



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Sexismus in Videospiele“

Eine Analyse anhand von „God of War“ und „League of Legends“

verfasst von / submitted by

Helene Bauer BA, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna, 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

UA 066 824

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Masterstudium Politikwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Birgit Sauer

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<i>Relevanz des Themas.....</i>	4
<i>Forschungsfragen .....</i>	6
<i>Hypothesen und Vorannahme.....</i>	6
<b>Theorie .....</b>	<b>7</b>
<i>Stand der Forschung.....</i>	7
<i>Wichtige Bezugspunkte .....</i>	11
Warum „Gender“?.....	12
<i>Angewandte Theorien in League of Legends.....</i>	13
Male Gaze.....	14
Analyse von Stereotypen.....	16
Differenzierung der weiblichen Stereotype .....	18
<i>Angewandte Theorien in God of War.....</i>	20
Hegemoniale Männlichkeit .....	23
Hypermaskulinität .....	25
Geek Masculinity .....	27
Toxische Männlichkeit.....	30
<b>Zur Methode .....</b>	<b>32</b>
<i>Methodischer Zugang zu League of Legends .....</i>	34
<i>Methodischer Zugang zu God of War.....</i>	37
<b>League of Legends.....</b>	<b>40</b>
<i>Blickachsen und szenische Choreografie .....</i>	43
Kriterium 1: Wohin soll das Auge schauen?.....	46
Kriterium 2: Was sagt uns Akalis Pose? .....	47
Kriterium 3: Gibt es ein Leben jenseits der Skin? .....	48
Kriterium 4: Handeln oder nicht handeln, das ist hier die Frage .....	48
<i>Akalis Standard-Skin, Sexualisierung und Gewalt .....</i>	49
<i>Stimmungen. Analyse der restlichen weiblichen Champions .....</i>	49
<i>Die Champions und ihre Designs in Zahlen.....</i>	56
<i>Was die Analyse zeigt.....</i>	61
<i>Lore und ihre Folgen.....</i>	63
Manipulatorinnen.....	66
Helferinnen.....	67
Assassinen .....	69

Echte Kämpferinnen .....	72
Motivationen und Champions, die eigene Wege gehen .....	74
<i>Fazit von League of Legends</i> .....	79
<b>God of War .....</b>	<b>80</b>
<i>God of War 1–3</i> .....	81
<i>God of War 2018</i> .....	83
Der Plot in Kürze .....	84
Hegemoniale, toxische und Hypermaskulinität sowie Geek Masculinity .....	86
Kratos und Atreus und die Männlichkeiten, die sie leben .....	87
<i>Ergebnisse der strukturierten Beobachtung</i> .....	88
Kratos.....	88
Atreus .....	95
Freya .....	99
Die Walküren .....	102
Kratos' Design .....	103
Fazit für God of War .....	109
<b><i>Schlussfolgerungen und Abschlussbetrachtung</i></b> .....	<b>110</b>
<b><i>Literaturverzeichnis</i></b> .....	<b>113</b>
<b><i>Anhang:</i></b> .....	<b>121</b>

## Einleitung

Videospiele sind für mich schon lange, ähnlich wie Literatur, ein Fenster in eine andere Welt. Ob es darum geht, sich mit neuen Konzepten zum Beispiel aus Politik und Philosophie zu konfrontieren, die Fantasie anzuregen oder einfach nur dem Alltag zu entfliehen, Games bieten sich als Unterhaltungsmedium zweifelsfrei dafür an. Nicht grundlos ist die Videospielebranche mittlerweile die größte und profitabelste Branche im Unterhaltungssektor. Allein im Jahr 2019 wurden global 145,7 Milliarden US-Dollar erwirtschaftet, was mehr ist, als „Musik“ und „Kino“ gemeinsam eingenommen haben.<sup>1</sup> Gaming ist also ein zunehmend relevanteres Medium, was durch die unzähligen Studien zu dem Thema in den letzten Jahren auch bestätigt wird.

Spielen war und ist für mich, so wie für Millionen andere, also ein fixer Bestandteil meiner Freizeitgestaltung. Schnell ist mir allerdings auch aufgefallen, dass die Videospielebranche, vor allem bei den „erfolgreichsten“ Games, an vielen Stellen recht einseitig ist, teilweise auch reaktionär, was die Repräsentation von Frauen und Minderheiten, aber auch was deren Handlungsspielräume in den Spielen selbst angeht. Daher der Drang, diese Unbalance wissenschaftlich aufzuarbeiten und zu prüfen, ob mein Gefühl mich trügt oder ob die von mir wahrgenommenen Sexismen und Rassismen so auch tatsächlich messbar vorhanden sind.

Lange schien nicht klar zu sein, ob Games, Sexismen hin oder her, von den Spieler\*innen ernst genug genommen werden, um Auswirkungen auf diese haben zu können. Dann kam 2014 „Gamergate“, eine Harrasment-Kampagne gegen Frauen in der Videospielebranche, die sich sowohl gegen Developerinnen als auch gegen Gamejournalistinnen und Programmiererinnen richtete und einige sogar vollständig aus ihrem Job vertrieb. Offiziell wurden unter dem Hashtag #GamerGate unethische Praktiken im Gamingjournalismus aufgezeigt, tatsächlich war aber schnell klar, dass es sich bei der Kampagne vor allem um einen sexistisch motivierten Aufschrei von gewissen Männern handelte, die sich in ihren Privilegien in der Videospielewelt bedroht fühlten.<sup>2</sup> Bei näherem Interesse am Verlauf der

---

<sup>1</sup> Vgl. Bocksch, René. *statista.com*. 29. 7 2020. <https://de.statista.com/infografik/22414/umsatz-ausgewaehlter-sektoren-der-unterhaltungsindustrie/> (Zugriff am 27.11. 2020)

<sup>2</sup> Vgl. *reaxxion.com*. 2014. <https://www.reaxxion.com/category/gamer-gate> (Zugriff am 27.11.2020).

Harrasment-Kampagne empfehle ich den Artikel „It’s About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity“ von *Andrea Braithwaite*<sup>3</sup> und die Dokumentation „GTFO“ von *Shannon Sun-Higginson*<sup>4</sup>. Gaming und die Community, die um dieses Medium entstanden ist, sind also offenkundig auch im realen Leben von Sexismen betroffen. Gamergate zeigte dies und machte auch deutlich, wie protektionistisch einige Männer zu der Branche stehen, obwohl damals ohnehin kaum Frauen an Videospielen arbeiteten. Seit 2014 ist der Anteil von Frauen in der Gaming-Industrie trotz des Harrasment und der oft lauten Gegenwehr angestiegen, immer noch liegt er aber nur bei etwa 20%<sup>5</sup>, während sich unter den Spieler\*innen Frauen mittlerweile beinahe gleich häufig finden wie Männer (44% der weiblichen Bevölkerung zu 49% der männlichen Bevölkerung)<sup>6</sup>. Diese Diskrepanz wäre eine eigene Arbeit wert, soll aber hier nicht im Fokus stehen. Durch Gamergate wurde also einmal mehr klar, dass die Videospieldwelt eine dunkle Seite hat, die einer Analyse wert ist.

Vor allem interessiert mich, inwiefern die Darstellungen in den Spielen, die von Männern vielfach gespielt werden, stereotypische Vorstellungen bestätigen oder womöglich verstärken. Videospiele sind, wenn wir uns mit ihnen identifizieren, effektiver und immersiver als andere Medien. Wir sind also eher bereit, Werte und Stereotype anzunehmen, wenn wir das Medium, welches uns diese präsentiert, „ins Herz schließen“. Ausgehend von einem konstruktivistischen Weltbild und mit theoretischen Konzepten von De Beauvoir ausgestattet und inspiriert von Gramsci und Bourdieu habe ich deshalb beschlossen, die Schnittstelle zu untersuchen, an der Gesellschaftsbilder, Videospieldinhalte und Politik zusammenkommen. Sprich: Diese Arbeit versucht sich an einer Analyse der vorhandenen Stereotype in aktuellen Videospielen („God of War“ erschienen 2018 und „League of Legends“ im Zeitraum zwischen Anfang 2018 und Mitte 2020) unter der These, dass diese, sofern sie sexistische Inhalte verbreiten, Konsequenzen für die Gesellschaft und vor allem für männliche Spieler haben, insbesondere, weil es sich hier um die derzeit

---

<sup>3</sup> Vgl. Braithwaite, Andrea. „It’s About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity.“ *Social Media Society*, 2016

<sup>4</sup> Vgl. Sun, Shannon. *shannonsun.com*. <https://www.shannonsun.com/gtfo.html> (Zugriff am 12. 1 2021).

<sup>5</sup> „Männer und Frauen finden Frauenbild in Videospielen diskriminierend.“ 14. 8 2019.

[https://www.zeit.de/gesellschaft/2019-08/videospiele-computer-rollenbilder-frauen-umfrage?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.zeit.de/gesellschaft/2019-08/videospiele-computer-rollenbilder-frauen-umfrage?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F) (Zugriff am 13. 12 2020),

Lober, Martin. „spielkultur.ea.de.“ 9. 9 2016. <https://spielkultur.ea.de/allgemein/frauen-in-der-games-branche/> (Zugriff am 3. 12 2020)

<sup>6</sup> Tenzer, F. „statista.com.“ 26. 8 2020. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/315920/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland-nach-geschlecht/> (Zugriff am 27. 11 2020)

umsatzstärkste Unterhaltungsbranche handelt. Es soll mithilfe von verschiedenen Theorien Aufschluss darüber gegeben werden, ob und inwiefern das Design und der Plot von zwei weit verbreiteten und in vieler Hinsicht exemplarischen Videospiele reaktionäre Vorstellungen verstärkt und Sexismen untermauert.

Die beiden zu analysierenden Spiele, GoW und LoL, wurden dabei aus verschiedenen Gründen gewählt. Erstens sind sie die jeweils beliebtesten, bzw. am besten bewerteten Spiele des Jahres 2018/2019 und repräsentieren demnach die kommerzielle Videospielebranche ausgezeichnet. Das ist notwendig, da Games in dieser Arbeit durchaus gesellschaftlicher Einfluss unterstellt wird und dieser an den großen Spielen zuverlässiger beobachtet werden kann (sogenannte Indie-Games oder Spiele von kleinen Entwicklern und Studios wären eine eigene Analyse wert, sind aber hier nicht von Bedeutung). Kurz: je öfter ein Spiel gekauft, gespielt und ausgezeichnet wird, desto problematischer sind auch mögliche Stereotype in diesem, da es von mehr Publikum gesehen und aufgenommen wird. Zweitens will die Arbeit aber auch eine gewisse Breite darstellen, weshalb die beiden Games aus völlig verschiedenen Genres stammen und gänzlich anders aufgebaut sind. Diese Vielfalt soll versuchen aufzuzeigen, ob und inwiefern die Videospielewelt allgemein reaktionäre Bilder transportiert. Bei nur einem Beispiel könnte sonst zu Recht vermutet werden, dass eventuelle Stereotype nur diesem speziellen Spiel oder Genre innewohnen, in anderen Zusammenhängen aber keine Relevanz haben. Dabei ist der Autorin klar, dass auch zwei Spiele nicht repräsentativ sind, sondern nur kleine Ausschnitte aus einem riesigen Feld betrachten. Dennoch ist bei ähnlichen Ergebnissen für beide Spiele eher von größeren Zusammenhängen auszugehen als bei nur einem Spiel oder nur einer Gamekategorie. Die beiden gewählten Spiele sollen also möglichst vielfältige Sachverhalte auf möglichst „erfolgreicher“ Ebene darstellen und damit Rückschlüsse auf die aktuellen Verhältnisse innerhalb der Videospielewelt zulassen.

Die Frage, die diese Arbeit dabei beantworten will, ist vor allem die nach der Ausgestaltung der Stereotype in Videospiele. Inwiefern also, lassen sich sexistische Darstellungen in Charakterisierung und Design erkennen, bzw. wie genau sehen diese aus und wie können sie mithilfe der Werkzeuge der Genderforschung kategorisiert werden, damit sexistische Stereotype zukünftig leichter auszumachen und zu analysieren sind.

## Relevanz des Themas

Warum aber sind Videospiele ein politisch interessantes Thema? Es könnte leicht vermutet werden, die Videospiegelindustrie habe keine Relevanz für die Gesellschaft insgesamt, ist sie doch „nur“ ein Zweig der Unterhaltungsbranche. Diese Arbeit geht aber davon aus, dass Medien, sei es Fernsehen, YouTube oder eben Videospiele, einen massiven Einfluss auf unsere kulturellen Werte und Vorstellungen haben.<sup>7</sup> Nicht nur bilden wir unsere Stereotype und Idole in den Medien ab, diese erziehen sie uns wechselseitig überhaupt erst an.<sup>8</sup>

Videospiele sind Teil unseres kulturellen Lernschemas, mithilfe dessen wir uns in der Welt verorten können und das identitätsstiftende Qualitäten hat. So wie also das US-amerikanische Militär Hollywood-Blockbuster als Propagandamaschinerie nutzt, so werden auch sexistische Vorstellungen und Werte über Videospiele propagiert (wobei darüber gestritten werden kann, ob hier ebenso viel Kalkül dahintersteckt wie bei Militärpropaganda). Um diesen Punkt theoretisch zu fundieren bzw. die potenziellen Gefahren dieser Stereotype weiter auszuführen, wird diese Arbeit hauptsächlich auf De Beauvoir zurückgreifen, wobei die Videospiegelindustrie sowie alle anderen popkulturellen Medienphänomene an der Schnittstelle zwischen individueller Kultur und politischer Gesellschaft verortet werden.

Die Arbeit baut wie bereits erwähnt auf De Beauvoir auf und geht daher davon aus, dass Gender sozial geschaffen ist und nicht biologistisch determiniert. Mit zu dieser Theorie gehört auch die Überzeugung, dass Rollenbilder sich ändern können und dass dieser Vorgang einen Einfluss darauf hat, was als „weiblich“ oder „männlich“ verstanden wird.

Aufbauend auf Gramsci und Bourdieu wird davon ausgegangen, dass ebenso wie Gender auch die Machtverhältnisse in der Welt nicht festgesetzt, sondern fluide sind. Nicht nur sind sie aber wandelbar, sondern sie sind durch gesellschaftliche Faktoren wandelbar, also nicht nur „top-down“, sondern auch „bottom-up“. Daraus ergibt sich die Annahme, dass Bilder

---

<sup>7</sup> Zudem ist die Videospiegelindustrie ein riesiger Wirtschaftszweig, schafft tausende Arbeitsplätze und ist Teil der Digitalisierungswelle, die unseren Umgang miteinander nachhaltig verändert, daher kann ohnehin nicht davon die Rede sein, dass diese Branche keine politische Relevanz habe. Diese Aspekte sind für die vorliegende Arbeit aber zweitrangig.

<sup>8</sup> Diese Zusammenhänge können in Werken wie: Metz, Markus / Seeßlen, Georg. *Blödmaschinen. Die Fabrikation von Stupidität*. Berlin: Suhrkamp Verlag, 2011, oder Bohnsack, Ralf / Przyborski, Aglaja. „Pose, Lifestyle und Habitus in der Ikonik.“ In *Dokumentarische Bildinterpretation*, Herausgeber: R. Bohnsack/ B. Michel/ A. Przyborski. Opladen, 2015. nachgelesen werden.

und Typen in Videospielen, als Teil der Popkultur, Einfluss auf die Gesellschaft und somit auf die Machtverhältnisse in dieser haben. Die Arbeit geht also davon aus, dass Videospiele politisch relevant sind und gesellschaftlich transformatives Potential aufweisen.

Ein konstruktivistisch-feministisches Weltbild und ein politisches Verständnis, das sich auf Gramsci und Bourdieu stützt, lässt also einen Blick auf Videospiele zu, der diese als mögliche politisch-einflussreiche Tools deutet und damit fruchtbar für die Politikwissenschaft macht.

Um die Analyse möglich zu machen, wird die Arbeit zwei der erfolgreichsten Spiele (gemessen an Spieler\*innen- bzw. Verkaufszahlen) aus den letzten Jahren exemplarisch auswerten, wobei sich der erste Teil der Arbeit auf weibliche Stereotype und der zweite Teil sich auf männliche Rollenbilder konzentrieren wird. Abschließend soll in einem Ausblick ausgearbeitet werden, welche nächsten Schritte sinnvoll wären, um die Analyse auf die Branche und ihre Mitarbeiter\*innen selbst und die Videospielcommunity auszuweiten, weil diese Arbeit, um den vorgegebenen Rahmen nicht zu sprengen, nur die Inhalte der Games aufschlüsseln kann. Außerdem geht es hier nur um sogenannte AAA-rated Spiele, also solche von großen Studios, die bestmögliche Bewertungen erhalten haben, da diesen der größte Einfluss unterstellt wird, während Indie-Games (also jene von kleinen und unbekanntem Developer\*innen) außen vorgelassen werden. Auch „Mobile Games“ (Spiele fürs Handy) sind eine riesige Kategorie von Games, die hier unbeachtet bleiben.

Diese Arbeit ist also nur ein Schritt in dem Versuch, Auskunft über die möglicherweise vorhandenen Sexismen in der Videospielbranche zu geben, und erhebt auch dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Vielmehr werden Folgeprojekte notwendig sein, um ein vollständiges Bild zu erhalten. Nichtsdestotrotz kann die Arbeit aus meiner Sicht ein wichtiger Baustein dabei sein, die Rolle dieses riesigen Feldes der Unterhaltungsbranche besser verstehen zu können und vielleicht auch aufzuzeigen, wo bereits progressive Ansätze innerhalb der Spiele bestehen und wie diese ausgebaut werden könnten.

Schließlich hoffe ich persönlich darauf, dass sich die Repräsentation sowie die Behandlung von Frauen in der Videospieldwelt in Zukunft stark verbessert, damit ich mich in dem Medium, das mir so am Herzen liegt, besser wiederfinden kann, wie das mittlerweile in anderen Medien-Genres, aus denen ich viele Lektionen lernen durfte, der Fall ist.

## Forschungsfragen

Diese Arbeit versucht im Grunde drei Fragen zu beantworten, die hier im Folgenden aufgeschlüsselt werden sollen. Zuerst muss die prinzipielle Ausgestaltung der Stereotypen in Videospielen betrachtet werden. Daher lautet die erste Frage:

**Forschungsfrage 1:** Welche Stereotype und Rollenbilder, die aus feministischer Sicht relevant sind, lassen sich in den gewählten Spielen erkennen und aufschlüsseln?

Dazu soll geklärt werden, ob die herausgearbeiteten Merkmale und Stereotype aus gesellschaftspolitischer Sicht relevant erscheinen, oder ob Videospiele ein originäres Phänomen sind, das nicht in einem größeren gesellschaftlichen Kontext steht und daher nur mit eignen Methoden analysierbar und kategorisierbar ist.

**Forschungsfrage 2:** Inwiefern arbeiten die Typen und Bilderwelten der Videogames in einer Logik, die als „hegemonial“ im Sinne einer Verstärkung und Reproduktion schon bestehender Machtverhältnisse verstanden werden können?

## Hypothesen und Vorannahme

Die Arbeit geht von mehreren Hypothesen aus, die im Zuge der Analyse überprüft werden sollen.

**Hypothese 1:** Videospiele haben bis heute problematische Inhalte und es lassen sich diverse reaktionäre, sexistische Rollenbilder erkennen und analysieren.

**Hypothese 2:** Die Logik der Videospiele lässt sich im Sinne der verwendeten Theorien als Verstärkung und Reproduktion bestehender patriarchaler Machtverhältnisse interpretieren.

**Vorannahme 1:** Die Gaming-Welten basieren auf realen gesellschaftlichen Verhältnissen und können daher mit politikwissenschaftlichen Werkzeugen und den Analysemethoden der Genderforschung untersucht werden.

# Theorie

## Stand der Forschung

In den letzten zwei Jahrzehnten hat die Videospieforschung zunehmend an Beliebtheit gewonnen. Obwohl das Feld noch sehr jung ist, gibt es bereits zahlreiche Papers und Studien zu den Auswirkungen von und dem Umgang mit Games. Dabei teilt sich die Forschung in diverse Themengebiete auf, wobei sogenannte „Ego-Shooter“ und deren Auswirkungen einen größeren Teil der Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Dieser Aspekt ist aber für die gegenständliche Arbeit nicht relevant und soll deshalb nicht ausgeführt werden. Neben der Frage nach den möglichen Konsequenzen von Gewalt in Spielen ist aber auch die Frage nach Geschlechtergerechtigkeit durchaus schon untersucht worden. Bereits in den 90er Jahren sind Werke zum Thema erschienen, dabei fallen vor allem „From Barbie to Mortal Combat“<sup>9</sup> sowie der 10 Jahre später erschienene Nachfolger „Beyond Barbie und Mortal Combats“ auf. Diese beiden Sammelbände diskutieren grundlegende Probleme der Videospieldwelt und behandeln dabei von der Branche selbst, über das geringe Angebot für junge Frauen bis hin zur Darstellung von Geschlecht in Spielen alle nur erdenklichen Komponenten.<sup>10</sup> Beide Werke sind immer noch relevant, auch wenn sich in der Zwischenzeit einiges verändert hat. Ein neueres Werk, das ebenso grundsätzlich das Verhältnis von Frauen zu Gaming untersucht, wäre „Gender und Gaming“ von Sabine Hahn.<sup>11</sup> Diese Werke widmen sich jeweils der Thematik von Frauen in Gaming und den Herausforderungen, auf die sie stoßen und zeigen problematische Muster und Strukturen auf.

Aufbauend auf Werken wie diesen sind Überblickspaper wie jenes von Jennifer Jenson und Suzanne De Castell, die verschiedene Forschungsansätze zu Gaming aufgezeigt von Interesse.<sup>12</sup> Zu der Frage von Frauen in Wissenschaft und Technik generell forscht zum Beispiel Sandra Harding<sup>13</sup>, während Erica Garcia und Chanelle Johnson das Problem des

---

<sup>9</sup> Vgl. Cassell, Justine/Jenkins, Henry, III/Jenkins, Henry. *From Barbie® to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press, 1998.

<sup>10</sup> Vgl. al., Yasmin B. Kafai et, Hrsg. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: The MIT Press, 2008.

<sup>11</sup> Vgl. Hahn, Sabine. *Gender Und Gaming: Frauen Im Fokus Der Games-Industrie*. Bielefeld: Transcript, 2017.

<sup>12</sup> Vgl. Jenson, Jennifer/ De Castell, Suzanne. „Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections.“ *Simulation & Gaming*, 2010: 51-71.

<sup>13</sup> Vgl. Harding, Sandra. „Wissenschafts- Und Technikforschung.“ In *Handbuch Frauen- Und Geschlechterforschung*, 312–321. Wiesbaden: VS Verlag Für Sozialwissenschaften, 2010.

Sexismus in Videospiele mithilfe von familientherapeutischen Ansätzen behandeln.<sup>14</sup> Auch die Forschung von Rebecca Lind zum Thema Geschlecht in den Medien ist hier aufschlussreich.<sup>15</sup> Besonders ergiebig sind Karen Dill und Kathryn Thill<sup>16</sup>, die diverse Aufsätze zu dem Thema Sexismus und Games verfasst haben. Ihre Konzepte zu den Auswirkungen von Sexismus in Videospiele scheinen den hier postulierten Zusammenhang von sexistischen Stereotypen in der Popkultur und Konsequenzen dieser in der realen Welt zu unterstreichen.

Neben diesen Papers gibt es auch eine Reihe von Studien zu Sexismus und Rollenbildern in Games, die aber auf Grund ihrer speziellen Schwerpunktsetzungen und ihrer Forschungsdesigns für diese Arbeit nicht geeignet waren. Hier ist etwa die Studie von Stermer und Burkley zu den Auswirkungen von sexistischen Videospiele auf Spieler\*innen erwähnenswert<sup>17</sup> oder die Studie „*Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents*“<sup>18</sup>. Beide verweisen auf einen Zusammenhang zwischen gewissen Verhaltensweisen und sexistischen Darstellungen von Frauen in Videospiele, beide arbeiten allerdings mit einem recht eingeschränkten Sample, das fast nur junge Menschen abbildet. (Viele Studien arbeiten größtenteils mit Student\*innen, also gebildeten jungen Menschen, als Testpersonen, was die Aussagekraft der Studien mindert da die Ergebnisse nur für einen ganz bestimmten Teil der Gesellschaft gelten). Besonders einflussreich ist in diesem Feld die im Jahr 2016 durchgeführte Studie „*Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims*“<sup>19</sup>, die eine starke Korrelation zwischen Sexismus in und außerhalb von Videospiele festgestellt hat. Die Autor\*innen wurden allerdings mittlerweile auch scharf kritisiert<sup>20</sup>, die

---

<sup>14</sup> Vgl. Garcia, Erica S. / Johnson, Chanelle M. „Using Feminist Family Therapy and a Multidisciplinary Collaboration to Address Issues Regarding Sexism in Gamers.“ *Journal of feminist family therapy*, 2019: 19–39.

<sup>15</sup> Vgl. Lind, Rebecca Ann. *Race and Gender in Electronic Media: Content, Context, Culture*. London: Routledge, 2017.

<sup>16</sup>Vgl. Dill, Karen E/Thill, Kathryn P. „Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions.“ *Sex Roles*, 2007: 851–864.

<sup>17</sup> Vgl. Stermer, S. Paul/ Burkley, Melissa. „SeX-Box: Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism.“ *Psychology of Popular Media Culture*, 2015: 47-55.

<sup>18</sup> Vgl. Bègue, Laurent/ Sarda, Elisa/ Gentile, Douglas A/ Bry, Clementine/ Roché, Sebastian. „Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents.“ *Frontiers in Psychology*, 2017: 466.

<sup>19</sup>Vgl. Gabbiadini, Alessandro/ Riva, Paolo/ Andrighetto, Luca/ Volpato, Chiara/ Bushman, Brad J. „Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims.“ *PLoS One*, 13. 4 2016.

<sup>20</sup> Vgl. Ferguson, Christopher J/ Donnellan, M Brent. „The Association between Sexist Games and Diminished Empathy Remains Tenuous: Lessons from Gabbiadini Et Al. (2017) and Gabbiadini Et Al. (2016) Regarding Sensationalism and Accuracy in Media Research.“ *Journal of Youth and Adolescence*, 31. 10 2017.

Ergebnisse sind also keineswegs unumstritten. Insgesamt deuten die Studien allerdings sowohl darauf hin, dass Sexismus in Videospielen ein relevantes Thema ist und bleibt, als auch dass Konsequenzen der regressiven Darstellungen in der realen Welt durchaus nicht ausgeschlossen sind. Hier würden sich weitere Forschungen mit größeren Teilnehmer\*innengruppen auszahlen.

Diese Auswirkungen und die Frage nach Sexismus in der Branche und der Community generell werden ebenfalls bereits vielfach beforscht.<sup>21</sup> Hierbei kommt „Gamergate“ eine spezielle Rolle zu, da der Vorfall die sonst subtile Misogynie der Branche und vor allem auch der Spieler offen ans Licht gebracht hat. Zu diesem Thema sind neben den verwendeten Quellen auch Artikel wie „*Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate*“<sup>22</sup> und „*Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere*.“<sup>23</sup>, „*Ghostbusters is For Boys: Understanding Geek Masculinity’s Role in the Alt-right*“<sup>24</sup> und „*What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture*“<sup>25</sup> lesenswert. Darüber hinaus wäre eine Forschung zu Frauen, die als Entwickler\*innen, Developer\*innen etc. an Spielen wie GoW arbeiten, höchst relevant.

Zuletzt gibt es selbstverständlich auch weiterhin neue Forschungen zum konstruktivistischen Feminismus, Männlichkeiten und den anderen Metatheorien, die in dieser Arbeit eine wesentliche Rolle spielen. Dabei ist Judith Butler als wichtige Autorin zu nennen, nicht nur, weil sie mit ihrer Gendertheorie enormen wissenschaftlichen Anklang gefunden hat, sondern auch weil diese Theorie vielfach als Weiterentwicklung von De Beauvoirs Thesen verstanden werden kann. Es ist also angeraten, „*Das Unbehagen der Geschlechter*“<sup>26</sup> zu studieren, gerade weil diese Arbeit einige Ergebnisse aus „*Das andere Geschlecht*“ noch eindrücklicher herausheben will. Aber auch neuere Sekundärliteratur wie „*(De)Konstruktion und Diskurs-*

---

<sup>21</sup> Vgl. Jane, Emma A. „Feminist Flight and Fight Responses to Gendered Cyberhate.“ In *Gender, Technology and Violence*, von Marie/Vitis, Laura Segrave, 45-61. London: Routledge, 2017.

<sup>22</sup> Vgl. Mortensen, Torill Elvira. „Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate.“ *Games and Culture*, 2018: 787-806.

<sup>23</sup> Vgl. Ging, Debbie. „Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere.“ *Men and Masculinities*, 2019: 638-657.

<sup>24</sup> Vgl. Blodgett, Bridget/Salter, Anastasia. „Ghostbusters is For Boys: Understanding Geek Masculinity’s Role in the Alt-right.“ *Communication, culture & critique*, 2018: 33–146.

<sup>25</sup> Vgl. Butler, Judith. *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991.

*Genealogie: Zur Position und Rezeption von Judith Butler*<sup>27</sup> „Konstruktion von Geschlecht: Reproduktionsweisen der Zweigeschlechtlichkeit“ und „Mittäterschaft von Frauen.“<sup>28</sup>

verfeinern das Bild der heutigen Gesellschaftslage und der darin enthaltenen Frauenbilder.

Auch in der Männerforschung gibt es viele weitere Anknüpfungspunkte. Neben den Grundlagenwerken „*Handbook of studies on men & masculinities*“<sup>29</sup> und „*Feminism and Masculinities*“<sup>30</sup> vertiefen auch verschiedene andere Arbeiten die Forschung zu den herausgearbeiteten Männerrollen und deren problematischen Auswirkungen auf die Gesellschaft und die Männer selbst.<sup>31</sup>

Diese Arbeit versucht einige der genannten Ansätze zu vereinen, vor allem aber soll die genaue Ausgestaltung diverser Stereotype betrachtet werden. Damit schließt die Arbeit eine Lücke zwischen Geschlechterforschung und Kommunikationswissenschaft (aus der die Werkzeuge für die Analyse kommen) und Videospieforschung (aus der die zu analysierenden Inhalte stammen). Darüber hinaus schafft die Arbeit ein empirisches Analysetool, mit dem Games untersucht werden können, ohne dass Fokusgruppen notwendig wären. Damit lassen sich Spiele potenziell leichter miteinander vergleichen, auch wenn sie aus verschiedenen Genres kommen. Die hier ausgearbeiteten Rollenbilder (ausgedrückt in Stereotypen und Verhaltensmuster) können auch auf andere Games bezogen werden und dazu genutzt werden sexistische Rollenbilder einfacher sichtbar zu machen und kritisch zu analysieren.

---

<sup>27</sup> Vgl. Villa, Paula-Irene. „(De)Konstruktion und Diskurs- Genealogie: Zur Position und Rezeption von Judith Butler.“ In *Handbuch Frauen- Und Geschlechterforschung*, Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. Von Barbara Budrich, 146-158. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010., Vgl. Wetterer, Angelika. „Konstruktion von Geschlecht: Reproduktionsweisen der Zweigeschlechtlichkeit.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*, Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. von Barbara Budrich, 126–136. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.

<sup>28</sup> Vgl. Thürmer-Rohr, C. „Mittäterschaft von Frauen.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*., Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. von Barbara Budric, 88–93. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.

<sup>29</sup> Vgl. Kimmel, M.S. et al. *Handbook of studies on men & masculinities*. Thousand Oaks California: Sage Publications, 2005.

<sup>30</sup> Vgl. Murphy, Peter F. *Feminism and Masculinities*. Oxford: Oxford University Press USA, 2004.

<sup>31</sup> Vgl. Matson, Kristen/ Russell, Tiffany D/ King, Alan R. „Gun Enthusiasm, Hypermasculinity, Manhood Honor, and Lifetime Aggression.“ *Journal of aggression, maltreatment & trauma*, 2019: 369–383., Vgl. Murphy, Peter F. „White Hero, Black Beast: Racism, Sexism, and the Mask of Masculinity.“ *Feminist Studies*, 1989: 351-361., Vgl. Walker, David. „Holy Virility. The Social Construction of Masculinity.“ *Labour History*, 1985: 121., Vgl. Gilmour, Fairleigh/ Vitis, Laura. „Anti-rape Narratives and Masculinity in Online Space.“ *Gender, Technology and Violence*, 2017: 79-99.

## Wichtige Bezugspunkte

Um die Ausgestaltung von Sexismus in Videospielen zu analysieren, wird diese Arbeit auf diverse theoretische Ansätze zurückgreifen, die dazu dienen, einen Bezug zur Politikwissenschaft herzustellen und das konkrete Vorgehen theoretisch zu fundieren. Hier wird die Arbeit auf Simone De Beauvoir eingehen, deren Ansatz zur Gendertheorie für das gegenständliche Thema essenziell ist. Außerdem haben Pierre Bourdieu und Antonio Gramsci als Inspirationen gedient, da deren Theorien dazu dienen, die Arbeit in einem politikwissenschaftlichen Kontext zu verankern und deren Theorien in der Männlichkeitsforschung von Bedeutung sind.

Die Arbeit nimmt dabei konkret Bezug auf De Beauvoir und ihre Vorstellung von „Gender“ als sozial „gelernt“ und „konstruiert“ statt als immanent gegeben. Die Arbeit wird versuchen, die Bilderwelten und Typen in einen größeren gesellschaftlichen Kontext zu integrieren, um mögliche hegemoniale Strukturen, aber auch sexistische Rollenbilder besser aufzeigen und vergleichen zu können.

Für diese Arbeit wurde De Beauvoir als Gendertheoretikerin gewählt, weil ihr Ansatz zu den ältesten ausgeformten Theorien gehört und dennoch kaum an Aktualität eingebüßt hat. Natürlich sind nicht mehr alle Punkte so relevant wie im Jahr 1949, als „Das andere Geschlecht“ erstmals veröffentlicht wurde. Im Großen und Ganzen bleiben ihre Beobachtungen aber prägnant und gut nachvollziehbar. Wichtig ist allerdings, dass Simone De Beauvoir das Werk nicht als Feministin, sondern vor allem als Existentialistin verfasst hat. Bekennende Frauenrechtlerin wurde sie erst in den 1970er Jahren. Es ist also eigentlich ein philosophisches, kein politisches Buch. Da sie aber versuchte, einen tiefgehenden Einblick in die Stellung der „Frau“ und die Konstrukte, Mythen und Vorurteile, die mit diesem Begriff verbunden sind, zu gewähren, ist „Das andere Geschlecht“ reich an Anekdoten, Beobachtungen und Analysen, die in dieser Arbeit verwendet werden sollen. Bevor nun allerdings ihre Gendertheorie genauer ausgeführt wird, muss festgehalten werden, warum diese Arbeit sich überhaupt mit „Gender“ als Kategorie auseinandersetzt.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Beauvoir, de Simone. *Das andere Geschlecht*. Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH, 2018: 25

## Warum „Gender“?

Tatsächlich gibt es eine Unmenge an feministischen Theorien und Ansätzen, die sich auf unterschiedlichste Begriffe und Themen beziehen. Die meisten passen allerdings nicht zu dem Themenfeld Sexismus und Videospiele. Um dieses Feld analysieren zu können, ist es notwendig, ein Verständnis von Sexismus und Gender zu haben, das es erlaubt, einen Fokus auf *Stereotype* zu legen. Stereotype versteht diese Arbeit generell als Merkmale und Eigenschaften, die einer bestimmten Gruppe zugeschrieben werden, unabhängig davon, ob sie auf alle Mitglieder dieser Gruppe zutreffen. Anhand dieser Merkmale und Eigenschaften wird im Gegenteil definiert, ob jemand zugehörig ist. In den meisten Fällen werden Stereotype zudem positiv oder negativ bewertet, das heißt, sie werden als gut oder schlecht gesehen und aus ihnen erwachsen verschiedene Erwartungen und Handlungsanweisungen.

*„Waren (...) die an die Geschlechtszugehörigkeit geknüpften Rechte und Pflichten an bestimmte soziale Positionen gebunden, so werden sie – zunächst im Bürgertum – ins Innere der Person verlagert und zur inneren Verpflichtung, die als solche alles Handeln, Denken und Fühlen bestimmt.“<sup>33</sup>*

De Beauvoirs Theorie ist hierbei in zweifacher Weise wichtig. Erstens können anhand ihres Werkes diverse Stereotype erkannt und kategorisiert werden und zweitens verweist sie, was wohl der wichtigste Teil ihres Erbes ist, darauf, dass diese Stereotype nicht biologische Realitäten abbilden, sondern Menschen sozial zu solchen Stereotypen geformt werden, oder geformt werden sollen. Das meint auch ihr wohl bekanntester Satz: „Man kommt nicht als Frau zur Welt, man wird es.“<sup>34</sup> Sie geht also davon aus, dass wir nicht schon „typische“ Frauen sind, wenn wir auf die Welt kommen, sondern erst als solche gesetzt oder konstruiert werden. Obwohl sie von biologischen Unterschieden ausgeht, seien es nicht diese, die uns in Stereotype zwängen, uns als „Frau“ mehr oder weniger wert machen, sondern es sind vielmehr die gesellschaftlichen Umstände und Konstrukte von „Frausein“, die uns Handlungsspielräume verstellen oder zuweisen.<sup>35</sup> De Beauvoir geht noch ganz davon aus, dass Frauen diese Stereotype nicht mitgeprägt haben. Sie nimmt also an, dass Männer

---

<sup>33</sup> Wetterer, Angelika. „Konstruktion von Geschlecht: Reproduktionsweisen der Zweigeschlechtlichkeit.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*, Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. von Barbara Budrich, 126–136. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010: 131

<sup>34</sup> De Beauvoir (2018), S. 334

<sup>35</sup> Vgl. ebd., S.57ff.

sowohl geprägt haben, was es heißt, „Mann“ zu sein, als auch wer und unter welchen Umständen als „Frau“ gilt. Dieses Machtungleichgewicht führt nach De Beauvoir dazu, dass „Frau“ immer als negatives Anderes zu „Mann“ definiert wird,<sup>36</sup> was eine Abwertung von Frauen und Weiblichkeit mit sich bringe und zudem in sich widersprüchliche Stereotype von Frauen hervorbringe, je nachdem, was die gesellschaftlich mächtigen Männer historisch gerade von Frauen forderten oder fürchteten. Zitate wie „Alles in allem sind sie nach wie vor in der Lage einer Vasallin. Daraus folgt, dass die Frau sich nicht als für sich existierend erkennt und wählt, sondern so, wie der Mann sie definiert“<sup>37</sup> oder „Die Frau dagegen wird ausschließlich in Beziehung zum Mann definiert“<sup>38</sup>, veranschaulichen De Beauvoirs Verständnis der Machtverhältnisse zwischen den Geschlechtern in aller Deutlichkeit.

Diese Analyse ist für die vorliegende Arbeit schon allein deshalb wichtig, weil die Videospiegelindustrie bis heute im Grunde von Männern dominiert wird. Die Spieler\*innen sind zwar mittlerweile sehr divers, die Studios, Developer und Producer sind aber zu zwischen 80% und 90% Männer (wobei sich die Daten auf Deutschland beziehen, für Österreich gibt es keine umfassende Datenlage).<sup>39</sup> De Beauvoirs Ansatz kann also erklären, warum gewisse Stereotype, die in anderen gesellschaftlichen Feldern bereits viel weniger virulent sind, in der Videospiegelbranche nach wie vor häufig auftreten. Eine machttechnisch nachvollziehbare Begründung ist wahrscheinlich: Es fehlt einfach an Gegenentwürfen, weil zu wenige Frauen an den richtigen Hebeln sitzen.

## Angewandte Theorien in League of Legends

Nachdem nun ein größerer theoretischer Rahmen abgesteckt ist, wird im Folgenden auf die konkreten Theorien eingegangen, die in diese Analyse eingeflossen sind. Je nach Kapitel dreht es sich hierbei um unterschiedliche Konzepte, was daran liegt, dass das League of Legends-Kapitel (LoL) sich auf die Rollenbilder von Frauen und die dazugehörige Forschung bezieht, während das God of War-Kapitel (GoW) Männerbilder behandelt, da dies der Logik der Spiele entspricht.

---

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S. 12f.

<sup>37</sup> Ebd., S. 189

<sup>38</sup> Ebd., S. 194

<sup>39</sup> „Männer und Frauen finden Frauenbild in Videospiegeln diskriminierend.“ 14. 8 2019.

Um die schon vorgestellten Theorien also weiter zu vertiefen, werden spezifischere Konzepte aus der Filmtheorie und Bildanalyse herangezogen. Dabei liegt der Fokus im LoL-Kapitel, was das Design betrifft, auf der Theorie des „male gaze“, das in Verbindung mit einer Bildanalyse angewandt wird, und im Fall der Hintergrundgeschichten der Charaktere auf Theorien von Stereotypisierungen. Um die Bildanalyse einleuchtender zu gestalten, werden die beiden Konzepte im Detail anhand des ersten Bildes im LoL-Kapitel selbst vorgestellt, einige grundsätzliche Faktoren sollen aber jetzt vorgebracht werden.

### *Male Gaze*

Das „male gaze“-Konzept<sup>40</sup> stammt von Laura Mulvey, die es 1973 im Rahmen einer Filmtheorie entwarf. Die Autorin definiert den unterschiedlichen Blick von Männern und Frauen, der für diese Idee zentral ist, wie folgt:

„In einer Welt, die von sexueller Ungleichheit bestimmt ist, wird die Lust am Schauen in aktiv/männlich und passiv/weiblich geteilt. Der bestimmende männliche Blick [= *gaze*] projiziert seine Fantasie auf die weibliche Gestalt, die dementsprechend geformt wird. In der Frauen zugeschriebenen Rolle als sexuelles Objekt werden sie gleichzeitig angesehen und zur Schau gestellt, ihre Erscheinung ist auf starke visuelle und erotische Ausstrahlung zugeschnitten, man könnte sagen, sie konnotieren ‚Angesehen-werden-Wollen‘<sup>41</sup>.

Frauen, so Mulvey, würden also durch den „männlichen Blick“ als sexuelle Objekte dargestellt, indem ihnen die Kamera so folgt, dass uns Zuseher\*innen gesagt wird, dass die gezeigte Frau ein Objekt der Begierde sei und keine selbstständige Akteurin. Sie wolle gesehen werden und wir wollen sie sehen, zusätzliche Eigenschaften und Storyteile können zwar unter Umständen vorhanden sein, sie seien aber nicht notwendig. Wie das Bild durch die Kamera, oder, im Fall von Videospiele, durch die Zeichner\*innen eingefangen wird, sage uns alles, was wir wissen müssen: Die Frau im Bild ist sexy.

Mulvey entwirft ihre These in Anlehnung an die Psychoanalyse und geht daher davon aus, dass Frauen als Objekte dargestellt und voyeuristisch betrachtet werden müssen, um der

---

<sup>40</sup> Mulvey, Laura. „Visuelle Lust und narratives Kino.“ In *Texte zur Theorie des Films*, Herausgeber: Franz-Josef Albersmeier. Stuttgart: Reclam, 2001

<sup>41</sup> Vgl. Mulvey (2001) S.62

Kastrationsfurcht von Männern (wobei hier immer heterosexuelle Cis-Männer gemeint sind) zu begegnen. Männer könnten, so Mulvey, auf diese Angst auf zweierlei Weise reagieren. Zum einen sei es möglich, die Frau, welche diese Furcht heraufbeschwört, herunterzumachen, zu bestrafen, um sie anschließend zu retten oder zu begnadigen. Dieser Akt würde das männliche Ego befriedigen und die Furcht neutralisieren. Diese Reaktion komme ihrer Meinung nach in Filmen häufig vor und würde in diesen durch den Plot, die Erzählerperspektive und die Kameraführung herausgearbeitet. So würde die Kamera oft die Perspektive des männlichen Protagonisten einnehmen und die Frau so beobachten und „begehren“, wie der Mann der Geschichte dies tue, oder der männliche Protagonist gründe seine Leiden und Leidenschaften auf das Verhalten der Frau (welche wir nur aus seiner Perspektive sehen), oder die Frau werde durch Verdinglichung enthumanisiert und stelle dann keine Gefahr mehr dar. Diese Vorstellung von Bestrafung „unerwünschter“ Frauen (und andererseits der Belohnung „guter“ Frauen) findet sich auch in diversen anderen Forschungsansätzen wie jenem des „ambivalent sexism“<sup>42</sup> oder Eckes Stereotype (welche in der Analyse der Hintergrundgeschichten eher zum Tragen kommen sollen).<sup>43</sup>

Andererseits ist es nach Mulvey auch möglich, die Frau zu fetischisieren, sie als so perfekt zu inszenieren, dass sie kaum noch menschlich erscheine, eine Variante, die in dem Kult um Schauspieler\*innen zum Tragen komme. In beiden Fällen würde die Furcht vor Kastration Frauen zu eindimensionalen Karikaturen verzerren, auf die Ängste und Fantasien von Männern projiziert werden könnten<sup>44</sup>. Frauen seien also keine eigenständigen Charaktere, sondern im Grunde Projektionsflächen für Männer und deren Vorstellungen der Welt.

Mulveys Theorie wurde seit ihrem Erscheinen in 1975 oft kontrovers diskutiert, wobei hervorgehoben wurde, dass sie keine empirischen Studien vorgenommen habe, um ihre These zu bestätigen, und die Frage, ob ein „female gaze“ nicht ebenso denkbar sei, aufgeworfen wurde (z. B. von Ann Kaplan<sup>45</sup>), dennoch ist die These des „male gaze“, unabhängig von den psychoanalytischen Ansätzen, zu denen diese Arbeit keine Stellung beziehen wird, ein hilfreiches Instrument, um die Bildsprache der LoL-Champions aus einer feministischen Perspektive zu beleuchten. Vor allem die Idee, dass Frauen nicht für sich

---

<sup>42</sup> Vgl. Glick, Peter/Fiske, Susan T. „The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism.“ *Journal of Personality and Social Psychology*, 1996: 491–512.

<sup>43</sup> Vgl. Eckes (2008) S. 175f.

<sup>44</sup>Vgl Mulvey (2001) S. 64 ff

<sup>45</sup> Vgl. Kaplan, E. Ann. *Women and Film: Both Sides of the Camera*. London: Routledge Verlag, 1990.

stehend eine Rolle spielen, sondern auf männliche Zuseher hin entworfen werden, wird in diesem Kapitel relevant sein, da die Skins der LoL-Champions (wie die offiziell veröffentlichten Bilder der Charaktere genannt werden) auf genau diese Facette hin analysiert werden sollen. Die leitende Frage ist also: Sind die Champions Subjekte, mit eigenen Zielen und Kräften, oder sind sie bloße Objekte<sup>46</sup>, die männlichen Spielern ihre sexuellen Fantasien erfüllen sollen?

Diese Theorie wird mit Aglaja Przyborskis Werk zur Bildkommunikation (ein Standardwerk zu ebenjener Kommunikation)<sup>47</sup> kombiniert, um eine Bildanalyse der LoL-Skins möglich zu machen. Dabei werden die Methoden von Przyborski im Kontext des „male gaze“ auf die Bilder angewendet. Gerade der „male gaze“ eignet sich besonders gut für diese Analyse, da die Bilder tatsächlich größtenteils von Männern für Männer designt wurden und die fiktiven weiblichen Champions (so heißen innerhalb der Branche in gewissen Games die Charaktere) natürlich keine eigenen Perspektiven einbringen konnten. Die Skins sind also ein Prototyp für Werke, die unter dem „male gaze“ entstanden sind.

### *Analyse von Stereotypen*

Nach der Analyse der Bilder werden dann Konzepte *von Stereotypen in Erzählungen* im Mittelpunkt stehen. Dabei werden „Stereotype“ in ihrer gesellschaftsformenden Rolle und nicht als simple Tools der Kategorisierung der Welt betrachtet, oder anders formuliert: „Allgemein gesprochen kommen Stereotypen präskriptive Funktionen dann zu, wie auch Jost und Banaji beschreiben<sup>48</sup>, wenn in einem stabilen sozialen System Gruppen mit höherem Status von Gruppen mit niedrigerem Status abhängig sind.“<sup>49</sup> Auf diesem Aspekt des Präskriptiven liegt der Fokus, da Stereotype dann im Fall von Geschlechterfragen dazu dienen können, Geschlechterhierarchien festzuschreiben und aufrechtzuerhalten.

---

<sup>46</sup> Vgl. Nussbaum, Martha. *Konstruktionen der Liebe, des Begehrens und der Fürsorge*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2002: 102 ff.

<sup>47</sup> Przyborski, Aglaja. *Bildkommunikation*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2018.

<sup>48</sup> Jost, John, T./ Banaji, Mahzarin, R. „The role of stereotyping in system-justification and the production of false consciousness.“ *British Journal of Social Psychology*, 1994: 1-27.

<sup>49</sup> Eckes, Thomas. „Geschlechterstereotype.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*, 178–189. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008: 173

Nach dieser Definition der Art von Stereotype, die relevant sind, muss natürlich zusätzlich geklärt werden, welche Vorstellungen genau verwendet werden und wie diese Bilder abgewandelt werden müssen, um dem Kontext der Videospiele gerecht zu werden.

Diese Arbeit geht davon aus, dass die Stereotypisierung in Videospiele auf Grund „neosexistischer“ Tendenzen nicht auffällt, wichtiger aber noch: durch „ambivalenten Sexismus“ im Gegenteil sogar verstärkt wird. „Neosexismus“ ist ein Konzept, das unter anderem von Francine Tougas, Rupert Brown, Ann Beaton und Stéphane Joly<sup>50</sup> entwickelt wurde. Es soll hier nur kurz erwähnt werden, da das Konzept eher bei der Analyse der Community (also der Spieler\*innen und ihrer Foren) von Bedeutung ist, die aber im Zuge dieser Arbeit nicht ausgeführt werden kann. Interessanter ist für unseren Zusammenhang die Theorie des „ambivalent sexism“, die unter anderem den Umgang mit Stereotypen aufzeigen kann, die in Videospiele vorkommen. Dieser Ansatz bzw. diese Studie geht davon aus, dass der moderne Sexismus in zwei Varianten zum Ausdruck kommt, nämlich als „hostile“ und als „benevolent“ Sexismus.<sup>51,52</sup> Während für Ersteren Feindseligkeiten gegenüber Frauen (und einer anderen Studie zufolge auch gegenüber Männern), die außerhalb stereotypischer Rollenbilder agieren und leben, typisch sind, belohnt „benevolent“ Sexismus ein Verhalten, das traditionellen Vorstellungen von Männern und Frauen entspricht. Dies heißt also, dass zum Beispiel Frauen, die Hausfrau und Mutter sind, als besonders gute Menschen betrachtet werden und, so die Studie, auf ein Podest gestellt werden würden, während Frauen, die als „zu aggressiv“ oder anderweitig als außerhalb ihrer traditionellen Rolle stehend wahrgenommen werden, marginalisiert und bestraft werden. Diese Frauen würden dann oft mit klassischen „hostile“ Aussagen zurechtgewiesen, wonach Frauen „zu emotional“ oder „nicht kompetent“ seien und die von ihnen gewählten Aufgaben (die eben nicht den Stereotypen entsprechen) daher nicht ausführen könnten. Die beiden Arten des Sexismus würden dabei keineswegs diametral zueinander stehen, vielmehr korrelieren „benevolent“ und „hostile“ Sexismus miteinander, was bedeute, dass Menschen, die Frauen für traditionelle Lebenswege belohnen und verehren, dieselben sind wie jene, die

---

<sup>50</sup> Tougas, Francine/ Brown, Rupert, /Beaton, Ann M. / Joly, Stéphane. „Neosexism: Plus ça change, plus c’est pareil.“ *Personality and Social Psychology Bulletin*, 1995: 842-849

<sup>51</sup> Glick, Peter/ Fiske, Susan T. „An Ambivalent Alliance: Hostile and Benevolent Sexism as Complementary Justifications for Gender Inequality.“ *American Psychologist*, 2001: 109-118.

<sup>52</sup> Glick, Peter/ Fiske, Susan T. „The Ambivalence Toward Men Inventory.“ *Psychology of women quarterly*, 1999: 519-536

Frauen außerhalb dieser Verhaltensweisen bestrafen und heruntermachen wollen.<sup>53</sup> Der Ansatz erlaubt also, die in Videospiele erkannten Stereotype in eine Analyse einzubinden, die erklären kann, warum es möglich ist, weibliche Charaktere in Spielen zu lancieren, ja sogar als Protagonistinnen vorzustellen, die aber trotz ihrer Fanbase dennoch sexistische Bilder reproduzieren. Kurz: Nicht jede Form von Repräsentation ist ein Fortschritt und Frauen in Videospiele sind zurzeit oftmals nur Beispiele für „benevolent“ Sexismus, nicht für Emanzipation. Diese beiden Sexismen werden in Form von im Folgenden erklärten Stereotypen in der Analyse aufgezeigt.

### *Differenzierung der weiblichen Stereotype*

Um nun die methodische Vorgehensweise der Analyse verständlicher zu machen, sollen die von Eckes beschriebenen Stereotype, die als Prototypen für jene im LoL-Kapitel dienen, kurz vorgestellt werden. Eckes teilt Stereotype in „bewundernd“, „paternalistisch“, „verachtend“ und „neidvoll“ ein, je nachdem, wo Menschen auf einer „Wärme-Kompetenz- Skala“ verortet werden. Frauen, die als inkompetent, aber „warm“ wahrgenommen werden, fallen demnach in das „paternalistische“ Stereotyp, was mit der Idee des „benevolent“ Sexismus gut zusammenpasst. Es handelt sich hier also um Frauen, die zwar als „warm“ und „mütterlich“ wahrgenommen werden, aber gleichzeitig durch ihre niedrige Kompetenz abhängig bleiben und geschützt werden müssen. Frauen wiederum, denen die stereotypische „weibliche Wärme“ fehlt, können nur entweder in den „neidvollen“ oder den „verachtenden“ Stereotyp fallen, je nachdem, wie kompetent sie eingestuft werden, sind sie dann entweder „Karrierefrauen“ (neidvoll) oder „Spießherinnen“ (verachtend). Diesen Frauen wird dann mit „hostile“ Sexismus begegnet, da sie nicht ihrem „guten“ Stereotyp entsprechen (bewundert werden in Eckes System sowohl Frauen als auch Männer, die sowohl kompetent als auch warm sind, was für diese Analyse allerdings kaum von Bedeutung ist).<sup>54</sup> Eckes formuliert dies folgendermaßen:

„Paternalistische Frauenstereotype sind Ausdruck dessen, wie Frauen aus männlicher Sicht sein sollten. Da diese Stereotype mit der Zuschreibung von Wärme-Merkmalen

---

<sup>53</sup> Vgl. Eckes, Thomas. „Ambivalenter Sexismus und die Polarisierung von Geschlechterstereotypen.“ *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 2001:235-247

<sup>54</sup> Vgl. Eckes, 2008:175 ff

zu bestimmten Frauentypen Anteile besitzen, die von vielen Frauen und Männern positiv bewertet werden, fördern die damit kommunizierten Verhaltenserwartungen die Übernahme traditioneller Rollen durch Frauen; zugleich können sich Männer selbst als relativ frei von sexistischen Tendenzen wahrnehmen, da sie ja Frauen in ein ‚positives Licht‘ stellen. Neidvolle Frauenstereotype haben zwar entgegengesetzte Inhalte, tragen aber ihrerseits zur Aufrechterhaltung der Geschlechterhierarchie bei: Sie liefern (wieder aus männlicher Sicht) eine Rechtfertigung für fortgesetzte Diskriminierung von Frauen. So werden Frauen, die in traditionell von Männern dominierten Berufen Erfolg haben, als bedrohliche oder unfaire Konkurrentinnen wahrgenommen, die in ihre Schranken zu verweisen seien. Negative Merkmalszuschreibungen, wie die Zuschreibung sozioemotionaler Kälte, verstärken derartige Einschätzungen noch.“<sup>55</sup>

Um dies für die Videospieldwelt zu übersetzen, wäre hiermit, falls ein Sexismusproblem nach wie vor besteht, zu erwarten, dass „gute“ Frauen in den Spielen also passive Prinzessinnen, Heilerinnen etc. heroisiert werden, während ihre Rollen dennoch beschränkt bleiben, um „beschützt“ werden zu können. „Schlechte“ Frauen währenddessen, also Einzelgängerinnen, Hexen, Rebellinnen etc. würden bestraft werden, indem sie gedemütigt, entmenschlicht oder überhaupt mit Gewalt in ihre Schranken gewiesen werden (extreme Sexualisierung ordnet diese Arbeit unter „Demütigung“ bzw. „Entmenschlichung“ ein). Da die analysierten Games in Fantasywelten spielen, können Eckes Stereotype nicht eins zu eins übernommen werden, sondern müssen ein wenig adaptiert werden. Hier dient Anita Sarkeesians Videoreihe „Tropes vs. Women in Videogames“ als Inspiration.<sup>56</sup> Die generelle Idee, dass „gute Frauen“ mütterlich warm oder unschuldig zart sein sollen und „schlechte Frauen“ zu dominant oder zu selbstständig sind und dafür in ihre Schranken gewiesen werden müssen, bleibt dabei bestehen. Letztlich dienen die Stereotype im Kontext dieser Arbeit dazu, festzustellen, inwiefern und wie genau Sexismus (in LoL) immer noch eine Rolle spielt. Es wäre natürlich auch möglich, die genannten Stereotype mit anderen Aspekten der Videospieldwelt in Verbindung zu bringen. In der Videospieldcommunity würde sich dies eher auf zurückhaltende (gute) Frauen versus laute (schlechte) Frauen beziehen, während es in

---

<sup>55</sup> Ebd., S. 175f.

<sup>56</sup> Vgl. Frequency, Feminist. „YouTube.“ *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*. 7. 3 2013. [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=RDCMUC7Edgk9RxP7Fm7vjQ1d-cDA&start\\_radio=1&t=1](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=RDCMUC7Edgk9RxP7Fm7vjQ1d-cDA&start_radio=1&t=1) (Zugriff am 12.1. 2021)

der Videospielebranche Strafen für alle Frauen geben müsste, die versuchen, in irgendeine höhere Position zu kommen. Diese Analyse würde hier aber den Rahmen sprengen.

Anhand dieser Ansätze soll das Frauenbild in LoL betrachtet und analysiert werden, um festzustellen, ob es aus der Sicht einer größeren Metatheorie zum Sexismus problematische gesellschaftspolitische Auswirkungen haben könnte. Da es derzeit kein Standardwerk zu dem Thema gibt und beinahe monatlich neue Forschungen und Aufsätze zu weiblichen Darstellungen in Videospiele erscheinen, besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit (Ausblicke und weiterführende Literatur wurden in dem Abschnitt zum aktuellen Forschungsstand gegeben). Zudem fließen nur zwei Aspekte des Spiels hier ein und eine Analyse der Spieler\*innen-Community und der Entwickler\*innen bleibt ganz ausgeblendet. Dennoch sollen die Theorien es möglich machen Rückschlüsse auf die generelle Problematik von Sexismus in Videospiele zu zulassen. Dabei werden „hostile“ und „benevolent sexism“ übersetzt in Stereotype nach Eckert und der „male gaze“ als maßgeblichen Kategorien aus der Theorie für die Analyse herangezogen.

### Angewandte Theorien in God of War

Um die Frage nach Stereotypen in dem Spiel *God of War* beantworten zu können, wird diese Arbeit sich auch mit *Männlichkeitsforschung* beschäftigen. Die Analyse dieses Spiels wird, im Gegensatz zu jener von LoL, Männer und ihre Rollenbilder im Fokus haben, obwohl die Abschnitte „Freya“ und „die Walküren“ die schon genannten Operationalisierungen der Stereotype auf weibliche Charaktere beziehen wird. Dabei steht die Theorie zu „hegemonialer Männlichkeit“ aus den 90er Jahren von der Sozialforscherin *Raewyn Connell* im Mittelpunkt, deren Thesen sowohl auf Gramscis Konzept von Hegemonie als auch weiterführend auf Bourdieus Vorstellung des männlichen Habitus aufbauen. Dabei wird neben dem Originaltext von Connell auch die Rezeption von *Michael Meuser* relevant sein.<sup>57</sup> Das Konzept lässt sich damit also gut in den bereits abgesteckten theoretischen Rahmen dieser Arbeit einbinden.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Vgl. Meuser, Michael. „Hegemoniale Männlichkeit – Überlegungen zur Leitkategorie der Men's Studies“ In *Frauen Männer Geschlechterforschung*, Herausgeber: Brigitte Aulenbacher, 160-171. Münster, 2006: 164f

<sup>58</sup> Vgl. Connell, Raewyn. „Die soziale Organisation von Männlichkeit.“ In *Der gemachte Mann: Geschlecht und Gesellschaft*, 119-141. Wiebaden: Springer VS, 2014: 129 ff

Lange galt die Idee, dass Männer essenziell männlich sind und Frauen essenziell weiblich. Mittlerweile – durch emanzipatorische, konstruktivistische und gendertheoretische Ansätze wie jenen von De Beauvoir – gilt aber weit verbreitet eher die Ansicht, dass wir durch Erziehung und Gesellschaft in gewisse Muster gelotst werden, die jeweils als „männlich“ oder „weiblich“ konnotiert gelten, die aber nicht bereits wesensimmanent in uns angelegt sind und im Übrigen auch anders codiert werden könnten, falls dies gesellschaftlich entschieden werden würde. Nicht geklärt ist allerdings die Frage, ob diese männlichen/weiblichen Eigenschaften und Merkmale strukturell, also durch über uns hinaus gehende Muster der Gesellschaft ausgeprägt werden oder sich durch unsere eigenen Handlungen zeigen. Der große Unterschied zwischen diesen beiden konträren Konzepten zu Geschlecht liegt in der Rolle der Intentionalität und der individuellen Ebene. Oder, wie De Boise diese Frage formuliert: “Is masculinity a series of traits, a psychological correlate, a specific historical construct with little basis in lived experience or all of the above?”<sup>59</sup> Strukturelle Ansätze denken Geschlecht und damit auch Männlichkeit auf gesellschaftlicher Ebene (hegemoniale Männlichkeit gehört zu diesen Konzepten). Das hieße, dass wir alle in Relation zu bestimmten Geschlechterbildern stehen, ob wir wollen oder nicht, und dass Männlichkeit uns betrifft, unabhängig davon, ob wir dies wahrnehmen. Ich als Individuum definiere Männlichkeit nicht und ich falle in das (in meinem Fall weibliche) Muster, weil ich strukturell so erzogen werde, bzw. von der Gesellschaft unter dieses subsumiert werde. Ich bin also, wie De Beauvoir bereits festgestellt hat, auch deshalb Frau, weil ich als Frau von der Gesellschaft als weiblich bestimmt werde. Auf der anderen Seite kann ich auch davon ausgehen, dass sich meine Weiblichkeit in meinen Handlungen spiegelt und keineswegs nur strukturell von der Gesellschaft so eingeordnet wird. Ich bin also stereotypisch weiblich, wenn ich mich so verhalte, als wäre ich es. Diese Konzeption geht nicht davon aus, dass ich innerliche Wesenseigenschaften habe, die mich der weiblichen Welt zuordnen, sondern dass ich mich intentional durch Handlungen dieser anschließen muss, um in dieser zu agieren. Dabei lebe ich dann Weiblichkeit auf einer individuellen Ebene statt in einem gesellschaftlichen Raster (die später behandelte toxische Männlichkeit passt in eine solche Vorstellung). Beide Ansätze haben blinde Flecken und beide wurden und werden kritisiert, wobei dem strukturellen Ansatz vorgeworfen wird, er lege zu wenig Wert auf das Individuum und müsse daher immer stark verallgemeinern, und dem individuellen Konzept seine

---

<sup>59</sup> De Boise (2019) S. 150

ahistorische Betrachtung von Geschlecht vorgehalten wird, dass ein Blick auf das „Ganze“ schwer möglich sei.<sup>60,61</sup>

Diese Arbeit plädiert für ein integrales Modell, wobei sich die individuelle (oder zumindest intersubjektive) Ebene (also unser gelebter Habitus, obwohl dieser durch die „Institutionalisierung“ desselben natürlich strukturelle Merkmale aufweist), und die strukturelle Ebene (also die momentan vorherrschende Hegemonie) wechselseitig bedingen und verstärken. Sprich: Meine Handlungen werden durch die gesellschaftlichen Normen beeinflusst, die ich wiederum durch meine Handlungen prägen, verändern oder bestätigen kann. Auch De Beauvoir wird hier als Anhängerin dieser Lesart verstanden, schließlich geht sie von einer Veränderbarkeit der Weiblichkeitsbilder in ihrer Zeit aus (wie sehr sie dies auf Männerbilder bezogen hat, ist allerdings fraglich). Diese Arbeit geht damit grundsätzlich davon aus, dass es nicht nur eine Weiblichkeit oder Männlichkeit gibt, sondern viele, die um kulturelle und gesellschaftliche Vorherrschaft streiten oder einfach koexistieren können, je nachdem, wie sie strukturell zueinander stehen. Männlichkeiten sind also Vorstellungen von männlichen Charakteristika und Lebensentwürfen, während Männer die Akteure sind, die diese Vorstellungen legitimieren, leben oder auch diskreditieren können.<sup>62, 63</sup>

Nachdem also geklärt wurde, wie Männlichkeiten hier verstanden werden und wie diese in den momentanen Diskurs eingeordnet werden, kann das Augenmerk jetzt auf die unterschiedlichen Konzepte im Speziellen gerichtet werden.

---

<sup>60</sup> Vgl. ebd. S. 147 f.

<sup>61</sup> Vgl. Wedgwood, Nikki/Connell, Raewyn. „Männlichkeitsforschung: Männer und Männlichkeiten im internationalen Forschungskontext.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung.*, Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. von Barbara Budrich, 116-125. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

<sup>62</sup> Die Frage, ob es uns möglich ist, gar kein Gender zu wählen und mit keiner Vorstellung verbunden zu sein, ist natürlich interessant und aktuell auch sehr relevant, kann aber hier nicht behandelt werden, nicht zuletzt, weil die Stereotype, mit denen diese Arbeit sich beschäftigt, davon ausgehen, dass wir uns in jedem Fall mit einem Rollenbild identifizieren. Allerdings wird eine strikte Zuteilung der Identitäten und ihrer Eigenschaften kritisiert, da ohne diese davon ausgegangen werden müsste, dass die Stereotype die Welt akkurat darstellen. Kurz: Stereotype werden als zu enges, regressives Muster von Geschlecht und Gender betrachtet, das schädliche Auswirkungen auf die Gesellschaft hat, indem es Geschlechterhierarchien perpetuiert und aufrechterhält. Gleichzeitig bleibt aber offen, wie stark Gender als Identitätskategorie eine Rolle spielt und spielen muss.

<sup>63</sup> Vgl. Jost/Banaji (1994)

## *Hegemoniale Männlichkeit*

Das Konzept der „Hegemonialen Männlichkeit“ stammt von *Raewyn Connell* und beschreibt, in Anlehnung an Gramscis Hegemoniekonzept, wie Männlichkeit in Abgrenzung zu Weiblichkeit und mit Dominanz über ebendiese definiert wird. Dabei seien die Inhalte der „Hegemonialen Männlichkeit“ nicht etwa in Stein gemeißelt, vielmehr sei je nach Kultur immer das hegemonial männlich, was die patriarchalen Strukturen aufrechterhalte und die Dominanz über Frauen und Männer, die nicht Teil der hegemonialen Männlichkeit seien, bestärke.<sup>64</sup> Hegemoniale Männlichkeit (oder HM) sei also historisch wandelbar und diene immer dazu, die Vorherrschaft von manchen Männern zu zementieren. So waren zum Beispiel Soldaten lange das Symbol der HM, diese wurden allerdings in West- und Mitteleuropa mittlerweile durch erfolgreiche, rationale Business-Männer ersetzt. Was jeweils Charakteristika von HM seien, würde, so *Michael Meuser*, in „homosozialen“ Räumen ausgemacht, was bedeutet, dass Männer ohne das Zutun von Frauen entscheiden (wobei es sich hier nicht um einen Entscheidungsdiskurs nach Habermas handelt), was HM beinhalten soll und was nicht.<sup>65</sup> In diesen homosozialen Räumen konkurrieren Männer und stehen einander, wie Bourdieu sagt, „... als Partner-Gegner gegenüber“<sup>66</sup>, das heißt, sie kämpfen um Vorherrschaft, bestätigen sich aber als Gegner gleichzeitig gegenseitig in ihrer Dominanz gegenüber Frauen. *Hegemoniale Männlichkeit* ist also jene Männlichkeit, die in homosozialen Räumen entwickelt wurde und nun dazu dient, die Herrschaft von Männern vor allem über Frauen, aber auch über andere Männer aufrechtzuerhalten und zu legitimieren. Sie ist jene Männlichkeit, zu der alle anderen Männlichkeiten (und alle Weiblichkeiten) im Verhältnis stehen und über die sie definiert werden. Wobei Vertreter der HM häufig alle anderen Männlichkeiten definieren, statt dass jede Gruppierung sich selbst bestimmt<sup>67</sup> oder, wie Meuser es sagt: „Hegemoniale Männlichkeit ist ein relationaler Begriff, dessen Vergleichshorizonte auf der homosozialen Achse zu suchen sind.“<sup>68</sup> Connell beschreibt im Weiteren folgerichtig, dass es auch nicht-hegemoniale Männlichkeiten geben müsse, da die hegemoniale Männlichkeit sonst keine Abgrenzung erfahre. Für Connell können die nicht-hegemonialen Männlichkeiten in „marginalisierte“ und „komplizenhafte“

---

<sup>64</sup> Vgl. Connell, (2014) S. 129 ff.

<sup>65</sup> Vgl. Meuser (2006) S. 164f.

<sup>66</sup> Bourdieu, Pierre. *Die männliche Herrschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2005:83

<sup>67</sup> Vgl. Connell (2014) S. 130 f

<sup>68</sup> Meuser (2006) S. 164

Männlichkeiten eingeteilt werden, wobei komplizenhafte Männlichkeiten zwar nicht Teil der HM sein könnten, aber von dieser profitieren würden (in Form der „patriarchalen Dividende“), während marginalisierte Männlichkeiten eben das seien, nämlich marginalisiert.<sup>69</sup> Die patriarchale Dividende schlage sich in diversen Privilegien nieder, die von keinem einzelnen Mann erarbeitet wurden, sondern die auf Grund der HM bestehen und allen Männern zum Vorteil dienen. *Michael May* beschreibt dabei für den aktuellen gesellschaftlichen Rahmen die im Vergleich zu Frauen bessere Bezahlung, den leichteren Zugang zu (öffentlichen) Ressourcen, die Repräsentation und Vertretung männlicher Interessen in der Öffentlichkeit, den Schutz vor aufdringlichen Blicken, Sprüchen und sexistischen Übergriffen und die Möglichkeit, sich geschlechterpolitischen Auseinandersetzungen durch Schweigen zu entziehen.<sup>70</sup> Natürlich ändert sich diese Dividende je nach Kontext und Zeitrahmen. Connell dachte bei *marginalisierten* Männlichkeiten vor allem an Männer aus unterdrückten Klassen oder ethnischen Minderheiten und bei *komplizenhafter* Männlichkeit vorwiegend an homosexuelle Männer, diese Vorstellungen gelten aber mittlerweile als veraltet und werden demnach so nicht mehr verwendet.<sup>71</sup> Innerhalb der homosozialen Sphäre wird somit hegemoniale Männlichkeit sowohl konzipiert als auch als „Spieleinsatz“ zwischen Männern verwendet, um durch die so aufgestellten Statussymbole und das dazu gehörende soziale Kapital eine Hierarchisierung unter den Männern aufzubauen und festzuschreiben.<sup>72</sup>

Diverse Autor\*innen haben auch die Idee einer „Hegemonialen Weiblichkeit“ vorgestellt, die ein Pendant zur HM bildet oder bilden soll. Connell selbst nannte diese Vorstellung „betonte Weiblichkeit“ und verband sie mit „... Zuschreibungen wie sanftmütig, passiv, fürsorglich, verletzlich, schwach, häuslich – als komplementäres Gegenstück zu HM ...“.<sup>73</sup> Prompt wurde hier allerdings kritisiert, dass diese Zuschreibungen nur eine Gegenstück zur HM seien und dazu dienen, eine „unterworfenen hegemonialen Weiblichkeit“ zu konstruieren und Frauen an das Haus zu binden, indem eine naturalisierte Vorstellung von Mütterlichkeit und Häuslichkeit aktiviert und betont würde.<sup>74</sup> Sicher ist es auch kein Zufall, dass wir ebenjene

---

<sup>69</sup> Vgl. Connell (2014) S. 131 ff.

<sup>70</sup> Vgl. May (2010) S. 130

<sup>71</sup> Vgl. Meuser (2006) S. 165

<sup>72</sup> Vgl. ebd., S. 167f.

<sup>73</sup> May (2010) S. 139

<sup>74</sup> Vgl. Hauser, Kornelia. „Frauen-Männer-Genderforschung. Ein kritisch-analytischer Literaturbericht.“ *Soziologischen Revue*, 2001: 35-51.

Eigenschaften als stereotyp empfinden und diese Arbeit genau diese als spezifisch „regressiv“ versteht, sollten sie die einzigen Charakteristika einer Figur sein. Da also HM fundamental von der Unterordnung der Frau abhängt, sei eine hegemoniale Weiblichkeit, die unabhängig von der HM existiere, im Grunde nicht denkbar. Alle Weiblichkeiten (sowie auch alle nicht-hegemonialen Männlichkeiten) könnten in einer Gesellschaft mit HM immer nur in Hinblick auf diese konzipiert werden, so May.<sup>75</sup> Eine Theorie, die mit Bezug auf die Analyse der weiblichen Charaktere in GoW von Interesse ist, da diese dementsprechend nur im Zusammenhang mit der Vorstellung von Kratos (dem Protagonisten des Spiels) relevant sein dürften.

Es soll hier aber noch einmal betont werden, dass die inhaltlichen Vorgaben der HM sich je nach kulturellem Rahmen und Zeitalter stark unterscheiden können. Meuser zufolge war der hegemoniale Mann im Mitteleuropa des 19. Jahrhunderts vor allem militärisch geprägt, während er sich im aktuellen Zeitalter der Digitalisierung eher als Top-Manager stilisiert. Was aber an der These, dass HM inhaltlich nicht festgelegt sei und sich je nach Kontext verändern könne, so interessant ist, ist, dass in unserer zunehmend fragmentierten Gesellschaft demnach mehrere Konzepte der HM nebeneinander Bestand haben können.<sup>76</sup> Männlichkeitsvorstellungen können also entweder als Unterkategorien der HM marginalisiert werden, oder sie können als neue Entwürfe der HM mit anderen hegemonialen Männlichkeitskonzepten koexistieren.

In der Folge wird „Geek Masculinity“ als ein Konzept der HM behandelt werden, das sich zwar selbst als marginalisiert denkt, aber tatsächlich eher eine Form der HM ist, die nur in einer gewissen Struktur der Popkultur zum Tragen kommt, während Hypermaskulinität als Männlichkeitsvorstellung verstanden werden wird, in der zwar ein Anspruch auf Konkurrenz zu der bestehenden HM erhoben wird, dieser aber nicht eingelöst werden kann.

### *Hypermaskulinität*

Hypermaskulinität ist als Begriff nicht einfach zu fassen. Je nach Kontext bedeutet das Wort etwas anderes, so beschreiben manche Autor\*innen ihn als eine Form von „... overly exaggerated masculine traits and patterns“<sup>77</sup>, oder nach Parrott und Zeichner als

---

<sup>75</sup> Vgl. May (2010) S. 139f.

<sup>76</sup> Vgl. Meuser (2006) S. 169 f.

<sup>77</sup> Blodgett (2018) S.136

„Hypermasculinity is a psychological term coined to describe the exaggeration of masculine cultural stereotypes within subcultures“<sup>78</sup>. Meuser wiederum fasst „Hypermaskulinität“ als einen Aspekt der sogenannten „Protest Männlichkeiten“. Diese seien Gegenentwürfe zu Hegemonialen Männlichkeiten, denen die „ökonomischen Ressourcen“ und die „institutionelle Autorität“ fehle, um Teil dieser zu werden oder sie zu ersetzen. Stattdessen werden sie häufig als aggressiv und übergriffig wahrgenommen, obwohl sie auf den gleichen Ansprüchen wie die HM aufbauen, nämlich Dominanz über Frauen und andere Männer. Vor allem Angehörige marginalisierter Ethnien und deren Vorstellungen von HM werden gesellschaftlich oft als hypermaskulin wahrgenommen:<sup>79</sup> Je nach Autor\*in kann Hypermaskulinität also als übertriebenes Ausleben der HM empfunden werden oder als unerfolgreiche Herausforderung derselben.

Unter die diversen Charakteristika, die aktuell mit *Hypermaskulinität* verbunden werden (wobei der Begriff generell eher kritisch verwendet wird, unabhängig davon, welche der oben genannten Interpretationen als gültig angenommen werden), fallen Aggression, heterosexuelle „Eroberungen“, ein Fokus auf Sport<sup>80,81</sup>, oder anders formuliert „... vier Bestimmungselemente (...): Härte, Gewalttätigkeit, Gefährlichkeit und Kaltschnäuzigkeit der Einstellung zu Frauen und Sex“<sup>82</sup>. Umgelegt auf den Kontext der Gamingbranche sind diese Elemente eine Art animalische Natürlichkeit, ein Rachenarrativ, eine gewisse Isolation, die aber als Selbstständigkeit gedeutet ist und exzessive Gewalt.<sup>83</sup> Es ist unschwer zu erkennen, dass es riesige Überschneidungen zwischen HM und Hypermaskulinität gibt und es offenbar darauf ankommt, wer diese Eigenschaften an den Tag legt und in welchem Ausmaß, und nicht darauf, ob diese Charakteristika generell als gut gelten können. Alle Aspekte außer dem der Gewalt, bzw. der Aggression, der in jüngster Zeit an Zuspruch verloren hat, gelten alle aufgezählten Eigenschaften als hegemonial-männlich und damit auch als legitim und erstrebenswert. Wenn nun *Hypermaskulinität* als übertriebene HM ausgelegt wird, sollte sie in der Gamingbranche im Grunde negativ konnotiert sein, es sei denn, die Branche betrachtet sich als außerhalb der Gesellschaft stehend (was durchaus argumentiert werden

---

<sup>78</sup> Salter, Anastasia/ Blodgett, Bridget. „Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public.“ *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2012:402

<sup>79</sup> Vgl. Meuser (2006) S 166

<sup>80</sup> Vgl. Salter, (2017) S.150

<sup>81</sup> Vgl. Massanari (2017) S. 332

<sup>82</sup> Bruns, Katja. „filmlexikon.uni-kiel.de.“ 15. 9 2015. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8909> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>83</sup> Vgl. Conway (2019) S. 2 ff.

kann). Falls *Hypermaskulinität* eher als Gegenentwurf von Minderheiten gelesen wird, würde dies dafür sprechen, dass die eben genannten Aspekte in der Welt der Games hochgehalten werden, da sie ja Ausdruck einer eigenen HM sind, die innerhalb der Gamingsphäre Bestand hat, auch wenn sie in der restlichen Gesellschaft nicht im gleichen Maße anerkannt wird.

Diese Arbeit tendiert zu weiterem Verständnis von *Hypermaskulinität* und wird im Folgenden argumentieren, dass es sogar *zwei* Arten der *Hypermaskulinität* innerhalb der Branche gibt, nämlich eine „klassische“ *Hypermaskulinität*, die mit den oben genannten Eigenschaften aus oft rassistischen Vorstellungen von „schwarzer Männlichkeit“ entstanden ist und die innerhalb der Games oft zum Tragen kommt (wie dies auch bei Kratos in vergangenen Spielen der Fall war) und eine andere, eigene Form der *Hypermaskulinität*, die „Geek Masculinity“ oder GM, die nun genauer betrachtet werden soll.

### *Geek Masculinity*

Geek Masculinity ist, im Gegensatz zu Hypermaskulinität, recht klar definiert. Es handelt sich dabei um eine Form der Männlichkeit, die in der „Geek-Kultur“, die Videospiele, aber auch gewisse Fantasy-Epen wie „Herr der Ringe“ und Spiele wie „Dungeons and Dragons“ umfasst, entstanden ist. Diese Männlichkeit definiert sich über ein ambivalentes Verhältnis zur HM, wobei einige Aspekte dieser gelobt und hervorgehoben, während andere abgelehnt werden. Ein Text beschreibt GM als Männlichkeit, „... in which technological mastery forms the basis of masculine esteem and status.“<sup>84</sup>, was auf den ersten Blick eng verwandt mit der aktuellen HM zu sein scheint, die technokratische Rationalität als einen der höchsten Werte hochhält. Tatsächlich geht es aber nicht darum, diese Rationalität zu leben, sondern innerhalb der jeweiligen Sphäre, in diesem Fall der Gamingwelt, der Beste zu sein. Kurz: Der beste Gamer ist der beste Mann. Um Gamingskills aber als signifikant für Männlichkeit denken zu können, müssen Frauen natürlich davon ausgeschlossen sein, was bedeutet, dass Frauen in dieser Vorstellung nicht gute Gamerinnen sein können, da diese Eigenschaft per Definition männlich ist.<sup>85</sup> Dazu kommt, dass GM sich selbst von der HM abgrenzt und dabei

---

<sup>84</sup> Salter (2017) S. 248

<sup>85</sup> Vgl. ebd. S 250

blind für die Übereinstimmungen mit der vorherrschenden Männlichkeit bleibt, oder wie Massanari oder Braithwaite dies formulieren:

„... geek masculinity often embraces facets of hypermasculinity by valorizing intellect over social or emotional intelligence. At the same time, geek masculinity rejects other hypermasculine traits, as ‚the geek‘ may show little interest in physical sports and may also demonstrate awkwardness regarding sexual/romantic relationships.“<sup>86</sup>

Oder

“Geek masculinity expresses a different configuration of masculinity, incorporating some elements of hegemonic masculinity (such as judgment and mastery) while often renouncing others (such as sporting or athletic cultures)”<sup>87</sup>

Die Blindheit gegenüber den oben erwähnten Aspekten der HM, die weiterhin gelebt werden, kommt nicht von ungefähr. Im Gegenteil ist es Teil der GM, sich als Alternative zur HM zu positionieren und sich als Opfer zu stilisieren. Es geht hierbei darum, gleichzeitig zu postulieren, dass GM von der „Mainstream“-Kultur nicht anerkannt und Gamer marginalisiert werden, als auch weiterhin Dominanz innerhalb der Gamingwelt ausüben zu können, sowohl über Frauen als auch über andere Männer, die weniger gute Gamer sind (oder Minderheiten angehören, da der klassische „Nerd“ oder „Geek“ ganz klar als junger, weißer, hetero Cis-Mann imaginiert ist). Salter formuliert dies folgendermaßen:

„Geek masculinity thus contains a contradictory construction, in which a victimized ‚outsider‘ posture can obscure relations of dominance which are maintained through the control and assertion of technological power.“<sup>88</sup>

Ob dabei allen Männern, die sich der GM zugehörig fühlen, dieses Paradoxon klar ist, lässt sich nicht mit Sicherheit sagen. Fest steht aber, dass GM auf den Grundprinzipien der HM aufbaut, nämlich der Unterordnung von Frauen und anderen Männern, und damit eindeutig zu den *Protestmännlichkeiten* gehört bzw. eine Art von *Hypermaskulinität* darstellt, die in Konkurrenz zur HM steht. Männer, die diese Männlichkeitsvorstellung teilen und sich selbst weiterhin gerne als Teil einer unterdrückten „Geek Kultur“ betrachten wollen (obwohl die

---

<sup>86</sup> Massanari (2017) S. 332

<sup>87</sup> Braithwaite (2016) S. 2

<sup>88</sup> Salter (2017) S. 250

Gamingbranche die größte Unterhaltungsindustrie der Welt ist und damit keineswegs in einer kulturellen Nische steckt, wie ca. 115 Millionen monatlichen LoL-Spieler\*innen zeigen<sup>89</sup>), neigen oft dazu, extrem defensiv gegenüber Gamer\*innen zu werden, die die Haltung „Gamer = Männer“ nicht teilen. Eine künftige Analyse könnte auf die Auswirkungen von stark gelebter GM noch einmal genauer eingehen, vorerst ist hier vor allem wichtig, dass entgegen der Opferdarstellung, die GM inszeniert, die Männlichkeitsvorstellung viel mit HM gemeinsam hat.

Unter Umständen ist das auch ein Grund, warum Spiele, die klar sexistische Inhalte haben, dennoch so beliebt sind. Sie spiegeln die explizite oder implizite (je nach Game und Gamer) hegemoniale männliche Ansicht wider, dass Frauen untergeordnet werden müssen.

Um ein Beispiel zu geben: Gleichermaßen könnte auch die Vorliebe für Charaktere wie *Kratos* damit erklärt werden, da er in seinen bisherigen Spielen auch eine Form der *Hypermaskulinität* verkörpert hat, die wie GM Teile der HM lebt und andere ablehnt.

Diese Arbeit untersucht, inwiefern der Protagonist *Kratos* durch seine von der GM abweichende Männlichkeit, die aber dennoch hypermaskulin ist, Gamern erlaubt, sich sowohl verstanden zu fühlen, da *Kratos* ebenfalls ein Außenseiter ist/war, als auch ihre Fantasien der Durchsetzungsfähigkeit und Macht ausleben zu können. Gamer, die sich in der GM wiederfinden, können also mit *Kratos* als „ausgestoßenem Mann“ mitfühlen und alles ermorden, was sich bewegt, und seinen extrem muskulösen Körper zum Ausleben ihrer anderen hypermaskulinen Vorstellungen nutzen. Eine Win-win Situation im Grunde, in der alle Aspekte des Charakters ihre Männlichkeitsbilder bestärken. Offenkundig ist der rekursive Prozess, in dem Gamer sich von den Spielen in ihren hypermaskulinen Bildern bestätigt fühlen und deshalb mehr dieser Games kaufen, was wiederum den Spiel-Entwickler\*innen bestätigt, dass Gamer eben Männer mit GM sind, die solche Spiele wollen, gesellschaftlich höchst gefährlich. Hier entstehen regelrechte Echokammern, in denen nur legitim ist, was in diese passt und in denen kein Platz mehr für Männlichkeiten ist, die den Status quo herausfordern (für Frauen ist ohnehin nur in den ihnen zugeschriebenen Rollen Raum vorgesehen). Zusammenfassend kann man sagen: Geek Masculinity bestärkt die hegemoniale Männlichkeit in deren Dominanzanspruch, während sie sich gleichzeitig eine

---

<sup>89</sup> rankedkings.com. 27.3.2019. <https://rankedkings.com/blog/how-many-people-play-league-of-legends> (Zugriff am 11.1. 2021).

eigene Sphäre schafft, in der sie die HM der „Außenwelt“ ablehnt und die neue HM ausbildet. Innerhalb dieser Sphäre blühen die Hypermaskulinität der GM sowie andere Varianten, die stärker auf Gewalt setzen, auf und verbinden sich dabei zu einem toxischen Cocktail, der sich in den Spielen selbst und in der „Manosphäre“ generell in Frauenhass und Drohungen aller Art entlädt. Bevor nun aber analysiert werden soll, ob und inwiefern der *Kratos* aus dem neuesten *God of War* *Hypermaskulinität* und HM verkörpert und glorifiziert, soll noch ein letzter Begriff kurz definiert werden, nämlich jener der „toxischen Männlichkeit“ (oder TM).

### *Toxische Männlichkeit*

Dieser Begriff wird, genau wie Hypermaskulinität, auf mindestens zwei Arten verwendet. Zum einen ist TM seit dem „#metoo“-Movement ein Kampfbegriff geworden, der alle Verhaltensweisen von Männern umfasst, die in irgendeiner Art und Weise als „toxisch“ betrachtet werden können. Das kann von sexuellen Übergriffen am Arbeitsplatz über Erziehungsmuster bis hin zu dem sogenannten „manspreading“ oder „mansplaining“ gehen.<sup>90</sup> Während diese Variante von TM zwar gut dazu verwendet werden kann, aufzuzeigen, an wie vielen Orten in der Gesellschaft männliches Fehlverhalten auftreten kann und tatsächlich auch gang und gäbe ist, fehlt dieser Auslegung des Begriffs eine gewisse analytische Schärfe. TM, so behandelt ist eher die vage Vorstellung, dass alle Handlungen darunter fallen, die einer entgleisten gelebten HM entspringen.<sup>91</sup>

Daher wird diese Arbeit den Begriff eher in seiner älteren Definition anwenden, bei der auch Verhaltensweisen im Fokus stehen (statt wie bei den anderen erklärten Begriffen Ideologien oder Identitäten), die aber klarer umrissen sind. Ursprünglich kommt der Begriff „toxische Männlichkeit“ aus dem „Mythopoetic Men’s Movement“<sup>92</sup>, einer Bewegung, die durchaus kritisch zu betrachten ist. Angehörige dieser Bewegung wollten den Begriff der Männlichkeit neu definieren und zurück zu einem „ursprünglichen“ Mann, der mit anderen Männern kooperiert und seine Gefühle auch mit ihnen teilt. Problematischerweise erstreckten sich dieses propagierte Mitgefühl und die Zusammenarbeit meistens nicht auf Frauen und die

---

<sup>90</sup> Vgl. De Boise (2019) S. 147

<sup>91</sup> Vgl. Robinson, Martin. „thebookofman.com.“ 2019. <https://thebookofman.com/mind/masculinity/what-is-toxic-masculinity/>, gesehen (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>92</sup> Vgl. Kimmel (1995)

Bewegung wurde zunehmend frauenfeindlicher.<sup>93,94</sup> Dennoch kann ihr Konzept der TM durchaus progressiv verstanden und dessen kritisches Potential genutzt werden, weil der Begriff innerhalb der Mythopoetischen Männerbewegung jene Verhaltensweisen fasst, die toxisch *für* Männer sind. Frederik Müller erklärt dies so:

„Das Konzept beschreibt eine in unserer Gesellschaft vorherrschende Vorstellung von Männlichkeit und umfasst das Verhalten, das Selbstbild und Beziehungskonzepte von Männern sowie kollektive männliche Strukturen.“<sup>95</sup>

Innerhalb dieser männlichen Strukturen fallen vor allem drei Aspekte unter TM: „(1) Suppressing emotions or masking distress, (2) Maintaining an appearance of hardness, (3) Violence as an indicator of power (think: ‚tough-guy‘ behavior)“.<sup>96</sup> Es geht bei diesem Verständnis des Begriffs also darum, zu analysieren, welche anezogenen Verhaltensweisen z.B. zu den hohen Suizidraten junger Männer, der Alkoholismus-Rate oder dem Unterlassen von Arztbesuchen führen (die offenkundig als schädlich für Männer eingestuft werden), um diese anschließend umformen zu können.<sup>97</sup>

*Toxische Männlichkeit* setzt sich damit also zusammen aus emotionaler Kälte, die dazu führt, dass alle Gefühle von Trauer angesichts eines Filmes bis hin zu PTSD (oder auf Deutsch: Post-traumatische Belastungsstörung) – nicht ausgesprochen, gelebt und wenn nötig behandelt werden können, dem Anschein von Härte und „Stärke“, die zu einer Ablehnung von Weiblichkeit und allen ihren Facetten (vor allem den angedichteten, stereotypischen) führt und von dieser auch kommt – hier besteht ein wechselseitiges Verhältnis – und Gewalt als Machtmittel.

Alle drei Aspekte halten Männer, dem Konzept der toxischen Männlichkeit nach, davon ab, freie, selbstbestimmte Leben zu führen, und sind fast immer ein Weg in Isolation und Unglück, schon allein, weil niemand ohne Bindungen und Emotionen geboren wird und diese

---

<sup>93</sup> Vgl. Messner (1997) S.17f.

<sup>94</sup> Vgl. Adams, Michele/ Coltrane, Scott. „Boys and Men in Families: The Domestic Production of Gender, Power and Privilege.“ In *Handbook of Studies on Men and Masculinities*, Herausgeber: R./Hearn, J./ Kimmel, M. S. Connell, 230-248. Thousand Oaks California, 2005: 242f.

<sup>95</sup>Vgl. Müller, Frederik. „missy-magazine.de.“ 16. 8 2018. <https://missy-magazine.de/blog/2018/08/16/hae-was-heisst-toxic-masculinity/> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>96</sup> Vgl. Salam, Maya. „nytimes.com.“ 22. 1 2019. <https://www.nytimes.com/2019/01/22/us/toxic-masculinity.html> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>97</sup> Vgl. Alexander, Katharina. „ze.tt.“ 31. 8 2018. <https://ze.tt/wenn-maennlichkeit-toxisch-wird-so-leiden-maenner-unter-geschlechterrollen/> (Zugriff am 11. 1 2021).

auch niemals ganz abgelegt werden können. Dass Gewalt im Alltag keinen emanzipatorischen Lebensstil möglich macht, liegt ohnehin auf der Hand.

Die drei auf den Begriff der HM bezogenen Männlichkeitsbilder dienen im „God of War“-Kapitel als Grundlage, um herausarbeiten zu können, welche stereotypischen männlichen Verhaltensmuster praktiziert und vielleicht auch glorifiziert werden. Dabei werden nicht alle vier Varianten von Männlichkeit gleich wichtig sein und es gibt jeweils Überschneidungen in den Theorien, alle bringen aber Faktoren ein, die wichtig sind. Insgesamt sollen diese Theorien ein Grundgerüst liefern, mit dem die Männlichkeitsbilder von GoW aufgezeigt und eingeordnet werden können.

## Zur Methode

Diese Arbeit wird unterschiedliche Methoden verwenden, um das komplexe Problem von sexistischen Stereotypen in der Videospielebranche zu untersuchen. Zuerst muss einmal geklärt werden, worin die Schwierigkeiten dieser Analyse liegen. Während es viele differenzierte Tools für die Analyse von Film und Bildern gibt, ist dies bei Videospielen deutlich weniger der Fall. Vor allem das interaktive Element unterscheidet Games fundamental von anderen Unterhaltungsmedien. Je nachdem was also in den Spielen analysiert werden soll, unterscheiden sich die Methoden.

Manches, wie das „*male gaze*“-Konzept, wird daher aus der Filmanalyse entnommen, vor allem wenn es um Bilder, statt um Gameplay geht. Bei *God of War* (GoW) reicht dieses Tool allerdings nicht aus, weshalb teilweise bestehende Analysewerkzeuge adaptiert und erweitert werden müssen, um das Narrativ dieses Spiels adäquat analysieren zu können.

Dazu ist es notwendig, die Besonderheit des *interaktiven* Mediums von Videospielen zu beachten, wobei sich diese Arbeit vor allem auf die starke Identifikation, die durch die aktiven Eingriffe der Spieler\*innen möglich gemacht wird, konzentrieren will. Diese Immersion (= Eintauchen) macht also Videospiele aus. In Anlehnung an eine Aussage zur Ikonizität von Medien könnte man mit Aglaja Przyborski sagen, ein Videospiele „ist demnach nicht Träger von (letzten, oder mehr oder weniger verzerrten) Botschaften, sondern in ihm vollzieht sich Kommunikation, insofern ist man in die Möglichkeit zur Kommunikation, in das

Medium, eingetaucht“<sup>98</sup>. Der Grund dafür ist, dass wir, je stärker wir uns identifizieren, je mehr wir in die Welt des Spiels „kippen“, desto eher wir auch die Rollenbilder und Eigenschaften der Charaktere und des Plots im Spielen annehmen. Anders formuliert: Wenn ich mich an einen Charakter, ein Spiel emotional binde, werde ich eher bereit sein, die Werte und Vorstellungen, die mittransportiert werden, anzunehmen, als wenn ich distanziert spiele und mir das Spiel nichts bedeutet. Das bedeutet aber, dass ein schon bestehender männlicher Habitus oder eine vorherrschende Hegemonie dann durch entsprechende Inhalte bei all jenen verstärkt und bestätigt werden würden, die ohnehin schon zu dieser Sichtweise tendieren. Dies ist natürlich auch bei Filmen, Büchern und Bildern der Fall, bei Videospiele steigen wir aber durch das interaktive Element noch intensiver ein, sind weniger distanziert und haben auch gleich Gelegenheit, die moralischen und sozialen Muster, die uns vorgegeben werden, aktiv ein- und auszuüben.

Die Analyse wird sich daher auf die Inhalte der ausgewählten Videospiele selbst beschränken. Die wichtigsten methodischen Werkzeuge sind dabei die Sinn- und Interpretationsebenen von Bildern nach Bohnsack und Przyborski (2015b), insbesondere die Unterscheidung von *dokumentarischer Interpretation (Wesenssinn, Dokumentsinn)*, *formaler Komposition*, *vorikonografischer Sinnebene (denotative Botschaft)* und *ikonografischer Komposition (konnotative Botschaft)*<sup>99</sup>

Auf der Ebene der Spiele selbst wiederum werden verschiedene Teilbereiche behandelt werden. Besonders wichtig ist hier die Trennung zwischen Design und Plot. Während im Bereich Design (der durch die Interpretation von LoL abgedeckt wird) das Aussehen der Charaktere, die Welt und die „Kamerawinkel“ von Bedeutung sind – also die ikonographischen Aspekte –, wird es auf der Ebene des Plots (analysiert in GoW) vorwiegend darum gehen, welche Rollen Frauen und Männern zugeschrieben werden, ob es überhaupt nennenswerte weibliche Charaktere gibt und wie diese die Geschichte beeinflussen und wie Männer dargestellt sind. Um zu sinnvollen Ergebnissen kommen zu können, untersucht diese Arbeit, ob in den ausgewählten Spielen, Frauen und auch Männer regressiv stereotypisch oder progressiv dargestellt werden und welchen Stereotypen sie (im Falle einer Zuordnung zu dieser Gruppe) zugehörig sind. Dabei wird alles als „regressiv“ verstanden, was in

---

<sup>98</sup> Przyborski (2018) S. 45

<sup>99</sup> Vgl. Przyborski (2018), (2015b) S. 154

eindimensionale Stereotype einzuordnen ist, die von den vorgestellten Theorien („ambivalent sexism“/„male gaze“) als „sexistisch“ verstanden werden, während alle Inhalte, die selbstständige Subjekte porträtieren, die über diese Stereotype hinausgehen, als „progressiv“ geclustert werden.

Die beiden gewählten Games müssen mit unterschiedlichen Methoden betrachtet werden, da bei LoL das Design analysiert wird, während bei GoW die Story, also die Inhalte im Fokus stehen. Diese unterschiedlichen Aspekte erfordern auch methodische Zugänge, die auf das spezifische Material (Bilder bzw. Plot) eingehen können.

### Methodischer Zugang zu League of Legends

Methodisch werden dabei im Fall von LoL alle derzeit veröffentlichten weiblichen „Champions“ analysiert. Die Arbeit hat immer jeweils das erste von Riot Games offiziell autorisierte Bild (sogenannte „Skin“) des Charakters (auf der LoL-Website) für die Analyse ausgewählt, um subjektive Verzerrungen so gut wie möglich vorzubeugen. Die Vorgehensweise, immer das erste Bild zu verwenden, soll vermeiden, absichtlich die regressiveren Skins auszuwählen, weil diese bestimmte Hypothesen eher bestätigen könnten. Es wäre durchaus noch möglich, weitere Skins zu kategorisieren, diese Arbeit bietet aber nicht genug Raum, um hunderte von Bildern zu diskutieren.

Die vorliegende Arbeit hat hierbei den Fokus ausschließlich auf die Frage gelegt, ob die Champions (1) übersexualisiert und verdinglicht dargestellt oder (2) neutral und als agierende Subjekte erkennbar gemacht wurden. Nur wenn beide Aspekte des zweiten Punktes gegeben sind, kann davon ausgegangen werden, dass ein Charakter nicht-regressiv (bzw. nicht sexistisch) designet ist. Von den 52 weiblichen Charakteren sind drei nicht-humanoid und fallen dadurch aus der Analyse (Anivia, Rek Sai und Yuumi), von den restlichen 47 Champions sind vier weitere Kindern ähnlich und demnach ebenso für die Analyse unerheblich (Annie, Tristana, Lulu und Poppy). Es bleiben also 45 Champions übrig, wobei hier nur Taliyah eindeutig nicht sexualisiert ist und nur sie, Jinx und Illaoi einen anderen Körpertyp haben als jenen, der allgemein als sexuell besonders anziehend begriffen wird (also ein ausladendes Hinterteil, eine extrem schlanke Taille und große Brüste).

Um Verwirrung vorzubeugen, muss kurz etwas ausführlicher erklärt werden, inwiefern diese Champions sexualisiert und verdinglicht sind, wie also diese Begriffe hier angewendet

werden. Zuerst hat diese Arbeit die weiblichen Charaktere auf „nackte Haut“ hin betrachtet, also analysiert, wie viel Kleidung den Charakteren zugesprochen wird. Allein auf dieser Methode aufbauend ergibt sich, dass 52,27% der weiblichen Champions ausschließlich oder fast ausschließlich Skins haben, in denen sie *viel Haut* zeigen, wobei 11,36% nur solche Skins aufweisen und 9,01% ausschließlich Bilder haben, in denen sie voll bekleidet sind. Allerdings reicht die Betrachtung dieses Aspektes für unsere Fragestellung nicht aus, da es durchaus voll bekleidete Skins gibt, die dennoch sexualisiert sind, und ebenso Bilder mit Nacktheit, welche den jeweiligen Champion nicht als Sexualobjekt stilisieren.

Demnach muss eine weitere Methode einfließen, die besser geeignet sein wird, die Frage nach der Sexualisierung und Verdinglichung der weiblichen LoL-Champions zu beantworten. Mithilfe des „*male gaze*“-Konzeptes wird dann der Rahmen abgesteckt, der hier relevant ist, d.h. es wird entschieden, auf welche Kriterien hin die Bilder betrachtet werden sollen. Dazu musste allerdings eine Methode gefunden werden, mit der bestimmte Merkmale herausgearbeitet und interpretiert werden können. Hier greift die Arbeit auf die bereits erwähnte *Ikonografische Interpretation nach Przyborski* zurück.

„Die ikonografische Interpretation richtet sich auf den bisher ausgeklammerten Teil des kommunikativ-generalisierten Wissens, und zwar auf das narrative, anekdotische, thematische und allegorische Wissen. Dieses in der Regel kanonisierte Wissen um Geschichten, Ereignisse und insbesondere um gesellschaftliche Institutionen und Rollenbeziehungen ermöglicht es, die einzelnen wiedererkannten Bildelemente, wie sie in der vorikonographischen Interpretation rekonstruiert wurden, als Sinnganzes oder mehrere zusammengefasste Sinneinheiten zu beschreiben.“<sup>100</sup>

Neben der so beschriebenen ikonografischen Ebene sind die vier wesentlichen Aspekte der formalen Komposition: *planimetrische Komposition (Zusammenhalt oder Auseinanderfallen einer Komposition anhand von Feldlinien)*, *perspektivische Projektion (räumliche Verhältnisse)*, *szenische Choreografie (Verhältnis von Gegenständen und Personen)* und das Verhältnis von *Schärfe und Unschärfe* (das am wenigsten ins Gewicht fallen wird) für die Methode dieser Arbeit, vor allem im LoL-Kapitel, durchwegs leitend. Durch eine Analyse von Linien wie der Horizontlinie und von Blickrichtungslinien (also bildimmanenten Linien) und

---

<sup>100</sup> Ebd., S. 156

des Lichtes sowie der allgemeinen Komposition wird herausgearbeitet, was von den Fotograf\*innen, oder in diesem Fall den Zeichner\*innen, betont wird und wie.

Um die Analyse befriedigend durchführen zu können, braucht die Arbeit noch einen Weg, bestimmte Merkmale – namentlich, ob Frauen als *aktiv* handelnde Subjekte betrachtet werden oder nicht – in konkrete ikonografische Aspekte zu übersetzen, die dann mittels der Bildanalyse erfasst werden können. Dazu wurde – aus der ikonografischen Interpretation abgeleitet – eine Reihe von Kategorien eingeführt, die abbilden sollen, wo und wie ein „Subjektstatus“ in den Skins ablesbar ist. Mittels der sechs (bzw. fünf) auf diese Art entwickelten Kategorien – Licht, Pose, Blick, aktiv/passiv, Kleidung und Gewalt, der allerdings ein Sonderstatus zukommt – werden anschließend alle *Champions*, also alle für die Interpretation als wesentlich ausgewählten Charaktere, nach einem System bewertet, das von 6 (5) bis 18 (15) Punkten reicht und in einer Art von „Autonomieskala“ quantifiziert, wie progressiv das jeweilige Design ist bzw. wie sehr ein Charakter als selbstbestimmtes Subjekt gesehen werden kann.

Die verwendete „Autonomie-Skala“ ist denkbar simpel: Für jede analysierte Skin wurde eine 1 vergeben, wenn diese durch Licht, Pose etc. verdinglichend oder regressiv designet ist. Eine 2 wurde für neutrale Ergebnisse gewählt, während eine 3 ein progressives Design anzeigt. Anschließend wurden alle generierten Scores zusammengezählt, wobei diese Arbeit sowohl die Ergebnisse aus den ersten fünf Kategorien als auch jene, bei denen „Gewalt“ als sechster Punkt eingeflossen ist, berücksichtigen will. Daraus ergibt sich, dass höhere Werte progressivere Champions bezeichnen, während niedrige Gesamtzahlen für Verdinglichung, Passivität und Sexualisierung stehen. Nach dem Addieren der Ergebnisse ergibt sich, dass 5 das niedrigste Gesamtergebnis ist, wenn die Gewaltkomponente vernachlässigt wird, und 15 das höchste, während sich diese Zahlen mit Gewalttätigkeit auf 6 und 18 verschieben (Gewalt ist dabei eine komplexe Komponente, die je nach Stereotyp zu Autonomie beitragen, oder diese verringern kann. „1“ kann also je nach Kategorie „hohe Gewalt“ (bei *lauernden* Champions oder „keine Gewalt“ zum Beispiel bei *kämpferischen* Charakteren heißen). Als Durchschnitt der Skala ergeben sich somit 10 bzw. 12 Punkte.

Aus der Perspektive einer *ikonologisch-ikonischen Interpretation*<sup>101</sup> wurde durch Codieren und clustern von Merkmalen im Bildmaterial jedem Charakter zusätzlich eine *Stimmung* („ruhig“, „bewegt“, „lauernd“, „mysteriös“, „wartend“ und „kämpferisch“) zugewiesen, die in diesem Teil der Analyse dazu dient, den Leser\*innen ein besseres Bild der Champions zu vermitteln. In der Beurteilung der Hintergrundgeschichten, bzw. der „Lore“, machen sie es aber zudem einfacher, die hervorgehobenen Stereotype ablesen zu können. Mithilfe von Charts werden die Ergebnisse der Skin-Analyse dann grafisch veranschaulicht, bevor der zweite Teil des Kapitels, die Aufschlüsselung der Lore, beginnt.

Diese erfolgt anhand der Stereotype-Theorie von Eckes<sup>102</sup>, die allerdings nicht genau so verwendet wird, schließlich ist unklar, wie wir z.B. „Hexen“ – ein Typus, der in der Videospielwelt häufig ist – in unserer Geschäftswelt einstufen würden. Stattdessen orientiert sich die Arbeit nur an der Idee, dass Frauen Stereotype zugeordnet werden, von denen manche positiv konnotiert sind und belohnt und gelobt werden und andere negativ gesehen werden und demnach geahndet werden müssen. Die genauen Stereotype ergeben sich aus typischen Mustern aus Sagen, anderen oft älteren Unterhaltungsmedien und religiösen Bildern. Alle weiblichen Champions werden dann unter diese Stereotype – „Helferin“, „Manipulatorin“ und „Assassine“ – subsumiert, wobei methodisch auch eine Rolle spielt, ob die bei ihnen festgestellte Stimmung zu ihrem Typ passt oder nicht. Selbstverständlich ist nicht davon auszugehen, dass alle Darstellungen stereotyp sind oder sein müssen, weshalb ebenfalls eine progressive Kategorie („Echte Kämpferin“) etabliert wird. Dann wird die Arbeit die durch diese Analyse gefundenen Kategorien und Ergebnisse im Detail vorstellen und dabei jedes Stereotyp exemplarisch erklären sowie aufschlüsseln, wie viele und welche Champions in welche Gruppe passen. Aus diesen Ergebnissen wird ein Fazit erarbeitet, um die Frage zu beantworten, inwiefern sexistische Darstellungen in LoL eine Rolle spielen und wie progressive Gegenkonzepte (wenn nötig) aussehen könnten.

## Methodischer Zugang zu God of War

Etwas anders gestaltet sich der methodische Zugang in GoW. Zusätzlich zu dem Design, das hier nur zur Vergleichbarkeit ausgearbeitet wird, soll vor allem der Inhalt – also das Narrativ – analysiert werden. Dabei tauchen methodische Probleme vor allem bei der

---

<sup>101</sup> Ebd., S. 160

<sup>102</sup> Vgl. Eckes (2008) S. 173ff

Nachempfindbarkeit der sogenannten „Storypunkte“ oder, mit Przyborski formuliert, bei der „dokumentarischen Interpretation“<sup>103</sup> auf. Das heißt es ist schwer anzugeben, wann genau wichtige Plotpunkte passieren. Die methodische Herausforderung besteht in Folgendem: Die Hauptgeschichte des Spiels dauert in etwa 20 Stunden und mit den optionalen Inhalten (also Zusatzaufgaben und verschiedenen Gegner\*innen, die erst nach dem Ende der Hauptstory verfügbar werden) brauchen Spieler\*innen ca. 50 Stunden. Dabei ist das Game allerdings nicht völlig linear, es gibt also keinen Grund zu vermuten, dass ein Spieler nach zwei Stunden Spielzeit am exakt selben Punkt der Geschichte steht wie eine andere Spielerin. Daher können, anders als bei Filmen, keine „Timecodes“ verwendet werden, um gewisse Momente im Game anzugeben. Zudem gibt es auch keine Kapitel, sodass die Verallgemeinerbarkeit der Spielerfahrung weiter leidet. Darüber hinaus gibt es auf der PlayStation 4 für dieses Game keine Option, sich die eigene Spieldauer anzeigen zu lassen, sodass nicht einmal klar ist, wie lange der spezifische Spieldurchgang gedauert hat. Nachdem die Autorin also ca. 50 Stunden mit dem Spiel verbracht hat, diese in ihren einzelnen Spielabschnitten aber nicht „zitieren“ kann, dient das offizielle „Wiki“<sup>104</sup> der Serie als Quelle für alle Storypunkte.<sup>105</sup>

Nachdem diese Problematik durch das Einbeziehen des Wikis gelöst wird, kann die Methode des restlichen Kapitels vorgestellt werden. Wichtig ist dabei, dass der Fokus hier auf *Männerbildern* liegt, im Gegensatz zu dem LoL-Kapitel, das auf weibliche Stereotype abstellt. Das Stereotyp für Frauen und deren Status als „passive Objekte“ kommt zwar in diesem Kapitel auch am Rande vor, nämlich wenn es um die weiblichen GoW-Charaktere geht, für die Analyse von Kratos (dem Hauptcharakter) und seines Sohnes reichen die anhand der Analyse von LoL erarbeiteten Bilder aber nicht aus. Hier muss sich die Arbeit neu aufstellen, um den komplexen männlichen Bildern gerecht zu werden. Aus diesem Grund werden, ausgehend von der Idee der „Hegemonialen Männlichkeit“<sup>106</sup> verschiedene Konzepte vorgestellt („Geek Masculinity“, „Hypermaskulinität“) die gemeinsam zu einer hinreichenden Definition von *regressiven Männlichkeitsbildern* führen. Anhand von populären und etablierten Männlichkeitsvorstellungen werden hier also erneut Kriterien erarbeitet, die

---

<sup>103</sup> Przyborski (2018) S. 154 Abb. 6.2

<sup>104</sup> Vgl. „Fandom.com.“ *God of War*. 9 2007. [https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_Wiki](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki) (Zugriff am 11. 01 2021).

<sup>105</sup> Falls über die Arbeit hinausgehendes Interesse an GoW besteht, muss das Spiel wohl selbst durchgespielt werden (oder die gesamte Spielerfahrung auf YouTube angesehen werden)

<sup>106</sup> Vgl. Connell (2015) S. 129 ff.

anschließend auf die männlichen Charaktere des Games und ihren Werdegang angewendet werden sollen und die Schlüsse darauf zulassen, inwiefern sexistische Darstellungen von Männern (und Frauen) in GoW ein Problem darstellen.

Diese Kategorien umfassen vor allem die stereotypen Männlichkeitsvorstellungen von „Außenseitertum“, „Emotionslosigkeit“, „übertriebene Härte“ und „Gewalt“ sowie in geringerem Ausmaß „Technik-Affinität“ und „kühle, übergeordnete Rationalität“. Anhand der Merkmale wird der Charakterbogen von Kratos und Atreus (seinem Sohn) im Narrativ von GoW analysiert, wobei diverse männliche Nebencharaktere ebenfalls, allerdings weniger detailliert, betrachtet werden. Die Kategorien orientieren sich am Aufbau der „Strukturierten Beobachtung“ nach *Andreas Diekmann*, wobei gewisse Merkmale anhand von Beobachtungen und Selbstbeobachtung während des Spielens mithilfe eines Leitfadens untersucht werden.<sup>107</sup>

Obwohl die Arbeit nur das aktuelle God of War eingehend behandelt, werden gerade bei Kratos auch Verhaltensweisen aus früheren Versionen einfließen, weswegen diese am Anfang des Kapitels ebenfalls zusammenfassend vorgestellt werden. Neben der Geschichte wird auch das *Gameplay* auf die herausgearbeiteten Kategorien hin betrachtet, da dieses hier (im Gegensatz zu LoL) mit der Geschichte einhergeht. *Gameplay* bezeichnet die Art und Weise, *wie* die Gamer\*innen spielen können. Das heißt, welche Knöpfe am Controller welche Handlungen auslösen, welche Handlungsweisen überhaupt zur Verfügung stehen und inwieweit mit der Welt interagiert werden kann. Kann jeder Charakter im Spiel angesprochen werden? Müssen Rätsel durch Geschwindigkeit gelöst werden oder durch Taktik? Liegt der Fokus auf fließenden Kampfmechaniken oder rundenbasierten Angriffen (wie bei Schachspielen). Am Ende des Kapitels wird dann noch Kratos' Design nach der bereits verwendeten Autonomieskala bewertet, wobei die Punkte dieses mal anders gewichtet werden, da – gemäß der vorgestellten Theorie von Eckes – die Stereotype für Männer andere Aspekte belohnen oder bestrafen als jene für Frauen (vor allem, wenn es um Gewaltkomponenten geht). Insgesamt dienen die reaktionären Merkmale dazu, Überschneidungen mit toxischer Männlichkeit in GoW herauszuarbeiten. Wie bereits bei LoL ist auch hier nicht davon auszugehen, dass ausschließlich regressive Muster vorkommen, weshalb auch dieses Kapitel progressive Aspekte hervorheben wird, soweit diese

---

<sup>107</sup> Vgl. Diekmann, Andreas. *Empirische Sozialforschung*. Hamburg: Rowohlt Verlag, 2007: 569 ff.

auftauchen. Die Reihe dieses Spiels ist außerdem nicht abgeschlossen und mindestens zwei weitere Teile werden zukünftig erscheinen, daher bleibt jedes Urteil vorläufig.

Insgesamt sollen beide Seiten, die der männlichen und die der weiblichen Stereotype – in Design und Handlungsweisen – herausgearbeitet und exemplarisch für die AAA-rated Videospiele vorgestellt werden. Die unterschiedlichen Methoden erklären sich dabei durch die doppelte Schwerpunktsetzung einmal zur Weiblichkeit (LoL) und dann zur Männlichkeit (GoW), sowie die Berücksichtigung der jeweils anderen Herangehensweise an Design und Plot.

## League of Legends

„League of Legends“ (LoL) ist ein 2009 von „Riot Games“ veröffentlichtes free-to-play MOBA<sup>108</sup> (Multiplayer Online Battle Arena)-Spiel. Aktuell spielen es wie schon erwähnt in etwa 115 Millionen Menschen zumindest einmal monatlich. In dem Spiel treten je fünf Personen gegen fünf andere an und versuchen, das „Zentrum“ des jeweils anderen Teams einzunehmen. Dazu wählt jede\*r der Spieler\*innen einen „Champion“, wie die Charaktere in LoL genannt werden, die jeweils verschiedene Stärken und Schwächen haben. Manche Champions eignen sich gut, um in vorderster Front zu kämpfen (fighter), andere heilen und unterstützen (support). Aus den 150 derzeit veröffentlichten Champions (Stand Juni, 2020) wird also ein Team von fünf gewählt, mit dem dann das Spiel – welches durchschnittlich zwischen 20 Minuten und eineinhalb Stunden dauern kann – gespielt wird. Aktuell sind 50 – also nur ein Drittel – der Champions weiblich, während der Rest männlich ist. Allerdings sind in etwa gleich viele humanoide (also menschliche oder menschenähnliche) Charaktere sowohl männlich als auch weiblich.<sup>109</sup>

Diese Arbeit wird sich deshalb vorwiegend mit LoL beschäftigen, weil es das Spiel mit der mit Abstand größten Anzahl an Spieler\*innen weltweit ist und deshalb als besonders einflussreich innerhalb der Gaming-Community eingestuft werden kann. Da das Spielkonzept nicht „story-driven“ (also auf einer Erzählung aufbauend, der die Spieler\*innen folgen) ist,

---

<sup>108</sup> Vgl. Moby Games. 1999. <https://www.mobygames.com/game-group/genre-artsmoba> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>109</sup> Vgl. Games, Riot. *League of Legends*. <https://euw.leagueoflegends.com/de-de/how-to-play/> (Zugriff am 11. 1 2021).

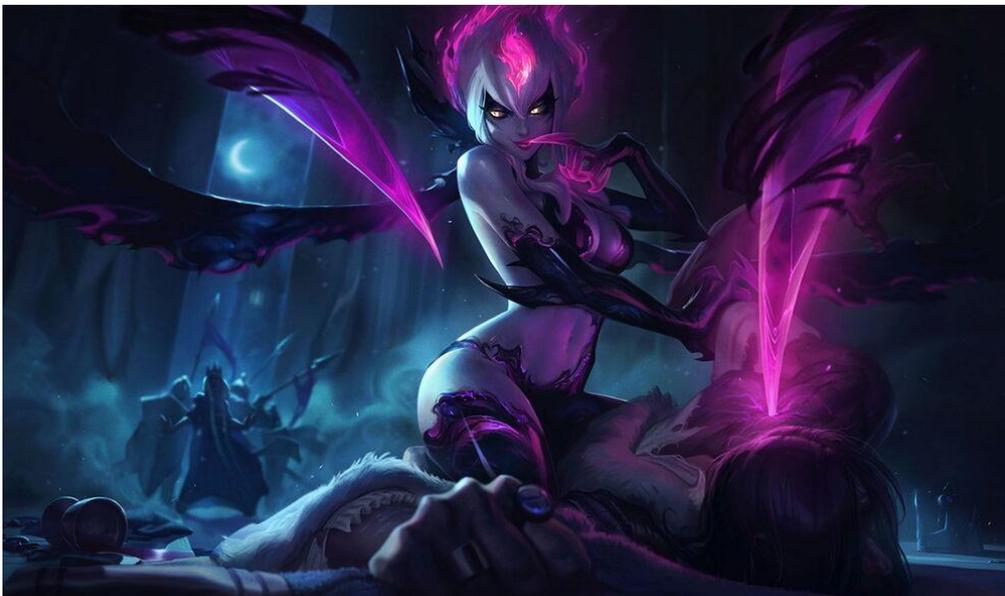
wird sich die Analyse größtenteils auf das Champion-Design beziehen. Tatsächlich haben aber alle LoL-Charaktere eine Hintergrundgeschichte (Lore), die ebenfalls in die Untersuchung einfließen wird. Die erste Analyse wird sich dabei wie oben beschrieben auf Bildkommunikationskonzepte und den „male gaze“ stützen, da diese den visuellen Faktor betonen, die Betrachtung der Lore wird den Fokus auf „Stereotype“ legen, die in ihren Narrativen sexistische Muster nachzeichnen. Die Analyse der Designs gestaltet sich relativ einfach, da alle offiziellen „Skins“ leicht auffindbar und gut übersichtlich auf der LoL Website aufgelistet sind.<sup>110</sup>

Wie aber kann nun beurteilt werden, ob ein Bild einem Charakter die Souveränität und Selbstständigkeit abspricht oder nicht? Schließlich gibt es bei den hier vorgestellten Bildern keine Kameraführung (anders als zum Beispiel bei „God of War“, ein Spiel, das in folgenden Kapiteln analysiert werden wird), die uns die männliche Perspektive aufzwingen kann, und keinen Plot, der von Männern über die Champions erzählt werden kann (obwohl die Champions und ihre Lore ebenfalls noch eine Rolle spielen werden), in dem die Champions gerettet oder bestraft werden müssen. Sie alle sind durch die Spiellogik per Definition selbstständige Kämpfer\*innen, der einen oder anderen Art und müssen für sich allein stehen können. Trotz dieser Tatsache – also dem Fakt, dass es im Gameplay selbst keine Diskriminierung in gegenderter Richtung geben kann, abgesehen von der Klasseneinteilung, d.h., ob ein Champion ein „Krieger“ oder ein „Support“-Charakter ist – sind Bilder wie dieses von dem Champion Evelyn:

---

<sup>110</sup> Vgl. Games, Riot. *League of Legends*. <https://euw.leagueoflegends.com/de-de/champions/> (Zugriff am 11. 1 2021).

Bild 1 Evelyn:



„Fandom.com.“ *Evelynn*. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Evelynn/Skins?file=Evelynn\\_OriginalSkin.jpg](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Evelynn/Skins?file=Evelynn_OriginalSkin.jpg)  
(Zugriff am 11. 1 2021).

oder ein wenig subtiler von Caitlyn

Bild 2 Caitlyn:



„Fandom.com.“ *Caitlyn*. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/Skins?file=Caitlyn\\_OriginalSkin.jpg](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/Skins?file=Caitlyn_OriginalSkin.jpg) (Zugriff am 11. 1 2021).

ganz klar hoch sexualisiert und tun ihr Bestes, den gezeichneten Frauen den Status eines Objekts zuzusprechen. Um genauer herausarbeiten zu können, was diese Bilder sofort als „übersexualisiert“ erkennbar macht, wird diese Arbeit die diversen Skins anhand von vier, teils an Mulveys Theorie angelehnten, Kriterien beurteilen, die meiner Ansicht nach gut dazu dienen können, ein Verständnis für die vorliegende Sexualisierung zu vermitteln. Zusätzlich wird die Arbeit sich, wie bereits erwähnt, an dem Werk „Bildkommunikation“ von Aglaja Przyborski orientieren, das davon ausgeht, dass Frauen und Männer ihre „Rollen“ über Bildsprache einlernen und diese auch durch eigene Fotos von Selbstdarstellungen praktizieren und üben.<sup>111</sup> Diese Idee entspricht meiner und De Beauvoirs Ansicht, dass wir erst lernen, was es heißt, Frau zu sein, und dass die Popkultur (in dem Fall die Videospieleindustrie und noch spezifischer LoL und seine Bilder) dazu beitragen, uns zu sagen, wie „Frau“ und „Mann“ gerade definiert wird.

### Blickachsen und szenische Choreografie

Methodisch besteht Przyborskis Analyse vor allem darin, die Bildkompositionen auf die *planimetrische Komposition* und andere Aspekte der ikonographischen Interpretation<sup>112</sup> hin, also auf verschiedene Blicklinien und deren Intersektionen miteinander zu untersuchen und darauf, dass diese „Kreuzungen“ die Punkte seien, auf die wir uns einmal bewusster, einmal

---

<sup>111</sup> Vgl. Przyborski (2018) S. 201 ff.

<sup>112</sup> Vgl. ebd., S.157 f.

weniger bewusst fokussieren. Dabei würde unser Auge vom Licht auf dem Bild, der Linie des Horizonts (sofern einer vorhanden ist, ähnliche horizontale Linien wie Mauern haben denselben Effekt) und der Haltung der Personen *dirigiert*. Der Hintergrund des Bildes versetze uns zudem (in der *ikonologisch-ikonischen Interpretation* ablesbar) in eine gewisse Stimmung bzw. Situation, an die bereits Erwartungen und Vorstellungen gebunden seien. So kann uns eine H&M-Werbung mit einem Strand-Szenario Entspannung und Sport suggerieren, ohne dass diese beiden Begriffe explizit auf dem Plakat selbst stehen müssten.<sup>113</sup> Wir kommen also nie ohne Erwartungen in eine Situation, treten nie unbefangen an ein Bild heran und werden dann durch Licht und Komposition nahegelegte Aspekte eher sehen als andere.

Als erstes Kriterium wird diese Arbeit deshalb untersuchen, wohin unser Auge *gelenkt* wird, wenn wir die Skins ansehen (hierbei wird auch relevant sein, ob der Champion hautenge Kleidung trägt, die besonders formbetont ist, oder nicht). Als zweites Kriterium soll einfließen, welche Posen die Champions einnehmen (oder ob die Pose überhaupt physisch möglich ist). Stehen sie in einer Art und Weise im Raum, die klar sexuell konnotiert ist, oder passen ihre Posen zu der Aktion, die sie ausführen (Przyborski nennt dies „*Szenische Choreografie*“<sup>114</sup>). Zuletzt nimmt die Arbeit, die aus dem „male gaze“- Konzept stammende Idee der „passiven Frau“ auf. Dazu werden die Champions daraufhin analysiert, ob sie (Kriterium drei) direkt in die „Kamera“ schauen, ob also die *perspektivische Projektion* vermuten lässt, dass sie betrachtet werden wollen und außer dem Zuseher, der Zuseherin als Objekt zu dienen keine eigene Existenz haben, und ob sie (viertes Kriterium) einer Handlung nachgehen oder nur posieren, statt selbstständige Akteurin zu sein.

Da es 50 (bzw. 43) weibliche Champions gibt und diese jeweils fünf bis zehn Skins haben und eine detailliert aufgeschlüsselte Analyse daher den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, werde ich mich auf die erste „offizielle Skin“ jedes Champions beschränken und zweitens ein Bild exemplarisch genauer aufschlüsseln, in weiterer Folge aber nur die Resultate der Analyse beschreiben und darstellen. Um nicht in den Verdacht zu kommen, diese Arbeit würde sich das „schlimmste“ Bild auswählen, wird einfach der erste weibliche Champion in alphabetischer Reihenfolge als Beispiel herangezogen.

---

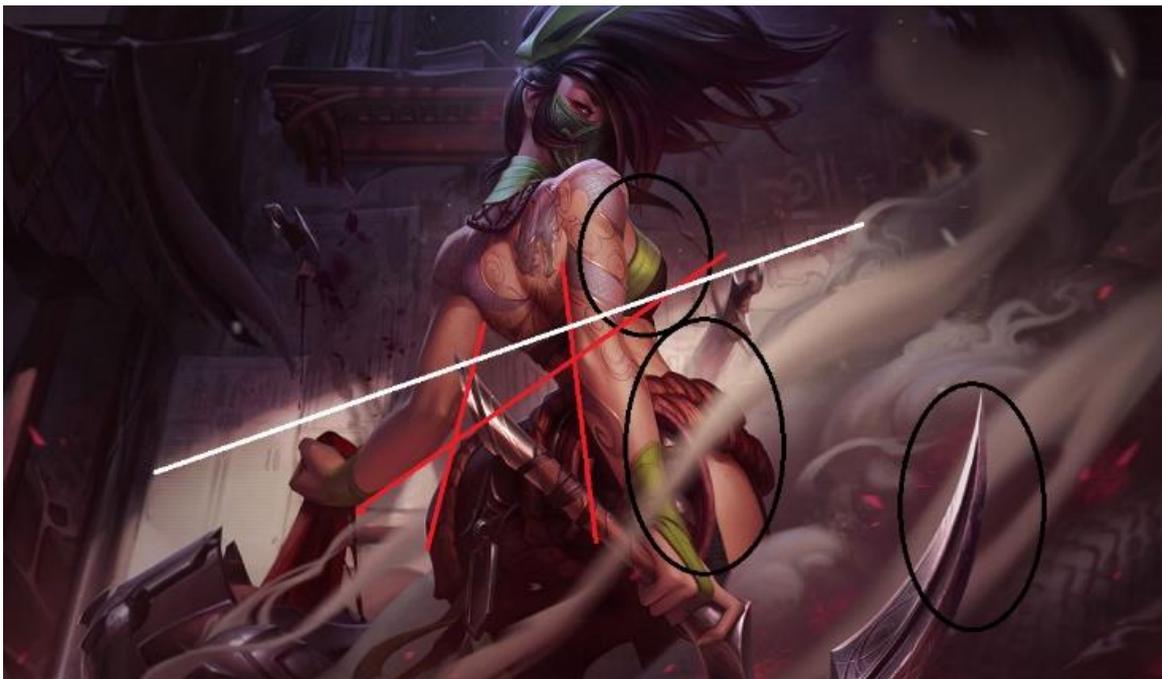
<sup>113</sup> Vgl. ebd., S 189 ff.

<sup>114</sup> Vgl. ebd., S.159 f.

Ich versuche meine Interpretation durch verschiedenfarbige ins Bild gezeichnete *Blickachsen* nachvollziehbar zu machen.

Beispiel für die Bildanalyse Akali:

Bild 3 Akali:



„Fandom.com.“ *Akali*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Akali/Skins> (Zugriff am 11. 1 2021).

### *Kriterium 1: Wohin soll das Auge schauen?*

- Die schwarzen Kreise zeigen an, welche Teile des Champions am hellsten beleuchtet sind. In diesem Fall ist das Akalis nackter Oberschenkel, ihr Bauch und ihre Brust, die durch den hellgrünen Streifen ihres Kostüms zusätzlich betont werden. Daneben leuchtet auch ihr Schwert heller als der Rest, was wohl auf ihre Gefährlichkeit und Wehrhaftigkeit hinweisen soll. Es wird also durch das Licht ihre Nacktheit, ihre Brust und somit ihre Sexualität und ihr Kämpferinnentum hervorgehoben.
- Die roten Linien zeigen an, was von ihrer Haltung als Blickfeld suggeriert wird, was also bildimmanente Linien sind, in dem Fall, wohin die Winkel ihrer Arme deuten (die beleuchtete, rechte Seite bildet ebenfalls eine Linie, die durch den rechten Arm abgegrenzt wird, aber hier betont das Licht mehr als die Haltung). Akalis Arme rahmen durch ihren Winkel ihr Hinterteil ein, was den Blick auf dieses lenkt, obwohl es im Schatten liegt. Zudem führt die Verlängerung der Linie ihres linken Unterarms direkt zu ihrer Brust und legt damit zusätzlich zum Licht und der farblichen Abhebung einen weiteren Fokus auf diese.
- Zuletzt zeigt die weiße Linie an, worauf der Lichteinfall im Hintergrund fokussiert. Sie läuft von der linken Seite durch ihre Brust und bildet eine Tangente zu dem Schwertgriff rechts neben ihr. Auch hier also wird Akalis Brust betont.

Anhand des Lichteinfalls und der Blickrichtung (*der perspektivischen Projektion*), die durch die Haltung der Arme herausgefordert wird, kann also eruiert werden, dass der Fokus der Skins vor allem auf ihrer Brust (Licht) und ihrem Gesäß (Haltung) sowie ihren Waffen liegt. Was an dem Bild ebenfalls auffällig ist, ist die Tatsache, dass ihr Gesicht beinahe völlig im Dunkeln liegt. Zwar bildet ihr Auge eine Linie mit ihrem rechten Arm, ihr Blick folgt aber nicht dieser Linie, was dazu führt, dass diese kaum wahrgenommen wird. *Akali* negiert diese Linie in gewissem Sinne, indem sie stattdessen uns ansieht. Ihr Gesicht ist also sowohl halb verschleiert als auch kaum beleuchtet. Die schärferen Teile des Bildes sind nicht bei ihrem Gesicht. Hier soll unser Blick also nicht unbedingt hinfallen. Nur das Leuchten in ihrem Auge, mit dem sie uns ansieht, zieht Aufmerksamkeit auf sich.

Die Stimmung ist durch den Nebel, der die Skin durchzieht, mysteriös und verleiht *Akali* etwas Magisches, was durch die leuchtenden Waffen einen gewalttätigen Aspekt erhält. Da es sich bei LoL allerdings um ein Fantasy-Spiel handelt, ist mit einer gewissen magischen

Stimmung zu rechnen. Diesem Aspekt der Stimmung wird demnach weniger Beachtung geschenkt werden als anderen Punkten der Kriterien.

Ihre Kleidung ist in diesem Fall sowohl hauteng als auch kaum vorhanden. Auch dieser Aspekt kann als klar „übersexualisiert“ eingestuft werden kann.

### *Kriterium 2: Was sagt uns Akalis Pose?*

Bei ihrer Pose sind zwei Aspekte auffällig. Zuerst sehen wir zu ihr hinauf, was suggeriert, dass sie die Macht über die Interaktion innehat. Wäre sie uns zu gewandt und läge der Fokus weniger auf ihren „attraktiven“ Körperteilen, würde sie wohl einschüchternd wirken.

Keinesfalls ist sie ein unschuldiges Mädchen, das von uns gerettet werden muss, sonst würden wir wahrscheinlich auf sie hinabblicken. Nein, Akali ist größer, höher oben als wir und kann, wie ihre Waffen auch aufzeigen, gut auf sich selbst Acht geben. Hier kommt die Kriegerin zum Ausdruck, die sie auf Grund des Spielkonzepts von LoL ist und sein muss. Dennoch ist ihr Körper uns nicht zugewandt, sie konfrontiert uns nicht direkt mit ihrer Stärke, sondern nimmt eine verführerische Pose ein, in der ihre Brust und vor allem ihr Gesäß sehr prominent in Szene gesetzt sind. Darüber hinaus ist es fraglich, ob eine reale Frau diese Pose je einnehmen könnte, steht doch ihr nach rechts gedrehter Oberkörper in Konflikt zu ihrem nach links weisenden Hinterteil. Zudem sind ihre Maße (wie in Videospielen leider Usus) völlig absurd, da ihr ausladendes Gesäß kaum zu ihrer winzigen Taille passt. Ihre Pose lässt also vermuten, dass Akali gleichzeitig als Kriegerin (durch den Blickwinkel) und als Objekt (durch ihre Haltung, die versucht, Gesäß und Brust gleichzeitig in Szene zu setzen, unabhängig davon, ob so eine Pose physisch Sinn ergibt) dargestellt werden soll.

Was den Eindruck der „Verdinglichung“ noch verstärk, ist der zweite Aspekt der *szenischen Choreografie*, der auffällt, wenn es um die Pose geht, nämlich die Tatsache, dass Akali sowohl am unteren als auch am oberen Rand des Bildes abgeschnitten wurde. Das oberste Ende ihrer Haare und beinahe ihre gesamten Beine scheinen nicht wichtig genug gewesen zu sein, um in der Skin inkludiert zu werden. Das führt erstens dazu, dass die „attraktive“ Mitte ihres Körpers noch stärker zur Geltung kommt, und die Zerstückelung der Körpers ist zweitens eine Art der Dehumanisierung, die uns die gezeigten Personen eher als Objekte wahrnehmen lässt, fehlt ihnen doch eine gewisse „Ganzheit“, die wir im Allgemeinen von

Subjekten gewohnt sind (die wenigsten Menschen enden ominös unter ihren Oberschenkeln im Nebel). Die bewusste Entscheidung, ihren Körper nicht ganz darzustellen, spricht also für eine Verdinglichung, die gepaart mit der Pose und dem Licht auch stark sexualisiert erscheint. Der Fokus auf die Waffen und ihre erhöhte Position weisen wiederum auf eine gewisse Autonomie hin, die aber kombiniert mit der sexualisierten Darstellung eher auf „Femme fatale“ hindeuten, also eine selbstbestimmte Frau, die dennoch beinahe ausschließlich auf männliche Fantasien hin definiert und konstruiert ist, die aber einen gewissen Reiz auf Männer ausüben soll, da sie nicht nur sexuell anziehend, vielmehr als eine Frau, die sich nicht über Männer bestimmt, sondern ihre eigenen Standards setzt, auch gefährlich ist.

### *Kriterium 3: Gibt es ein Leben jenseits der Skin?*

Dieser Punkt der perspektivischen Projektion ist schnell beantwortet, da Akali ganz klar „zu uns“ blickt. Ihr Blick lässt vermuten, dass sie sich bewusst ist, dass sie beobachtet wird, und sich vielleicht sogar deshalb in die vorhandene Pose wirft. Sie entspricht damit ganz der Vorstellung einer Frau, die von einem „male gaze“ eingefangen wird. Ihr Blick hinaus aus dem Bild legt zudem nahe, dass sie nicht in einer eigenen Welt, die genuine Geschichten und Motivationen birgt, beheimatet ist, sondern vielmehr nur auf der Skin, im Moment, für uns existiert. Sie fordert uns auf, sie zu betrachten, und rechtfertigt damit unseren voyeuristischen Blick, mit dem wir sie beobachten.

### *Kriterium 4: Handeln oder nicht handeln, das ist hier die Frage*

Der Eindruck des „Nur-für-uns-Existierens“, des passiven Wartens auf unsere Blicke wird dadurch extrem verstärkt, dass Akali scheinbar keiner Handlung nachgeht. Ihre Haare wehen zwar im Wind, alles andere an ihr wirkt aber völlig statisch. Ja, sie scheint sich spezifisch in diese Pose begeben zu haben, so als würde sie jederzeit damit rechnen, fotografiert zu werden. Kurz: Sie ist für uns – die vermuteten männlichen, heterosexuellen Cis-Zuseher – inszeniert. Ihre über diese Inszenierung hinausgehende Geschichte und Persönlichkeit spielen nur eine nachgeordnete Rolle. Natürlich können wir diese Punkte in ihrer Lore

nachlesen, falls uns der Sinn danach steht, aber sie sind nicht bereits Teil der Erzählung ihrer Skin.

### Akalis Standard-Skin, Sexualisierung und Gewalt

Die vier Kriterien lassen uns also zu folgenden Ergebnissen kommen: Die Skin baut vorwiegend auf zwei Komponenten auf, nämlich der Sexualisierung des Champions und der unterschweligen Aggression und Gewalttätigkeit. Ob ihre Gewalt im Sinne einer *Femme fatale* gemeint ist oder sich als tatsächlich selbstbestimmt in einer Welt des Krieges darstellen soll, kann nicht abschließend beantwortet werden. Hier kann also gesagt werden, dass dem Champion Akali unter Umständen Subjektstatus zugesprochen wird. Die restliche Inszenierung ist aber ganz klar eine stereotypische Sexualisierung, die sie auf ein Objekt reduziert, das völlig im Sinne des „male gaze“-Konzepts dargestellt wird. Sie scheint nur als Bild und nur, damit wir sie lüstern betrachten können, ins Leben gerufen worden sein. Wenn also alle Champions derart arrangiert sind, hat Riot Games ein hochproblematisches Spiel veröffentlicht, das Frauen massiv in die Rolle des passiven Objekts drängt und ein patriarchales Weltbild widerspiegelt, das sowohl jungen Mädchen als auch jungen Burschen gefährliche Ideen über Sexualität und Geschlechter vorspiegelt.

### Stimmungen. Analyse der restlichen weiblichen Champions

Um die restlichen Analysen so klar wie möglich gestalten zu können, hat diese Arbeit den Aspekt der „Stimmung“, oder „Atmosphäre“, als Teil der szenischen Choreografie aus der ersten Kategorie herausgelöst und eigenständig dargestellt. Zudem fließen neben den Elementen Licht, Pose, Blickrichtung und der Aktiv/Passiv-Aufteilung auch noch die Kleidung und die Frage ein, ob die jeweiligen Champions mit Gewaltpotential dargestellt sind oder nicht. Diese werden deshalb einbezogen, weil LoL ein kampffokussiertes Spiel ist und Gewalttätigkeit daher ein Anzeichen von Autonomie sein kann, insofern, als Gewalt eine gewisse Handlungsfreiheit und Eigenständigkeit suggeriert. Klarerweise will die Arbeit nicht sagen, dass Gewalt einen Weg in die Autonomie darstellt, aber der Rahmen des Spiels macht diese zu einem zentralen Aspekt. Kurz: In der Welt von LoL ist Kampf der einzige Modus der

Interaktion, weshalb Gewalt hier und nur hier etwas Emanzipatorisches haben kann. Es ist dabei aber anzunehmen, dass die Sexualisierung bei gewalttätigen Champions überbetont wird, da diese als „schlechte Frauen“ eingestuft werden können.

Die Stimmungen, die in den Skins nahegelegt werden, wurden in sechs Kategorien eingeteilt, wobei manche Skins innerhalb dieser noch Unterkategorien abbilden, die aber zu selten waren, um ein eigenes Cluster zu bilden. Diese Stimmungen sollen nicht moralisch bewertet werden, sondern dienen nur dazu, eine klarere Einteilung der Champions vornehmen zu können.

Zunächst hat die Analyse die Kategorie „*mysteriös*“ ergeben, wobei hier Unterkategorien wie „kosmisch“ und „neugierig“ möglich wären, auf die hier nicht weiter eingegangen werden kann. In die Kategorie „*mysteriös*“ fallen sieben Champions, und diese zeichnen sich vorwiegend dadurch aus, dass fremdartige Pflanzen, farbige Winde, Himmelskörper oder sichtbare Töne den Hintergrund durchziehen. Das Bild einer Fee zwischen Blumen könnte diese Stimmung wohl gut beschreiben. Die Kategorie enthält zudem bis auf einen Champion nur gewaltfreie Skins und relativ harmlose Lichtverhältnisse (die kaum auf die Sexualisierung der weiblichen Champions abzielen), wobei ebenfalls nur ein Champion durch diese verdinglicht wird (nicht derselbe wie zuvor).

Beispiel: Soraka

Bild 4 Soraka

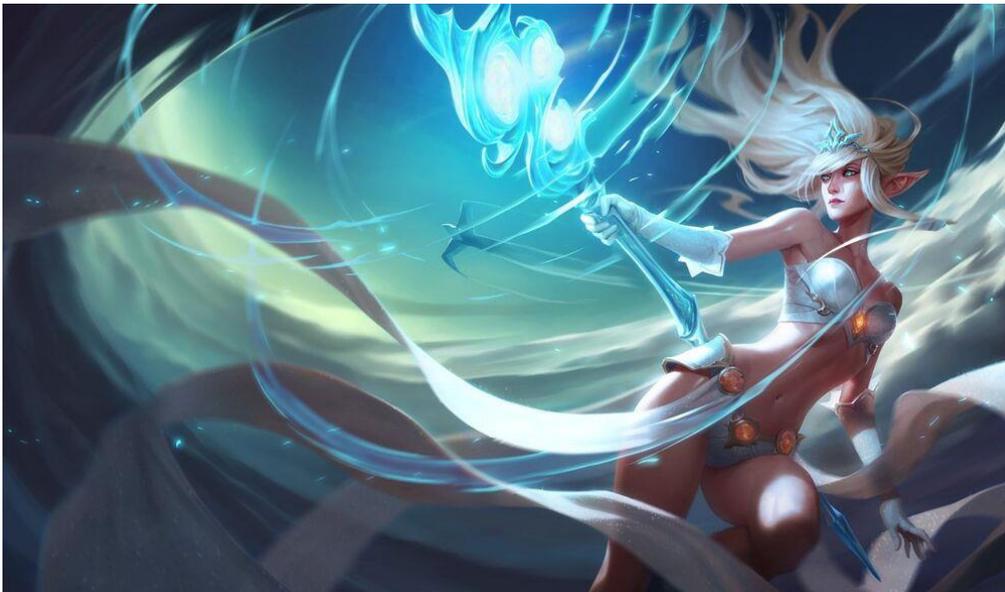


„Fandom.com.“ *Soraka*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Soraka/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Als *zweite* Stimmung lässt sich eine Kategorie herausarbeiten, die in dieser Arbeit „*bewegt*“ genannt wird und unter die sieben Champions fallen. Hierbei handelt es sich meistens um Hintergründe, die vom Wind oder anderen Elementen wie aufwirbelndem Schnee oder Sand dominiert werden. Im Unterschied zu den mysteriösen Skins gibt es hier aber kaum Hinweis auf Magie oder generell übernatürliche Aspekte (eher Naturgewalten, wie Wind oder Wasser). Bedeutend an dieser Kategorie ist, dass der bewegte Hintergrund oft suggeriert, der Champion sei in Aktion und ein Subjekt. Tatsächlich sind die meisten der weiblichen, bewegten Charaktere aber statisch und passiv. Die Kategorie hat insgesamt keine besonders auffälligen Ergebnisse, allerdings ist zu bemerken, dass „Taliyah“, der neben „Lissandra“ am progressivsten designte Champion, in diese Kategorie passt.

Beispiel: Janna

Bild 5 Janna:



„Fandom.com.“ *Janna*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Janna/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Danach hat die Analyse die Stimmung „*ruhig*“ herausheben können. Diese Kategorie deckt all jene Skins ab, in denen eine ruhige, harmonische Stimmung vorherrscht – fünf Champions

können hierunter subsumiert werden. Hier bestehen gewisse Ähnlichkeiten zur mysteriösen Stimmung, allerdings stehen hier erneut nicht-übernatürliche Hintergründe im Fokus (obwohl eine gewisse Magie durchaus vorkommen kann). Diese Stimmung lebt, wenig überraschend, nicht von Gewalt und erneut sind, bis auf einen, alle Champions völlig friedlich gestaltet. Interessant ist dabei noch, dass alle bis auf den eben bereits erwähnten Champion zudem nicht in die „Kamera“ blicken, sondern stattdessen eher in die Ferne schauen oder die Augen überhaupt verdeckt oder geschlossen haben.

Beispiel: Karma

Bild 6 Karma:



„Fandom.com.“ *Karma*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Karma/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Die nächste Stimmung, die vorgestellt wird, soll hier „wartend“ genannt werden. Diese Kategorie ist ein wenig schwerer zu beschreiben, da „Warten“ nicht besonders gut an Hintergrund-Details festgemacht werden kann. Dennoch können wir alle ein Bild von jemandem, der rauchend an einer Laterne lehnt, als „wartend“ interpretieren. Ebenso sitzen oder stehen die Champions in dieser Stimmung meist scheinbar bewegungslos im Raum, ohne dass der Hintergrund die gleiche Harmonie ausstrahlt, die in der Kategorie „ruhig“ essenziell ist. Im Gegenteil lässt die Komposition der Skins etwas Rastloses erahnen, sei es durch die Anspannung der Muskeln eines Champions, so als stünde sie kurz vorm Sprung, oder in der Art und Weise, wie ein Charakter gebannt in die Ferne blickt. Unter diese Kategorie werden neun Champions subsumiert, wobei auch „Lissandra“ unter diese fällt, die wie oben erwähnt am „progressivsten“ designt ist. Darüber hinaus gibt es ein breites Spektrum an Champions, das von Lissandra bis zu völlig verdinglichten, passiven Charakteren reicht.

Beispiel: Quinn

Bild 7 Quinn:

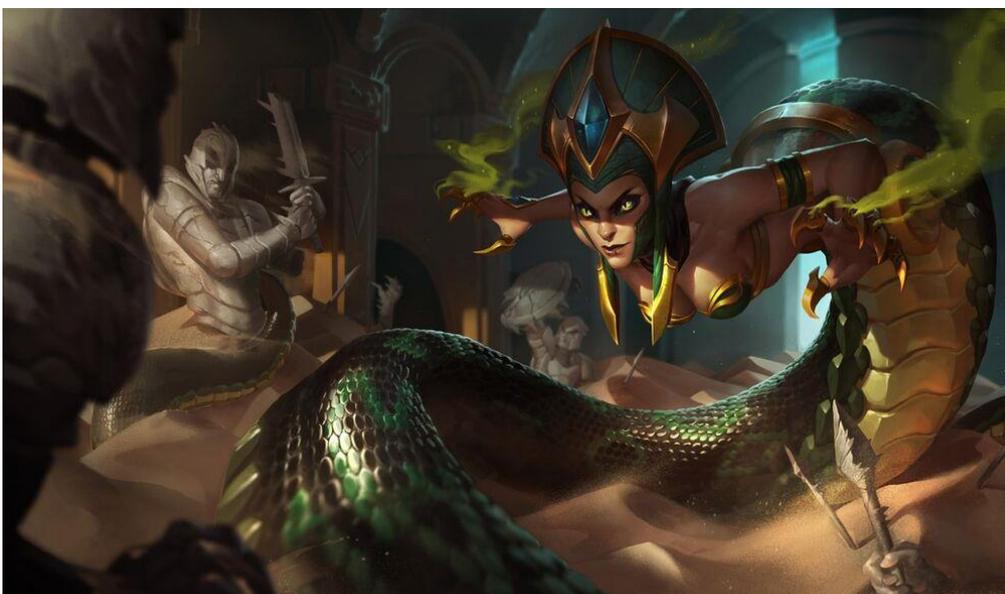


„Fandom.com.“ *Quinn*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Quinn/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Die fünfte Stimmung ist eine Abwandlung der „wartenden“ Kategorie, die in dieser Arbeit „*lauernd*“ genannt wird. Sie ähnelt der wartenden Stimmung durch die suggerierte Rastlosigkeit, zeichnet sich aber darüber hinaus durch eine gewisse Gewalttätigkeit aus, die den Champions den Augenschein gibt, nicht auf irgendetwas, sondern vielmehr auf ihre nächsten Opfer zu warten. Wir dürfen uns einen Charakter vorstellen, der von einem Sessel im Halbdunkeln alles zu beobachten scheint, während ominöses rotes Licht den Raum in Schummerlicht taucht, oder einen Champion, der lasziv auf dem Körper eines besiegten Mannes sitzt und in die „Kamera“ blickt. Die lauernden Champions sind, wenig überraschend, am „schlechtesten“ designt und wirken oft wie eindimensionale Femmes fatales, die nur zur sexuellen Aufregung der Spieler\*innen gedacht sind. Ebenso wenig überrascht es, dass Gewalt hier eine große Rolle spielt (nur ein Champion wirkt nicht gewalttätig), allerdings nicht in einem emanzipierenden Sinne, sondern, wie oben bereits erwähnt, eher als ein Aspekt des verführerischen Bildes einer sexuell anziehenden, gefährlichen Frau, wie es zum Beispiel in dem Film „La Femme Nikita“ oder bei diversen sogenannten „Bond-Girls“ vorzufinden ist. Außerdem werden alle Champions in dieser Kategorie sexualisierend beleuchtet und gekleidet. Neun Champions können in diese Kategorie eingeordnet werden, wobei alle drei Charaktere mit den regressivsten Designs (also der problematischsten Bildsprache) hier dabei sind.

Beispiel: Cassiopeia

Bild 8 Cassiopeia:



„Fandom.com.“ *Cassiopeia*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Cassiopeia/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Zuletzt gibt es jene zehn Champions, die in eine hier „*kämpferisch*“ genannte Stimmung passen. Anders als bei der eben beschriebenen Kategorie ist es hier möglich, Gewalttätigkeit als Versuch der Selbstbestimmung in einem kriegerischen Setting zu deuten. Häufig befinden sich die Charaktere gerade in einer Kampfhandlung, weswegen nur ein Champion als passiv eingestuft werden kann, während alle anderen ins aktive Spektrum fallen. Selbst jene, die nicht direkt gewalttätig wirken, lassen durch ihre Haltung oder ihre Mimik vermuten, dass sie potenziell kampfbereit und eigenständig sein könnten. Generell ist diese Gruppe insgesamt am progressivsten designt, was sich durch die soeben ausgeführten Punkte zu Gewalt und Aktivität erklärt.

Beispiel: Senna

Bild 9 Senna:



„Fandom.com.“ *Senna*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Senna/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

## Die Champions und ihre Designs in Zahlen

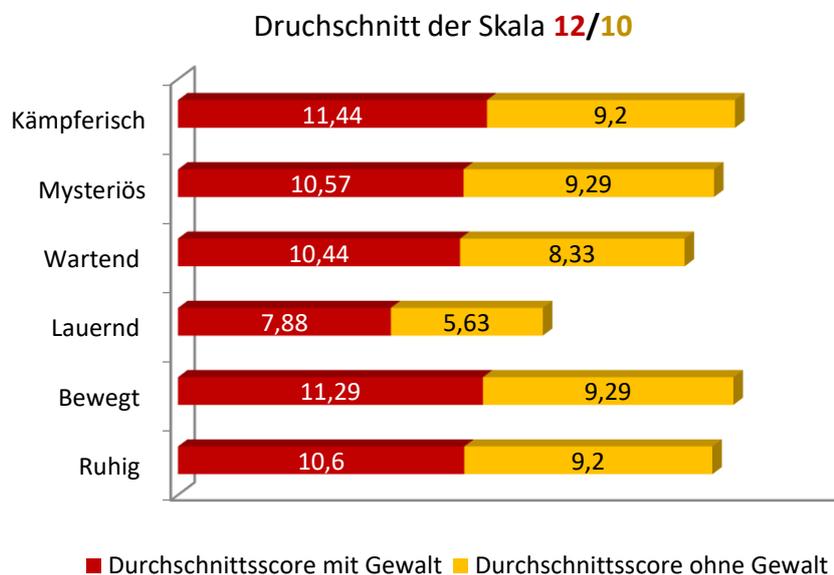
Diese Stimmungen oder Atmosphären, zeichnen also ein grobes Bild der unterschiedlichen Darstellungen der weiblichen Champions und deren Ausrichtung. Um darüber hinaus Genaueres zu einzelnen Champions aussagen zu können, wurden sämtlichen „classic“ Skins auch nach den fünf oben beschriebenen Kriterien analysiert, wobei für jedes eine unterschiedliche Punkteanzahl vergeben wurde wie bereits im Methodenkapitel ausgeführt.

Zuerst muss festgehalten werden, dass keine der Stimmungskategorien, auch nicht die „kämpferische“, die am besten abschneidet, insgesamt über dem Durchschnitt der Skala liegt oder diesen auch nur erreicht. Das heißt, der tatsächliche Durchschnitt nach „Atmosphären“ erreicht nie den nach der Skala festgelegten absoluten Durchschnitt oder Median. Nach Stimmungen gestalten sich deren Werte mit und ohne Gewaltkomponente wie folgt: Die „kämpferischen“ Champions haben innerhalb ihrer Gruppe einen Durchschnittswert von **11,44** bzw. **9,2** (die Differenz von **2,24**, die entsteht, wenn Gewalt ausgeklammert wird, ist hier signifikant höher als bei allen anderen Kategorien exklusive den „lauernden“ Charaktere). Das heißt, der Durchschnitt der Kategorie liegt **0,66** bzw. **0,8** unter dem Median der Skala (der den „neutralen“ Wert angibt).

Anschließend folgen die „bewegten“ Frauen mit einem Durchschnittswert von **11,29** bzw. **9,29** (die Differenz beträgt hier **2**, was wiederum den Durchschnitt der Abweichung abbildet, wenn die Gewalt ignoriert wird). Danach kommen die „mysteriösen“ Charaktere, die, wenn Gewalt ein Faktor ist, im Durchschnitt mit **10,57** zwar nur den dritten Platz belegen, ohne diese Komponente allerdings mit ebenfalls **9,29** gemeinsam mit den „Bewegten“ den besten Wert haben. Die Differenz von **1,28** ist hierbei die geringste, was das überwiegend „Friedliche“ dieser Kategorie betont.

Den vierten Platz belegen die „ruhigen“ Champions, wobei ihre Werte bei **10,6** und **9,2** liegen (hier belegen sie also mit den „Kämpferischen“ gemeinsam Platz zwei) und die Differenz **1,4** beträgt, gefolgt von den „wartenden“ Frauen, die mit **10,44** und **8,33** (und einer Differenz von **2,13**) noch etwas mehr unter den Durchschnitt fallen. Am unteren Ende des Rankings liegen die „lauernden“ Champions mit Durchschnittswerten von **7,88** und **5,63**, wobei von einer Neutralität der Designs hier ganz klar nicht mehr gesprochen werden kann (die Differenz beträgt hier **2,25** und ist damit am eklatantesten). Die nachfolgende Graphik zeigt die jeweils durchschnittlichen Scores der analysierten LoL-Champions:

Bild 10: Durchschnittliche Scores der LoL-Champions



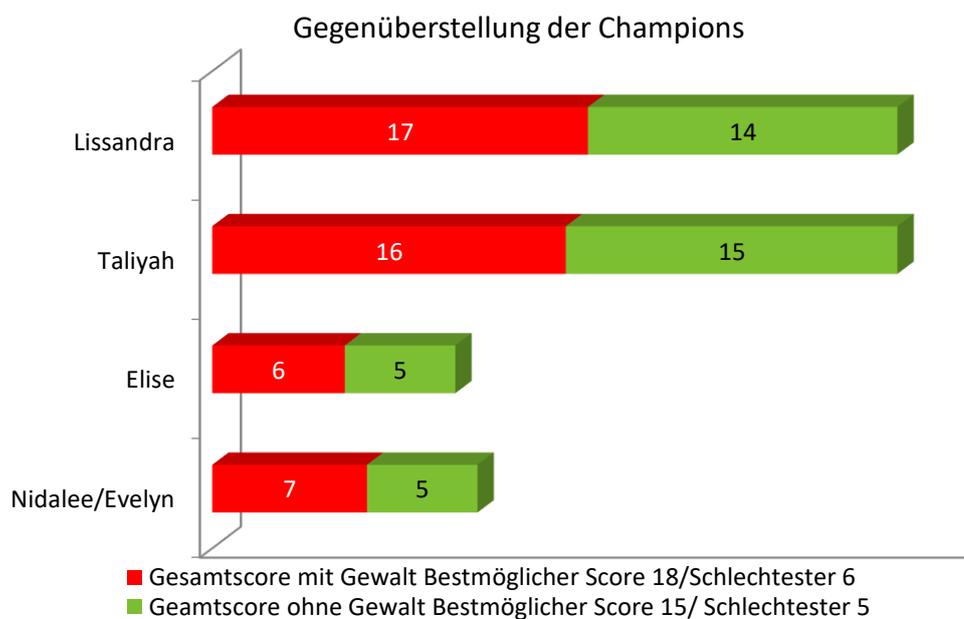
Quelle: Eigenforschung

Unabhängig von den Stimmungskategorien erreichen nur 8 der 43 Champions (also **18,6%**) einen Wert, der über dem Durchschnitt liegt (dieser kann als „neutral“ eingestuft werden) und weitere 7 (**16,3%**) haben einen, der diesem genau entspricht. Nur **34,9%** der Champions

sind also nicht völlig verdinglichend und regressiv designt. Einen perfekten Score (also 15 bzw. 18) erreicht keiner der Charaktere, allerdings kommen *Lissandra* (17 bzw. 14) und *Taliyah* (16 bzw. 15) dem am nächsten. Erstere muss allerdings auf Grund ihrer halbpassiven Haltung einen Punkt einbüßen, während Taliyah ohne die Gewaltkomponente eine perfekte Gesamtsumme erreichen würde, allerdings wenig wehrhaft erscheint und daher mit diesem Aspekt Punkte verliert.

Nur *Elise* schafft es, auf der anderen Seite, das Minimum an Punkten zu erreichen (6 und 5), während *Evelyn* und *Nidalee* durch ihre neutralen Haltungen hinsichtlich des Aspekts „Gewalt“ (jeweils 7 und 5 Punkte) etwas dazugewinnen können.

Bild 11: Gegenüberstellung der besten/schlechtesten Champions nach Zahlen



Quelle: Eigenforschung

Die folgende Bildgalerie zeigt die oben erwähnten Champions zur Veranschaulichung der Ergebnisse:

Lissandra:

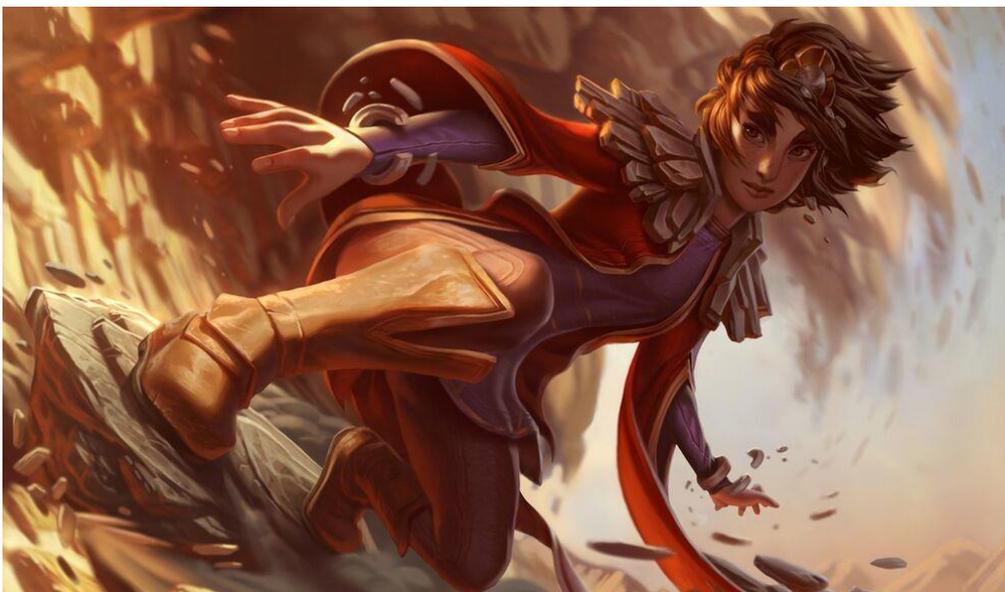
Bild 12 Lissandra:



„Fandom.com.“ *Lissandra*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Lissandra/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Taliyah:

Bild 13 Taliyah:



„Fandom.com.“ *Taliyah*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Taliyah/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Elise:

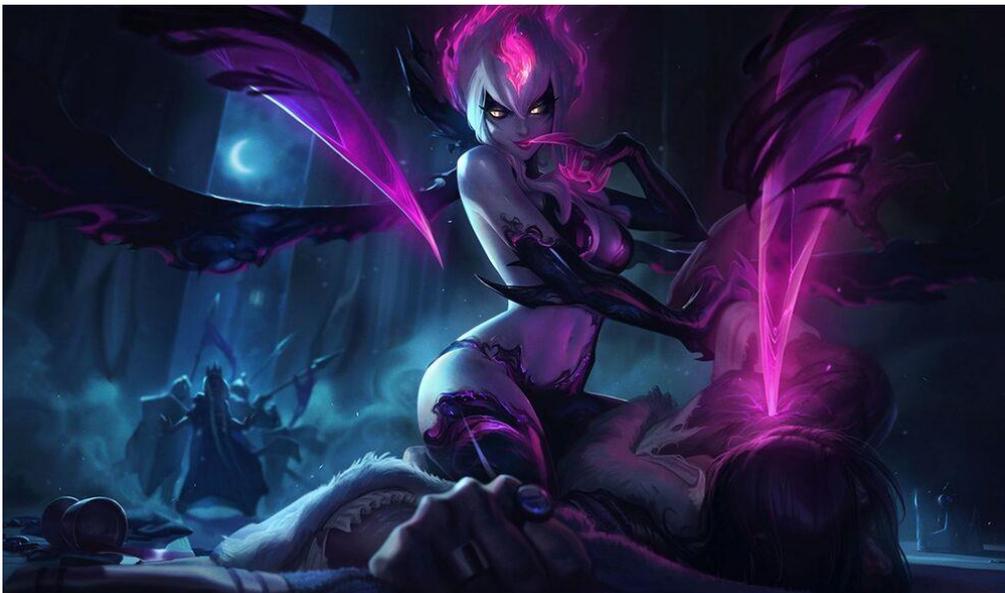
Bild 14 Elise:



„Fandom.com.“ *Elise*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Elise/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Evelyn:

Bild 15 Evelyn:



„Fandom.com.“ *Evelyn*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Evelyn/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Nidalee:

Bild 16 Nidalee:



„Fandom.com.“ *Nidalee*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Nidalee/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

### Was die Analyse zeigt

Die Analyse der weiblichen Champions und deren Designs lässt also klar erkennen, dass *League of Legends* eine sehr problematische Darstellung von Frauen pflegt. Nur knapp über ein Drittel der Charaktere kann als *nicht-verdinglicht* gelten, wobei noch weniger die volle Punkteanzahl eines progressiven Designs, im Sinne einer autonomen Akteurin, die als Subjekt anerkannt wird, erfüllen. Interessant ist hierbei auch, dass nur Taliyah bedeutend später dem Spiel beigefügt wurde als die restlichen der autonomer gestalteten Champions.

Sie hatte ihren Erstauftritt im Mai 2016, während Lissandra 2013, Elise 2012, Evelyn und Nidalee 2009 und Akali 2010 herausgekommen sind. Weil also Taliyah später erschienen ist, kann nicht wirklich davon gesprochen werden, dass LoL in späteren Jahren radikal progressiver geworden sei. Dies ist sowohl deswegen der Fall, weil in den Anfangszeiten deutlich mehr Champions veröffentlicht wurden, als auch weil nach Taliyah einige Charaktere dem Spiel hinzugefügt wurden, die wieder deutlich regressiver designt sind, zum Beispiel Xayah und Qiyana.

Xayah:

Bild 17 Xayah:



„Fandom.com.“ *Xayah*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Xayah/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 07. 4. 2021).

Qiyana:

Bild 18 Qiyana:



„Fandom.com.“ *Qiyana*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Qiyana/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 07. 4. 2021).

Trotzdem kann vielleicht vorsichtig von einem ganz leichten Trend der Verbesserung gesprochen werden, da – nach der hier angelegten Skalierung – nach Taliyah niemand mehr so schlecht abschneidet wie etwa Elise oder Akali es tun. Verwunderlich bleibt allerdings, warum Lissandra, die bedeutend früher erschienen ist, derart lange der einzige Champion mit so hohen Werten geblieben ist. War sie bei den Spieler\*innen nicht beliebt genug? Gab es zu wenig gesellschaftliche Anreize, um mehr selbstbestimmte Frauen zu entwerfen? Um dies zu beantworten müsste vielleicht eine Analyse der Spieler\*innen-Reaktionen auf sie erfolgen oder eine Studie zur LoL-Community gemacht werden.

Bedenkend, dass über 115 Millionen Menschen zumindest einmal im Monat LoL spielen, liegt die Vermutung nahe, dass die Champions im Allgemeinen eine eher schädliche Wirkung innerhalb der Gaming-Kultur ausüben. Mit großer Mehrheit zeichnen die Skins ein Bild, in dem Frauen als sexualisierte Objekte einem „*male gaze*“ ausgesetzt sind.

Nun will die Arbeit der Vollständigkeit halber aber noch auf die Hintergrundgeschichten (Lore) der Champions eingehen, welche zwar für das Spielerlebnis geringe Relevanz haben, aber dennoch Teil des LoL-Kanons und damit ein Fundus von Bildern und Stereotype sind. Es bleibt also abzuwarten, ob auch die Lore die Verdinglichung von Frauen widerspiegelt oder ihnen mehr Selbstbestimmung zugesteht.

## Lore und ihre Folgen

Da auch hier 43 Charaktere betrachtet werden müssen, würde eine detaillierte Auflistung aller Geschichten den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Deshalb werden die Champions und ihre Hintergrundgeschichten, wie auch bei den Stimmungen, in verschiedene Kategorien eingeteilt werden, die diversen stereotypischen Abbildungen von Frauen folgen, aber auch die Möglichkeit geben sollen, progressive Geschichten zu erkennen und einordnen zu können. Diese Kategorien sollen im Folgenden erklärt werden und anschließend wird auf gewisse Champions, namentlich jene, die wir in der vorherigen Analyse bereits vorgestellt haben, und solche, deren Lore im Widerspruch zu ihrem Design steht, näher eingegangen. Dazu wird jede Kategorie wieder anhand eines Beispiels erläutert werden, um in die Geschichten näher einzuführen.

Die „Stereotype“ Kategorien sind hier nicht nur einfach Plattitüden, in die Frauen eingeteilt werden können, sondern vor allem auch typische „Frauenrollen“ in Fantasywelten, wie wir sie bereits aus „Herr der Ringe“ und ähnlichen Büchern, ja sogar der Bibel kennen, lange bevor Videospiele existierten. Die hier nachgezeichneten Kategorien dienen dazu, Eckes Theorie der Stereotype auf den Bereich der Videospiele zu übertragen.

Zunächst stehen dabei die „Manipulatorinnen“ (wie Lilith<sup>115</sup> und auch Eva<sup>116</sup> oft inszeniert werden), die als „schlechte Frauen“ betrachtet werden, und die „Helferinnen“ (vom Typ „Mutter Maria“, also „zu gut für diese Welt“ und vorwiegend da, um anderen beizustehen<sup>117</sup>), die als Prototyp für „gute Frauen“ genannt werden können, einander gegenüber.<sup>118</sup> Passend zu diesen beiden Kategorien, wird die Arbeit kurz darauf verweisen, wie oft die Elemente „Rache“ und „Harmonie“ eine tragende Rolle spielen, wobei davon auszugehen ist, dass Erstere sich auf die „Femme fatale“-Gruppe bezieht und Zweitere den „Helferinnen“ als Motivation dient. Ein etwas neuerer Typ sind dagegen die „Assassinen“, welche alle in der einen oder anderen Form tödlich sind, bei denen aber Rache und „sexy Gefahr“ (also der vermeidliche Reiz tödlicher Frauen) ebenfalls eine Rolle spielen und ebenfalls als „schlecht“ wahrgenommen werden. Zu guter Letzt gibt es noch die Gruppe von Frauen, die hier „echte Kämpferinnen“ genannt werden sollen. Sie allein haben eine nachvollziehbare, dreidimensionale Motivation, die ihr kriegerisches Dasein erklärt und die sie menschlich und zugänglich erscheinen lässt. Diese Gruppe stellt also das *progressive* Spektrum der Lore da. Daneben gibt es vier Champions, deren Geschichte in keine der Kategorien passt und die deshalb ebenfalls kurz vorgestellt werden müssen.

Die nachfolgenden Graphiken zeigen die prozentuale Verteilung aller analysierten Champions nach den hier beschriebenen Stereotype, sowie alle Charaktere nach Stimmung und Lore-Kategorie:

---

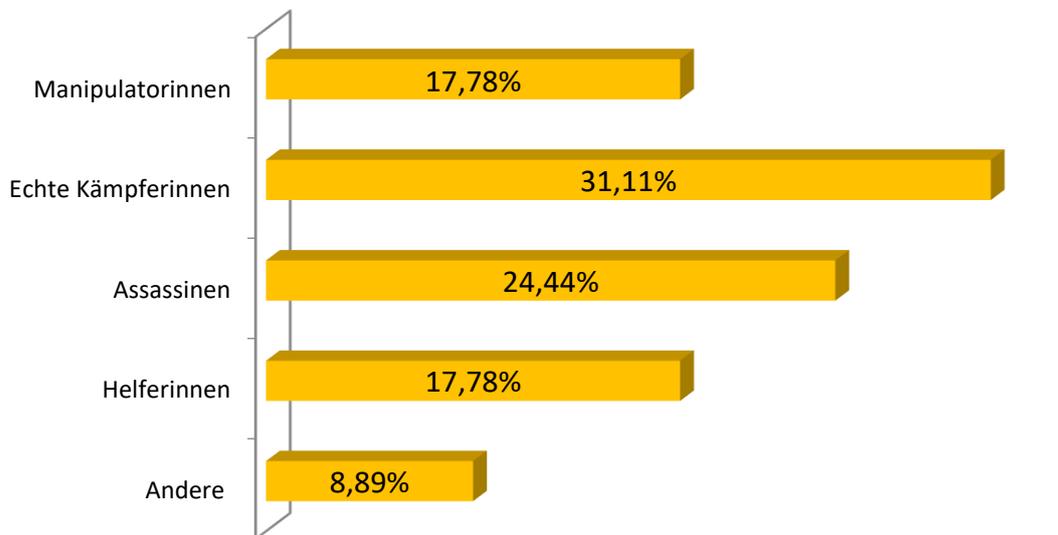
<sup>115</sup> Vgl. Trattner, Kathrin. „derstandard.at.“ 13. 9 2017. <https://www.derstandard.at/story/2000063938327/die-daemonin-der-lust-lilith-in-der-juedischen-religionsgeschichte> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>116</sup> Vgl. Abril-Luimpöck, Nora. *Eva im Sündenfall: Philosophische Untersuchungen zum Frauenbild in Genesis 2 und 3*. Wien: Universität Wien, 2018: 19 ff

<sup>117</sup> Vgl. Hollenbach, Michael. *deutschlandfunkkultur.de*. 22. 12 2019. [https://www.deutschlandfunkkultur.de/warum-maria-so-beliebt-ist-duldsame-jungfrau-und.1278.de.html?dram:article\\_id=466437](https://www.deutschlandfunkkultur.de/warum-maria-so-beliebt-ist-duldsame-jungfrau-und.1278.de.html?dram:article_id=466437) (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>118</sup> Vgl. Eckes (2008) S. 175f.

Bild 19: Humanoide weibliche Champions



Quelle: Eigenforschung

Bild 20: Überblick über alle weiblichen Champions nach Lore-Kategorie und Stimmung.

Lore-Kategorien	Manipulatorinnen	Echte Kämpferinnen	Assassinen	Helferinnen	Andere	Stimmungsfarben
	Ahri	Ashe	Akali	Janna	Jinx	mysteriös
	Cassiopeia	Caitlyn	Camille	Karma	Zoe	lauern
	Elies	Diana	Irelia	Kayle	Orianna	bewegt
	Evelyn	Fiora	Kalista	Lux	Syndra	kämpferisch
	LeBlanc	Illaoi	Katarina	Morgana		wartend
	Lissandra	Kai Sa	Sivir	Nami		ruhig
	Miss Fortune	Leona	Vayne	Soraka		
	Sona	Nidalee	Xayah	Neeko		
		Quinn	Zyra			
		Riven	Qiyana			
		Sejuani	Vi			
		Shyvana				
		Taliyah				
		Senna				
<b>Anzahl der Champions</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	

Quelle: Eigenforschung

## *Manipulatorinnen*

Diese Gruppe setzt sich aus Champions zusammen, deren Geschichten sie zu genau dem machen, was hier beschrieben wird. Sie manipulieren ihr Umfeld durch Intrigen oder Sexualität, um ihr eigenen Ziele zu verwirklichen. Diese Motivation ist so alt, wie sie einseitig ist, und vermittelt sowohl das Bild, dass Sexualität von Frauen Misstrauen erregen sollte, da diese in den Tod und das Verderben führt, als auch, dass Frauen ihre Ziele nicht geradeheraus verfolgen, sondern durchtrieben hinter den Kulissen die Fäden ziehen. Hier passen Eckes Stereotype von „verachtend“ und „neidvoll“, die auf Frauen mit fehlender Wärme angewandt werden, die dann, ganz dem Konzept des „hostile sexism“ (also den Verhaltensweisen, die im Gegenzug zum jenen des „benevolent sexism“ nicht gutgeheißen und belohnt werden, sondern als für Frauen „unangemessen“ wahrgenommen und daher bestraft werden müssen) entsprechend mit Dämonisierung (manchmal wortwörtlich) und Entmenschlichung markiert und somit bestraft werden. Durch die für diese Charaktere typische (und dem „ambivalent sexism“-Konzept nach auch folgerichtige) Übersexualisierung erfüllen sie beide die zu Beginn des Kapitels aufgestellten Kriterien, um als nicht-regressiv gelten zu können. Der Stereotyp der „Manipulatorin“ existiert in der Kunstgeschichte schon sehr lange und zeigt sich in Charakteren wie der bereits erwähnten biblischen Eva und vor allem Lilith und diversen mystischen Hexen- und Sagengestalten, zum Beispiel den Sirenen, Circe oder Delilah. Dass viele dieser Frauengestalten aus religiösen Werken und Heldenepen stammen, darf nicht verwundern, da diese historisch betrachtet ein sehr abwertendes Bild von Frauen vermittelt haben, wobei jedes Streben nach Unabhängigkeit, jeder Versuch, aus den (von Männern) vorgegebenen Bahnen auszubrechen oder noch schlimmer, eigene Macht zu generieren, mit Verachtung und Misstrauen geahndet wurde.

Diese Typen dienen demnach häufig dazu, den Eindruck zu vermitteln, Frauen seien fundamental unehrlich, charakterschwach und würden zudem über ihre Sexualität oft versuchen, ehrenhafte Männer vom Pfad der Tugend abzubringen. 8 der 43 weiblichen Champions fallen klar in diese Kategorie, wobei interessanterweise sowohl Elise und Evelyn als auch Lissandra hier eingeordnet werden können. (Siehe S. 61/62 für Bilder) Während das bei Elise und Evelyn kaum überrascht, verkörpern doch ihre Skins bereits genau dieses Stereotyp von Frauen, lässt Lissandras Hintergrundbild auf eine viel tiefer gehende Geschichte schließen. Ihre Lore ist aber im Gegenteil verwirrend und merkwürdig flach. In

Kurzform dreht sich ihre Geschichte um mehrere Akte des Verrats an ihren Schwestern und einer Entität, welche „die Leere“ genannt wird. Zudem verfolgt und ermordet Lissandra alle Reinkarnationen ebenjener Schwerstern im Geheimen und vertuscht ihre Taten dann auch noch, trotz der durch sie ausgelösten drohenden Apokalypse durch die Leere.<sup>119</sup> Ihre Motivationen ergeben kaum Sinn und scheinen an manchen Stellen im Widerspruch zueinander zu stehen. Evelyns Lore ist dagegen sehr schlüssig: Sie ist ein Dämon, der die Form von attraktiven Frauen annimmt, um Männer anzulocken und anschließend zu verschlingen. Natürlich ist diese Geschichte weder originell noch besonders interessant, aber zumindest folgt sie sowohl der Vorgabe der Skins als auch ihrer eigenen internen Logik.

Was sich hier abzeichnet, ist allerdings sehr spannend, nämlich dass die Skins nicht zwangsläufig reibungslos an ihre Geschichten anschließen oder zu diesen passen. Dieses Muster wiederholt sich bei einigen anderen Champions, was die Vermutung nahelegt, dass entweder davon ausgegangen wurde, dass die Lore für dieses Spiel nicht besonders wichtig sei, oder dass die Menschen, welche die Geschichten schreiben, keinerlei Kontakt zu jenen hatten und haben, die die Skins erschaffen. Die Analyse der Lore erscheint dadurch weniger essenziell, ist doch LoL ein vorwiegend optisches Spiel, sie soll aber dennoch weitergeführt werden, da sie Aufschluss über die Stereotypisierung von Frauen geben kann, die auch für Spiele wie „God of War“ wichtig werden wird.

### *Helperinnen*

Die „Helperinnen“ hingegen verkörpern einen krassen Gegensatz zu den Manipulatorinnen. Sie sind durch und durch gut und scheinen nur zu existieren, um anderen das Leben zu erleichtern, wodurch sie den zweiten Aspekt des zweiten Punktes, der am Anfang des Kapitels aufgestellt wurde (also das Agieren als selbstständiges Subjekt), nicht erfüllen können. Ihre Selbstlosigkeit nimmt teilweise extreme Züge an und wie die Manipulatorinnen, so sind auch sie relativ eindimensionale Charaktere, was in diesem Fall wohl daran liegt, dass sie nicht besonders vielschichtig sein müssen, um ausschließlich altruistisch und mütterlich zu sein. Wo die Frauen der ersten Kategorie nur Eigennutz kennen, haben diese Champions

---

<sup>119</sup> Vgl. „Fandom.com.“ *Lissandra*. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/lissandra/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/lissandra/) (Zugriff am 11. 1 2021).

scheinbar gar keine eigenen Ziele, Träume und Vorstellungen. Sie entsprechen damit dem Stereotyp der „Mutter“, die ihre eigenen Interessen immer hinter die ihrer Kinder stellt und zudem unschuldig und rein, so als wäre sie selbst ein Kind, bleibt. Neben der biblischen Mutter Maria entsprechen auch diverse andere Muttergottheiten sowie verschiedene unschuldige mystische Charaktere wie Nymphen und Feen diesem Stereotyp. Hier wird das Konzept des „benevolent sexism“ (also der Belohnung „guter“ stereotypisch weiblicher Verhaltensweisen) voll schlagend. Champions dieser Gruppe werden zwar für ihre mütterliche Selbstlosigkeit gelobt, dürfen aber eben keine tatsächliche Persönlichkeit haben. Sie sind Teil des im Theoriekapitel beschriebenen „paternalistischen Stereotyps“, wobei die zu erwartende Inkompetenz hier durch völlige Abhängigkeit von ihrer Helferinnentätigkeit ersetzt wird. Diese Champions sind also unter Umständen wunderbare Heilerinnen, haben aber eben außerhalb des Altruismus keine Ziele und ein geradezu naives Weltbild.

Anzumerken ist außerdem, dass es in zahlreichen Videospielen und in verschiedensten Genres Helferinnen gibt. Angefangen von den „klassischen“ Heilerinnen in RPGs (role-playing-games, oder „Rollenspiele“), bis hin zu Prinzessin Peach<sup>120</sup>, die auf Grund ihrer unschuldigen, liebevollen Art immer völlig unfähig ist, sich selbst zu verteidigen, und die daher gerettet werden muss. Diese ist zudem eine sogenannte „Damsel in Distress“ (also eine Frau, die aus einer bestimmten Situation vom männlichen Protagonisten gerettet werden muss), ein Stereotyp, das sich oft mit jenem der Helferin überlappt, aber nicht mit diesem deckungsgleich ist (beide fallen allerdings in das paternalistische Frauenstereotyp), da durchaus auch wehrfähigere Frauencharaktere wie Zelda/Shiek zu Damsels gemacht werden.<sup>121</sup> Es ist auffällig, dass Helferinnen in Videospielen außerhalb jener Titel, die sich ausschließlich auf den Kampf beziehen, häufig eher kindlich-naiv, als mütterlich designt sind, wodurch ihnen abermals Handlungsspielraum abgesprochen wird. Innerhalb von LoL sind sie, wie es den Muttergöttinnen gebührt, beinahe exklusiv mit der Natur verbunden, welche auch ihre „Waffe“ im Kampf darstellt (eine auch sehr klassische Trennung von Kultur und Natur, oder Intellekt und Natürlichkeit, wird seit langer Zeit propagiert und zelebriert, wobei

---

<sup>120</sup> Vgl. „Fandom.com.“ *Princess Peach*. [https://mario.fandom.com/de/wiki/Prinzessin\\_Peach](https://mario.fandom.com/de/wiki/Prinzessin_Peach) (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>121</sup> Vgl. Feminist Frequency (2013)

Frauen immer der natürliche Aspekt und Männern immer der kulturelle, intellektuelle zugesprochen wird).<sup>122 123</sup>

Auch unter diese Kategorie lassen sich **8** Champions subsumieren, wobei keiner jener Charaktere darunterfällt, die im vorherigen Teil genauer betrachtet wurden. Exemplarisch soll also *Jannas* Lore kurz zusammengefasst werden (siehe S. 54 für Bild). Janna ist eine Windgöttin mit ominöser Herkunft, die von Seeleuten angebetet wird und günstige Winde schickt und aus Unwettern rettet.<sup>124</sup> Die Zusammenfassung ist daher so kurz, weil es nicht mehr zu erzählen gibt. Wie auch Evelyn lebt Janna offensichtlich nicht von ihrer Lore, da es schwer möglich ist, sich mit dieser Geschichte zu identifizieren. Sie repräsentiert damit das Stereotyp der HelferIn perfekt, da sie scheinbar nur mütterlich für ihre „Kinder“, die Seeleute, existiert und über das Helfen hinaus weder eine Herkunft noch Ziele oder Interessen hat.

### *Assassinen*

Dieser etwas neuere Frauentyp beschreibt häufig Charaktere, die ähnlich wie die Manipulatorinnen sexuell anziehend gestaltet sind (somit erfüllen sie wieder Aspekt eins von Punkt zwei, also ein zumindest neutrales Design, nicht, wie bereits die Manipulator\*innen), allerdings nicht so sehr die Fäden ziehen oder selbst offen Macht ausüben als eher diverse Mordanschläge ausführen. Sie stehen damit zwar auch im Hintergrund, sie sind aber weitaus weniger ambitioniert, sie wollen nicht den Kosmos beherrschen, sondern sie zeichnen sich durch Mordlust und Rachsucht aus, die sie antreibt, alles und jeden zu ermorden, der ihnen oder ihren Auftraggeber\*innen im Weg steht. Ihnen wird erneut mit „hostile sexism“ begegnet und ihre Sexualität weckt auch hier Misstrauen und Feindschaft. Champions, die in diese Kategorie fallen, werden vor allem durch ihre tödlichen Fähigkeiten definiert, was ihnen allerdings mehr eigenständige Wirkkraft zugesteht als den Frauen der beiden anderen vorgestellten Kategorien. Sie sind besser greifbar und weniger hinterhältig als die

---

<sup>122</sup>Vgl. Schuck, Irene. „br.de.“ *Das Frauenbild der Philosophen*. 2013.

<https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/ethik-und-philosophie/frauenbild-der-philosophen-dossier100.html> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>123</sup> Vgl. Feyertag, Karoline. „orf.at.“ *Wie aufgeklärt ist die Aufklärung*. 2016.

<https://science.orf.at/v2/stories/2788273/> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>124</sup> Vgl. „Fandom.com.“ *Janna*. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/janna/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/janna/) (Zugriff am 11. 1 2021).

Manipulatorinnen und schlagkräftiger als die Helferinnen. Dennoch bleiben auch sie zumeist eintönig, vor allem deshalb, weil sie häufig dem Stereotyp der „Femme fatale“ entsprechen oder, wenn der sexuelle Aspekt wegfällt, so emotionskalt, herzlos und profitgetrieben sind, dass es keine Identifikationsmöglichkeiten gibt. Attentäterinnen sind eine eher neue Variante des „neidvollen“ Stereotyps, was wohl auch daran liegt, dass Frauen historisch Eigenschaften wie Profitgier, Kaltschnäuzigkeit und Apathie lange abgesprochen wurden, sie sind allerdings in der Videospieldkultur oft anzutreffen und verkörpern sich zum Beispiel in der Bayonetta-Serie perfekt. Daneben sind sie mittlerweile auch in der Filmwelt etabliert, was Filme wie „Atomic Blonde“<sup>125</sup>, „La Femme Nikita“<sup>126</sup> und in jüngster Zeit „Black Widow“<sup>127</sup> aus dem MCU zeigen.

In diese Kategorie fallen **11** der weiblichen Champions, wobei die zuerst analysierte Akali ein wunderbares Beispiel für diesen Stereotyp abgibt (siehe S. 48 für Bild). Sie wird in ihrer Geschichte von Eltern geboren, die Oberhäupter eines Ordens der Kampfkunst sind, die aber auch das Gleichgewicht im Land erhalten. Nachdem ihr Vater in einem Umsturz ermordet wird, entschließt sich *Akali* dazu, den „Weg der Harmonie“ nicht zu verfolgen und stattdessen zur Assassinin zu werden. So rächt sie sich für den Mord an ihrem Vater und für den Sturz ihres Ordens (den sie damit allerdings hinter sich lässt).<sup>128</sup> Es lässt sich hier leicht erkennen, dass die Lore bereits etwas komplexer ist als jene der Frauen der vorherigen Kategorien. Wie auch bei *Akali* sind die Geschichten der Assassinen oft tragisch und sie werden durch den Verlust von geliebten Menschen von ihrem zuvor friedlichen Lebensweg abgebracht. Dennoch wirken die Champions weiterhin unterkomplex, was wohl daran liegt, dass „Rache“ eine relativ banale Motivation ist und nichts ihren Weg je wieder ändern zu können scheint, sobald der Pfad der Attentäterin einmal eingeschlagen wurde. Es gibt also keine mögliche Entwicklung der Charaktere, die dazu verdammt sind, immer weiter zu morden, ohne aus dem Kreislauf ausbrechen zu können. Trotzdem muss aber betont werden, dass diese Champions deutlich interessantere Lores haben als die vorherigen. Sie

---

<sup>125</sup> Vgl. „IMDb.com.“ *Atomic Blonde*. 1990. <https://www.imdb.com/title/tt2406566/>- (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>126</sup> Vgl. „IMDb.com.“ *Nikita*. 1990. [https://www.imdb.com/title/tt0100263/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0100263/?ref_=fn_al_tt_1) (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>127</sup> Vgl. „Fandom.com.“ *Black Widow*. [https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Black\\_Widow](https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Black_Widow) (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>128</sup> Vgl. Fandom.com (Akali)

sind quasi zweidimensional, während die Manipulatorinnen und die Helferinnen nur in einer Dimension zu existieren scheinen.

Zusätzlich fällt auch hier wieder auf, dass *Akalis Skin* keine Art von Tiefgang in ihrer Lore vermuten lässt. So wie bei Lissandra (allerdings umgekehrt) passt die Geschichte nicht zum Bild. Hier scheint der Grund dafür aber zu sein, dass Akali stark sexualisiert aussehen sollte, ganz egal, was ihre Lore zu erzählen hat. Sie soll offenbar eine gefährliche, sexy Attentäterin sein, obwohl ihre Geschichte niemals darauf hindeutet, dass Sex als Lockmittel oder Motivation irgendeine Rolle spielt. Hier scheint ihr Design also eine konkrete „Bestrafung“ oder Überformung für ihre Lore zu sein.

Im weiteren Verlauf der Analyse werden wir auf dieses Phänomen noch öfter stoßen, nämlich den Fall, dass eine Skin die Geschichte des dazugehörenden Champions eher abwertet, als dieser zu Geltung zu verhelfen. Auch dies bestätigt die These, dass es bei LoL eher um die visuelle Ebene als um die Lore gehen soll, da die Bilder offenkundig mehr auf die vermutete Zielgruppe (also junge, heterosexuelle, weiße Cis-Männer) zugeschnitten sind und den moralischen Fokus eher zum Ausdruck bringen. Es könnte zwar behauptet werden, dass es in Geschichten schwerer sei, die extreme Verdinglichung in den Skins nachzuahmen, wo doch die Lore zumindest irgendeinem Plot folgen muss. Die Hintergründe von Lissandra, Evelyn und Janna zeigen aber, dass dies durchaus machbar ist und Geschichten den Champions keineswegs besonders viel Subjektivität zusprechen müssen. Wieder einmal liegt neben der These des „ambivalent sexism“ die Vermutung nahe, dass die Lore von völlig anderen Menschen verfasst werde als die Skins oder es kann, wenn diese Phänomene progressiv gelesen werden sollen, vermutet werden, dass manche Geschichten ein Erkennen der sich ändernden Geschlechterrollen aufzeigen sollen, indem sie Frauen stärker als Akteurinnen anerkennen, als dies in den Skins der Fall ist. Warum genau die Lore oft kaum zu den Bildern passt, kann hier allerdings nicht mit Sicherheit bestimmt werden. Vielmehr soll dieser Punkt nur festgehalten werden, um unter Umständen zum Nachdenken anzuregen und eine tiefergehende Analyse dieser Tatsache möglich zu machen.

### *Echte Kämpferinnen*

Champions dieser Kategorie haben die komplexesten Hintergrundgeschichten. Unabhängig von ihren Skins erzählt ihr Lore oft von Empathie, nachvollziehbaren Motivationen und tragischen Leben. Diese Frauen ziehen nicht grundlos in den Kampf, sondern tun dies häufig, um andere zu schützen, ohne dabei aber, wie die Helferinnen, eigene Interessen hintenanzustellen. Sie gleichen wenigen mythologischen Frauen oder solchen aus der antiken Literatur, da diese wie oben erwähnt, oft eher eindimensional waren. Am Ehesten ähneln sie weiblichen Gottheiten aus diversen polytheistischen Pantheons, zum Beispiel Athene aus dem griechischen Götterreich, oder Freya aus dem nordischen Götterpantheon (allerdings nicht ihre später in der Arbeit behandelte Reinkarnation in dem Spiel „God of War“). Außerdem können wir verschiedene historische Figuren, die nach ihrem Tod zu einem Mythos oder einer Legende geworden sind, wie Jeanne D’Arc und Königin Elisabeth I, zum Vergleich heranziehen. (Interessant ist hierbei, dass beide historischen Figuren unverheiratet geblieben sind, was auch für die Heldinnen aus LoL gilt). Allen gemeinsam ist, dass ihre Lore ihnen einen subjektiven Charakter zuspricht, mit dem die Leser\*innen sich identifizieren können.

**14** Champions können dieser Kategorie zugeordnet werden, was in etwa dem Drittel von nicht-verdinglichten Champions entspricht, das bereits durch die vorherige Analyse der Skins erarbeitet wurde. Auch hier sind dies aber keineswegs durchgehend dieselben Charaktere, die zuvor gute Scores auf der Autonomie-Skala aufweisen konnten. Im Gegenteil sind viele der „echten Kämpferinnen“ in ihren Skins besonders verdinglicht wie zum Beispiel Nidalee, Caitlyn oder Shyvana (siehe S. 63, 45 für Bilder). Wieder bestätigt sich damit, dass Design und Lore nicht zusammenhängen. Dennoch fallen auch Illaoi und Taliyah in diese Kategorie, was Zweitere zur einzigen macht, die sowohl vom Design als auch von der Hintergrundgeschichte her als „progressiv“ angesehen werden kann. Sie erfüllt als einzige beide Aspekte, die angeführt wurden, um nicht-regressiv zu sein, den der Neutralität und den der Subjektivität, sowohl hinsichtlich ihres Design als auch ihrer Hintergrundgeschichte.

*Taliyahs* Lore dreht sich darum, dass sie als Kind eines Wüstenstamms aufwächst, in dem jedes Mitglied mit Beginn der Pubertät in einem Tanz für ihren Gott, den „großen Weber“, ein Talent manifestiert, das dem Stamm helfen wird. Üblicherweise können die Kinder Hirten, Weber\*innen, Färber\*innen und andere alltägliche Berufe erlernen, Taliyah aber

stellt schon sehr jung fest, dass sie – wie ihr Gott – Steine weben kann. Aus Angst, ausgeschlossen zu werden, versteckt sie ihre Kraft vor den anderen Stammesmitgliedern. Bei ihrem Tanz jedoch zeigt sich endlich ihre Kraft und obwohl ihre Eltern und ihr Stamm sie weiter unterstützen wollen, wird klar, dass ihre Macht zu groß ist, um ohne eine Lehrerin oder einen Lehrer in ihrem Dorf zu bleiben. Also bricht sie auf und findet nach einer langen Irrfahrt und dem Verrat eines Kapitäns einen Meister, der selbst den Wind kontrollieren kann. Bevor ihre Ausbildung aber ganz abgeschlossen werden kann, erfährt Taliyah, dass ein Kriegsherr in das Land ihres Stammes eingedrungen ist, um alle Bewohner\*innen des Gebiets zu versklaven. Schwere Herzens sagt sie ihrem Mentor auf Wiedersehen und bricht nun mit der neu erlernten Kontrolle über ihre Steinweberinnen-Kräfte auf, um ihren Stamm und ihre Familie zu verteidigen und die Wüste zu retten.<sup>129</sup>

Wie hier unschwer zu erkennen ist, hat die Lore einige Facetten und inkludiert einen tatsächlichen Spannungsbogen. Es ist einfach, sich in das kleine ängstliche Kind zu versetzen, dass seine Kräfte auf Grund ihrer Fremdartigkeit verstecken will, und wir können mit Taliyah aufatmen, als ihre Eltern sie bestätigen und als sie endlich einen Lehrer findet. Die Geschichte macht klar, woher sie kommt und wie sie sich entwickelt, ohne durch reinen Altruismus oder blinden Egoismus gesteuert zu sein. Weder muss sie sich wie Evelyn durch sexuelle Manipulation durch das Geschehen navigieren, noch ist ihr Zweck das Anhäufen von Geld oder Macht. Außerdem bricht sie auch nicht auf, nur um ihrem Stamm zu dienen. Kurz: Sie ist ein greifbarer, einigermaßen individualisierter Charakter, dem wir folgen können.

Ähnlich differenziert, wenn auch inhaltlich völlig anders gestaltet, verhält es sich auch mit der Lore der anderen „echten Kämpferinnen“. Sie alle haben Geschichten, die Lust auf mehr machen, die auf eine größere Welt um den Champion herum schließen lassen und die vor allem eine Identifikation von jungen Mädchen mit den Champions möglich machen (solange diese die Skins niemals ansehen). Vor einer abschließenden Bewertung von League of Legends müssen allerdings noch zwei Punkte behandelt werden.

---

<sup>129</sup> Vgl. „leagueoflegends.com.“ *Taliyah*. <https://eune.leagueoflegends.com/en/featured/shurima/taliyah> (Zugriff am 11. 1 2021).

### *Motivationen und Champions, die eigene Wege gehen*

Erstens bestätigt sich, wie erwartet, dass die Helferinnen oft nicht mehr Motivation aufweisen als das abstrakte Konzept von „Harmonie“, dieser Begriff beschreibt die Hauptmotivation von **12** Champions. Damit geht die Verwendung dieser einseitigen Motivation sogar über die Anzahl der Helferinnen hinaus, zur Erinnerung: Es ließen sich 8 Champions unter diese Kategorie subsumieren (obwohl sie keine der anderen Kategorien betrifft und stattdessen die kindlichen Champions inkludiert, die hier nicht behandelt wurden). „Rache“ wiederum ist die Hauptantriebskraft von **10** Champions, wobei hier neben den erwarteten Champions aus den Kategorien der Assassinen und der Manipulatorinnen auch eine der echten Kämpferinnen durch dieses Motiv bewegt wird. Es ist auffällig, wie viele Champions auf eine dieser beiden stereotypischen Grundlagen zurückgeführt werden können. Die Hälfte aller weiblichen LoL-Champions hat demnach nur diesen einen, singulären Grund für alle ihre Handlungen, was auf Grund der Vielfalt der Möglichkeiten bedenklich beschränkt erscheint. Es ist also durchaus zulässig zu sagen, dass die von Eckes entworfenen Stereotype und das Konzept des „ambivalent sexism“ problematische Aspekte von LoL aufzeigen können. Zu viele der Champions sind auffällig eindimensional und lassen sich unter sexistische Stereotype subsumieren.

Zweitens müssen zuletzt noch kurz jene vier Champions erwähnt werden, die sich einer Klassifizierung entziehen. Zwei von ihnen, nämlich *Jinx*<sup>130</sup> und *Zoe*<sup>131</sup>, bilden eine Art eigene Unterkategorie, die hier die „Misfits“ genannt wird. Sie sind anarchistische junge Frauen, die sich nicht um Verantwortungen kümmern, sondern eher das Chaos zu genießen scheinen. Dabei ist *Jinx* eine kleinkriminelle Vandalin, die ab und an etwas in die Luft sprengt, und *Zoe* ist ein neugieriges Mädchen, das durch Zufall zu einer „Botin des Wandels“ wurde und seitdem zum Spaß durch die Universen reist und Veränderung und Fantasie und Übermut mit sich bringt. Beide sind zwar nicht hochkomplex, aber auch nicht Teil eines spezifischen Stereotyps. Am ehesten würden sie in den Typus des „Manic Pixie Dream Girls“ fallen, der Vorstellung von einer schönen, quirligen Frau, die dazu da ist, „braven“ Männern das abenteuerliche Leben zu zeigen, dazu sind aber beide Champions zu egozentrisch. Sie

---

<sup>130</sup> Vgl. „leagueoflegends.com.“ *Jinx*. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/jinx/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/jinx/) (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>131</sup> Vgl. „leagueoflegends.com.“ *Zoe*. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/zoe/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/zoe/) (Zugriff am 11. 1 2021).

kümmern sich schlicht nicht besonders um weltliche Dinge, sei es Macht, Geld oder auch Empathie und Harmonie. Sie sind vielmehr nur zu ihrem eigenen Vergnügen da. Sie sind aber auch nicht bössartig oder manipulativ. Beide Charaktere sind interessante Blaupausen von möglichen weiblichen Champions, die außerhalb der etablierten Typen entstehen könnten, obwohl sie derzeit noch nicht den Tiefgang haben, der für eine echte Identifikation nötig wäre. Mehr anarchistische Champions könnten aber definitiv frischen Wind und eine vielfältigere Repräsentation von Frauen in die Welt von LoL bringen.

Zoe:

Bild 21 Zoe:



„Fandom.com.“ Zoe. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Zoe/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Jinx:

Bild 22 Jinx:



„Fandom.com.“ *Jinx*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Jinx/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Der dritte Champion, der sich schwer einordnen lässt, ist *Syndra*. Ihre Geschichte dreht sich darum, dass sie als Kind „negative Energie“ in sich bemerkt und anschließend versucht, diese dunkle Macht zu beherrschen, bis sie eines Tages entscheidet, das Chaos zu entfesseln und sich nicht mehr zu kontrollieren. Von da an ist sie eine Macht des dunklen Chaos, die niemandem dient.<sup>132</sup> Das Problem mit der Klassifizierung dieser Lore kommt daher, dass Syndra im Grunde eine Naturgewalt wird und ihre menschlichen Motivationen und Beschränkungen damit abstreift. Es geht ihr nur noch darum, ihre negative Energie frei fließen zu lassen. Sie ist damit zwar ähnlich eindimensional wie Champions aus den ersten zwei Kategorien, sie strebt aber nach keinem greifbaren Ziel, sondern wird sich vielmehr zum Selbstzweck. Champions wie sie könnten in Zukunft Aussicht auf mehr nicht-humanoide Charaktere eröffnen. Aktuell ist Syndras Design unnötig sexualisiert und beinahe unpassend menschlich. Viel interessanter (und naheliegender) wäre es da, sie ein wenig zu entpersonifizieren und näher an die „monströsen“ Champions zu rücken, vor allem da es aktuell nur einen weiblichen Champion dieser Art gibt.

Syndra:

---

<sup>132</sup> Vgl. „leagueoflegends.com.“ *Syndra*. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/syndra/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/syndra/) (Zugriff am 11. 1 2021).

Bild 23 Syndra:



„Fandom.com.“ *Syndra*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Syndra/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

Zuletzt lässt sich auch *Oriannas* Lore keiner Kategorie zuordnen. Orianna ist die Tochter eines Uhrmachers, der auch Aufziehfiguren herstellt. Nach einem Chemieunfall vergiftet sie sich beim Bergen von Verletzten schwer und ihr Vater ist gezwungen, immer mehr von ihr durch maschinelle Prothesen zu ersetzen. Nur ihr Herz ist zuletzt noch menschlich und nach und nach verliert sie die Verbindung zu ihrem früheren Selbst. Als Oriannas Vater herzkrank wird und sich herausstellt, dass eine Transplantation zu teuer wäre, gibt sie ihm zuletzt ihr Herz und wird damit ganz zur Maschine. Während er nach der Operation noch schläft, packt sie ihre Sachen, um ihr altes Leben endgültig hinter sich zu lassen.<sup>133</sup>

Auch diese Geschichte hat etwas Unmenschliches, aber anders als bei Syndra ergibt eine humanoide Gestalt hier weiterhin Sinn. Oriannas tragische Lore hebt sich vor allem dadurch von den restlichen Geschichten ab, dass es keinerlei Kampfelemente in ihr gibt. Die Lore beschreibt vielmehr eine traurige Einzelgeschichte, die sich anfänglich um gewöhnliche Menschen dreht, die mit Technik statt durch Magie die Schwierigkeiten des Lebens meistern wollen. Obwohl die Geschichte schön und tragisch ist und die Motivationen sinnvoll sind, passt sie nicht in das Universum von LoL, in dem Kampf, wie zuvor bereits erwähnt, die

---

<sup>133</sup> Vgl. „leagueoflegends.com.“ *Orianna*. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/orianna/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/orianna/) (Zugriff am 11. 1. 2021).

einzigste Art der Interaktion ist. Hier fällt es schwer zu sehen, warum Orianna überhaupt ein Champion sein sollte, was sie zum Kampf motivieren könnte. Ihre Lore passt ganz grundsätzlich nicht zu dem Spiel, aus dem sie kommt. Außerhalb der Welt von LoL ist ihre Geschichte aber durchaus wertvoll und Charakteren wie ihrem könnte und sollte mehr Raum in der Videospieldwelt eingeräumt werden.

Orianna:

Bild 24 Orianna:



„Fandom.com.“ *Orianna*. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Orianna/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1. 2021).

## Fazit von League of Legends

Sowohl die Analyse der Skins als auch die der Lores lassen klar erkennen, dass *League of Legends* eine sehr problematische Darstellung von weiblichen Charakteren pflegt. Nur ein Drittel der Champions ist nicht eindimensional oder verdinglichend designt. Mithilfe der „male gaze“-Theorie und der Tools der Bildkommunikation sowie verschiedener Stereotype, die diese Arbeit aus mythologischen, historischen und religiösen Darstellungen von Frauen generiert und von Eckes abgeleitet hat, zeigt sich, dass LoL aus aktueller Perspektive regressiv ist, mit veralteten Rollenbildern arbeitet und Opfer und Täter des „ambivalent sexism“ ist. Wie bereits erwähnt, ist dies bei einer Spieler\*innenanzahl von 150 Millionen Menschen monatlich keine Kleinigkeit. Wenn ich denke, dass Frauen hinterhältig, mütterlich-heilig oder nur zu meinem Vergnügen da sind, dann wird die Welt von *League of Legends* diese Annahmen bestätigen und diese Vorstellungen reproduzieren, statt sie zu entkräften. Dazu lässt sich – über einen Zeitraum von 2009 bis 2019 – auch nur ein minimaler Trend der Verbesserung im Design ablesen, was den Eindruck vermittelt, dass die LoL-Creators sich entweder keiner Schuld bewusst sind oder sich bewusst an den „toxischen“ Teil der Gaming-Community wenden. Hier müsste es in den nächsten Jahren deutliche Verbesserungen bzw. Änderungen geben, sonst bleibt das Spiel potenziell schädlich für junge Mädchen und Jungen, die hier im Spielen falsche Rollenbilder einlernen und vertiefen.

Es muss aber gleich klargemacht werden, dass die vorliegende Analyse nur zwei Aspekte des Spiels genauer dargestellt hat, nämlich die Skins und die Lores. Dazu wird das Spiel stetig erweitert und neue Champions erscheinen alle paar Monate. Weitere empirische Arbeiten könnten sich mit der Community selbst (die als besonders toxisch gilt, was in Anbetracht der Ergebnisse dieser Arbeit nicht weiter verwundert), den Kampfklassen der Champions (wo nach jetzigem Stand deutlich mehr weibliche Charaktere „Support“ sind als „Tank“, was bedeutet, dass Frauen eher die Helferinnenrolle zugeteilt erhalten als die einer selbstständigen Kämpferin) und mit dem Unternehmen „Riot Games“ (welches das Spiel produziert und veröffentlicht hat und das zuletzt von mehreren Frauen wegen sexueller Belästigung und Sexismus am Arbeitsplatz verklagt wurde) beschäftigen. Es ist aber anzunehmen, dass LoL auch in diesen Analysen nicht besonders gut aussehen würde. Zudem könnte die Frage, warum die Lores und die Skins oft nicht zueinander passen, eingehender untersucht werden. Diese Arbeit erhebt also keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit, wenn

es um die wissenschaftliche Betrachtung von *League of Legends* insgesamt geht, vielmehr sollten die beiden ausgewählten Bereiche exemplarisch das Problem von Sexismus in Videospielen aufzeigen.

## God of War

„God of War“ (oder GoW) ist ein am 20. April 2018 für die PlayStation 4 veröffentlichtes Action-Adventure Spiel der Santa Monica Studios. Das Genre, das sich aus Elementen des „Adventure“-Bereichs und Kampfmechaniken aus *Action-Games* zusammensetzt, kann auch wie folgt beschrieben werden:

„Ähnlich einem Adventure gilt es Rätsel und Puzzle zu lösen, Gegenstände zu sammeln und miteinander zu kombinieren, sowie Gespräche mit anderen Spielfiguren zu führen. Hinzu kommen Spielelemente aus Actionspielen: Es müssen, ähnlich einem Shooter Feinde durch Waffeneinsatz besiegt oder, ähnlich einem Jump & Run, Hüpf- und Sprungpassagen gemeistert werden. Ob und in welcher Ausprägung bestimmte Elemente in einem „Action Adventure“ vorkommen, variiert von Spiel zu Spiel.“<sup>134</sup>

*God of War* inkludiert dabei keine Hüpf- und Sprungpassagen und keine Möglichkeit, außerhalb der geskripteten Konversationen mit Charakteren zu sprechen.

Es ist der aktuell am schnellsten verkaufte PlayStation-Exklusivtitel<sup>135</sup> und es wurde von den Game Awards zum „Spiel des Jahres“ 2018 gekürt und eignet sich daher wunderbar für die Analyse in dieser Arbeit, die sich ja auf den „Gaming-Mainstream“ bezieht und demnach Spiele mit hohen Spieler\*innenanzahl oder Verkaufszahlen ins Auge fasst.<sup>136</sup> Das Game ist der vierte Titel der „*God of War*“-Serie, die bereits 2005 begonnen hat. Nach einer ursprünglichen Trilogie von Games ist der neue Titel eine Art Soft Reboot (das heißt, das Franchise wird nicht ganz neu aufgesetzt, aber stark geändert) und der Beginn einer weiteren Reihe an GoW-Spielen.

---

<sup>134</sup> Vgl. *klicksafe.de*. <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/genres/action-adventures/> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>135</sup> Vgl. Phillips, Tom. *eurogamer.net*. 3. 5 2018. <https://www.eurogamer.net/articles/2018-05-03-god-of-war-sold-3m-copies-in-three-days-gesehen> (Zugriff am 11. 1 2021).

<sup>136</sup> Vgl. *thegameawards.com*. <https://thegameawards.com/history/2018-2> (Zugriff am 11. 1 2021).

Im Folgenden soll zunächst kurz die Geschichte der ersten drei Spiele erläutert werden, bevor auf den neuesten Titel eingegangen wird. Die ersten drei Teile der Serie drehen sich, wie auch der neueste Titel, um den Protagonisten *Kratos*, den Charakter, auf den sich unsere Untersuchung vor allem beziehen wird.

### God of War 1–3

Die ersten Games spielen im antiken Griechenland (und der griechischen Götterwelt), während die aktuelle Version den „Norden“ als Szenerie wählt. *Kratos* beginnt als Anführer der Spartaner und begibt sich in den Dienst des Kriegsgottes Ares. Er erhält dafür die sogenannten „Chaosklingen“, die Waffen, die er in allen Spielen verwendet und die sein Markenzeichen sind, die ihm aber wenig Glück bringen. So muss er, nachdem er nach einem seiner blinden Wutmassaker erwacht, feststellen, dass er seine Tochter und seine Ehefrau ermordet hat (dies ist ein Beispiel für „Fridging“, ein Terminus von Simone Gail, der das Töten und/oder Foltern von weiblichen Charakteren bezeichnet, das dazu diene, männliche Charaktere zu motivieren<sup>137</sup>). *Kratos* wird dafür verflucht und muss die Asche seiner Familie nun immer auf der Haut tragen (dies ist Teil seines Looks, der später analysiert werden soll). Er schwört daraufhin Rache und verbringt das gesamte erste Spiel damit, einen Weg zu suchen, wie er Ares töten kann. Nachdem er dies mithilfe der Büchse der Pandora und Athene geschafft hat, stellt er fest, dass er sich immer noch nicht besser fühlt, weshalb er sich von einer Klippe in den Tod stürzt. Athene rettet ihn aber und befördert ihn zum neuen „Gott des Kriegs“, womit das erste Spiel endet.

Der zweite Teil schließt direkt daran an. Rasch stellt sich heraus, dass *Kratos* genauso grausam, wenn nicht sogar schlimmer ist als Ares. Zeus überlistet und tötet daraufhin ihn und alle seine Spartaner. Im Totenreich lernt *Kratos*, dass er unter Umständen die Zeit zurückdrehen kann, um Zeus' List ungeschehen zu machen. Er ermordet also alle Schicksalsgöttinnen und reist zurück, um anschließend auch Athene, die sich im Kampf rettend vor Zeus wirft, zu töten. *Kratos* erfährt, dass Zeus sein Vater ist, will das aber nicht wahrhaben und beschließt, mithilfe der Titanen alle olympischen Götter auszulöschen. Er reist also mit den Schicksalsfäden noch einmal zurück und überredet die Titanen, mit ihm in seine Zeit zu reisen.

---

<sup>137</sup> Vgl. Simone, Gail. *womeninrefrigerators*. 1999. <https://www.lby3.com/wir/> (Zugriff am 11. 1 2021).

GoW 3 setzt die Geschichte genau hier fort. *Kratos*, der von den Titanen verraten und verstoßen wurde, mordet sich kreuz und quer durchs griechische Götterpantheon, muss aber erneut feststellen, dass er Zeus nicht gewachsen ist. Wieder stirbt er und wieder braucht er die Büchse der Pandora, da diese Zeus töten kann. Im Kampf stellt sich heraus, dass die „Hoffnung“ (die ja bekannterweise in der Büchse ist) nun Kratos innewohnt, und er begreift, dass er sich selbst vergeben muss, um zu gewinnen. Als er dies schafft, kann er endlich auch Zeus besiegen. Der Geist von Athene fordert ihn am Ende noch dazu auf, ihr die Macht über die Hoffnung zu übertragen, was er aber ablehnt. Um die Hoffnung an die Menschen zurückzugeben, richtet sich *Kratos* selbst, bevor er aber stirbt, zieht Athene die Klinge aus seinem Körper und lässt ihn zurück. Im Abspann ist noch eine Blutspur zu sehen, die zu einer Klippe führt, von Kratos fehlt aber jede Spur.<sup>138</sup>

Kratos:

Bild 25 Kratos:



---

<sup>138</sup> Vgl. Plass-Fleßenkämper, Benedikt/Sönke, Simens/ Maria, Bayer-Fistrich. *pcgames*. 16. 4 2018. <https://www.pcgames.de/God-of-War-2018-Spiel-57369/Specials/Story-Kratos-Release-1254289/> (Zugriff am 11. 1 2021)., Vgl. Wright, Steven, T. *polygon*. 17. 4 2018. <https://www.polygon.com/features/2018/4/17/17236516/god-of-war-story-recap-ps4> (Zugriff am 11. 1 2021).

## God of War 2018

Der neueste Teil dreht sich um das nordische Götterpantheon und versucht ganz klar, einen anderen Ton anzuschlagen als die vorherigen Spiele. Um auf die Frage nach Stereotypen und Sexismen eingehen zu können, muss aber zuerst die Story aufgerollt werden. Anders als LoL ist GoW ein „Story-driven“ Spiel, was so viel bedeutet wie, dass nicht nur die Spielmechanik, sondern auch die Geschichte in das Game ziehen und die Spieler\*innen interessieren und immersieren soll. Daher gibt es auch keinerlei Klassen, keine Charakterauswahl und keine verschiedenen Rollen, die die Spieler\*innen einnehmen könnten. Es müssen vielmehr alle *Kratos* spielen und seiner Geschichte folgen. Das Game ist zudem linear und es gibt nur *ein* Ende (obwohl Zusatzszenen nach Abschluss des Spiels freischaltbar sind). Das ist für die Analyse wichtig und sinnvoll, da demnach alle Spieler\*innen dieselben Erfahrungen teilen und dieselben Informationen erhalten und nicht, wie bei Open-World Spielen, unter Umständen und je nach Entscheidungen der Spieler\*innen ganz andere „Plot Points“ (also Aspekte der Story) auftauchen können. Diese Arbeit wird also zwar wie bei LoL das Design von *Kratos* einbeziehen, der größte Teil der Analyse wird sich aber mit dem Plot und den dabei auftauchenden Stereotypen und regressiven oder progressiven Bildern beschäftigen. Anderes als im vorherigen Kapitel soll der Fokus hier nicht nur auf den weiblichen Charakteren liegen (es gibt auch kaum welche), sondern hauptsächlich auf *Kratos* und seinem Sohn Atreus. Nach der Zusammenfassung der Geschichte wird die Arbeit deshalb zuvor noch auf verschiedene Theorien der Männlichkeit eingehen, vor allem auf die Begriffe von *hegemonialer*, *toxischer* und *Hypermaskulinität*, da diese auch als Kategorien der Analyse verwendet werden. Trotzdem soll letzten Endes auch anhand dieses Spieles herausgearbeitet werden, wo die Charaktere als handelnde Subjekte gesehen werden und wo sie nur ein Stereotyp erfüllen. Da es nicht nur einen Modus der Charaktere gibt, sollen die Kriterien anhand von Story-Momenten abgearbeitet und aufgezeigt werden. Das heißt, ein Charakter kann sowohl progressiv als auch regressiv sein, je nach dem Kontext der Geschichte.

### *Der Plot in Kürze*

Das Spiel beginnt mit der Begräbnisszene von *Kratos'* zweiter Frau *Faye* (auch sie wird „gefridget“, aber wenigstens dient sie nicht nur als Motivator für *Kratos*, wie seine erste Familie, stattdessen baut die ganze Geschichte drauf auf, ihre Wünsche zu erfüllen. Sie wird also rückblickend als Individuum erkannt). Eine unbestimmte Zeit ist zwischen dem letzten Spiel und der Handlung in diesem vergangen, aber es muss sich um viele Jahre handeln, da *Kratos'* Sohn *Atreus* zu Beginn des Spiels in etwa zehn Jahre alt ist (vielleicht auch zwölf oder neun – sein Alter wird nie genau definiert) und *Kratos* offenkundig auch vor der Geburt seines Sohns bereits einige Zeit im Norden verbracht hat. Nachdem *Faye* aus unbekanntem Gründen verstorben ist, versuchen *Kratos* und sein Sohn (den er bezeichnenderweise quasi nie beim Namen, sondern immer nur „Junge“ nennt) *Fayes* letzten Willen zu erfüllen. Sie hatte sich gewünscht, dass ihre Asche vom höchsten Punkt der neun Welten aus verstreut werden soll (Asche spielt also weiterhin eine Rolle). *Kratos* zögert zuerst, *Atreus* mitzunehmen, da dieser kein Kämpfer, sondern eher ein Kind ist, ändert aber seine Meinung, nachdem er sich (und ihn) gegen einen Gott (*Baldur*, wie sich später herausstellt) verteidigen muss, der scheinbar nichts spüren kann.

Die beiden machen sich also auf den Weg zum höchsten Gipfel und stoßen dabei auf diverse Hindernisse und Gegner, wie die Söhne von *Thor Magni* und *Modi* und verschiedene Helfer\*innen wie die Zwerge *Brok* und *Sindri*, die dazu dienen, die Waffen und die Ausrüstung der beiden zu verbessern, und die Waldhexe *Freya*, die im Laufe der Handlung an diversen Punkten auftaucht, um durch Magie den Plot voranzutreiben (sie ist die einzige lebende Frau im ganzen Spiel und soll im Weiteren genauer analysiert werden). Dazu treffen wir noch auf *Mimir* (dessen abgetrennter Kopf uns das restliche Spiel über mit Informationen und sarkastischen Kommentaren versorgen wird) und die Weltenschlange.

*Mimir* (der Gott der Weisheit) offenbart *Kratos*, dass *Baldur* ein Sohn *Odins* sei und dass dieser und *Thor* das Tor nach *Jötunheim* (die Welt der Riesen) zerstört haben, der höchste Punkt aber genau dort liege. *Mimir* und *Freya* (die sich als Ex-Frau *Odins* und Göttin der Weissagung und der Erde herausstellt) versuchen beide, *Kratos* davon zu überzeugen, seinem Sohn zu erzählen, dass er zum Teil ein Gott sei, was dieser aber vorerst ablehnt, da er seine Vergangenheit vor *Atreus* versteckt halten will. Während Vater und Sohn nun nach Wegen suchen, doch nach *Jötunheim* zu gelangen, kollabiert *Atreus* in einem Kampf gegen

Modi (Magni wurde davor von Kratos getötet) und fällt in ein Koma. Es stellt sich heraus, dass sein Körper und seine Psyche nicht verkraften können, dass er als Gott denkt, ein einfacher Mensch zu sein. Kratos erfährt von Freya, dass er nach Helheim reisen müsse, da das Heilmittel für seinen Sohn nur dort existiere. Um sich dort aber gegen die Toten wehren zu können, braucht er eine andere Waffe als die Eisaxt, die er bisher verwendet hat. Damit er das Leben von Atreus retten kann, gräbt er also schweren Herzens seine alten „Chaosklingen“ aus (die er eigentlich nie mehr verwenden wollte) und macht sich auf den Weg.

Nachdem Atreus gerettet ist, erzählt Kratos ihm, dass er ein Gott sei, was dazu führt, dass Atreus zunehmend arroganter und grausamer wird und letzten Endes Modi tötet, obwohl dieser bereits entwaffnet und ungefährlich war. Nach einem weiteren Kampf mit Baldur finden sie sich in Helheim wieder, wo sie erfahren, dass Baldur Freyas Sohn ist und er sich an ihr rächen will, da sie es war, die ihn zu seinem Schutz mit dem Zauber belegt hat, der dazu geführt hat, dass er nichts mehr spürt. Zurück in Midgard, kommt es zum finalen Showdown gegen Baldur, wobei dieses Mal Freya zugegen ist, die versucht, den Kampf zu verhindern, da sie Baldur liebt und nicht will, dass ihm etwas geschieht. Ein Mistelpfeil von Atreus trifft während der Konfrontation Baldur, der dadurch endlich von dem Zauber befreit ist und wieder spüren kann. Trotz dieser Tatsache kann er seiner Mutter nicht verzeihen und versucht, sie zu erwürgen (sie wehrt sich absichtlich nicht, da sie ihrem Sohn zu Frieden verhelfen will, selbst wenn dies ihren Tod bedeutet). Im letzten Moment geht Kratos allerdings dazwischen und bricht Baldur das Genick. Freya schwört ihm Rache und beschämt ihn einmal mehr dafür, dass er Atreus nicht von seiner Vergangenheit erzählt hat, bevor sie mit Baldurs Leiche verschwindet. Kratos entscheidet sich endlich für die Wahrheit und erzählt seinem Sohn, wie er die griechischen Götter inklusive seines eigenen Vaters ermordet hat, in der Hoffnung, dass Atreus daraus lernt und nicht die gleichen Fehler erneut begeht. Er versucht damit, den Zyklus aus Rache und Gewalt zu durchbrechen.

Zuletzt finden sich Vater und Sohn endlich auf dem höchsten Gipfel in Jötunheim ein, wo sich herausstellt, dass Faye eine Riesin war und alle Ereignisse in der Geschichte vorhergesehen hatte. Atreus ist also halb Riese und teils Gott und Mensch. Außerdem ist der Name, den seine Mutter ausgesucht hat, Loki, während Kratos den Namen Atreus wollte, weil ein gefallener spartanischer Krieger, der empathische Qualitäten hatte, diesen Namen

trug. Das Spiel endet mit dem Auftritt Thors, der den Beginn von Ragnarök ankündigt, was bereits auf die Handlung der zukünftigen, noch nicht näher bekannten Titel hindeutet.<sup>139</sup>

Diese Arbeit wird nun versuchen, das Spiel und die dazugehörige Story zu analysieren, wobei hier besonders Kratos, sein Sohn Atreus/Loki und Freya (als einzige lebendige Frau) von Bedeutung sein werden. Um die Analyse der Figur Freyas nachvollziehbar zu machen, wird ihr Charakter noch einmal detaillierter besprochen werden, da ihre Geschichte im Hauptplot etwas zu kurz kommt und die oben verfasste Synopsis noch Lücken aufweist. Einzelheiten, die sich in Nebensträngen der Geschichte ereignen und für Kratos oder Atreus relevant sind, werden ebenfalls einfließen. Zuerst sollen aber jene Männlichkeitsbegriffe erläutert werden, die für die folgende Analyse aus methodischen Gründen bedeutsam sind.

### *Hegemoniale, toxische und Hypermaskulinität sowie Geek Masculinity*

Um die Charaktere Kratos und Atreus umfassend betrachten zu können, muss zuerst verstanden werden, welche Vorstellungen von Männlichkeit– oder Männlichkeiten – existieren bzw. welchen die beiden Charaktere zugeordnet werden können. Das Feld der Männlichkeitsforschung ist wie bereits erörtert groß und vielfältig, diese Arbeit wird allerdings nur einige Konzepte exemplarisch aufgreifen, nämlich jene, die für die Analyse von Stereotype geeignet sind. Im Prinzip soll geklärt werden, welches Männlichkeitsbild Kratos und seinem Sohn zugrunde liegt, bzw. ob ihnen negative Bilder als Vorlage dienen oder sie nach progressiven Vorstellungen von Männern und deren Eigenschaften designt sind. Die Frage lautet also: Sind sie komplexe Charaktere oder nur Stereotype?

Nach dem Durchspielen des Games kann bereits festgehalten werden, dass die Designer\*innen sich nicht mit direkt feministischen Inhalten auseinandergesetzt haben, die Männlichkeitsbilder stammen also eher aus dem Spektrum der neutralen bis regressiven Darstellungen. Ebenso steht es um die Frauen und die Stereotype, in die sie fallen, was aber erst später genauer analysiert werden soll. Nun reicht es aber nicht, darauf zu verweisen, dass es kaum progressive Bilder in GoW gibt, es müssen stattdessen die vorhandenen Vorstellungen analysiert und Männerbildern zugeordnet werden, um ein halbwegs

---

<sup>139</sup> Vgl. "Fandom.com" God of War Plot. [https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_\(2018\)#Plot](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_(2018)#Plot) (Zugriff am 11. 1 2021).

vollständiges Bild der Wirkung, die das Spiel im Sinne unserer Fragestellung hat, vermitteln zu können. Im Folgenden sollen die beiden männlichen Hauptcharaktere (und in einem geringeren Ausmaß auch Mimir und Baldur) detailliert aufgeschlüsselt und kategorisiert werden. Dabei baut das Analysekonzept prinzipiell erneut auf der konstruktivistischen Idee auf, die im Theoriekapitel beschrieben wurde, nämlich der Vorstellung, dass Hegemonie und Habitus Stereotype wechselseitig hervorbringen und bestärken, diese aber auch verändern und bekämpfen können.

Die Bildsprache soll wie im vorherigen Kapitel anhand der Charakter-Skins betrachtet werden, dazu kommt nun aber auch eine Analyse der Geschichte und der Vorstellungen, die in dieser implizit und explizit transportiert werden. Der Prozess der Inhaltsanalyse wird allerdings durch eine gewisse Unschärfe in den Begriffen der Männerforschung erschwert, weshalb verschiedene Begriffe und Männlichkeitsvorstellungen bereits im Theoriekapitel genauer erklärt und voneinander abgegrenzt wurden. Diese Arbeit die vier da erläuterten Konzepte anwenden, da diese zu einer möglichst klaren Idee der Stereotype in dem Spiel beitragen sollen. Wie bereits ausgeführt handelt es sich um die Begriffe „Hegemoniale Männlichkeit“, „Hypermaskulinität“, „toxische Männlichkeit“ und zum Schluss „Geek Masculinity“ (ein Konzept, das auf den vorherigen Männlichkeitsvorstellungen aufbaut und eine Brücke zwischen Spielinhalten und Gaming-Community schlägt).

### *Kratos und Atreus und die Männlichkeiten, die sie leben*

Im Folgenden sollen nun *Kratos* und sein Sohn *Atreus/Loki* auf Anzeichen der eben genannten Konzepte hin analysiert werden, indem ihre jeweiligen „Character-arcs“ (also ihre narrativen Geschichte-Bögen) noch einmal genauer beschrieben und analysiert werden.

Diese Analyse soll dazu dienen, möglichen Sexismus aufzuzeigen (alle bisher beschriebenen Männlichkeitsbilder zeichnen sich durch regressive Motive und Frauenfeindlichkeit aus und werden auch als solche kategorisiert) aber auch auf progressive Elemente, sofern diese vorhanden sind, verweisen zu dürfen. Als Elemente der HM gelten hierbei alle Verweise auf eine übergeordnete, kühle Rationalität, also eine Business-Persönlichkeit. Diese Männlichkeit sollte allerdings nicht besonders stark vorkommen, falls die These der Arbeit zutrifft, dass GoW eher eine Affinität zu Hypermaskulinität hat und HM nur teilweise erfüllen will und kann. GM wird immer dann zum Tragen kommen, wenn männliches

Außenseitertum bestätigt oder romantisiert, oder der spezifische Wert von technischem Know-how hervorgehoben wird. Hypermaskulinität wird unabhängig von GM (die von dieser Arbeit als Teil jener eingeordnet wurde) kaum behandelt werden, da die Erklärung dieser eher als Brücke zwischen HM und GM verwendet wurde und zudem davon auszugehen ist, dass die Aspekte der Hypermaskulinität, die nicht durch GM abgedeckt werden, unter toxischer Männlichkeit subsumiert werden können. Hypermaskulinität hätte als Analysekategorie nur dann eine größere Rolle gespielt, wenn Männer aus diversen Minderheiten (ethnischer oder sexueller Natur) in GoW vorkämen, was aber nicht der Fall ist. Zuletzt wird GoW immer unter TM fallen, wenn Gewalt, übertriebene Härte und Emotionslosigkeit von einer der beiden Männerfiguren gelebt werden. Am Rande werden zudem die Charaktere *Mimir* und *Baldur* vorkommen, da sie ebenfalls Männlichkeitsbilder verkörpern.

Wo also, wenn überhaupt, lassen sich im Narrativ regressive Männlichkeitsvorstellungen erkennen? Leider an vielen Stellen. Vor allem Kratos und Baldur sind Karikaturen von Männern, die kaum positive Eigenschaften haben, oder propagieren.

## Ergebnisse der strukturierten Beobachtung

### *Kratos*

#### *Außenseitertum*

Zunächst einmal ist Kratos ganz grundsätzlich ein Außenseiter, der von der Welt missverstanden und heimgesucht wird. Zu Beginn der Handlung wird erklärt, dass Kratos bisher ein zurückgezogenes Leben geführt hat, das vor allem aus einsamen Meditationen im Wald bestanden habe. Er passt hiermit also perfekt in die *Geek Masculinity*-Vorstellung, nach der die Spieler von GoW ebenfalls als Außenseiter gedacht und postuliert werden. Er ist außerdem beinahe unfähig, soziale Interaktionen zu gestalten oder einfache Gespräche zu führen, was ebenfalls in das Bild der GM passt. Was ihm allerdings fehlt, ist ein besonderes technisches Know-how, viel eher regelt er alle Konflikte mit roher Gewalt. Kratos' Außenseitertum zieht sich durch alle Spiele und ist keine Neuheit dieses „Soft Reboots“. Er wird dabei immer auch als tragisch betrachtet – was zu der Einschätzung von TM passt, nach der Männer ihr PTSD nicht behandeln lassen dürfen oder können und deshalb gewissermaßen tragisch leiden müssen – obwohl er nur deshalb ein Außenseiter ist, weil er

während des größten Teils seiner Geschichte ein Massenmörder ist, der ständig Unschuldige ermordet, wie das gesamte Götterpantheon der Griechen und nun auch die Götter des Nordens. Dennoch wollen die Spiele offenkundig, dass wir mit ihm mitfühlen, schon allein deshalb, weil er der Protagonist und der einzige spielbare Charakter ist. Besonders in diesem Teil der Reihe wird die Tragik seines Außenseitertums durch Rückblicke auf sein früheres Leben bestärkt, in denen suggeriert wird, es sei unter Umständen sein Schicksal gewesen, seine Familien zu verlieren (obwohl er diese selbst ermordet hat). Tatsächlich findet aber im Laufe des Spiels ein gewisser Reflexionsprozess statt, sodass der positive Bezug zum Außenseitertum gegen Ende hin stark relativiert wird. Nicht nur plagen Kratos zunehmend Schuldgefühle wegen seiner Vergangenheit, er schafft es auch, eine Verbindung zu seinem Sohn aufzubauen, den er bis knapp vor dem Ende der Handlung nie beim Namen nennt, um zu zeigen, wie wenig persönliche Beziehung zwischen ihnen besteht. In der letzten Szene des regulären Spiels teilt er das Verstreuen der Asche FAYES mit ATREUS und erzählt ihm, dass er nach einem gefallenem spartanischen Krieger benannt sei, der sich heldenhaft für andere geopfert habe. Diese Szene soll seinen Fortschritt anzeigen und tut dies in Bezug auf das Außenseitertum der GM auch, leider bestärkt sie aber auch die Elemente der TM, die sich durch das ganze Spiel ziehen, da er ATREUS sowohl nach einem Krieger benannt hat, also immer noch in einer Welt der Gewalt lebt, als auch den Namen, den seine verstorbene Frau für ihren Sohn gewählt hatte, nämlich LOKI, zu Gunsten seiner eigenen Vorstellung ignoriert hat, selbst nachdem sie gestorben war.

### *Gewalt*

Ganz generell ist Kratos in allen GoW-Teilen von enormer Gewaltbereitschaft geleitet. Nicht nur ist dies seine einzige Interaktionsart (er kann z.B. keine Gespräche führen, außer jenen, die notwendigerweise in der Handlung passieren, und er öffnet Kisten, indem er ihre Deckel mit der Faust einschlägt), die Spiele liefern dazu besonders grausame Tötungssequenzen in Kämpfen, wenn bestimmte spieltechnische Auflagen (Tastenkombination etc.) erfüllt sind. Nicht nur Kratos, sondern auch wir Spieler\*innen sollen uns also an der Gewalt ergötzen und diese absichtlich blutiger und grausamer gestalten als notwendig.

Kratos Gewalttätigkeit zeigt sich bereits ganz zu Anfang des Spiels, als BALDUR ihn herausfordert. Baldur stößt Kratos zwei, drei Mal, allerdings mit der Kraft eines Mannes, nicht eines Gottes, wie er selbst sagt, was ausreicht, um Kratos zu einer völlig übertriebenen

Gewalthandlung zu verleiten. Völlig übertrieben deshalb, weil Kratos, als er Baldur niederschlägt, nicht weiß, dass dieser ein Gott ist. Es folgt ein Kampf, bei dem wir als Spieler\*innen Baldur durch einen ganzen Berg prügeln und ihm schlussendlich das Genick brechen. Eine kurze Provokation und eine Prügelei reichen also aus, um Kratos zu einem weiteren Mord zu verführen, wobei das Spiel den Eindruck vermittelt, wir sollten uns an dem Kampf erfreuen. Nicht nur, weil er optisch spektakulär designt ist, sondern auch, weil wir uns als „die Guten“ fühlen dürfen, wo wir den Kampf doch nicht begonnen haben und nicht wollten. Dass unsere einzige Art der Interaktion mit der Spielwelt (außer Rudern) der Kampf ist, soll von den Spieler\*innen offenkundig nicht hinterfragt werden, vielmehr vermittelt die Handlung über große Strecken den Eindruck, die Gewalt sei nur Notwehr gegen eine grausame Welt voller Feinde. Die „strukturierte Beobachtung“ lässt dabei zu, dass diese Schlüsse basierend auf Selbstbeobachtung während des Spielens gezogen werden können. In Anbetracht der Imperfektion dieser Beobachtung wäre allerdings eine zweite beobachtende Person für noch klarere Urteile in der Zukunft hilfreich.<sup>140</sup> Auch sind die Charaktere Modi und Magni so gezeichnet, dass es keine friedliche Lösung geben kann, nicht nur, weil sie irrational und grausam sind, sondern auch, weil sie von Thor geschickt werden und demnach einen Auftrag zu erfüllen haben. Ihnen fehlt also eine eigene Motivation, weswegen sie auch nicht zu anderen Handlungen überredet werden können. Thor selbst können wir als Spieler\*innen aber nie zur Rede stellen, da er nur in einer Bonus-Cutscene am Ende des Spiels vorkommt, und auch da nur als ominöse Gestalt im Schnee. Die Beobachtung zeigt, dass diese möglicherweise kathartische Begegnung, die zu einem Ende der Gewalt führen könnte, nicht nur Kratos, sondern auch den Spieler\*innen vorenthalten bleibt. Dass Kratos und folglich die Spieler\*innen also fortwährend kämpfen und morden müssen, liege in diesem Teil der Geschichte nicht an ihm selbst, sondern an den tragischen Umständen um ihn herum. Er wolle schließlich ja nur die Asche seiner toten Frau verstreuen und werde dabei von den Göttern und ihren Machenschaften gestört.

Tatsächlich ist Baldur aber noch regressiver designt als Kratos und liebt die Gewalt richtiggehend, was im Game darin zum Ausdruck kommt, dass er nichts fühlen oder spüren kann. Für ihn ist der Kampf Unterhaltung und auch ein Versuch, etwas zu spüren. Anders als Kratos hat er also keine Notwehr als Ausrede und wir werden zuerst auch nicht dazu

---

<sup>140</sup> Vgl. Diekmann (2007) S. 569f.

eingeladen, besonders mit ihm mitzufühlen.<sup>141</sup> Er ist der „böse“ gewalttätige Mann, gegen den sich unser „guter“ gewalttätiger Mann wehrt. Gott sei Dank schützt dieser Atreus, der, wie sich später herausstellt, ohnehin das eigentliche Ziel der grausamen Götter war. Ohne Kratos' Gewalt, so sagt uns also das Spiel, wäre Atreus jetzt wahrscheinlich tot. Wir Spieler\*innen bekommen also sowohl Gameplay, in dem das Blut nur so spritzt, als auch eine Ausrede, die es uns erlaubt, das Blutvergießen zu genießen. Anders als bei dem Aspekt der GM bleibt die Gewalterfahrung bis zuletzt omnipräsent. Zwar versucht das Spiel nicht zu suggerieren, der Mord an Baldur sei der richtige Weg gewesen, da das Spiel aber nur der erste Teil einer weiteren Reihe ist, in der Kratos vermutlich das ganze nordische Götterpantheon ermorden wird, kann Gewalt auch nicht verdammt werden. Vielmehr wird die Gewalt zu einer kontrollierten Variante des Handelns gewandelt, wobei nahegelegt wird, dass die explosive Gewalt von Baldur und dem alten Kratos schlecht sei, die ruhige, kalkulierte Gewalt aber legitim, ja die Lösung aller Probleme (oder fast aller, wie Atreus zeigen wird). Dass Kratos Baldur im Affekt tötet, wird nicht gutgeheißen, nicht weil Mord an sich schlecht sei, sondern weil Kratos emotional gehandelt hat statt ruhig und überlegt. Das gleiche Problem tritt bei Atreus auf, als dieser störrisch wird und einen unbewaffneten Modi tötet. Nicht der Mord ist das Problem, hat doch Kratos davor Magni getötet, ohne dass wir als Spieler\*innen uns schlecht fühlen sollten, sondern dass Atreus emotional, wütend und unkontrolliert agiert.

Bereits die Szene am Anfang, in der Kratos Atreus das Erlegen eines Hirsches beibringen will, demonstriert diese Moral. Gewalt ist aus Notwehr gerechtfertigt und auch sonst kein Problem, solange die ausführenden Männer dabei stoisch und überlegt bleiben, was zum zweiten Aspekt der TM führt: Emotionslosigkeit.

### *Emotionslosigkeit*

Auch in dieser Hinsicht ist Kratos ein hochproblematischer Charakter. Nicht nur nennt er seinen Sohn immer nur „Junge“, statt ihn als Person anzunehmen, er versucht zugleich auch völlig verkrampft, keine Emotionen zu zeigen. Immer wenn Atreus Fragen zu seiner Mutter

---

<sup>141</sup> Später klagt er in Helheim seine Mutter an, wobei wir hier mit ihm mitfühlen können, wenn wir lange genug zuhören, was bei der Analyse von Freya noch Erwähnung finden wird.

oder Kratos' Leben stellt, wird Kratos entweder einsilbig und kalt oder er sagt ihm überhaupt, er solle nicht fragen und den Mund halten. Liebevollen Körperkontakt gibt es natürlich keinen, wenn die letzte Szene nicht gezählt werden soll, in der Kratos Atreus' Hand berührt und führt, um die Asche Fayes zu verstreuen (und eine Berührung mit der Hand wird wohl noch nicht als besonders liebevoll betrachtet werden). Auch hier ist die Jagdszene am Anfang des Spiels ein gutes Beispiel, in der Kratos seinen Sohn zurechtweist, weil dieser mit dem gejagten Hirsch mitfühlt. Während des gesamten Spieles schilt Kratos Atreus bei jeder Emotion, die dieser zeigt, und selbst als er seinem Sohn letzten Endes erzählt, dass er Faye vermisst, tut er dies kalt und emotionslos.

Baldur, der auf Grund seines Fluches nichts fühlt, ist natürlich auch in diesem Zusammenhang noch regressiver. Interessanterweise kann Baldur aber höhnisch und wütend sein, er ist also nicht so sehr emotionslos als vielmehr durch rein negative Emotionen bestimmt. Auch Atreus muss nach seiner störrisch-gewalttätigen Phase lernen, dass er sich kontrollieren muss. Was an der Verbindung dieser Eigenschaften so problematisch ist, ist, dass das Narrativ Kratos' Emotionslosigkeit als etwas Positives darstellt, dem die blinde Wut Baldurs, des alten Kratos und zum Teil auch Atreus' gegenübergestellt wird. Weil also die Gewalt ein notwendiger und sinnvoller Teil der fiktiven Welt ist, muss eine gewisse Emotionslosigkeit gelobt werden, da diese die Gewalt handhabbar macht und dafür sorgt, dass sie nicht einfach alles zerstört.

Gleichzeitig scheint sich das Spiel bei der Darstellung dieses Aspekts weniger sicher zu sein als im Falle der Gewalt, was sich dadurch zeigt, dass Atreus durchaus auch positive Emotionen zeigt, vor allem Zuneigung zu seiner Mutter, die auch im Game als positiv erkannt werden. Wie bereits erwähnt, ringt sich sogar Kratos letzten Endes dazu durch, zuzugeben, Faye geliebt zu haben und sie jetzt zu vermissen. Zudem ist Baldur durchgehend als noch regressiver als Kratos dargestellt und er hat demgemäß noch weniger Emotionen als dieser, bzw. die „falschen“, nämlich vor allem Wut und Verzweiflung. Das Spiel sagt also nicht direkt, dass alle Emotionen schlecht seien – bei der Analyse von Atreus werden hier auch positive Aspekte zu erwähnen sein – es sagt aber doch recht pauschal, dass Emotionen kontrolliert und gedämpft werden müssten, da sonst „Irrationalität“ entstehe und diese destruktiv sei und alles verschlingen könne (ein Aspekt, der bei Freya noch eine Rolle spielen wird).

Die stereotypische Darstellung von Emotionalität als irrational und weiblich spielt hierbei ebenso eine Rolle wie das „Toxische Männlichkeits“-Bild, wonach Männer möglichst kühl und reserviert sein müssen (wobei beide sich natürlich wechselseitig bedingen, bzw. beide durch ein patriarchales Weltbild bestimmt sind). Diese kontrollierte Emotionalität ist es auch am ehesten, wo bei Kratos die HM durchscheint, nach der der Charakter konstruiert ist, ist doch die Kontrolle von Emotionen im Bild der aktuellen HM vor allem in der Arbeitswelt hochaktuell (und steht auch dort einer Vorstellung der Welt gegenüber, in der Gewalt durch Kontrolle des Selbst überwunden wird). Obwohl also Kratos hier ganz klar toxisch männlich konzipiert ist, stellt sich das Game doch nicht bei allen Charakteren völlig eindeutig auf diese Seite, anders als dies bei der Gewalt der Fall war, die allen gleichermaßen zukommt. Zuletzt muss also noch der dritte Aspekt der TM analysiert werden, die extreme Härte, die Männern nach diesem Konzept zugeschrieben wird.

### *Übertriebene Härte*

Auch dieser Aspekt zeigt sich an diversen Stellen in Kratos' Charakterisierung. Nicht nur zeigt dieser nie einen Anflug von Schmerz oder Anstrengung, er stellt sich während der meisten Sequenzen der Story auch als psychisch hart dar. Trotz der traumatischen Vergangenheitsszenen, die er immer wieder durchlebt, und des Todes seiner Frau weigert er sich darüber zu reden oder gar zuzugeben, dass er etwas nicht tragen kann oder nicht schafft. Er braucht beinahe das gesamte Spiel, um sich selbst einzugestehen, dass er in der Erziehung von Atreus vielleicht Fehler gemacht habe und seine Lebensweise womöglich nicht die beste für seinen Sohn sei, und selbst dann entschuldigt er sich bei niemandem, nicht einmal bei Freya, nachdem er deren Sohn Baldur ermordet hat. Er gibt zu, ihren Drang nach Rache verstehen zu können, kann aber dennoch keine Alternative zu seinen eigenen Handlungen sehen und bereut nichts. Nicht nur lebt er selbst übertriebene Härte, er verlangt dies auch von seinem Sohn. Nachdem Atreus gezwungen ist, das erste Mal humanoide Wesen zu töten, und darunter leidet, droht Kratos ihm sogar an, ihn nicht weiter mitzunehmen, wenn er sich nicht auf der Stelle beruhige und zu kontrollieren lerne. Eine schlimme Drohung, bedenkend, dass sie auf der Reise sind, um Fayses letzten Wunsch zu erfüllen. Wie im Falle von Emotionen, so muss Atreus auch alles andere kontrollieren: seine Neugier, auf die Kratos immer ungehalten reagiert, seine körperlichen Bedürfnisse, was sich

darin ausdrückt, dass wir die Charaktere nie rasten, essen, oder gar schlafen sehen, und seine Schmerzen, gönnt Kratos ihm doch selbst nach seiner Krankheit kaum Zeit, um sich zu erholen. Nie fragt Kratos nach seinem Befinden oder äußert irgendetwas über sein eigenes. Kurz: Kratos erwartet zu jeder Zeit absolute Härte von sich selbst und seinem Sohn. Dies ändert sich auch im Laufe der Geschichte nicht und ist, wie auch die Gewalttätigkeit, notwendig, um das Abenteuer zu Ende zu bringen. Erneut ist das Spiel so konstruiert, dass diese toxisch männliche Eigenschaft glorifiziert wird, weil durch sie das erwünschte Ziel erreicht wird. Anders als bei den anderen beiden Eigenschaften wird die Härte zudem nie direkt thematisiert und bleibt damit weniger auffällig. Das einzige Mal, wo diese auffällt, geht es erneut um Baldur, der nichts spüren kann. Nur dieser Fall geht dem Game zu weit, nun gar keine Schmerzrezeptoren zu haben, scheint also selbst hier zu hart. Jede Härte, die geringer als diese ausfällt, wird allerdings als notwendig erachtet, um durch die Welt zu kommen.

Bevor sich die Analyse nun Atreus zuwendet, soll kurz darauf hingewiesen werden, wie zumindest bei Kratos die TM auch insofern voll zum Tragen kommt, als er unter ihren Konsequenzen zu leiden hat. Während diese Arbeit bezweifelt, dass die Kritik hier mit Absicht erfolgt ist, so ist Kratos' Verhaltensweise doch vor allem schlecht für seine Gesundheit und sein Umfeld. Das Game suggeriert zwar, dass er die Umstände wegen seiner TM-Eigenschaften überwinden könne – wie schon erwähnt, braucht er die Härte und die Emotionslosigkeit und vor allem auch die Gewalt – statt diese erst zu schaffen, die Geschichte kann aber progressiver gelesen werden. Die Interpretation, dass Kratos durch seine Gewalt an PTSD leidet und daher von Visionen seiner Vergangenheit gequält wird, die er dann nicht behandeln kann, weil er durch seine Emotionslosigkeit und Härte zur Isolation verdammt ist, was zu noch mehr Gewalt führt und sein Umfeld mitvergiftet, erscheint durchaus zulässig. An gewissen Stellen in Atreus' Geschichte wird die Gewalt oberflächlich sogar kritisiert, aber eben nur die blinde Gewalt, und es wird suggeriert, dass Kratos durch seine toxische Männlichkeit nicht nur ein schrecklicher Vater sei (was er im Grunde bis zum Ende bleibt), sondern sogar, dass er Atreus in dieselbe Gewaltspirale ziehe, in der er selbst steckt und die in psychischen Krankheiten und Selbsthass sowie noch mehr Gewalt ende.

Hier lassen sich also kritisch-progressive Ansätze erahnen, die in den kommenden Spielen erweitert werden könnten. Es gibt eine Variante der neuen GoW-Reihe, die in einer

kritischen Auseinandersetzung mit TM endet, statt diese indirekt zu glorifizieren, derzeit ist es aber zu früh, um sagen zu können, in welche Richtung die Entwicklung gehen wird, und vieles in dem aktuellen Titel lässt eher auf eine Fortsetzung der problematischen Männlichkeitsbilder schließen als auf eine progressive Geschichte. Dennoch sind Ansätze vorhanden, vor allem in der Figur von Atreus.

### *Atreus*

Atreus ist zweifelsohne ein weniger problematischer Charakter als Kratos. Sein Verhalten wird thematisiert, sobald es zu sehr in die Matrix der toxischen Männlichkeit passt. Zunächst muss aber analysiert werden, wie sein Verhältnis zu Geek Masculinity ist.

Atreus ist neben Kratos die große Identifikationsfigur und der einzige Hauptcharakter, der alle (bzw. beinahe alle) Szenen mit diesem teilt. Zwar verkörpert er kaum die Aspekte der GM, die Kratos lebt (namentlich das Außenseitertum), er zeigt aber andere Aspekte dieser auf, vor allem die Idee, dass technisches Know-how und die dazu gehörende Rationalität essenziell sind. Während Kratos blindwütig alles mit Gewalt löst (wie bereits erwähnt, ist dies sein einziger Interaktionsmodus), tüftelt Atreus an Rätseln und nutzt seinen Bogen neben dem Töten von Feinden auch für das Bauen von Brücken. Zudem hat er die Fähigkeit, verschiedene Sprachen zu sprechen, und erlebt die Welt also auch aus einer kommunikativen Perspektive. Da wir seinen Charakter allerdings nie steuern, sondern ihn nur auf Tastendruck in den Kampf involvieren bzw. seinen Bogen verwenden lassen können, erleben wir Spieler\*innen diesen Skill nur passiv. Dennoch ist Atreus klar weniger in der Geek Masculinity verwurzelt als Kratos.

Ähnlich ist es auch bezüglich der toxischen Männlichkeit. Hier verhält es sich mit Atreus allerdings ambivalent. Einerseits wird klar gezeigt, dass blinde Gewalt ihm schadet und ihn bis zu einem gewissen Grad sogar unnötig grausam macht und ihn entgrenzt. Durch das Nachahmen seines Vaters kommt es sogar so weit, dass er den unbewaffneten Modi ermordet. Diese Tat wird im Game klar negativ dargestellt und ist der Endpunkt einer Abwärtsspirale aus Arroganz und Wut, in die Atreus durch seine Gewalt (und sein Wissen, dass er ein Gott ist) gerät. Gewalt, wie wir sie von Kratos aus den vorherigen Spielen gewohnt sind, wird also klar abgelehnt. Andererseits gilt auch für Atreus, dass Kontrolle alles

ist, und der Ausweg aus der Spirale ist eben sie, nicht ein Ende der Gewalt selbst. Atreus wird klar gesagt, dass er seine Kraft zügeln und kontrollieren müsse, dies bestärkt aber wieder den Aspekt der Emotionslosigkeit als einen positiven Faktor der TM. Atreus beginnt das Spiel als ein Kind, das Gewalt nicht genießt und nicht anwenden will, und er beendet das Spiel als jemand, der durch Kontrolle gelernt hat, Gewalt zu dosieren. Dabei hat er aber nicht gelernt, dass Gewaltlosigkeit die Lösung sein kann.

Hinsichtlich der Frage nach Emotionslosigkeit durchläuft das Spiel eine regressivere Entwicklung. Atreus beginnt das Game als ein neugieriger Junge, der Fragen zu seiner Mutter und seiner Umwelt stellt, und beendet es als jemand, der immer noch empathischer als Kratos ist, aber auch weniger neugierig und „gefasster“ bzw. indifferenter als zu Beginn der Geschichte. Hier scheint das Spiel nahezulegen, dass es Teil des Erwachsenwerdens sei, immer seltener Emotionen zu zeigen. Dies ist einerseits eine Folge davon, dass Atreus und sein Vater sich einander etwas annähern (müssen) und Atreus natürlich seinem Vater imponieren will, und reflektiert andererseits die Vorstellung der TM, dass Emotionen nur in geringem Maße nach außen gezeigt oder wenn möglich überhaupt nicht gefühlt werden sollten. Im Narrativ wird seine Emotionslosigkeit dadurch gerechtfertigt, dass er die Wut, die zuvor so zerstörerisch war, kontrollieren müsse. Er müsse also „ruhiger“ werden, um im weiteren kein Mörder mehr zu sein. Ebenso gut hätte er aber auch neugierig bleiben können und sich dennoch nicht ständig von Wut mitreißen lassen müssen. Obwohl Atreus hier also klare Anzeichen von TM zeigt, wirkt er auch in dieser Hinsicht weniger problematisch als Kratos.

### *Sarkasmus oder Weisheit*

Das Spiel sagt allerdings auch, dass Wissen wertvoll sei und Weisheit eine Tugend. Dies tut es in Form von *Mimir*, der fortwährend Geschichten erzählt und dabei hilft, den Plot voranzubringen. Mimir ist dabei allerdings keineswegs emotional, er ist viel eher sarkastisch und salopp. Das Game scheint damit zu sagen, dass Atreus' Neugierde dann gerechtfertigt sei, wenn er sie nutze, um Wissen anzuhäufen, nicht aber, wenn es um Emotionen und interpersonelle Angelegenheiten gehe. Mimir macht sich dabei durchaus über Kratos lustig und weist ihn zurecht und er ist durchgängig freundlich und kommunikativ gegenüber Atreus, dies spricht aber nicht gezwungenermaßen für eine Verbesserung der im Spiel

vorherrschenden Männerbilder. Mimir und sein enormes Wissen könnten auch dazu dienen, Atreus zu einem Mann zu erziehen, der in die aktuelle HM passt. Dann würden Mimirs Kommentare zu und über Kratos nur dazu dienen, diese Form der TM aufzuzeigen und abzulehnen, nicht aber dazu, Atreus' Neugierde auch auf die seelische Welt auszuweiten und ihm Wissen über sich selbst und seine Emotionen zugänglich zu machen. Kurz: Mimir kann als Personifizierung des Ideals, objektiv nach Wissen zu streben, verstanden werden, wobei diese Arbeit zugesteht, dass er auch einfach als sarkastischer Nebencharakter gedacht sein könnte, der die Spieler\*innen ab und zu zum Lachen bringen soll und nebenbei die nordische Mythologie erklärt.

Zuletzt zeigt Atreus eigentlich nie unnötige Härte, außer in der Szene, in der er Modi ermordet, und selbst hier verkörpert er eher den Gewalt-Aspekt der TM. Atreus versucht zwar, über Emotionslosigkeit Härte zu lernen, da ihm sein Vater nur diese als Lebenskonzept nahebringt, letzten Endes bleibt er aber immer empathisch, und zwar sich und seiner Umwelt gegenüber. Der kleine Versuch von Kratos am Schluss (wo Kratos Atreus die Asche verstreuen lässt und ihm den Namen, den Faye ausgesucht hat, nennt) suggeriert hier zudem, dass Atreus' Empathie eventuell zu seinem Vater durchdringen und auch in diesem mehr Mitgefühl mit der Welt auslösen könnte – oder wenn nicht mit der Welt, dann doch zumindest mit Atreus.

### *Entwicklungsprozesse bei Atreus*

Atreus kann somit auf zwei Arten betrachtet werden. Einerseits verkörpert auch er eine Männlichkeit, die Kontrolle und Rationalität hochhält und Emotionen als eher kindlich versteht. Durch die hinzukommende initiale Ablehnung von Gewalt passt er damit einwandfrei in die aktuelle HM (die, wie bereits erläutert, immer nur in gewissen Aspekten von Hypermaskulinitäten, wie der GM, glorifiziert wird). Er ist quasi auf dem Weg ein „moderner Mann“ zu werden, der sich durch Technik und Vernunft durchsetzt statt durch blanke Gewalt. Andererseits kann Atreus auch als Beginn einer progressiven Wende in GoW gelesen werden. Dann sind die Aspekte der GM und der TM, die derzeit noch ausweisbar sind, nur Relikte der Franchise, die vorkommen, um Atreus näher an seinen Vater heranzubringen, um zeigen zu können, wie er über diese hinauswächst. Seine Empathiefähigkeit und seine Kommunikationskills würden dann zunehmend wichtiger

werden, bis sie ihn befähigen, die Welt der Gewalt und der Emotionslosigkeit zugunsten einer inklusiveren, progressiveren hinter sich zu lassen. In diesem Fall könnte er am Ende der Trilogie befreit von den Werten seines Vaters sein und eine eigene Lebensweise wählen, die außerhalb der problematischen Männerbilder steht, die derzeit in der Gamingwelt so präsent sind.

Beide Varianten sind denkbar, wobei für die erste, regressivere Zukunft spricht, dass sie immer noch die Kampfmechaniken verwenden könnte, die das Spiel etabliert hat. Vorausgesetzt, wir Spieler\*innen kontrollieren in den zukünftigen Versionen des Spiels Atreus (was wahrscheinlich ist, vor allem für Teil 3), wäre es für die Entwickler\*innen eine gewaltige Herausforderung, ein Gameplay zu designen, das auch außerhalb eines Aktionsradius funktioniert, der von Gewalt bestimmt ist, ohne die Stimmung der Serie völlig zu kippen. Denkbar ist eher eine Mischform, die der HM dadurch gerecht wird, dass sie Teile des Gameplay durch kühle Vernunft spielbar macht und nur in manchen Situationen die bereits bekannte Gewalt anwendet. Daher ist es deutlich wahrscheinlicher, dass Atreus ein Mann wird, der in die HM passt und damit die TM seines Vaters ersetzt, ohne damit regressive, enge Männerbilder selbst abzuschaffen. Falls dennoch die progressive Lesart eintritt, dann wohl erst als Fazit der Trilogie. Etwa auf diese Weise: Atreus setzt sich am Ende zur Ruhe, nachdem er in den drei Spielen gelernt hat, dass die männlichen Rollenbilder, die GoW bisher etabliert hat, zu eng sind und er sich lieber anders definiert. Was tatsächlich umgesetzt werden wird, ist derzeit leider unmöglich zu wissen, da es aktuell noch nicht einmal einen Trailer für Teil 2 der Reihe gibt. Hier heißt es also abwarten. Auf jeden Fall wohnt Atreus' Charakter großes Potential inne, welches das Franchise völlig revolutionieren könnte.

Zusammenfassend kann zu den männlichen Hauptcharakteren also gesagt werden, dass sie einen Hang dazu haben, Charakteristika diverser Männlichkeiten zu verkörpern, die in dieser Arbeit als regressiv herausgearbeitet wurden. Es muss allerdings auch festgehalten werden, dass es durchaus Potential gibt und die nächsten Teile der Reihe mit Spannung erwartet werden dürfen. Wie wird aber nun der einzige namentlich bekannte, lebendige weibliche Charakter gestaltet? Wie ist Freya dargestellt?

## *Freya*

Freya ist, wie bereits oben erwähnt, eine nordische Göttin und die einzige Frau, die in dem Spiel als Akteurin vorkommt. Es wird nun noch einmal kurz ihre Geschichte vorgestellt, bevor ihre Figur anhand der Stereotype aus dem „League of Legends“-Kapitel eingeordnet werden soll. Die wichtigsten Eckpunkte ihrer Geschichte sind bereits in der Plot-Synopsis erwähnt worden, nun soll noch etwas detaillierter von ihr gesprochen werden.

Durch Mimir erfahren die Spieler\*innen, dass Freya einst die Frau Odins war, aber beschlossen hatte, diesen zu verlassen, da er ihre Magie für seine Kriege missbrauchte. Odin, durch den Verrat blind vor Wut, verfluchte sie daraufhin, zwang sie, für immer in Midgard zu bleiben (statt zu ihrem Volk zurückkehren zu können) und beraubte sie ihrer Flügel (sie war bis dorthin die Anführerin der Walküren gewesen).<sup>142</sup> Dazu verhindert der Fluch, dass sie je einer lebenden Kreatur Schaden zufügen kann, sei es physisch oder mittels Magie. Verbittert war sie also gezwungen, isoliert in Midgard zu leben, getrennt von allen ihren Lieben außer ihrem Sohn Baldur. Als sie erfuhr, dass dieser einen frühen Tod erleiden würde, verfluchte sie ihn kurzerhand und machte ihn unverwundbar. Wie oben bereits erwähnt inkludierte dieser Zauber aber, dass Baldur nicht nur nicht verletzt werden konnte, sondern überhaupt nichts mehr spürte, was ihn seine Mutter hassen und verachten lehrte. Entgegen dem, was Freya ihrem Sohn erzählt hatte, wusste sie immer, dass Misteln den Zauber brechen konnten, sie enthielt ihm also absichtlich, von Angst geleitet, die Möglichkeit vor, wieder sterblich zu werden. In der Folge kommt Freya als Helferin immer wieder vor, wichtig wird sie allerdings erst gegen Ende des Spiels, wenn sie versucht, Kratos davon abzuhalten, Baldur zu töten. Nachdem ihr dies nicht gelingt, schwört sie Rache und in einer „Post-Credit“ Szene ist zu sehen, wie sie sich auf die Suche nach ihren Walkürenflügeln macht, die Odin ihr einst gestohlen hatte. Es ist also davon auszugehen, dass sie als Gegnerin in zukünftigen Teilen des Spiels zurückkommen wird. Ihre Walküren können die Spieler\*innen allerdings als optionale Bosse (also als Gegner\*innen, die nicht notwendigerweise bekämpft werden müssen) schon in diesem Teil bekämpfen, wobei Kratos und Atreus sie von ihren leiblichen Körpern „befreien“ müssen, in die Odin sie aus Rache an Freya gebannt hat.

Freya verkörpert im Laufe ihrer Geschichte verschiedene Stereotype, wobei sie im Spiel selbst hauptsächlich als Helferin auftritt. Nur ihre Vorgeschichte, also ihr Leben vor ihrer Ehe

---

<sup>142</sup> Vgl. „Fandom.com.“ *Freya*. <https://godofwar.fandom.com/wiki/Freya> (Zugriff am 11. 1 2021).

mit Odin, lässt auf eine Vergangenheit als „echte Kämpferin“ schließen, was wohl daran liegt, dass die Walküren ein etablierter Teil der nordischen Mythologie sind und als solche eine Rolle erfüllen, die unerwartet komplex ist. Die mythologischen Aufgaben der Walküren sollen hier allerdings nicht weiter von Bedeutung sein, da diese nicht nur nicht in dem Spiel vorkommen, sondern nicht einmal von Mimir groß erwähnt werden. Der Teil ihres Lebens, der von Mimir beschrieben wird, charakterisiert sie zuerst ebenfalls als Helferin (als sie ihre Magie mit Odin teilt und diese nicht für den Krieg verwendet sehen will), aus Angst um ihren Sohn wird sie allerdings, entsprechend ihren Vorstellungen und Befürchtungen, zunehmend zu einer Manipulatorin und letzten Endes belügt sie ihren Sohn so lange wie möglich. Innerhalb des Spiels selbst ist sie, wie schon erwähnt, vorwiegend **Helferin**.

Dabei verkörpert sie alle Aspekte, die in Videospielen „Helferinnen“ angedichtet werden. Sie ist Pazifistin, tatsächliche Heilerin, die empathische Frau, die dem „emotionslosen“ Krieger Ratschläge gibt, eine sich kümmernde Mutterfigur und natürlich stark mit der Natur verbunden (ihr Garten blüht selbst während in der restlichen Welt Winter ist). Außerdem hat sie die ersten zwei Drittel des Spiels, also solange sie eine Helferin ist, scheinbar keine eigenen Ziele oder Träume und dient den Spieler\*innen (ähnlich wie die beiden Zwerge, die unsere Rüstungen verbessern) als Problemlösungstool, das immer auftaucht, wenn wir eine Wendung im Plot brauchen bzw. in einer Sackgasse stecken. Selbst im Kampf mit Baldur ist sie durch Odins Fluch gezwungen, friedlich zu bleiben, und sie besteht darauf, alles lösen zu können. Letzten Endes ist sie bereit, für ihren Sohn zu sterben, sich also als ultimative Mutterfigur und Helferin für ihn völlig aufzuopfern. Erst mit Kratos' Mord an Baldur ändert sich die Dynamik.

Sobald sich ihre Geschichte zu der einer „**Manipulatorin**“ dreht bekommt Freya (wie bei diesem Stereotyp üblich) eigene Ziele. Diese sind allerdings, wie bei diesem Typ meistens, eher flach und eindimensional. Sobald Kratos ihren Sohn getötet hat, wird sie vollständig von Wut und Rachegeleuten beherrscht und geht sofort auf die Suche nach ihren Flügeln. Dieser Teil ihres Charakters dreht sich also im Grunde darum, dass sie ihr Leben der Rache widmet, nachdem die Manipulation ihres Sohnes zu dessen Tod geführt hat. Die Outfits der Walküren (nicht allerdings deren Helme, die sehr interessant und asexuell designet sind), die im Spiel angetroffen werden können, lassen zudem vermuten, dass Freya in Zukunft auch sexualisiert

werden könnte, etwas, das ihr als „Helferin“ vorerst nicht widerfahren ist, aber gut zum Typ der Manipulatorin mit Racheplänen passt.

Freyas Charakter ist also unangenehm stereotypisch und macht es den Spieler\*innen schwer, sich mit ihr zu identifizieren. Während Baldur zwar toxische Männlichkeit verkörpert, wie sie im Buche steht, können wir dennoch seine Frustration darüber verstehen, dass ihm jede Möglichkeit zu spüren genommen wurde. Anders bei seiner Mutter. Das Spiel versucht nie richtig zu erklären, warum sie ihren Zauber nie aufgehoben hat (vor allem da sie Kratos davor warnt, ihre Fehler und Manipulationen zu wiederholen), und lässt sie damit merkwürdig verstockt und irrational wirken. Ihre aktive Seite ist also von Widersprüchen gekennzeichnet und lädt nicht zu Mitgefühl ein, so suggeriert das Spiel doch stark, dass Baldur so toxisch sei, weil Freya ihn dazu gemacht habe, und auch ihre Verstümmelung durch Odin (die Wegnahme ihrer Flügel) wird nur nebenbei behandelt und nicht als Erklärung für ihre Handlungen eingeführt. Sie ist also nicht eine misshandelte Frau, die auf Grund dieses Traumas ihren Ängsten freien Lauf lässt und darüber einen schweren Fehler begeht, den sie nicht zurücknehmen kann, was eine hoch komplexe moralische Figur wäre, vielmehr ist sie eine Frau, die doch nur helfen wollte, nur passiv war und die aus Unsicherheit in Irrationalität kippt und ihren Fehler einfach nicht zurücknimmt, obwohl sie dies jederzeit könnte. Ihre Passivität als Helferin ist so ausgeprägt, dass sie nie versucht, ihre Flügel zurückzugewinnen, bevor sie durch Rache einen Grund dazu hat. Sie ist scheinbar zufrieden damit, in Gefangenschaft vorbeikommende Fremde zu heilen, obwohl sie ursprünglich die Königin der Walküren, also eine Kriegerin war.

Während also alle Elemente für eine „echte Kämpferin“ vorhanden sind, schon allein, weil diese in der nordischen Mythologie immer wieder vorkommen, verwendet GoW sie nie so, dass ein interessanter Charakter dabei herauskommt. Sie bleibt ein unterentwickeltes Stereotyp, das kaum schlüssig ist und nur dazu dient, gewisse Plotpunkte zu erfüllen und Kratos Lektionen zu erteilen sowie ihn, im Vergleich zu ihr, als besseren Elternteil darzustellen. Ihr Charakter hat, wie der von Atreus' viel Potential (was allerdings nicht das Verdienst des Spiels ist) und könnte eine spannende Figur werden, wenn sie sich zum Beispiel anders orientiert und versucht, Odin zu stürzen, der schließlich entscheidend zu ihrer Lage beigetragen hat und generell kein besonders guter Gott/Mensch zu sein scheint. Dann könnte sie eine Emanzipation durchmachen, in der sie sich von einer passiven

Gefangenen zu einer selbstbestimmten Akteurin wandelt, die am Ende auf ihre Rache verzichtet und ihre Fehler eingesteht. So könnte sie das letzte Spiel damit beenden, dass sie wieder zu ihrer Arbeit als Walküre zurückkehrt und ihre Hilfe für Tote freiwillig anbietet, nicht weil Odin sie zum Pazifismus zwingt, sondern weil sie gelernt hat, dass der Tod ein wichtiger Teil des Lebens ist und sie einen Fehler begangen hat, als sie Baldur diesem entreißen wollte.

Was aber nach der Logik der aktuellen Darstellung deutlich wahrscheinlicher ist, ist, dass sie im nächsten Spiel einer der großen Bosse wird und wir sie als gewalttätige Hexe wiedertreffen, die wir töten müssen, um zu überleben, oder einfach deshalb, weil Kratos alle tötet, die ihn angreifen. Dann würden weder sie noch Kratos etwas lernen und sie würde bloßes Werkzeug für das Weiterkommen der Story bleiben, wie sie es in diesem Spiel war. Insgesamt ist ihre derzeitige Darstellung – aus der Sicht einer feministischen Perspektive – enttäuschend und leer. Das ist allerdings immer noch besser als die Darstellung der Walküren.

### *Die Walküren*

Diese fallen in ein Stereotyp, das im Grunde nur im Horrorgenre vorkommt und deshalb im „League of Legends“-Kapitel nicht erwähnt wurde. Die Feministin Anita Sarkeesian hat ihn allerdings in ihrer Videoserie „Tropes vs. Women in Videogames“<sup>143</sup> im zweiten Teil zum Thema „Damsels in Distress“ einleuchtend als „mercy killing“ von Frauen definiert. Dabei sind Frauen aus diversen Gründen, meistens, weil sie entweder mit irgendwas infiziert wurden oder besessen sind, nicht mehr zu retten und bitten den Protagonisten, sie zu töten. Die Frauen sind also Opfer von Gewalt, weil sie dies selbst so wollen. Dass diese Darstellung problematisch ist und aus unseren Unterhaltungsmedien verschwinden sollte, scheint offenkundig zu sein, und doch bedanken sich die Walküren alle bei Kratos, nachdem dieser ihnen die Flügel aus dem Rücken reißt und sie damit tötet. Wie kurz erwähnt, wurden sie von Odin in physische Körper gesperrt, was „unnatürlich“ für Walküren ist, und das Spiel erklärt: Wir tun ihnen einen Gefallen, wenn wir sie von ihrem Körper befreien.

Praktischerweise ist Freya davon überhaupt nicht betroffen, obwohl sie die Königin der Walküren war, und zudem scheint es unerklärlicherweise auch unmöglich, die Walküren zum

---

<sup>143</sup>Vgl. Feminist Frequency (2013)

Beispiel sanft mit Gift einschlafen zu lassen und sie dadurch zu „befreien“, nein, sie müssen in einem Kampf besiegt und verstümmelt werden. Anschließend erhalten die Spieler\*innen spezielle Rüstungen, den Dank der Walküren und ihre Helme als Trophäen (die dann verwendet werden, um die aktuelle Königin Sigrun zu rufen und zu ermorden, bzw. zu „befreien“).

Diese Darstellung ist derart grausam, problematisch und regressiv, dass es schwerfällt zu glauben, dass die Entwickler\*innen im nächsten Spiel einen progressiven Weg für Charaktere wie Atreus und Freya wählen werden. Das Einzige, was mildernd für das Spiel spricht, ist, dass die Walküren „optionale Gegnerinnen“ sind, die Spieler\*innen also das Spiel abschließen können, ohne je eine Walküre zu bekämpfen.

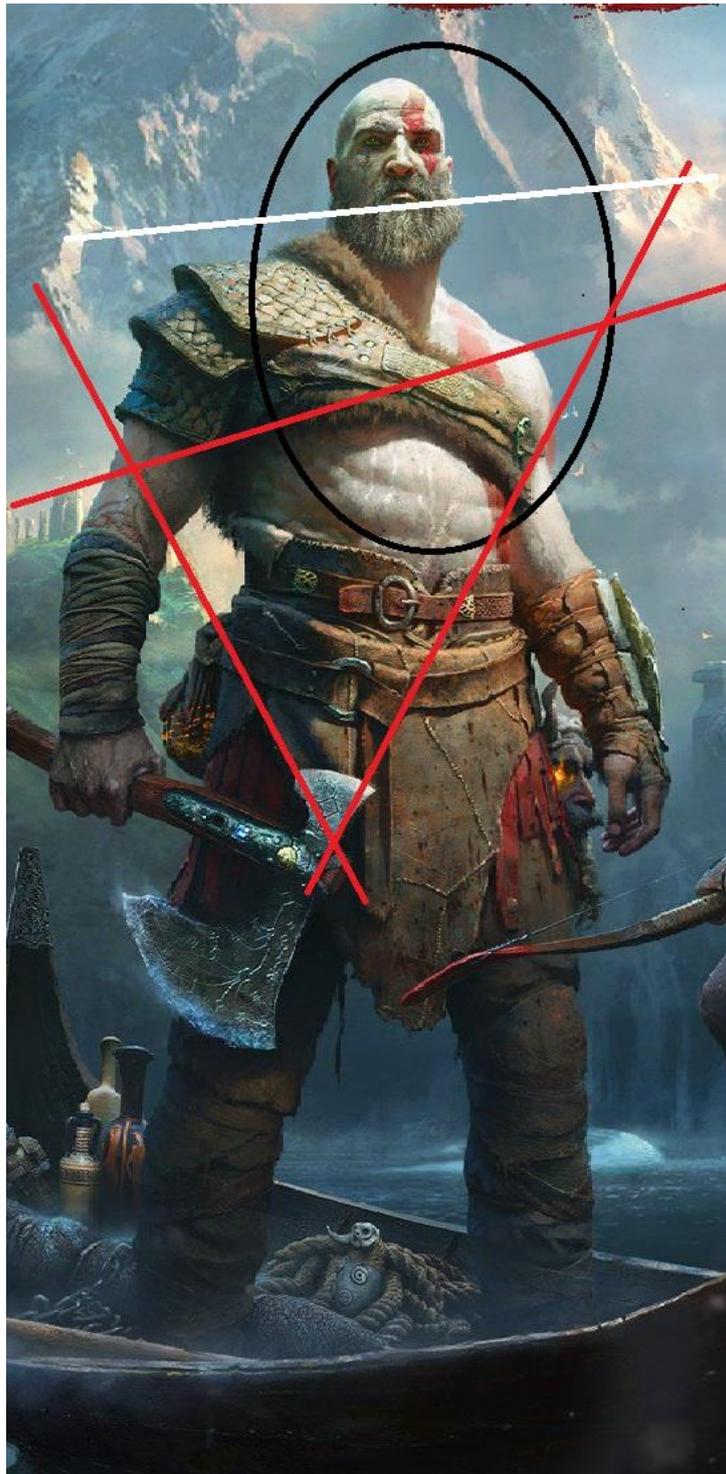
Ähnlich wie bei den männlichen Charakteren tendiert das Spiel also auch bei den Frauen eindeutig zu reaktionären Darstellungen und Plots. Ebenso kann aber auch hier Potential erkannt werden, das in zukünftigen Titeln ausgeschöpft werden könnte. Die Geschichte insgesamt lässt allerdings eher pessimistisch auf die Fortsetzung blicken, überwiegen doch die problematischen Darstellungen derzeit enorm. Bevor nun ein Resümee zu *God of War* gezogen werden soll, wird noch Kratos' Aussehen betrachtet werden. Dabei kommen dieselben Kategorien zum Tragen, die bei *League of Legends* wichtig waren, allerdings sind diese an die vorgestellten Männerbegriffe adaptiert, werden also anders gewichtet und interpretiert.

### *Kratos' Design*

Wie bei der Erklärung des „*male gaze*“-Konzepts schon beschrieben wurde, betrachtet die „Kamera“ hier Charaktere aus männlicher (heterosexueller) Perspektive. Das bedeutet, dass Frauen oft als passive Objekte, Männer hingegen als aktive Akteure gesehen werden. Männer sind dabei die Vorbilder, Frauen die „Preise“, die es zu gewinnen gilt. Daher betont die Bildsprache jeweils andere Aspekte, je nachdem, wer gezeigt wird. Auf die bereits verwendeten ikonografischen Kategorien bezogen bedeutet dies, dass nun betrachtet werden muss, ob deren Beurteilung weiterhin schlüssig ist. Wie zuvor bei den LoL-Skins soll ein Bild von Kratos, hier das Coverbild des Spiels, analysiert werden, wobei die Kategorien,

die im LoL-Kapitel zur Analyse verwendet wurden, auch hier wieder im Einzelnen aufgeschlüsselt werden.

Bild 26 Kratos:



„raru.co.za.“Cover.<https://static.raru.co.za/cover/2019/10/09/7821671-l.jpg?v=1570786535> (Zugriff am 11.1.2021)

Um gewisse Stereotype zu unterstreichen, müsste das Bild den Fokus (statt wie bei weiblichen Charakteren auf Sexualität) auf männliche Kraft und Macht legen. Kratos müsste als Sinnbild der (einer) Männlichkeit verstanden und so präsentiert werden.

**Die Lichtverhältnisse** der planimetrischen Komposition sprechen für diese Stereotypisierung, da sie stark auf seine Muskeln fokussieren (erneut zeigt die schwarze Feldlinie, was am

hellsten erleuchtet ist). Sowohl seine Bauchmuskulatur als auch sein Oberarm ist hell erleuchtet, was außerdem auf Teile seiner Axt zutrifft, die ebenfalls Kraft und Gewalt ausdrückt. Dazu ist sein Kopf beleuchtet, was darauf hindeutet, dass er als Akteur verstanden werden soll, dessen Gesichtszüge von Bedeutung sind, anders als bei den weiblichen LoL-Charakteren wie Akali, die oft völlig auf ihren Körper reduziert waren. Da Kratos oder männliche Charaktere generell ja die Identifikationsfigur für die Spieler sein sollen, sind sie meist mehr als „körperlich attraktiv“ (was „attraktiv“ ist, wird hierbei von den „gazeierenden“ Männern bestimmt und nicht von zum Beispiel heterosexuellen Frauen). Beide Aspekte, also sowohl seine körperliche Kraft als auch seine Individualität als Akteur, werden durch die Lenkung des Blickfelds (rote Linien) und die perspektivische Projektion (weiße Linie) verstärkt.

Der Blick wird klar auf seinen Oberkörper gelenkt, der im Mittelpunkt des Bildes steht und durch Muskeln, aber auch die vielfältigen Narben wohl Stärke und Kampferfahrung suggerieren soll. Kratos ist also quasi trotz der unzähligen Verletzungen in exzellenter Form. Der Lichteinfall im Hintergrund wiederum beleuchtet ihn derart, dass sein Oberkörper unter der Horizontlinie liegt, sein Gesicht aber darüber. Dadurch überblickt er im Grunde die Lage und erweckt den Eindruck, alles unter Kontrolle zu haben. Anders als bei Akali sollen wir also durchaus sein Gesicht wahrnehmen, das stoisch und beobachtend in die Ferne blickt. Ganz dem Stereotyp entsprechend, ist Kratos also der Bildsprache nach ein erfahrener Kämpfer, der ruhig und überlegt abwägt, aber gleichzeitig unmissverständlich als gefährlich wahrgenommen werden soll.

Die in der szenischen Choreografie relevante **Pose** passt in diese Vorstellung und zeigt, wie er aufrecht, breitbeinig und stabil in einem winzigen fahrenden Boot steht. Die Metapher hier scheint klar. Anders als bei Akali und vielen anderen weiblichen Champions ist diese Pose aber zumindest physisch leicht möglich.

Sein eben schon erwähnter **Blick** scheint in die Ferne zu schweifen und etwas zu beobachten (vielleicht ein näherkommendes Ufer?). Klar ist hier, dass Kratos uns keines Blickes würdigt und seine Welt nicht auf uns beschränkt ist. Auch das ergibt Sinn, da er kein Objekt sein soll, das wir für uns beanspruchen wollen, stattdessen ist er unabhängig und eigenständig, ein Akteur eben. Ebenso interessant ist, dass wir wie bei Akali auch zu ihm hinaufblicken, diese Interaktion hier aber einseitig bleibt. Es kann hier zwar eine parasoziale Beziehung

eingegangen werden, aber wir Zuseher\*innen können Kratos nur von unten aus der Entfernung bewundern, statt von ihm verführt zu werden, wie dies bei Akali der Fall war. Kratos bleibt unbeeindruckt von uns. Wir können ihn stark und mächtig finden, aber er uns nicht.

Damit zeigt sich auch ein weiterer Unterschied zur Darstellung weiblicher Charaktere neben der Verschiebung von Sexualität zu Kraft, und zwar das Verhältnis zu **Passivität und Aktivität**. Kratos ist in dem Bild im Grunde statisch und sollte damit passiv wirken, durch den Fokus der Lichtverhältnisse auf seine körperliche Kraft und seine Individualität sowie seinen schweifenden Blick entsteht dieser Eindruck aber deutlich weniger als bei diversen weiblichen Champions, die bereits analysiert wurden. Es wurde bereits gezeigt, dass er kampfbereit und erfahren ist und die Situation kontrolliert von oben beobachtet, es ist daher nicht nötig, ihn in diesem Moment als handelnd darzustellen. Er scheint auf etwas zu warten, das innerhalb seines Universums auftreten wird, oder kann, nicht darauf, dass wir mit ihm interagieren. Er fällt damit hinsichtlich der Stimmung in eine Gruppe zwischen „lauernd“ und „wartend“, wobei er zwar auf etwas zu warten scheint, aber auch das Kriegerische stark betont wird. Anders als bei den zuvor vorgestellten lauernden Champions scheint er aber nicht auf sein nächstes Opfer zu warten, sondern eher allgemein auf eine Situation, in der Gewalt eine Rolle spielen wird.

Was zu dem Aspekt der Gewalt führt. **Gewalt** bei männlichen Charakteren wird hier, anders als bei den weiblichen LoL-Champions, nicht als etwas Positives (oder eventuell Positives) codiert. Wie in dem Kapitel klar dargestellt, fällt die stereotypisch männliche Gewalt als toxisch auf, nie als emanzipatorisch. Gerade Kratos ist auch durch seine Gewalttätigkeit so monströs, was allerdings nicht gezwungenermaßen im Bild sichtbar sein muss. Dieses lässt sich aber kaum als friedlich interpretieren, da der oben erwähnte Fokus sowohl des Lichts als auch der Blickrichtungen die große Axt und die vielen Narben von Kratos hervorhebt. Das Bild zeigt Gewalt klar als wesentliche Komponente des Charakters, was diesen wenig progressiv erscheinen lässt.

Zuletzt kurz zu seiner **Kleidung**: Diese ähnelt tatsächlich der von einigen weiblichen Charakteren, insofern sie ebenfalls kaum für den Kampf geeignet sein kann. Den gesamten Oberkörper kaum zu bedecken, erscheint nicht praktikabel und dient wohl eher dazu, seinen Körper zu zeigen. Hier ergeben sich zumindest zwei Lesearten. Zum einen könnte das Outfit

als Annäherung an jene von weiblichen Charakteren verstanden werden. Damit wäre seine Nacktheit ebenso wie die von Akali zu unserer Befriedigung da und würde einen Schritt in Richtung Gleichstellung (allerdings in eine insgesamt regressive Darstellung) bedeuten. Dann wären Frauen immer noch Objekte, aber „wenigstens“ wären Männer dies auch. In einer anderen Lesart kann es als Darstellung seiner Macht verstanden werden. Nicht nur braucht er keine Rüstung, weil er derart stark ist und niemand ihm etwas anhaben kann, er zeigt uns auch seine Narben und damit, wie gefährlich er auf Grund seiner Kampferfahrung ist. In diesem Fall wäre seine Nacktheit eine Warnung und eine Betonung seiner Virilität. Diese Arbeit tendiert zu zweiterer Lesung, da der „male gaze“ Kratos eher als anzustrebendes Männlichkeitsideal inszenieren würde statt als Objekt und es zweifelhaft ist, ob Nacktheit, die derart viele Narben explizit hervorhebt, als sexuell attraktiv betrachtet werden kann.

### *Kratos Design in Zahlen*

Kratos erhält – nach der schon oben angewendeten Bewertung – **11 Punkte** auf der Autonomieskala (wobei 5 nach wie vor der niedrigste Score und 15 der höchste ist), womit sein bildliche Darstellung nicht extrem progressiv, aber auch nicht besonders reaktionär ausfällt. Er ist damit deutlich besser dargestellt als durchschnittliche weibliche Champions in der Kategorie „lauernd“ und in etwa gleich gut wie jene, die als „wartend“ eingestuft wurden. Ja, seine Gewalttätigkeit und die Lichtverhältnisse betonen toxisch-männliche Aspekte, aber seine Haltung sowie seine Kleidung sind nicht klar negativ zu bewerten und auch seine statische Haltung erfüllt das Stereotyp nicht eindeutig. Anders als innerhalb des Spiels selbst ist sein Design also nicht eindeutig reaktionär. Mit seinem leicht überdurchschnittlichen Wert schneidet Kratos allerdings immer noch besser als die meisten weiblichen Champions ab. Dennoch gäbe es ganz klar Verbesserungsmöglichkeiten, allen voran die Betonung der Gewalt, die jedenfalls als problematisch gesehen werden darf.

Auffällig ist dabei, dass das männliche Stereotyp, das durch seinen Status als Akteur mitgeprägt ist, generell erstrebenswerter erscheint als die weiblichen Stereotype. Wie oben herausgearbeitet, sind Stereotype für Männer ebenso schädlich wie für Frauen und viele der Männerbilder kommen mit extrem problematischen Anforderungen wie „Emotionslosigkeit“ und eben „Gewalt als Symbol von Stärke“ daher, der Aspekt des Akteurs oder der Akteurin ist aber wichtig und muss Männern erhalten bleiben und weiblichen Champions endlich

mehr zugesprochen werden. Blickrichtung und Pose sowie Teilaspekte der Kleidung, namentlich die Idee, dass Kleidung Selbstbewusstsein ausstrahlen kann, statt den eigenen Objektstatus zu betonen, können als Wegweiser für das Design von weiblichen Charakteren betrachtet werden, ebenso wie die Stimmung der kämpferischen und ruhigen weiblichen Charaktere ein Vorbild für neue Männerbilder in Videospielen sein könnten. Hier gäbe es also viele Designaspekte, die übertragen werden könnten und bei jeweils andersgeschlechtlichen Champions zu neuen Interpretationen führen würden. Für Kratos selbst ist ein ganz progressives Design allerdings so lange nicht möglich, wie seine Identität zu so großen Teilen von Gewalt bestimmt ist, wie das derzeit der Fall ist. Sowohl in der Lore als auch in der Darstellung verhindert dieser Fokus ein Aussteigen aus den schädlicheren Aspekten seiner Männlichkeitsvorstellung. Hier muss stattdessen beobachtet werden, wie sein Sohn in zukünftigen Spielen inszeniert wird.

### *Fazit für God of War*

God of War leidet ganz klar unter toxisch männlichen Darstellungen. Sowohl in der Geschichte als auch im Gameplay und im Design kommt Gewalt eine zentrale Rolle zu. Als Kratos steht den Spieler\*innen überhaupt keine gewaltfreie Interaktionsmöglichkeit zur Verfügung (außer ab und zu ein Rad zu drehen, um eine Türe zu öffnen, und selbst da spielt das Axtwerfen häufig eine Rolle) und auch die Moral des Spiels macht gewisse Formen der Gewalt zu notwendigen Tools des Lebens. Auch andere regressive Aspekte von Männlichkeiten wie „Emotionslosigkeit“ und „übertriebene Härte“ sind durchwegs präsent. Ebenso reaktionär sind die gezeigten Frauenbilder, die von Freyas Heilerintennum und Muttervorstellungen bis hin zu den um die eigene Ermordung bittenden Walküren reichen. Das Spiel ist allerdings nicht „unrettbar“ toxisch, da einige Eigenschaften Atreus' und gewisse Storylines von ebendiesem auf eine Zukunft des Franchise hoffen lassen, in der genau diese Teile der GoW-Reihe besprochen und verarbeitet werden. Das Reboot deutet so eine Zukunft auch an, da es in der aktuellen Reihe gegenüber den älteren Versionen bereits eine klare Verbesserung hinsichtlich der Glorifizierung von Gewalt (vor allem gegen Frauen) gibt. Tatsächlich ist es möglich, eine Variante der Serie zu denken, die in absehbarer Zeit durchaus progressiv sein könnte und den jungen Spieler\*innen hilft, die schädlichen Stereotype aufzuschlüsseln und in Konsequenz auch abzulehnen und mit Atreus neue Männlichkeiten

vorzustellen, die in Opposition zu toxischer Männlichkeit und Geek Maskulinität und auch zu der jetzigen hegemonialen Männlichkeit steht. Vorerst aber kann nur abgewartet werden, da der nächste Teil der Reihe schlicht noch nicht erschienen ist.

## Schlussfolgerungen und Abschlussbetrachtung

Insgesamt lassen die Analysen der beiden ausgewählten Spiele einige Schlüsse zu. Völlig augenscheinlich scheint zu sein, dass Videospiele und ihre Inhalte für die feministische Forschung nach De Beauvoir relevant sind und dies auch auf absehbare Zeit bleiben werden. Gerade die Genderforschung und ihre Konzepte zu konstruierter Weiblichkeit und Männlichkeit erweisen sich als sehr ergiebig und Aspekte, die diese bestätigen, lassen sich in den gewählten Beispielen leicht finden. In beiden Spielen waren stereotype Darstellungen von Geschlecht stark vertreten, obwohl es auch immer wieder nuanciertere Charaktere und Storystränge gab.

Die **erste Forschungsfrage** „Welche Stereotype und Rollenbilder, die aus feministischer Sicht relevant sind, lassen sich in den gewählten Spielen erkennen und aufschlüsseln?“ lässt sich also folgendermaßen beantworten. Sowohl für die männlichen als auch für die weiblichen Charaktere lassen sich diverse Rollenbilder erkennen. Diese umfassen zwar zum Teil progressive Vorstellungen und gestehen den Charakteren Handlungsräume zu, die meisten sind aber klar regressiv und können als „sexistisch“ gewertet werden. Dabei lassen sich „hostile“ Stereotype wie die „Manipulatorinnen“ und die „Assassinen“ ebenso herausarbeiten wie „benevolent“ Rollenbilder wie „Helferinnen“. Auch die männlichen Charaktere lassen sich beinahe alle in toxisch männliche Vorstellungen einordnen, oder erfüllen „hegemoniale“ Männlichkeitsbilder.

Es lässt sich also sagen, dass es leider ein gehöriges Ausmaß an verschiedenen stereotyp gestalteten Charakteren in diesen Spielen gibt und, wenn ihr Erfolg auf irgendetwas verweist, möglicherweise auch in anderen aktuellen AAA-Titeln.

Die so konstruierten Männer und Frauen sind dabei keineswegs Relikte der Vergangenheit, sondern werden immer noch neu designt und entworfen. Eine nachhaltige Lernkurve zeichnet sich, zumindest nach dieser Analyse, nicht ab. Verbesserungen kommen eher zögerlich und vereinzelt und werden dann teilweise von regressiveren, neueren Charakteren

wieder abgelöst. Vor allem in LoL ist dieses Problem auffällig. Die Stereotype in GoW dagegen scheinen eher zu stagnieren oder sich ihrer problematischen Botschaften gar nicht bewusst zu sein. Dennoch scheinen die langsamen Veränderungen der Charaktere und Geschichten da zumindest linear zu verlaufen. Rückschritte sind hier derzeit kaum erkennbar.

Die **zweite Forschungsfrage** „Inwiefern arbeiten die Typen und Bilderwelten der Videogames in einer Logik, die als „hegemonial“ im Sinne einer Verstärkung und Reproduktion schon bestehender Machtverhältnisse verstanden werden können?“ kann folgendermaßen beantwortet werden: Die Frauen in LoL lassen sich vielfach als Umsetzungen des „ambivalent sexism“-Konzepts lesen, während Kratos und andere GoW-Charaktere eindeutig „Hegemoniale Männlichkeit“ und andere patriarchale Männlichkeitsvorstellungen verkörpern. Zwar deuten sich auch hier ab und zu progressivere Ansätze an, im Großen und Ganzen sind die beiden Titel aber eindeutig in einer hegemonial-patriarchalen Struktur verankert, die diverse bestehende Sexismen eher untermauert als sie aufzulösen. Dazu schließen sie nahtlos an ebensolche Bilder und Vorstellungen in den Filmwelten an und auch „sportliche Männer“ und „zierliche Ballerinas“ stellen ähnliche Konzepte von Gender dar. Sprich: Die sexistischen Stereotype, die diese Arbeit aufgezeigt hat, stützen genau solche sexistischen Vorstellungen von Gender in der realen Welt. Gemeinsam mit anderen Unterhaltungsbranchen und Rollenbildern aus Sport und Business (wie sie Eckerts Analyse zugrunde liegen) kann hier durchaus von einer umfassenden Stärkung und Reproduktion bestehender Machtverhältnisse gesprochen werden. Durch den leichten Zugang zu Videospiele (LoL ist nach wie vor kostenlos) ist die Wirkung dabei vermutlich besonders breit. Es gibt also nicht nur schädliche Stereotype in Videospiele, diese erreichen und beeinflussen auch täglich Millionen von Menschen. Zukünftige Forschungen können auf dieser Arbeit aufbauend untersuchen, ob „Geek Masculinity“ und „GamerGate“ ganz oder zum Teil als Resultate dieser Auswirkungen gelesen werden können. Ein gewisser Einfluss ist aber anzunehmen, da diese Arbeit davon ausgeht, dass unsere Vorstellungen von externen Faktoren beeinflusst und oft auch verstärkt werden können. Zur *zweiten* Forschungsfrage kann daher gesagt werden, dass die Typen und Bilderwelten aus Videospiele insofern einer „hegemonialen“ und auch patriarchalen Logik folgen und damit bestehende Herrschaftsverhältnisse stützen, als dass sie oft genau den Kriterien entsprechen, die ebenjene Logik auszeichnet. Sprich: gesellschaftlich „hegemoniale“ sexistische Weiblichkeits-

und Männlichkeitsvorstellungen werden in den Stereotypen der Games wenig subtil umgesetzt.

Zuletzt soll noch ausgeführt werden, inwiefern sich die Analysemethoden der Genderforschung und auch der kritischen Männlichkeitsforschung durchaus dazu eignen, Videospiele kritisch zu hinterfragen. Beide Felder haben methodisch wertvolle Konzepte entwickelt, die auf Spiele anwendbar sind, vor allem der „male gaze“ aus der feministischen Filmanalyse und die verschiedenen Männerbilder eignen sich wunderbar dafür, die problematischen Aspekte der Titel aufzuzeigen und zu untersuchen. Hier zeigt sich, dass Videospiele als ein kleiner Teil einer viel größeren Gesellschaft betrachtet werden müssen. Keineswegs sind sie so originär, dass Methoden und Theorien aus anderen Feldern (zum Beispiel der feministischen Filmanalyse) nicht angewendet werden können. Die Werkzeuge der Genderforschung eignen sich also deshalb, weil die Stereotype in Games nach den gleichen Mustern funktionieren wie in anderen Medien und in der realen Welt. Dennoch fehlen hier genuine, videospielespezifische Methoden, die zum Beispiel den Faktor „Immersion“ oder generell das Merkmal der Interaktion berücksichtigen. Hier müssen feinere Tools entwickelt werden, um in Zukunft eine vertiefte feministisch-politische Kritik an der Videospielebranche üben zu können (vor allem wenn die genannten Aspekte durch „Virtual Reality“-Spiele noch einmal verstärkt werden). Zudem bräuchte es großangelegte Studien, die nicht nur Student\*innen inkludieren, sondern ein repräsentatives Sample der Bevölkerung oder zumindest der Spieler\*innen-Community. Nur solche empirischen Studien können den Einfluss der aufgezeigten Sexismen tatsächlich bestätigen oder falsifizieren. Diverse quantitative (z.B. zu Immersion in unterschiedlichen Aspekten) und qualitative Forschungen (z.B. Interviews mit Spieler\*innen zu den Auswirkungen des Dargestellten) sollten durchgeführt werden, um das Feld besser zu durchleuchten.

Darüber hinaus wäre es nötig, weitere Untersuchungen zu anderen Aspekten des Gamings (z.B. die Kameraeinstellung und deren Wirkung), den Arbeitsbedingungen für Frauen in den Entwicklerstudios, dem Umfeld für Frauen in der Gamingbranche generell, sowie den Frauenbildern, die in der Gamingcommunity vorherrschen, und Phänomenen wie „GamerGate“ durchzuführen. Diese Forschung könnte weiter auf De Beauvoirs Begriff von Feminismus aufbauen. Erst dann ließen sich gesellschaftlich relevante Urteile über die Videospielewelt und ihre Rolle in der heutigen Welt treffen.

Vorerst kann nur gesagt werden, dass es offenkundig hochproblematische Inhalte in Spielen gibt, die von Gameskritiker\*innen gelobt und von Kund\*innen gekauft und zig Stunden gespielt werden, ohne dass diese Inhalte diesem Erfolg etwas anhaben können. Stereotypen von sexualisierten Verführerinnen, unschuldigen Helferinnen und emotionskalten Kriegern stärken die konstruierte, hegemoniale Männlichkeit und betrachten Frauen einseitig als Objekte, dem „male gaze“ und der Idee des „ambivalent sexism“ entsprechend. Hier fehlt es entweder an Bewusstsein für die schädliche Wirkung dieser Inhalte und Darstellungen, oder diese wird bereitwillig hingenommen und von manchen auch gutgeheißen. In beiden Fällen ist ein feministischer Blick auf die Spiele und die Branche im Ganzen ein sinnvolles Werkzeug, um aufzuklären, anzuprangern und irgendwann auch zu verändern.

Wenn die Forschung die Geschlechterpolitik in der Unterhaltungsbranche und vor allem den Videospiele nicht den (beinahe ausschließlich männlichen, weißen) Chefs der Studios überlässt, dann kann ich vielleicht eines Tages einem meiner liebsten Hobbies nachgehen, ohne herabgewürdigt zu werden und ohne nur ganz spezifische Games genießen zu können. Ansätze dazu gäbe es genug, sie müssten nur noch gesehen, öffentlich gelobt und umgesetzt werden. Und wer weiß, vielleicht leisten neue empathische, emanzipierte Spiele dann einen Beitrag dazu, die Welt ein bisschen weniger wütend und kontroversiell zu machen. Ich für meinen Teil glaube an die transformative Kraft des Spielens.

## Literaturverzeichnis

Abril-Luimpöck, Nora. *Eva im Sündenfall: Philosophische Untersuchungen zum Frauenbild in Genesis 2 und 3*. Wien: Universität Wien, 2018.

Adams, Michele/ Coltrane, Scott. „Boys and Men in Families: The Domestic Production of Gender, Power and Privilege.“ In *Handbook of Studies on Men and Masculinities*, Herausgeber: R./Hearn, J./ Kimmel, M. S. Connell, 230-248. Thousand Oaks California, 2005.

al., Yasmin B. Kafai et, Hrsg. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: The MIT Press, 2008.

- Alexander, Katharina. „ze.tt.“ 31. 8 2018. <https://ze.tt/wenn-maennlichkeit-toxisch-wird-so-leiden-maenner-unter-geschlechterrollen/> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Beauvoir, de Simone. *Das andere Geschlecht*. Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH, 2018.
- Bègue, Laurent/ Sarda, Elisa/ Gentile, Douglas A/ Bry, Clementine/ Roché, Sebastian. „Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents.“ *Frontiers in Psychology*, 2017: 466.
- Blodgett, Bridget/Salter, Anastasia. „Ghostbusters is For Boys: Understanding Geek Masculinity’s Role in the Alt-right.“ *Communication, culture & critique*, 2018: 33–146.
- Bocksch, René. *statista.com*. 29. 7 2020. <https://de.statista.com/infografik/22414/umsatz-ausgewaehlter-sektoren-der-unterhaltungsindustrie/> (Zugriff am 27.11. 2020).
- Bohnsack, Ralf / Przyborski, Aglaja:. „Pose, Livestyle und Habitus in der Ikonik.“ In *Dokumentarische Bildinterpretation*, Herausgeber: R. Bohnsack/ B. Michel/ A. Przyborski. Opladen, 2015.
- Bot, Theo's Little. *wikipedia.com*. 22.. 7. 2016. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=50803384> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Bourdieu, Pierre. *Die feinen Unterschiede*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1982.
- . *Die männliche Herrschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2005.
- . *Praktische Vernunft: Zur Theorie des Handelns*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998.
- Braithwaite, Andrea. „It’s About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity.“ *Social Media Society*, 2016.
- Bruns, Katja. „filmlexikon.uni-kiel.de.“ 15. 9 2015. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8909> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Butler, Judith. *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991.
- Cassar, Robert. „Gramsci and Games.“ *Games and culture*, 2013: 330–353.
- Cassell, Justine/Jenkins, Henry, III/ Jenkins, Henry. *From Barbie® to Mortal Kombat*. Cambridge: The MIT Press,, 1998.
- Connell, Raewyn. „Die soziale Organisation von Männlichkeit.“ In *Der gemachte Mann: Geschlecht und Gesellschaft*, 119-141. Wiesbaden: Springer VS, 2014.
- Conway, Steven. „Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity.“ *Games and culture*, 2019: 943–961.
- De Boise, Sam. „Editorial: is masculinity toxic?“ *NORMA: Nordic Journal For Masculinity Studies*, 2019: 199-205.
- Diekmann, Andreas. *Empirische Sozialforschung*. Hamburg: Rowohlt Verlag, 2007.
- Dill, Karen E/Thill, Kathryn P. „Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions.“ *Sex Roles*, 2007: 851–864.
- Eckes, Thomas. „Geschlechterstereotype.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*, 178–189. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

- „Ambivalenter Sexismus und die Polarisierung von Geschlechterstereotypen.“ *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 2001: 235-247.
- Fandom*. God of War Plot. [https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_\(2018\)#Plot](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_(2018)#Plot) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Janna*. 2017. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/janna/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/janna/) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Lissandra*. 2017. [https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/lissandra/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/lissandra/) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Akali*. 2017. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Akali/Skins> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Caitlyn*. 2017. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/Skins?file=Caitlyn\\_OriginalSkin.jpg](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/Skins?file=Caitlyn_OriginalSkin.jpg) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Evelynn*. 2017. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Evelynn/Skins?file=Evelynn\\_OriginalSkin.jpg](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Evelynn/Skins?file=Evelynn_OriginalSkin.jpg) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Princess Peach*. 2004. [https://mario.fandom.com/de/wiki/Prinzessin\\_Peach](https://mario.fandom.com/de/wiki/Prinzessin_Peach) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *God of War*. 9 2007. [https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_Wiki](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki) (Zugriff am 11. 01 2021).
- „Fandom.com.“ *Black Widow*. 2004. [https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Black\\_Widow](https://marvel-filme.fandom.com/de/wiki/Black_Widow) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Freya*. kein Datum. <https://godofwar.fandom.com/wiki/Freya> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Janna*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Janna/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Soraka*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Soraka/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Karma*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Karma/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Quinn*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Quinn/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Cassiopeia*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Cassiopeia/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Senna*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Senna/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Lissandra*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Lissandra/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).

- „Fandom.com.“ *Taliyah*. kein Datum.  
<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Taliyah/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Elise*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Elise/LoL/Cosmetics>  
 (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Evelyn*. kein Datum.  
<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Evelyn/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Nidalee*. kein Datum.  
<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Nidalee/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Zoe*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Zoe/LoL/Cosmetics>  
 (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Jinx*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Jinx/LoL/Cosmetics>  
 (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Syndra*. kein Datum. .  
<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Syndra/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „Fandom.com.“ *Orianna*. kein Datum.  
<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Orianna/LoL/Cosmetics> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Fandom.com*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Qiyana/LoL/Cosmetics> (Zugriff  
 am 7. 4 2021).
- Fandom.com*. kein Datum. <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Xayah/LoL/Cosmetics> (Zugriff  
 am 7. 4 2021).
- Ferguson, Christopher J/ Donnellan, M Brent. „The Association between Sexist Games and Diminished Empathy Remains Tenuous: Lessons from Gabbiadini Et Al. (2017) and Gabbiadini Et Al. (2016) Regarding Sensationalism and Accuracy in Media Research.“ *Journal of Youth and Adolescence*, 31. 10 2017.
- Feyertag, Karoline. „orf.at.“ *Wie aufgeklärt ist die Aufklärung*. 2016.  
<https://science.orf.at/v2/stories/2788273/> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Frequency, Feminist. „YouTube.“ *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*. 7. 3 2013.  
[https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=RDCMUC7Edgk9RxP7Fm7vjQ1d-cDA&start\\_radio=1&t=1](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=RDCMUC7Edgk9RxP7Fm7vjQ1d-cDA&start_radio=1&t=1) (Zugriff am 2020).
- Gabbiadini, Alessandro/ Riva, Paolo/ Andrighetto, Luca/ Volpato, Chiara/ Bushman, Brad J. „Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims.“ *PLoS One*, 13. 4 2016.
- Games, Riot. *League of Legends*. 2017. <https://euw.leagueoflegends.com/de-de/how-to-play/>  
 (Zugriff am 11. 1 2021).
- . *League of Legends*. 2017. <https://euw.leagueoflegends.com/de-de/champions/> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Garcia, Erica S. / Johnson, Chanelle M. „Using Feminist Family Therapy and a Multidisciplinary Collaboration to Address Issues Regarding Sexism in Gamers.“ *Journal of feminist family therapy*, 2019: 19–39.

- Gilmour, Fairleigh/ Vitis, Laura. „Anti-rape Narratives and Masculinity in Online Space.“ *Gender, Technology and Violence*, 2017: 79-99.
- Ging, Debbie:. „Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere.“ *Men and Masculinities*, 2019: 638-657.
- Glick, Peter/ Fiske, Susan T. „The Ambivalence Toward Men Inventory.“ *Psychology of women quarterly*, 1999: 519-536.
- Glick, Peter/Firske, Susan T. „An Ambivalent Alliance: Hostile and Benevolent Sexism as Complementary Justifications for Gender Inequality.“ *American Psychologist*, 2001: 109-118.
- Glick, Peter/Fiske, Susan T. „The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism.“ *Journal of Personality and Social Psychology*, 1996: 491–512.
- Gramsci, Antonio. *Gefängnishefte*. Herausgeber: Wolfgang Fritz Haug, Peter Jehle Klaus Blochmann. Bd. 1. Hamburg, 1991-2002.
- Hahn, Sabine:. *Gender Und Gaming: Frauen Im Fokus Der Games-Industrie*. Bielefeld: Transcript, 2017.
- Harding, Sandra:. „Wissenschafts- Und Technikforschung.“ In *Handbuch Frauen- Und Geschlechterforschung.*, 312–321. Wiesbaden: VS Verlag Für Sozialwissenschaften, 2010.
- Hauser, Kornelia. „Frauen-Männer-Genderforschung. Ein kritisch-analytischer Literaturbericht.“ *Soziologischen Revue*, 2001: 35-51.
- Hollenbach, Michael. *deutschlandfunkkultur.de*. 22. 12 2019.  
[https://www.deutschlandfunkkultur.de/warum-maria-so-beliebt-ist-duldsame-jungfrau-und.1278.de.html?dram:article\\_id=466437](https://www.deutschlandfunkkultur.de/warum-maria-so-beliebt-ist-duldsame-jungfrau-und.1278.de.html?dram:article_id=466437) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „IMDb.com.“ *Atomic Blonde*. 1990. <https://www.imdb.com/title/tt2406566/>- (Zugriff am 11. 1 2021).
- „IMDb.com.“ *Nikita*. 1990. [https://www.imdb.com/title/tt0100263/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0100263/?ref_=fn_al_tt_1) (Zugriff am 11. 1 2021).
- Jane, Emma A. „Feminist Flight and Fight Responses to Gendered Cyberhate.“ In *Gender, Technology and Violence*, von Marie/Vitis, Laura Segrave, 45-61. London: Routledge, 2017.
- Jenson, Jennifer/ De Castell, Suzanne. „Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections.“ *Simulation & Gaming*, 2010: 51-71.
- Jost, John, T./ Banaji, Mahzarin, R.:. „The role of stereotyping in system-justification and the production of false consciousness.“ *British Journal of Social Psychology*, 1994: 1-27.
- Kaplan, E. Ann. *Women and Film: Both Sides of the Camera*. London: Routledge Verlag, 1990.
- Kimmel, M.S. et al. *Handbook of studies on men & masculinities*. Thousand Oaks California: Sage Publications, 2005.
- Kimmel, Michael. *The Politics of Manhood: Profeminist Men Respond to the Mythopoetic Men's Movement (And the Mythopoetic Leaders Answer)*. Philadelphia: Temple University Press, 1995.
- klicksafe.de*. kein Datum. <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/genres/action-adventures/> (Zugriff am 11. 1 2021).

- „leagueoflegends.com.“ *Taliyah*. 2016.  
<https://eune.leagueoflegends.com/en/featured/shurima/taliyah> (Zugriff am 11. 1 2021).
- „leagueoflegends.com.“ *Jinx*. 2016.  
[https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/jinx/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/jinx/) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „leagueoflegends.com.“ *Zoe*. 2016.  
[https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/zoe/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/zoe/) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „leagueoflegends.com.“ *Syndra*. 2016.  
[https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/syndra/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/syndra/) (Zugriff am 11. 1 2021).
- „leagueoflegends.com.“ *Orianna*. 2016.  
[https://universe.leagueoflegends.com/de\\_DE/story/champion/orianna/](https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/story/champion/orianna/) (Zugriff am 11. 1 2021).
- Lind, Rebecca Ann.: *Race and Gender in Electronic Media: Content, Context, Culture*. London: Routledge, 2017.
- Lober, Martin. „spielkultur.ea.de.“ 9. 9 2016. <https://spielkultur.ea.de/allgemein/frauen-in-der-games-branche/> (Zugriff am 3. 12 2020).
- „Männer und Frauen finden Frauenbild in Videospiele diskriminierend.“ 14. 8 2019.  
[https://www.zeit.de/gesellschaft/2019-08/videospiele-computer-rollenbilder-frauen-umfrage?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.zeit.de/gesellschaft/2019-08/videospiele-computer-rollenbilder-frauen-umfrage?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F) (Zugriff am 13. 12 2020).
- Massanari, Adrienne. „Gamergate and The Fapping: How Reddit’s Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures.“ *New Media & Society*, 2017: 329-346.
- Matson, Kristen/ Russell, Tiffany D/ King, Alan R.: „Gun Enthusiasm, Hypermasculinity, Manhood Honor, and Lifetime Aggression.“ *Journal of aggression, maltreatment & trauma*, 2019: 369–383.
- May, Michael. „Hegemoniale Männlichkeit.“ In *Frauenpolitik in Familienhand?*, Herausgeber: Karin Böllert, 129–156. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.
- Messner, Michael. *Politics of Masculinities: Men in Movements*. California: Thousand Oaks, 1997.
- Metz, Markus / Seeßlen, Georg. *Blödmaschinen. Die Fabrikation von Stupidität*. Berlin: Suhrkamp Verlag, 2011.
- Meuser, Michael. „Hegemoniale Männlichkeit – Überlegungen zur Leitkategorie der Men’s Studies S. 164f.“ In *Frauen Männer Geschlechterforschung*, Herausgeber: Brigitte Aulenbacher, 160-171. Münster, 2006.
- Moby Games*. 1999. <https://www.mobygames.com/game-group/genre-artsmoba> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Mortensen, Torill Elvira. „Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate.“ *Games and Culture*, 2018: 787-806.
- Müller, Frederik. „missy-magazine.de.“ 16. 8 2018. <https://missy-magazine.de/blog/2018/08/16/hae-was-heisst-toxic-masculinity/> (Zugriff am 11. 1 2021).

- Mulvey, Laura. „Visuelle Lust und narratives Kino.“ In *Texte zur Theorie des Films*, Herausgeber: Franz-Josef Albersmeier. Stuttgart: Reclam, 2001.
- Murphy, P.F. „White Hero, Black Beast: Racism, Sexism, and the Mask of Masculinity.“ *Feminist Studies*, 1989: 351-361.
- Murphy, Peter F. *Feminism and Masculinities*. Oxford: Oxford University Press USA, 2004.
- Nussbaum, Martha. *Konstruktionen der Liebe, des Begehrens und der Fürsorge*. Stuttgart: Reclam Verlag, 2002.
- Paaßen, Benjamin/ Morgenroth, Thekla/ Stratemeyer, Michelle. „What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture.“ *Sex roles*, 2017: 421–435.
- Phillips, Tom. *eurogamer.net*. 3. 5 2018. <https://www.eurogamer.net/articles/2018-05-03-god-of-war-sold-3m-copies-in-three-days-gesehen> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Plass-Fleßenkämper, Benedikt/Sönke, Simens/ Maria, Bayer-Fistrich. *pcgames*. 16. 4 2018. <https://www.pcgames.de/God-of-War-2018-Spiel-57369/Specials/Story-Kratos-Release-1254289/> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Przyborski, Aglaja. *Bildkommunikation*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2018.
- rankedkings.com*. 27. 3 2019. <https://rankedkings.com/blog/how-many-people-play-league-of-legends> (Zugriff am 1. 11 2021).
- „Raru.co.za.“ *Cover*. kein Datum. <https://static.raru.co.za/cover/2019/10/09/7821671-l.jpg?v=1570786535> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Ratan, Rabindra A./Taylor, Nicholas/Hogan, Jameson/Kennedy Tracy/Williams, Dmitri. „Stand by Your Man.“ *Games and Culture*, 2015: 438-462.
- reaxxion.com*. 2014. <https://www.reaxxion.com/category/gamer-gate> (Zugriff am 27.11.2020).
- Robinson, Martin. „thebookofman.com.“ 2019. <https://thebookofman.com/mind/masculinity/what-is-toxic-masculinity/>, gesehen (Zugriff am 11. 1 2021).
- Salam, Maya. „nytimes.com.“ 22. 1 2019. <https://www.nytimes.com/2019/01/22/us/toxic-masculinity.html> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Salter, Anastasia/ Blodgett, Bridget. „Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public.“ *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2012: 401-416.
- Salter, Michael:. „From Geek Masculinity to Gamergate: The Technological Rationality of Online Abuse.“ *Crime, Media, Culture*, 2017: 247-264.
- Schuck, Irene. „br.de.“ *Das Frauenbild der Philosophen*“. 2013. <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/ethik-und-philosophie/frauenbild-der-philosophen-dossier100.html> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Simone, Gail. *womeninrefrigerators*. 1999. <https://www.lby3.com/wir/> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Stermer, S. Paul/ Burkley, Melissa:. „SeX-Box: Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism.“ *Psychology of Popular Media Culture*, 2015: 47-55.

- Sun, Shannon. *shannonsun.com*. kein Datum. <https://www.shannonsun.com/gtfo.html> (Zugriff am 12. 1 2021).
- Tenzer, F. „statista.com.“ 26. 8 2020.  
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/315920/umfrage/anteil-der-computerspieler-in-deutschland-nach-geschlecht/> (Zugriff am 27. 11 2020).
- thegameawards.com*. kein Datum. <https://thegameawards.com/history/2018-2> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Thürmer-Rohr, C. „Mittäterschaft von Frauen.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*., Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. von Barbara Budrich, 88–93. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.
- Tougas, Francine/ Brown, Rupert, /Beaton, Ann M. / Joly, Stéphane. „Neosexism: Plus ça change, plus c’est pareil.“ *Personality and Social Psychology Bulletin*, 1995: 842-849.
- Trattner, Kathrin. „derstandard.at.“ 13. 9 2017.  
<https://www.derstandard.at/story/2000063938327/die-daemonin-der-lust-lilith-in-der-juedischen-religionsgeschichte> (Zugriff am 11. 1 2021).
- Villa, Paula-Irene:. „ (De)Konstruktion und Diskurs- Genealogie: Zur Position und Rezeption von Judith Butler.“ In *Handbuch Frauen- Und Geschlechterforschung*, Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. Von Barbara Budrich, 146-158. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.
- Walker, David. „Holy Virility. The Social Construction of Masculinity.“ *Labour History*, 1985: 121.
- Wedgwood, Nikki/ Connell, Raewyn. „Männlichkeitsforschung: Männer und Männlichkeiten im internationalen Forschungskontext.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*., Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. von Barbara Budrich, 116-125. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.
- Wetterer, Angelika. „Konstruktion von Geschlecht: Reproduktionsweisen der Zweigeschlechtlichkeit.“ In *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*, Herausgeber: Ruth Becker und Beate Kortendiek Unter Mitarb. von Barbara Budrich, 126–136. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.
- Wright, Steven, T. *polygon*. 17. 4 2018.  
<https://www.polygon.com/features/2018/4/17/17236516/god-of-war-story-recap-ps4> (Zugriff am 11. 1 2021).

## Anhang:

### ***Abstract Masterarbeit „Sexismus in Videospielen“***

Diese Arbeit untersucht inwiefern sexistische Stereotype in Videospielen beobachtet und analysiert werden können und wie diese ausgestaltet sind. Dabei wurden für die Analyse zwei weltweit besonders häufig gespielte, beziehungsweise gut bewertete Spiele exemplarisch ausgewählt. „God of War“, das Spiel des Jahres 2018, sowie „League of Legends“, das monatlich von ca. 115 Millionen Menschen gespielt wird. Diese beiden Spiele wurden mithilfe von Methoden aus der Bildkommunikation, der Filmanalyse und der „Strukturierten Beobachtung“ auf Stereotype untersucht. Wobei bei League of Legends das Design der Charaktere im Vordergrund steht und bei God of War der Plot. Theoretisch greift die Arbeit, neben Eckes Stereotype, auf das Konzept der „Hegemonialen Männlichkeit“ von Raewyn Connell sowie andere Männlichkeitstheorien wie „Geek Masculinity“ für God of War zurück, während das Genderverständnis von Simone De Beauvoir und die „male gaze“ Theorie von Laura Mulvey für die Analyse von League of Legends verwendet werden. Um den Eigenheiten des Mediums „Videospiele“ gerecht zu werden, dient eine eigens erarbeitete „Autonomieskala“ dazu, die Stereotype in League of Legends kategorisieren und bewerten zu können. Auch God of War wird anhand von speziell erarbeiteten Kategorien betrachtet. Die Ergebnisse lauten, dass klare, oft rückständige Männlichkeits- und Weiblichkeitsvorstellungen in beiden Spielen vorkommen, allerdings stellen auch einige Aspekte mögliche progressivere Ansätze für die Zukunft in Aussicht.

### ***Abstract MA-thesis English:***

This master thesis examines to what extent sexist stereotypes can be observed and analysed in video games and how these same types are structured. For the analysis, two games that were played particularly frequently or were well rated were selected as examples. "God of War", the game of the year 2018, and "League of Legends", which is played by around 115 million people every month. These two games were examined for stereotypes using methods from the fields of visual communication, film analysis and a "structured observation". With League of Legends the focus of the analysis was the design of the characters while God of War's concentrates on the plot. The theoretical framework, in addition to Eckes stereotypes, incorporates the concept of "hegemonic masculinity" by

Raewyn Connell and other theories of masculinity such as “Geek Masculinity” for God of War. Meanwhile Simone De Beauvoir’s understanding of gender and Laura Mulvey’s “male gaze” theory is used for the analysis of League of Legends. In order to do justice to the peculiarities of the medium “video games” a specifically for the paper developed “autonomy scale” is used to categorize and evaluate the stereotypes in League of Legends, while God of War is also examined on the basis of specially established categories. The results are that clear, often backward ideas of masculinity and femininity appear in both games, but some aspects also hold out the prospect of more progressive approaches for the future.