Autorennspielen konkurrieren. Das Spiel erlaubt durch eine perfekt programmierte Straßenlandschaft zu „cruisen“. Entscheiden sich die Spielenden mit einem Auto ziellos durch die Gegend zu fahren, steigen sie aus dem ursprünglichen Spiel aus und eröffnen ein zweites, neues Spiel im Spiel. Die – besonders unter jugendlichen Männern – beliebte Handlung des ziellosen Herumfahrens wird dadurch im Spiel reproduziert und ins Spielgeschehen eingebettet. Es könnten dabei auch Aufträge erledigt werden, müssen aber nicht. So sinnlos das ziellose Autofahren in der Wirklichkeit ist, so sinnlos ist es im Spiel: genau darin liegt jedoch seine Anziehungskraft! Dazu gibt's die passenden Radiosongs, die Anleihen an Szenen aus bekannten Filmen und einfach viele „schöne“ Autos. Auch wenn viele Spielende selbst nicht in die Kultur des „Cruisings“ hineingeboren wurden, ist diese Form des Fahrens aus Filmen, Liedern und von medialen „Vorbildern“ bereits bekannt und vertraut. Dazu Mertens: *„Das erklärt, warum auch der gemeine mitteleuropäische männliche fünfunddreißigjährige Computerspieler etwas mit diesem Cruising (...) anfangen kann.“*[14] Kulturelle Handlungen – so sinnlos oder sinnvoll sie sein mögen – finden durch Kommunikation und mediale Verbreitung Eingang in unterschiedlichste Kulturkreise. In Spielen werden diese reproduziert und neu erfahren sowie dem eigenen Kulturkreis und den Bedürfnissen angepasst. Im Spiel stellt sich die Frage

nach dem „Wert“ einer Handlung nicht – die Freiheit der Handlung macht das Spiel aus.

So wie das Cruising transportieren Computerspiele eine Fülle anderer kultureller Handlungen, Werte und Eigenheiten. Das ist einerseits kein neues Phänomen: Von den fahrenden Musikanten, Spielleuten und Erzählern über das Theater und Buch bis zu Kino und TV – sie alle haben spezifische kulturelle Phänomene aufgegriffen und in andere Kulturen hineingetragen. Die Globalisierung hat diese Übertragung deutlich verstärkt. Die besondere Eigenschaft des Spieles, Motor der Kultur zu sein, bringt andererseits jedoch eine neue Dimension: Kultur wird nicht nur dargestellt, sie wird erspielt.

Aber es können in Spielen auch kulturelle Differenzen auftreten, die gerade das Eintauchen ins Spiel verhindern. Dieser Gedanke soll an einem weiteren Beispiel verdeutlicht werden:

## Kulturelle Differenzen in Counter-Strike

„Counter-Strike“ zählt wohl zu den berühmtesten Spielen unserer Zeit. Da das Spiel immer wieder für negative Schlagzeilen sorgte und mit Amokläufen in Verbindung gebracht wurde, ist „Counter-Strike“ vielen Menschen bekannt und es wird hitzig diskutiert. Aber nur wenige, die über dieses Spiel reden, habe es auch schon einmal gespielt oder auch nur ausprobiert. Der Grund warum viele Menschen das Spiel gar nicht erst spielen liegt weniger an der Gewaltdarstellung, sondern an der äußerst komplizierten Spielweise und der komplexen Koordination mit den MitspielerInnen: Counter-Strike ist ein Taktik-Shooter, bei dem die Spielenden in Teams (meist 5 gegen 5) im Stil von „Räuber und Gendarm“

in kurzen Runden gegeneinander antreten. Das Spiel selbst erfordert enorme Konzentration und Disziplin.

Folgt man der Geschichte des Spiels zu den Wurzeln seiner (kulturellen) Entstehung, stößt man auf einige bemerkenswerte Details und Besonderheiten der Entwicklung des Spiels. Der Online-First-Person-Shooter entstand als kostenlose Modifikation des 1998 erschienenen Spiels „Half-Life“ (Valve/Sierra Entertainment, 1998). Valve, der Hersteller des Spiels, unterstützte explizit – wie bereits die Firma id Software zuvor[15] – die Weiterentwicklung des Spiels durch die Fan-Gemeinde und durch talentierte Hobby-Programmierer. Counter-Strike entstand also durch die Spieler! Momentan spielen täglich über 500.000 Menschen eine der verschiedenen Varianten.[16] Obwohl Counter-Strike in den USA und in Europa zu einem großen Erfolg wurde und Millionen Spieler begeisterte, floppte das Spiel überraschender Weise in Japan. Der Grund dafür war den Entwicklern zunächst ein Rätsel. Die Lösung zeigt wie stark kulturelle Unterschiede in Spielen deutlich werden und sich in der Spielercommunity niederschlagen:[17]

Die ersten First-Person-Shooter zu Beginn der 1990er Jahre fanden meist in phantastischen Welten statt.[18] Ende der 1990er – beeinflusst von der vom Golf-Krieg geprägten amerikanischen Gesellschaft – kam es bei Hersteller und Spielenden verstärkt zu einer Präferenz für (realistische) Kriegsszenarien. Dies motivierte auch die Hobby-Entwickler Minh Le und Jeff Cliffe zur Modifizierung der futuristischen Thematik von Half-Life hin zur realeren Terrorismus-Thematik bei „Counter-Strike“.[19] Auf der Suche nach dem zentralen Grund für die schleppenden Verkaufszahlen stellte Kouichirou Taninami, der Projektmanager von Namco, die unzureichende Berücksichtigung von kulturellen Differenzen zwischen den „Western PC Games“ und jenen in Japan fest. Um die kulturellen und sozialen Anforderungen des Spiels CS auf japanischen „Stand“ zu bringen, ließ er die Spielfiguren asiatisch modifizieren. Darüber hinaus veränderte er das Thema des Spiels, da die japanischen Jugendlichen sich nicht mit dem Thema „Kampf gegen Terror“ – das Counter-Strike rahmte – identifizieren konnten: nun ging es um befeindete Banden.[20] Schließlich integrierte er

ein Punkte-System, das eine Bestrafung von unfairem oder feigem Verhalten ermöglichte und das Spielen so um die neue Dimension der „Fairness“ erweitert. Als die Regeln, das Thema und die Spielfiguren auf den Kulturraum Japan angepasst waren, fand das Spiel unter dem Titel „Counter-Strike Neo“ (Namco, 2003) plötzlich reißenden Absatz.

An diesem Beispiel wird deutlich, dass die kulturelle Dimension des Spielens, aber auch der Spielentwicklung, sogar (oder ganz besonders) an einem First-Person-Shooter wie Counter-Strike erkennbar wird. Spielkulturen, aber auch Themen der Realität und der Politik, fließen in die Entwicklung des Spiels ein und wirken auf die Bedürfnisse der Spielenden. Die Jugendkultur nimmt dabei nicht jedes Spiel bereitwillig auf, sondern stimmt die Spielwahl mit bestimmten Vorstellungen und Bedürfnissen des Alltags ab. Diese Wünsche, Trends und Ideen werden durch unterschiedliche Medien transportiert und konvertiert. Wie der Medientheoretiker Henry Jenkins zeigt, kommt es dabei zu einer „Convergence Culture“<sup>[21]</sup>, also einer technischen Durchdringung des sozialen und kulturellen Lebens. So gibt es gerade in Japan eine regelrechte Fan-Kultur um Computerspiele, aber auch um besonders erfolgreiche Spielende.<sup>[22]</sup> Darüber hinaus kommen gewisse Inhalte in unterschiedlichsten Medien vor und fließen aus vielen Richtungen in unsere Gesellschaft ein. Harry Potter findet sich nicht nur in Buchregalen und in Kinos, sondern auch in Presseaussendungen des Vatikans, in Klatschzeitschriften, in Gesprächen am Schulhof und im Büro und – natürlich – auch in Computerspielen. Bei manchen Filmen oder Spielen ist nicht einmal mehr eindeutig, ob zuerst die Filmidee oder die Spielidee entwickelt wurde oder ob das Konzept eigentlich einem Buch entsprungen ist: Die kulturelle und mediale Verflechtung ist heute nicht mehr aus unserem Alltag wegzudenken! Dennoch soll an dieser Stelle daran erinnert werden, dass Menschen die Medien produzieren und umgekehrt auch Menschen die Medien rezipieren und interpretieren. Medien prägen somit unser kulturelles Zusammenleben. Gerade dadurch werden nicht nur Normen und Werte kommuniziert, sondern auch Stereotypen und Mythen durch Medien reproduziert. Ein Paradebeispiel dafür ist die Rolle der Frau in Spielen:

## Sheroes oder Boxenluder?

Wie stereotyp Massenmedien kulturelles Wissen reproduzieren, verdeutlicht Jean-Luc Godards berühmte Filmweisheit: „*All you need to make a movie is a girl and a gun.*“<sup>[23]</sup> Gewalt und Action machen Filme spannend und weibliche Darstellerinnen inspirieren die männlichen Phantasien. Dass dieses Zitat die Realität widerspiegelt, kann mit einem kurzen Blick auf die aktuellsten Kino-Kassen-Schlager, aber auch auf Computerspielregale bestätigt werden. In vielen Spielen gilt es die hilflose Frau zu retten oder sich durch das Fahnenwedeln und vor allem die Darstellung gewisser Geschlechtermerkmale des „hübschen“ Boxenluders motivieren zu lassen. Doch 1996 wurde die erste richtige „Superheldin“ geboren: Lara Croft. In der Computerspielserie „Tomb Raider“ (Eidos Interactive, ab 1996) übernahm damit eine Protagonistin die Hauptrolle in einem Action-Adventure.

Im Stile eines weiblichen „Indianer Jones“ kämpft sie sich durch die Welten, löst Rätsel und erlebt Abenteuer. Auf der einen Seite erscheint die Körperpräsenz von Lara besonders sexistisch und somit wieder klischeehaft, auf der anderen Seite ist sie emanzipiert, kräftig, klug und selbstsicher. Lara Croft wurde durchaus zu einem Sexsymbol vieler Computerspiele und Computerspieler, sie wurde aber auch Ikone einer heranwachsenden Generation von jungen Frauen. In diesem Sinne formulieren die Kunstpädagoginnen Birgit Richard und Jutta Zarella: „*Laras individualisierte und coole Art sich zu behaupten korrespondiert mit der neuen Definition von Weiblichkeit der Mädchenkultur in den 1990ern.*“<sup>[24]</sup> Junge Frauen wollen nun sowohl emanzipiert, clever und erfolgreich, wie auch hübsch und sexy auftreten können. Obwohl das Spiel von mehr



männlichen als weiblichen Spielenden gespielt wurde und mit Sicherheit einem männlich attribuierten Frauenbild entspricht, verdeutlicht es den Nachholbedarf an weiblichen Protagonistinnen und aufgeklärten Umgang mit Geschlechterbildern in Computerspielen.

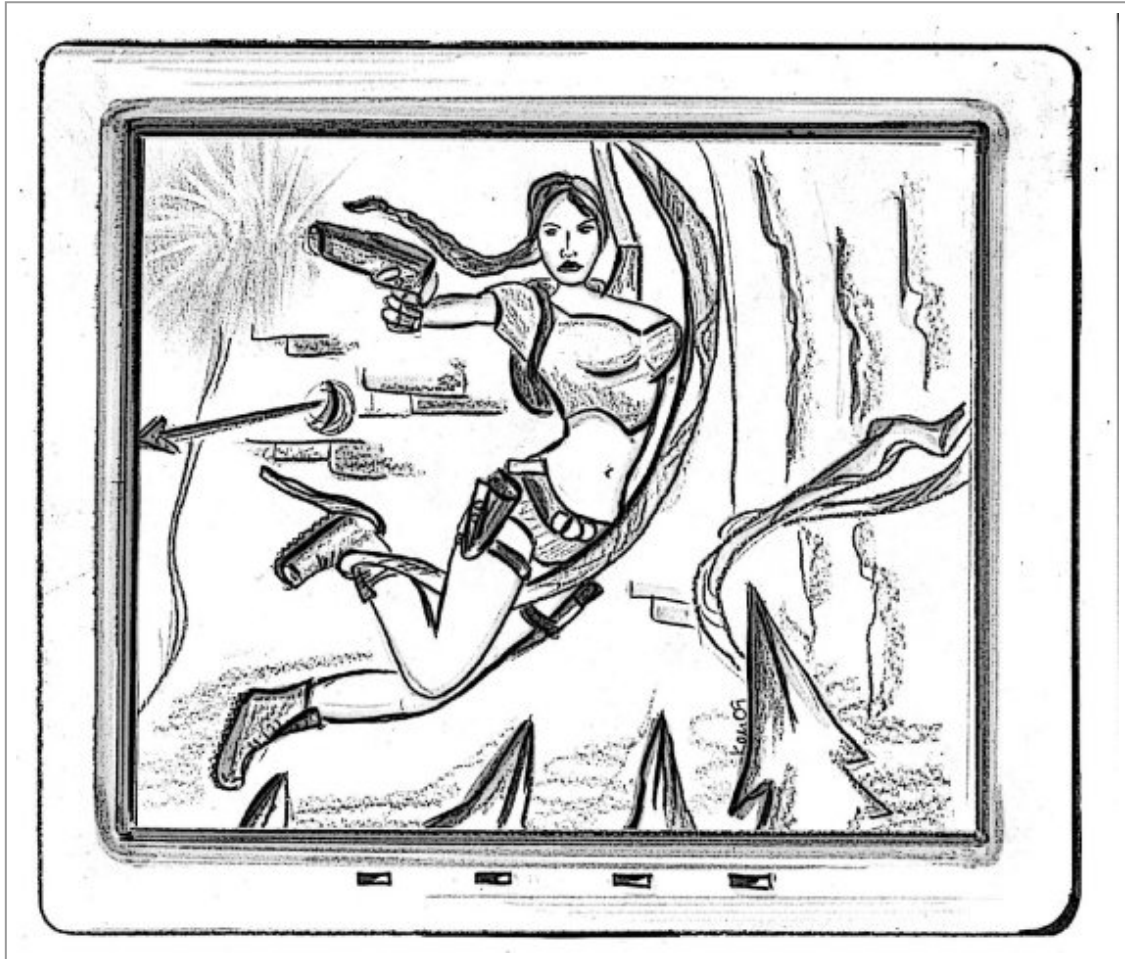


Abbildung 3: Die erste Computerspiel-Heldin ist geboren – Lara Croft

Auch wenn nach wie vor Spiele mit sexistischen Klischees arbeiten, entsteht heute ein großer Markt an geschlechtssensiblen Spielen und an Spielen, die sich hauptsächlich an die Zielgruppe der Frauen richten. Neben Spielen die typisch weibliche Hobbys und Themen aufgreifen, erscheinen besonders jene Spiele die Aufmerksamkeit von Frauen zu erregen, die nicht direkt mit Wettkampf und männlichen Themen, sondern mit wiederum stereotyp-weibliche Tätigkeiten, die von den

weiblichen Spielfiguren zu erbringen sind, zu tun haben. Gesellschaftlich und medial existierende Stereotype beeinflussen und verstärken einander gegenseitig und werden auch in Computerspielen weitergeführt. [25] Selbst wenn andere, nicht ganz so offensichtlich auf eine weibliche Zielgruppe hin „optimierte“ Spiele betrachtet werden, die aber bei Mädchen und Frauen relativ beliebt sind, wird deutlich, dass die Aufgabenstellungen und Tätigkeiten im Spiel mehr oder weniger den in der Gesellschaft als weiblich angesehen Stereotypen entsprechen. So ist die Reihe der „Sims“ (Electronic Arts, ab 2000) nicht nur eine der erfolgreichsten überhaupt, sondern auch bei Frauen überdurchschnittlich beliebt. Zentrale Aufgabe bei den „Sims“ ist es, die selbst entworfenen und eingekleideten Spielfiguren zu hegen und zu pflegen. Die ebenfalls sehr erfolgreiche „SingStar“-Reihe (Sony, 2004) ist ein Karaoke-Spiel, und wird sogar vorwiegend von Mädchen und Frauen gespielt. Durch die Entdeckung der Zielgruppe Frauen durch die Computerspielindustrie, finden tatsächlich mehr und mehr weibliche Spielerinnen Lust an digitalen Spielen. Dennoch gilt es nach wie vor, Frauen als Spielende ernst zu nehmen und die geschlechterspezifische Thematik in der Spielentwicklung zu berücksichtigen.

## Kultur des Computerspielens

Computerspiele sind heute Teil unserer Kultur und regen zur Produktion und Reproduktion von kulturellem Wissen an. Gerade deshalb haben Spiele sowohl die Möglichkeit, Stereotypen zu tradieren, als auch neue kulturelle Erscheinungen zu kreieren. Werden Computerspiele als kulturelles Produkt akzeptiert, kann gleichzeitig ein besseres Verständnis der Gesellschaft für diese Form des Spiels entstehen. Die Spielindustrie,



die Game-Designer und ProgrammiererInnen könnten dann erkennen, dass sie zur Produktion kulturellen Wissens beitragen und somit auch eine gewisse kulturelle Verantwortung haben. Das wiederum heißt keineswegs, dass nur noch „schöne“ Spiele erzeugt werden dürfen. Es bedeutet vielmehr, dass sich die Industrie nicht nur am Markt, sondern auch an politischen, kulturellen und sozialen Fragestellungen zu orientieren hat und sich seiner Kraft bewusst werden sollte.

---

## Literaturverzeichnis

Bilstein, Johannes (Hrsg.) (2005): Anthropologie und Pädagogik des Spiels. Weinheim und Basel: Beltz.

Huizinga, Johan (1938/2004): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 19. Aufl. Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag.

Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture. Where old and new media collide. New York: New York University Press.

Jürgen Kleindienst interviewt Olaf Zimmermann (2008): Es gibt ein Recht auf Schund – Zur Computerspieldebatte. In: Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz Redaktion: Gabriele Schulz Berlin 2008. S.50, Online: <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> (24.11.2010).

McLean-Foreman, John (2001): Interview with Minh Le. Online: [http://www.gamasutra.com/features/20010530/foreman\\_02.htm](http://www.gamasutra.com/features/20010530/foreman_02.htm) (24.11.2010).

Mertens, Mathias (2008): Cruising, Pseudo-Flanieren und das Computerspiel des expressiven Individualismus. In: Kaminksi, Winfred und Lorber, Martin (2008) (Hrsg.): Clash of Realities. Spielen in digitalen Welten. München: Kopaed, S. 167 - 170.

Purgathofer, Peter (2008): Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt. In: Mitgutsch, Konstantin und Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie - Kultur - Erleben. Wien: Braumüller.

Richard, Birgit und Zaremba, Jutta (2005): Gaming with grrls: looking for heroes in Computergames. In: Raessens, Joost und Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of computer game studies. Cambridge, MA: The MIT Press, S. 283-300.

Rosenstingl, Herbert & Mitgutsch, Konstantin (2009): Schauplatz Computerspiele. Wien: Lesethek.

Rosenstingl, Herbert (2007): Lara Croft, Zigeuner und die SingStars. Über Stereotype in Computerspielen. In: Sir Peter Ustinov Institut (Hrsg.): Vorurteile in der Kindheit. Ursachen und Gegenstrategien, Wien: Braumüller, S. 91-106.

Rosenstingl, Herbert (2008): Kulturgut Computerspiel. In: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik. Heft 65/17. Jahrgang/2008. Wien: BMUKK, S. 33-40.

Schrammel, Sabrina und Mitgutsch, Konstantin (2008): Spielerische Gewalt. Die ludische Kultur des Computerspielgenres "Shooter". In: Mitgutsch, Konstantin und Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie - Kultur - Erleben. Wien: Braumüller Verlag, S. 69-83.

Woodard, Christopher (2006): GDC: God of War: How the Left and Right Brain Learned to Love One Another. Online: [http://www.gamasutra.com/features/20060327/waugh\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20060327/waugh_01.shtml) (24.11.2010).

- [1] [http://einestages.spiegel.de/static/topicalbumbackground/2376/angriff\\_der\\_aliens.html](http://einestages.spiegel.de/static/topicalbumbackground/2376/angriff_der_aliens.html) (24.11.2010)
- [2] [http://blogs.taz.de/streetart/files/2008/07/space\\_invaders\\_against\\_racism.jpg](http://blogs.taz.de/streetart/files/2008/07/space_invaders_against_racism.jpg) (24.11.2010)
- [3] Vgl.: Rosenstingl, Mitgutsch 2009: Kapitel „Kurze Geschichte – lange Vergangenheit“
- [4] Benj Edwards: Ten things everyone should know about space invaders. <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3168373> (24.11.2010)
- [5] Der Große Duden, Artikel Kultur.
- [6] Huizinga 1956/1938: 11, sowie Rosenstingl, Mitgutsch 2009: Kapitel „Computerspiele sind Spiele!“
- [7] So finden Spiele im Spannungsfeld zwischen ludus (Regeln) und Paidia (ungezügelttes Spiel) statt. Eine genauere Ausführung findet sich in Rosenstingl, Mitgutsch 2009: Kapitel „Computerspiele sind Spiele“.
- [8] Purgathofer 2008: 61
- [9] Jürgen Kleindienst interviewt Olaf Zimmermann (2008)
- [10] Vgl.: Bilstein 2005, 7
- [11] Vgl.: dazu Rosenstingl 2008
- [12] <http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html> (16.08.2009)
- [13] Vgl.: Mertens 2008, 167
- [14] Vgl.: Mertens 2008, 172
- [15] Vgl.: Doom, id Software/VCG Software, 1993 und Quake, id Software/Activision 1996
- [16] Ca. 400.000 Spielende die Version CS 1.6 des Originals, 100.000 „Counter-Strike: Source“ (Valve/Electronic Arts, 2004/2005) und 50.000 „Counter-Strike Condition Zero“ (Valve, Vivendi Universal, 2004). Die Daten

entstammen der offiziellen Homepage von Counter-Strike: <http://storefront.steampowered.com> (24.11.2010)

[17] Diese Ausführungen entstammen dem Beitrag Schrammel und Mitgutsch (2008)

[18] Vgl. Wolfenstein 3D, id Software/APOGE Games 1992, Doom, id Software/VCG Software, 1993 und Quake, id Software/Activision 1996

[19] Vgl.: McLean-Foreman 2001

[20] Vgl.: Woodard 2006

[21] Vgl.: Jenkins 2006

[22] Vgl.: Rosenstingl, Mitgutsch 2009: Kapitel „Weltmeister und Sonntagsspieler“

[23] Tagebucheintragung, 16. Mai 1991

[24] Im Original: „Lara's individualized and cool manner in asserting herself corresponds with a new definition of femininity in 1990s girl-culture" (Richard, Zaremba 2005: 285).

[25] Dies wird in der Gruppe der "Pferd & Pony"-Spiele oder auch in der „Demografie“ virtueller Spielwelten wie etwa „World of Warcraft“ besonders ausgeprägt deutlich. Vgl. Rosenstingl 2007