

Where All Avatars Are Created Equal. Eine Betrachtung genderter Sprache in Videospiele mit wählbarem Avatar-Geschlecht

Alena Dausacker, Ann Kristin vom Ort

„Is trying to appropriate your culture. Needs to be judged and stopped.“

Die unerwartet heftigen Reaktionen auf Anita Sarkeesian's Kickstarter-Kampagne¹ für ihre Videoreihe *Tropes vs. Women in Video Games* haben zu einer anhaltenden öffentlichen Diskussion geführt, in welcher Weiblichkeit sowohl vor dem Monitor in der Person der Spielerin als auch auf dem Bildschirm als Attribut der Spielfigur problematisiert wird. Dabei geht es in der Debatte neben der demografischen Relevanz der Spielerinnen besonders um die Repräsentation von Frauen in Videospiele. Während *Tropes vs. Women in Video Games* sowohl eine Aufarbeitung des Status quo als auch eine historische Perspektive bieten will, verknüpfen sich in der öffentlichen Diskussion Fragen der Repräsentation und damit des Game Designs zunehmend auch mit dem Status von Frauen in der Spieleindustrie. So melde-

¹ <http://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games/> (zuletzt aufgerufen am 03.09.2013).

ten sich die Entwickler/innen von *Remember Me*² zu Wort und berichteten, dass das Spiel von manchen Publishern explizit aufgrund des weiblichen Avatars abgelehnt wurde.³ Auf Twitter sprachen Entwicklerinnen im November des letzten Jahres unter dem Hashtag *#1reasonwhy* über den Sexismus im Arbeitsumfeld.⁴ Insgesamt scheint es sich um ein branchenweites Problem zu handeln, für das Meme wie das *Fake Geek Girl*⁵ symptomatisch sind. Dieses Mem basiert auf dem Bild einer jungen Frau mit großer Brille, die sich das Wort „Nerd“ auf die Hand geschrieben hat. Ursprünglich wurde das Bild mit Text (*captions*) versehen, die sie als ‚Möchtegern‘ outen sollten, wie z.B.: „I love the Legend of Zelda. Who’s Link?“⁶ Das Mem wurde aber schnell in das Gegenteil umgedeutet. Mit Captions wie „Written more Fanfic than you’ve read comics“⁷ oder „Is trying to appropriate your culture. Needs to be judged and stopped“⁸ wurde die Aufmerksamkeit auf eine Tendenz in der Geek-, Nerd-, Tech- und Gaming-Kultur gelenkt, Frauen als Eindringlinge oder Einzelfälle in der Szene zu werten. Obwohl inzwischen bekannt ist, dass nahezu die Hälfte aller Spieler/innen Frauen sind⁹, gehen die Publisher, wie von Dontnod Entertainment geschildert, noch immer davon aus, dass der Großteil des Zielpublikums aus Männern besteht. Letztendlich betrachten wir die Problematik der Repräsentation innerhalb von Videospiele als im Bezug stehend zu Geschlechterverhältnissen in der die Spiele umgebenden Subkultur. Die Aufmerksamkeit, die die wenigen weiblichen Spielfiguren bisher erhalten haben, scheint somit berechtigt und relevant für den

² Dontnod Entertainment/Capcom, 2013.

³ Tom Phillips: <http://www.eurogamer.net/articles/2013-03-19-why-publishers-refuse-games-such-as-remember-me-because-of-their-female-protagonists> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

⁴ Luke Plunkett: <http://kotaku.com/5963528/heres-a-devastating-account-of-the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

⁵ <http://www.quickmeme.com/Fake-Nerd-Girl/?upcoming> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

⁶ <http://www.quickmeme.com/meme/3slix6/> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

⁷ <http://www.quickmeme.com/meme/3vkl6h/> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

⁸ <http://www.quickmeme.com/meme/3vhrp8/> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

⁹ Entertainment Software Association, 2012 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf (zuletzt aufgerufen am 04.09.2012).

öffentlichen Diskurs. Von Lara Croft aus *Tomb Raider*¹⁰ über Chell aus *Portal*¹¹ bis hin zu *Bayonetta*¹² waren die wenigen Frauen, deren Rolle man in AAA-Spielen¹³ einnehmen kann, stets von zentralem Interesse für Kulturjournalist/innen und Wissenschaftler/innen.

Weniger Aufmerksamkeit haben in diesem Kontext bisher diejenigen Spiele erhalten, die es den Spieler/innen überlassen, ob sie einen männlichen oder weiblichen Charakter spielen möchten. Derlei Spiele sind kein ganz neues Phänomen, gab es doch sowohl beim ersten *The Sims*¹⁴ als auch bei *Diablo II*¹⁵ die Möglichkeit, einen weiblichen oder einen männlichen Avatar zu wählen. Bei *Diablo II* ist das Geschlecht der Spielfigur allerdings noch an die Klasse des Charakters gekoppelt: Während Paladin, Totenbeschwörer und Barbar männlich sind, sind Amazone und Zauberin stets weiblich. In neueren Spielen¹⁶ mit wählbarem Avatar wie z.B. dem Nachfolger *Diablo III*¹⁷ ist es inzwischen gängig, das Geschlecht losgelöst von anderen spielerischen Parametern zu bestimmen. Es stellt sich die Frage, warum nicht mehr Spiele diese einfache Funktionalität anbieten, die am ehesten repräsentativer Gleichberechtigung entspricht. Gründe hierfür sind zum einen narrative Kontrolle, zum anderen ökonomische Aspekte. Hat ein Spiel den Anspruch, eine Geschichte, und zwar die Geschichte des Avatars, zu erzählen, so stellt jede Auswahl, die man den Spieler/innen über den Ausgangspunkt der Narration lässt, eine Unsicherheit dar. Diese hemmt die Erzählung in ihrer Tiefe, da Autor/innen bzw. Designer/innen keine Kontrolle darüber haben, zumal Sex und Gender des Protagonisten/der Protagonistin häufig ausschlaggebende

¹⁰ Core Design/Eidos Interactive, 1996.

¹¹ Valve Software/Valve/Electronic Arts, 2007.

¹² Platinum Games/Sega, 2009.

¹³ AAA (gesprochen: Tripel A)-Spiele sind solche, die mit hohem Budget produziert wurden und entsprechend gut vermarktet werden. Man kann sie als Äquivalent zu Blockbuster-Filmen be-greifen.

¹⁴ Maxis/Electronic Arts, 2000.

¹⁵ Blizzard North/Blizzard Entertainment, 2000.

¹⁶ Der Fokus liegt hierbei hauptsächlich auf Rollenspielen, da diese bereits über die Funktion der Charaktererstellung verfügen und das Geschlecht in diesem Fall lediglich ein Attribut von vielen ist, welches der/die Spieler/in verändern kann.

¹⁷ Blizzard Entertainment, 2013.

Faktoren in der Entwicklung eines Charakters darstellen und bestimmte Geschichten nur über Charaktere eines bestimmten Genders erzählt werden können. Ökonomisch gesehen bedeutet die Wählbarkeit des Avatargeschlechts einen nicht unerheblichen Mehraufwand, insbesondere sobald Sprache involviert ist. Denn abgesehen von der Erstellung und der Einbindung des zweiten Modells bzw. Sprites¹⁸ erfordert die Unbestimmtheit des Charaktergeschlechts in jedem Dialog die Abfrage dieser Eigenschaft, um mit der richtigen Ansprache zu reagieren. Ist das Spiel vertont oder sogar vollvertont (d.h., dass auch alle Äußerungen des Avatars als Audio hinterlegt sind), kommen noch zusätzliche Kosten für das Einsprechen und die Verdoppelung des Speicherbedarfs für die entsprechenden Stimmaufnahmen hinzu. Für entsprechend finanzierte Produktionen ist dies kein Problem, doch gerade Indie-Entwickler/innen wäre dieser Aufwand monetär nicht zuzumuten. Die Tatsache, dass die Wählbarkeit des Avatargeschlechts insbesondere in Form von Sprache ein ökonomischer Faktor ist, gilt jedoch sowohl für große als auch für kleine Produktionen. Insofern muss untersucht werden, ob und wie sich dies in Spielen mit gesicherter Finanzierung ebenfalls niederschlägt.

Im Hinblick auf die Wirtschaftlichkeit der Entwicklung wäre zu erwarten, dass trotzdem möglichst genderneutrale Sprache gewählt wird, um die Notwendigkeit für doppelte Aufnahmen möglichst gering zu halten. Unsere Frage ist, ob in den aufwendig konstruierten Diegesen eine ideale Gleichberechtigung vorherrscht und sich diese auch sprachlich niederschlägt, oder ob die durch die Durchlebbarkeit der Heldennarration von beiderlei Geschlecht nahegelegte Gleichwertigkeit von Männern und Frauen in der fiktionalen Gesellschaft nur oberflächlich ist und eine patriarchale Sprache¹⁹ vorherrscht, die grundlegend patriarchale Strukturen widerspiegelt.

¹⁸ Sprites sind die hinterlegten Bilddateien für die Darstellung von 2D-Figuren.

¹⁹ Vgl. Ingrid Samel: *Einführung in die feministische Sprachwissenschaft*. Berlin 2000, S. 42f.

We need a (male?) hero

Für die vorliegende Analyse haben wir die im selben Jahr erschienenen Spiele *Dragon Age II*²⁰ und *The Elder Scrolls V: Skyrim*²¹ gewählt, da diese verschiedene Herangehensweisen an die Narration und dadurch auch einen unterschiedlich starken Fokus auf Dialog und Sprache aufweisen, obwohl sie beide zum Genre der Fantasy-Rollenspiele gehören. Während *Dragon Ages* Dialogsystem zu den Kernmechaniken des Gameplays gehört und auch die Antworten des Protagonisten-Avatars vertont sind, ist der Avatar in *Skyrim* stumm und Dialoge spielen eine nur untergeordnete Rolle in der Annahme von Quests und in der freiwilligen Erkundung der Details der Spielwelt. Zudem steht der modularen, aber dennoch linear geführten Narration in *Dragon Age* eine offene Sandbox-Struktur²² in *Skyrim* gegenüber, was eine unterschiedliche Tiefe in Narration und Charakterentwicklung mit sich bringt. Obwohl hier keine generalisierten Aussagen über das Worldbuilding in anderen Genres wie Steampunk²³ oder Science Fiction getroffen werden können, da diese mit anderen Bezügen zu Historizität bzw. utopischen Welt- und Gesellschaftsentwürfen operieren, sind die fantastischen Diegesen von *Dragon Age* und *Skyrim* besonders interessant für unsere Betrachtungen.

Die unterschiedlichen Spielarten der Fantastik bieten ergiebige Anschlussmöglichkeiten für eine Analyse, weil die in diesen Genres entstehenden Fiktionen anders als historisch oder fiktional an den Status Quo angelehnte Szenarien nicht darauf beschränkt sind, reale bzw. real-historische Verhältnisse zu reproduzieren. Stattdessen können sie als ‚bloße‘ Konstrukte potenziell für narrative Konflikte irrelevante Diskriminierungen aus der Fiktion tilgen. Somit kann die Darstellung des Geschlechterverhältnisses in fantastischen Diegesen als symptomatisch für die *Denkbarkeit von Gleichberechtigt-*

²⁰ BioWare/Electronic Arts, 2011.

²¹ Bethesda, 2011.

²² D.h., dass das Spiel in einem offenen Raum stattfindet und Spieler/innen ohne nennenswerte Lenkung ihren eigenen Weg finden müssen.

²³ So bietet das Spiel *Sir, You Are Being Hunted* (Big Robot, Early Release auf Steam) die Möglichkeit als „Sir or Madam“ zu spielen, der Titel deutet jedoch auf das männliche Primat hin.

gung im Allgemeinen gelesen werden. In der Konstruktion fantastischer, d.h. imaginärer und wirklichkeitsfremder Welten offenbaren sich Elemente von Kultur und Gesellschaft, die die Autor/en/innen als selbstverständlich oder unumstößlich wahrnehmen, da sie selbst in der nur den Grenzen der Vorstellungskraft unterworfenen Fiktion beibehalten werden. Gerade im Bereich Fantasy gibt es jedoch Tendenzen, dass die Schöpfer/innen dieser Welten „keep going back to the same old medieval European settings and patriarchal, ethnocentric and heteronormative assumptions of how societies ‚should‘ look like“²⁴. Dies führt zu einer Perpetuierung von Stereotypen eines passiven Objektstatus von Frauen (und anderen diskriminierten Gruppen), den Kameron Hurley als „Women, Cattle and Slaves Narrative“²⁵ bezeichnet. Besonders im literarischen Feld gibt es im Bereich der Science Fiction z.B. einen beachtlichen Korpus an Problematisierungen des Genres aus diesen Gründen.²⁶

Gerade im Medium Videospiele, welches *Handlung* als Prämisse für Interaktion anbietet und daher stets auch Diskurse von Handlungsmacht (*agency*) verhandelt, ist es also besonders wichtig, den Status von weiblichen Figuren in der Fiktion der Spiele zu untersuchen. Sprachliche Konventionen können hier als Indikator untersucht werden, denn „[d]ie Sprache ist nicht nur das Produkt der Gesellschaft und ihrer Sprecherinnen und Sprecher, sondern die Sprache prägt auch die Gesellschaft“²⁷.

Zu beachten ist hierbei, dass beide untersuchten Spiele Übersetzungen aus dem Englischen sind, dessen Genus-System viel weiter abgebaut ist als das des Deutschen, z.B. gibt es im Englischen bei vielen Personenbezeichnungen keine Unterscheidung zwischen der männlichen und der weiblichen Form. Zu erwarten ist also, dass abhängig von der ursprünglichen Entwick-

²⁴ The G: <http://aidanmoher.com/blog/featured-article/2013/06/a-secondary-world-much-like-the-first-by-the-g/> (zuletzt aufgerufen am 09.09.2013).

²⁵ Kameron Hurley: <http://aidanmoher.com/blog/featured-article/2013/05/we-have-always-fought-challenging-the-women-cattle-and-slaves-narrative-by-kameron-hurley/> (zuletzt aufgerufen am 09.09.2013).

²⁶ Vgl. Jenny Wolmark: Cyborgs and cyberpunk: rewriting the feminine in popular fiction. In: Sara Mills (Hg.): *Language & Gender. Interdisciplinary Perspectives*. Harlow 1995, S. 107-120.

²⁷ Samel, Einführung in die feministische Sprachwissenschaft, S. 83.

lung auf Englisch Abfrageparameter, die in anderen Sprachen für eine geschlechtsspezifische oder geschlechtsneutrale Gestaltung notwendig wären, nicht vorhanden sind. Da eine Unterscheidung bei der Synchronisierung im Einzelfall daher schwierig oder technisch unmöglich ist, wären, um die sprachliche Logik nicht zu verletzen, geschlechtsneutrale Bezeichnungen zu präferieren. Tatsächlich haben sowohl *Dragon Age* als auch *Skyrim* ein eigenes System von Ehrentiteln und Anreden, welche durchgängig geschlechtsneutral benutzt werden, sich allerdings an historische männliche Titel anlehnen. So gibt es in *Skyrim* die Ränge *Thane*, *Huscarl* und *Jarl* (wobei *Jarl* auch den weiblichen Artikel tragen, es also auch „die *Jarl*“ heißen kann). Der Protagonist kann nur *Thane* werden und wird dann gleichgültig welchen Geschlechts von seinem *Huscarl* als „mein *Thane*“ angesprochen. Von anderen NPCs²⁸ wird der Avatar in der Regel mit dem Neutrum *Drachenblut* (*Dragonborn*) bezeichnet. In *Dragon Age* wird der/die Protagonist/in zu Anfang als *Serrah* angesprochen, mit steigendem Rang als *Messere* und schließlich als *Champion*²⁹. Ritter/innen werden grundsätzlich als *Ser* bezeichnet. Der einzige dieser Titel, der zuweilen als weiblich wahrgenommen wird, ist *Serrah*³⁰, wobei in englischsprachigen Foren die Wahrnehmung von *Serrah* als Anlehnung an die veraltete Ansprache „*Sirrah*“ ebenfalls vorkommt. Obwohl die Titel diegetisch selbstverständlich für Männer und Frauen verwendet werden, ist auffällig, dass sie sich allesamt an realhistorischen männlichen Titeln orientieren. Dies lässt darauf schließen, dass ähnlich wie bei den oben genannten Vorbehalten, auf die die Entwickler/innen von *Dontnod* gestoßen sind, die Designer/innen davon ausgehen, dass männliche Spieler sich an einem weiblich klingenden Titel stoßen würden, während Spielerinnen eine männlich klingende Bezeichnung nicht stört. Daher kann man die These formulieren, dass die implizierte Abwertung durch weibliche Bezeichnungen im Gegensatz zu einem anscheinenden

²⁸ *Non-Player-Character*.

²⁹ Vgl. <http://social.bioware.com/forum/1/topic/304/index/6873585/1#6875434> (zuletzt aufgerufen am 13.09.2013).

³⁰ Vgl. u. a. <http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/965802-Dragon-Age-2-Deutsche-Synchro-und-%C3%9Cbersetzung?p=15520460&viewfull=1#post15520460> (zuletzt aufgerufen am 13.09.2013).

Prestige-Zugewinn bei männlicher Ansprache Merkmal patriarchaler Sprache ist, die im Zuge der Konstruktion der Spieldiegeese in selbige transportiert wurde.

Ähnlich problematisch wie Ehrentitel und Anreden sind in beiden Spielen Gruppenbezeichnungen, die zum Teil ebenfalls generisch männlichen Ursprungs sind. In *Skyrim* stehen solche Bezeichnungen (z.B. Schildbrüder, die Söhne Skyrims, Die Dunkle Bruderschaft) geschlechtsneutralen Gruppentiteln wie den Sturmmänteln, den Kaiserlichen und den Göttlichen gegenüber. Auch in *Dragon Age* finden sich viele generisch männliche Wortbil-
Wortbildungen (z.B. Templer, Magier, Graue Wächter), die eine implizite Abwertung des weiblichen Geschlechts mit sich bringen. Die Beispiele für geschlechtsneutrale Bezeichnungen aus *Skyrim* belegen jedoch, dass im Gegensatz zu den zuvor beschriebenen auf Individuen bezogenen Ehrentiteln bei den Gruppenbezeichnungen geschlechtsneutraler Sprachgebrauch bereits in größerem Umfang besteht. Diese Praxis deutet darauf hin, dass geschlechtsneutralen Gruppenbezeichnungen seitens der Designer/innen im Vergleich zu Ehrentiteln und Anreden eine größere Akzeptanz bei den Spieler/innen unterstellt wird.

Neben Gruppenbezeichnungen, Titeln und Anreden ist außerdem auch die Ansprache in *Skyrim* problematisch, sobald in Dialogen soziale Rollen genannt werden. Im Spielverlauf fällt auf, dass in den Dialogen häufig nur für die Pronomen die Geschlechtszugehörigkeit des Avatars abgefragt wird, nicht jedoch für die Rollenbezeichnungen selbst. So kommen z.B. Konstruktionen wie „eine eurer Kameraden“³¹ zustande. In anderen Spielsituationen kann es auch passieren, dass auf das Geschlecht des Avatars nur in ausgewählten Dialogteilen eingegangen wird, wobei im Allgemeinen die männliche Ansprache favorisiert wird. Ein Beispiel dafür wäre die Dialogsequenz „Ihr habt mir einen fähigen Assistenten gefunden. [...] Sie wird sich ganz gewiss als äußerst nützlich erweisen“. Diese widersprüchlichen und teils

³¹ Alle Hervorhebungen in Spieldialogzitataten von den Verfasserinnen.

ungrammatischen³² Dialogsequenzen kommen natürlich nur dann zustande, wenn ein weiblicher Avatar konfiguriert und zum Spielen ausgewählt wurde, da in jenen Dialogabschnitten, für die keine Abfrage des Geschlechtes stattfindet, grundsätzlich eine männliche Ansprache verwendet wird, wodurch der *male hero* – gewollt oder ungewollt – als programmierter Standard zutage tritt. An dieser Stelle muss allerdings die Übersetzungsproblematik von der englischen Sprache, die über weniger Genusunterscheidungen als andere Sprachen verfügt, ins Deutsche berücksichtigt werden. Die genannten Beispiele wären im Englischen grammatisch korrekt ausgedrückte Anreden der sozialen Rolle, da für jene Bezeichnungen (Kamerad/in = companion/comrade/fellow und Assistent/in = assistant) nur ein geschlechtsneutrales Wort vorhanden ist. Dementsprechend ist *Skyrim* in Originalversion vom Grundsatz her eher geschlechtsneutral angelegt als die deutsche Übersetzung zunächst nahelegt. Eine programmierte Geschlechtsabfrage an jenen Dialogstellen erübrigt sich im Original also aufgrund der ohnehin geschlechtsneutralen Sprache und tritt demnach erst nach der Übersetzung ins Deutsche als notwendig hervor. Besonders augenfällig ist diese Notwendigkeit jedoch bei generischen Gegner- und Personenbezeichnungen außerhalb der Städte. Innerhalb der Siedlungen haben alle NPCs bis auf die mit dem Femininum „Wache“ benannten Soldaten Eigennamen, außerhalb kommt dies jedoch eher selten vor. Insbesondere Gegner und aufgefundene Leichen werden im Interface mit generischen Bezeichnungen wie „Bandit“, „Jäger“ oder „Argonier“ angezeigt, auch wenn es sich augenscheinlich um einen weiblichen NPC handelt. Dies tilgt insbesondere für Spieler/innen, die sich im Fernkampf spezialisieren, Frauen als Opfer aus ihrer Wahrnehmung. *Dragon Age* hat hier dasselbe Problem, insbesondere da im Maskulinum betitelte generische Gegnerklassen häufig schwere Rüstungen tragen, die eine optische Unterscheidung von männlichen und weiblichen Körpern darunter erschwert.

³² Ungrammatisch wird hier im linguistischen Sinne von „nicht den gängigen grammatikalischen Regeln entsprechend“ verwendet.

An illusion of choice

Bezüglich der Charakter-Kreation weisen die beiden Spiele eine unterschiedliche Herangehensweise zur Auswahl des Geschlechts auf. Während bei *Skyrim* unter den Körpereinstellungen das Geschlecht des Avatars einzustellen ist, ist es bei *Dragon Age* eine grundlegende Eigenschaft wie auch die Klassenzugehörigkeit, welche das Gameplay maßgeblich beeinflusst. Bei *Dragon Age* stehen männliche und weibliche ‚Standardavatare‘ der jeweiligen Klasse direkt und gleichberechtigt nebeneinander. Die weiteren Einstellungsparameter werden erst nach der Auswahl einer Klasse und eines Geschlechts getroffen. Im Gegensatz dazu wird das Avatargeschlecht in *Skyrim* lediglich durch den Parameter des Aussehens dargestellt, der durch einen Regler unter der Kategorie Körper eingestellt werden kann, nachdem die Spieler/innen die das Gameplay beeinflussende Volkszugehörigkeit ihres Avatars gewählt haben. Diese Art und Weise der Darstellung als ‚Regelung‘ des Geschlechts mutet jedoch absurd an, denn der Regler lässt nur das eine oder andere Extrem zu. Androgyne Charakterzüge oder andere sex- und genderspezifische Abstufungen sind in dem Spiel nicht vorgesehen und machen die Wahl des Geschlechts per fließendem Regler deshalb überflüssig. Zu kritisieren ist zudem, dass der Regler als Standard zunächst auf der männlichen Position voreingestellt ist und nicht in einer neutralen Position zwischen den beiden Geschlechtereinstellungen. Eine Möglichkeit, mit dem männlichen Standard zu brechen, wäre, die Voreinstellung des Geschlechts mit dem Volk alternieren zu lassen, also z.B. bei einem Charakter der Volkszugehörigkeit „Nord“ den männlichen, bei „Kaiserliche“ jedoch den weiblichen Avatar standardmäßig einzustellen.

Bei der grafischen Gestaltung der Spielinterfaces lässt sich bei beiden Spielen eine starke Tendenz zu geschlechtsunspezifischen Darstellungsweisen erkennen. Sowohl *Skyrim* als auch *Dragon Age* arbeiten mit neutralen Zeichen, die den Erwerb jeweiliger (gelevelter) Fähigkeiten anzeigen. *Skyrim* visualisiert diesen Zugewinn an Fähigkeiten über den Spielverlauf hinweg mit unterschiedlichen Sternbildern, bei denen nach und nach mehr Sterne aufleuchten, bis das ganze Sternbild vollständig ist. Dabei steht jedes dieser Sternbilder für einen eigenen von insgesamt 18 Fähigkeitsbereichen (z.B. ein Bogen für Schießkunst oder eine Triskele für Illusion), die wiederum einem der drei Klassen (Magier, Krieger, Dieb) zugeordnet sind. Bei *Dragon Age* wird der Fähigkeitszugewinn in einem sogenannten Talentbaum ausge-

drückt, der netzartig aufgebaut ist und dementsprechend unterschiedliche Wege ermöglicht, erwünschte Fähigkeiten zu erlangen.³³ Die Zeichen, die für die unterschiedlichen Fähigkeiten verwendet werden, sind ebenfalls den Klassen (Magier, Krieger und Schurke) zugeordnet. Es gibt auch hier 18 Fähigkeitsbereiche, die durch passende piktogrammartige Bildsymbole dargestellt werden (z.B. ein Schild für das Verteidigen oder einen Kapuzenumhang für die Spezialisierung eines Schurken auf den mit „Halunke“ betitelten Fähigkeitsbereich). Diese übergeordneten Fähigkeitsbereiche untergliedern sich noch in mehrere Spezialisierungen, deren Visualisierungen im Talentbaum sich immer an diejenige der entsprechenden Grundfähigkeit anlehnen und ebenso geschlechtsunspezifisch sind. Einige der Symbole beinhalten zwar die Darstellung eines Menschen, der aber keinem der beiden Geschlechter eindeutig zugeordnet ist. Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass das Spielinterface den Spieler/innen einen neutralen Überblick über die Fähigkeiten ihres Avatars ermöglicht. Wichtig ist zudem anzumerken, dass die Wahl des Geschlechtes in beiden Spielen nicht mit Limitierungen oder Ungleichheiten der erwerbbaaren Fähigkeiten verbunden ist.

Einen weiteren Hinweis auf die privilegierte Voreinstellung des männlichen Standardavatars findet man in den filmischen Werbemitteln der Spiele. Beide Spiele wurden im Vorfeld ihres Erscheinens konsequent ausschließlich mit dem *male hero*-Avatar beworben wurden. Der Launch Trailer zu *Dragon Age II*³⁴ zeigt den als Standard eingestellten männlichen Avatar vor allem in Kampfsituationen, in denen er zum Teil allein, zum Teil aber auch mit seinen Begleiter/innen zu sehen ist. Besonders stark in Szene gesetzt wird die männliche Avatarfigur jedoch zum Schluss des Trailers, wenn sie allein vor dem roten Drachenlogo abgebildet wird, welches den Titelschriftzug des Spiels trägt. Diese Schlusssequenz mündet in jenem Bild, das für das Cover des Spiels verwendet wurde. Auf dem offiziellen Cover ist also auch nur der männliche Avatar allein vor dem Drachenlogo abgebildet. Bei *The Elder*

³³ Vgl. u.a. Susan Arendt: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/editorials/reviews/previews/8451-Preview-Whats-New-in-Dragon-Age-II.2> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

³⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=5rcI9QwyK84> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

Scrolls V: Skyrim zeigen die zugehörigen Trailer³⁵ ebenfalls ausschließlich den männlichen ‚Standardavatar‘. Gerade der Live Action Trailer betont dabei durch eine beachtliche Anzahl naher Kameraeinstellungen und Großaufnahmen die männliche Statur des Helden. Andere Figuren des Spiels kommen in den Trailern nicht oder nur am Rande vor. Das offizielle Cover ist im Gegensatz zu den Trailern allerdings geschlechtsneutral gehalten und bildet nur einen stilisierten Drachen ab.

Wenn weibliche Figuren im Zuge von solchen Werbekampagnen aufgegriffen werden, stehen dabei nicht selten Sexualisierungen im Vordergrund, z.B. wird die Figur der Isabela in einer kurzen Internetwerbung als attraktive Frau vorgestellt, die die Spieler/innen kennenlernen können, wenn sie die Demoversion von *Dragon Age II* spielen. Die Wortwahl erinnert an Formulierungen in Kontaktanzeigen bzw. Werbeanzeigen für Erotikangebote: „Du möchtest diese Frau kennenlernen?“, „... ihr näher kommen?“, „*Dragon Age II*. Spiele jetzt die Demoversion! Isabela wartet auf dich“³⁶. Interessant ist in diesem Zusammenhang vor allem die Reaktion von Spieler/innen. Unter dem Mitschnitt der Anzeige kommentiert die Youtube-Nutzerin *glamgeekgirl*, die das Video auf der Plattform hochgeladen hat:

I am mad about the portrayal of Isabela in this stupid ad for #DragonAge2. She's a kickass fighter and self-sufficient female captain. Not a pinup for the Maker's sake. This ad does nothing to interest female gamers in Dragon Age 2, yet I still believe the game will be enjoyable to players of all sexes and orientations.³⁷

Offensichtlich wird die Werbung als äußerst negativ und sogar abschreckend empfunden. Die Befürchtung, Spielerinnen könnten aufgrund solcher Werbemaßnahmen von *Dragon Age II* Abstand nehmen und auf das Spiel verzichten, wird explizit zur Sprache gebracht.

BioWare hat in ihrem Marketing für das auf *Dragon Age II* folgende *Mass Effect III* (BioWare/Electronic Arts, 2012) auf diese Problematik reagiert.

³⁵ U.a. <http://www.youtube.com/watch?v=QpvM9uwOcUc> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013) und <http://www.youtube.com/watch?v=NbohydjdHHc> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

³⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=4S2a0NQBD3Q> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

³⁷ Ebd.

Erstmals gab es für die „FemShep“ genannte, weibliche Version vom Protagonisten-Avatar Commander Shepard, die zuvor in einer Community-Abstimmung aus einer Reihe von Designvorschlägen ausgewählt wurde, einen eigenen Trailer.³⁸ Richard Cobbett kritisierte in einem Artikel auf euromer.net, dass die Aufmerksamkeit und der „Schönheitswettbewerb“ [*beauty contest*] dafür gesorgt haben, dass sich das resultierende Design für die weibliche Commander Shepard im Vergleich zum weiblichen Standardavatar in *Mass Effect II* (BioWare/Electronic Arts, 2010) stärker an das herrschende Schönheitsideal anlehnt und ihre Glaubwürdigkeit als Soldatin kompromittiert.³⁹ Dennoch sei es ein großer Schritt im Vergleich zu *Mass Effect II*, in welchem „FemShep“ ein bloßes Gimmick und nur mit minimalem Aufwand umgesetzt worden war. So benutzten die Entwickler/innen z.B. dieselben Animationen für das weibliche und das männliche Körpermodell, was, wenn die weibliche Commander Shepard ein Kleid trägt, zu unfreiwilliger Komik führt.⁴⁰ Im Gegensatz dazu wurde jedoch in den Werbemaßnahmen für den neuen Dragon Age Titel *Dragon Age Inquisition* (BioWare/Electronic Arts, voraussichtliche Veröffentlichung 2014) der weibliche Avatar nicht explizit angesprochen und der Großteil des Materials, das bisher verfügbar ist, zeigt den männlichen Standardavatar.

Trial and error

Obwohl Fantasyrollenspiele wie *Skyrim* und *Dragon Age* das Geschlecht des Spieler/innenavatars nicht vorschreiben, sondern eine Auswahl dieses Merkmals zulassen, gibt es, so ist in der exemplarischen Analyse deutlich geworden, auf den unterschiedlichen spielinhärenten Ebenen sprachliche und visuelle Mechanismen, die den ‚Standardavatar‘ als männlich definieren und eine solche Geschlechterwahl nahelegen. Auch die Zusammenstellung und Umsetzung der Werbemittel zeigt eine eindeutige Präferenz für den

³⁸ Vgl. http://www.chip.de/video/Mass-Effect-3-FemShep-Trailer-Video_54586888.html (zuletzt aufgerufen am 16.09.2013).

³⁹ Richard Cobbett: <http://www.euromer.net/articles/2012-03-21-ms-effect-the-rise-of-femshep> (zuletzt aufgerufen am 16.09.2013).

⁴⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=8p6pGHdekMw> (zuletzt aufgerufen am 16.09.2013).

männlichen Avatar. Spielerinnen werden als Zielgruppe durch die Kampagnen entweder gar nicht oder zumindest nicht ebenso gezielt angesprochen wie Spieler. Auf Ebene der Dialoge und Figurenbezeichnungen lassen sich jedoch zugleich Tendenzen zur Ökonomisierung der Sprache durch geschlechtsneutrale Bezeichnungen beobachten. Diese Praxis könnte, sofern sie in nachfolgenden Spielegenerationen weiterverfolgt wird, zur Normalisierung solcher Bezeichnungen beitragen. Fraglich ist, inwieweit anglophone Hersteller zumindest die nötigen Programmierparameter zur geschlechtsangemessenen Dialogwiedergabe zur Verfügung stellen sollten/könnten, um die korrekte Übersetzung in andere Sprachen zu ermöglichen. Außerdem müsste näher untersucht werden, ob die Übersetzung aus dem Englischen eher ins generische Maskulinum zwingt, wie es z.B. bei generischen Gegnerbezeichnungen der Fall ist, oder das nur schwach ausgebildete Genusystem im Gegenteil zur Umsetzung der Übersetzung mit wirklich geschlechtsneutralen Bezeichnungen anregt.

Die Wählbarkeit des Avatargeschlechts ist kein Allheilmittel für die Repräsentationsproblematik in Computerspielen. Der hohe Aufwand, der mit der angepassten Sprache, Charaktermodellen, Animation und Audioaufnahmen einhergeht, macht ein wählbares Geschlecht bei narrativ angelegten Spielen ökonomisch problematisch und kann nur von Studios mit gesicherter und ausreichender Finanzierung umgesetzt werden. Wie die Wahl des Geschlechts den Spieler/innen präsentiert wird, wie ein weiblicher Avatar angesprochen wird und wie sichtbar weibliche Figuren – auch sprachlich – in der Diegese sind, beeinflusst maßgeblich, wie gleichberechtigt die Geschlechter in der Spielwelt wahrgenommen werden. Zudem kann nicht von einer geschlechtsneutralen Präsentation des Spiels gesprochen werden, wenn der Großteil der Werbemittel noch immer den männlichen Avatar als Standard einsetzt. Dennoch bietet das Computerspiel mit dieser Option eine Möglichkeit, die keinem anderen Medium zur Verfügung steht: Das Geschlecht des Protagonisten *wählen* zu können, ist bisher noch eine einzigartige Funktionalität in narrativen Medien und eröffnet bei bewusster und sorgsamer Aufbereitung durch die Entwickler/innen große Potenziale, Sexismus in Spielen zu verhindern und Diskussionen über Gender, *agency* und Gleichberechtigung anzuregen.

Literatur

Arendt, Susan:

<http://www.escapistmagazine.com/articles/view/editorials/reviews/previews/8451-Preview-Whats-New-in-Dragon-Age-II.2> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

Cobbett, Richard: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-03-21-ms-effect-the-rise-of-femshep> (zuletzt aufgerufen am 16.09.2013).

Hellinger, Marlis: *Konstrative feministische Linguistik: Mechanismen sprachlicher Diskriminierung im Englischen und Deutschen*. München 1990.

Hurley, Kameron: <http://aidanmoher.com/blog/featured-article/2013/05/we-have-always-fought-challenging-the-women-cattle-and-slaves-narrative-by-kameron-hurley/> (zuletzt aufgerufen am 09.09.2013).

Phillips, Tom: <http://www.eurogamer.net/articles/2013-03-19-why-publishers-refuse-games-such-as-remember-me-because-of-their-female-protagonists> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

Plunkett, Luke: <http://kotaku.com/5963528/heres-a-devastating-account-of-the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012> (zuletzt aufgerufen am 04.09.2013).

Richard, Birgit: *Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum*. Bielefeld 2004.

Samel, Ingrid: *Einführung in die feministische Sprachwissenschaft*. Berlin 2000.

The G: <http://aidanmoher.com/blog/featured-article/2013/06/a-secondary-world-much-like-the-first-by-the-g/> (zuletzt aufgerufen am 09.09.2013).

Jenny Wolmark: Cyborgs and cyberpunk: rewriting the feminine in popular fiction. In: Sara Mills (Hg.): *Language & Gender. Interdisciplinary Perspectives*. Harlow 1995, S. 107-120.

Andere Online-Quellen

Entertainment Software Association, 2012 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf (zuletzt aufgerufen am 04.09.2012).

<http://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games/> (zuletzt aufgerufen am 03.09.2013).

Online-Foren

<http://social.bioware.com/forum/1/topic/304/index/6873585/1#6875434> (zuletzt aufgerufen am 13.09.2013).

<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/965802-Dragon-Age-2-Deutsche-Synchro-und-%C3%9Cbersetzung?p=15520460&viewfull=1#post15520460> (zuletzt aufgerufen am 13.09.2013).

Online-Videos

Dragon Age II Launch Trailer:

<http://www.youtube.com/watch?v=5rcI9QwyK84> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

Skyrim Trailer: <http://www.youtube.com/watch?v=QpvM9uwOcUc> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

Skyrim Live Action Trailer: <http://www.youtube.com/watch?v=NbohydjDHHc> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

Dragon Age II Bannerwerbung:

<http://www.youtube.com/watch?v=4S2a0NQBD3Q> (zuletzt aufgerufen am 15.09.2013).

Mass Effect III FemShep Trailer: http://www.chip.de/video/Mass-Effect-3-FemShep-Trailer-Video_54586888.html (zuletzt aufgerufen am 16.09.2013).

Gameplay Mass Effect III: <http://www.youtube.com/watch?v=8p6pGHdekMw> (zuletzt aufgerufen am 16.09.2013).

Spiele

Bayonetta (JPN 2009, Sega, Xbox 360/PlayStation 3).

Diablo II (US 2000, Blizzard Entertainment, PC).

Diablo III (US 2013, Blizzard Entertainment, PC/PlayStation 3/Xbox 360).

Dragon Age II (US 2011, Electronic Arts, PC/Xbox 360/PlayStation 3).

Dragon Age Inquisition (US voraussichtliche Veröffentlichung 2014, Electronic Arts).

Mass Effect 2 (US 2010, Electronic Arts, PC/Xbox 360/PlayStation 3).

Mass Effect III (US 2012, Electronic Arts, PC/Xbox 360/PlayStation 3/Wii U).

Remember Me (JPN 2013, Capcom, PC/Xbox 360/PlayStation 3).

Portal (US 2007, Valve, PC/Xbox 360/PlayStation 3).

Sir, You Are Being Hunted (Big Robot, Early Release auf Steam: <http://store.steampowered.com/app/242880/>).

The Elder Scrolls V: Skyrim (US 2011, Bethesda, PC/Xbox 360/PlayStation 3).

The Sims (US 2000, Electronic Arts, PC/Xbox/PlayStation 2).

Tomb Raider (UK 1996, Eidos Interactive, PC/PlayStation/Sega Saturn).

Autorinnen

Alena Dausacker, B.A. in Medienwissenschaft und Germanistik, derzeit
Masterstudium der Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum.

Ann Kristin vom Ort, B.A. in Medienwissenschaft und Germanistik, derzeit
Masterstudium der Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum.

Kontakt: alena.dausacker@rub.de, ann.vomort@rub.de