

Schriften zur Medienpädagogik 58

## Lasst uns spielen!

### **Medienpädagogik und Spielkulturen**

Martin Geisler  
Dirk Poerschke  
Eik-Henning Tappe  
Nadine Berlenbach (Hrsg.)

## Schriften zur Medienpädagogik 58

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

### Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

### Anschrift

GMK-Geschäftsstelle  
Oberstr. 24a  
33602 Bielefeld  
Fon: 0521/677 88  
Fax: 0521/677 29  
E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
Homepage: [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor\*innen verantwortlich.  
Redaktion: Martin Geisler, Dirk Poerschke, Eik-Henning Tappe, Nadine Berlenbach, Tanja Kalwar  
Lektorat: Tanja Kalwar  
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© **kopaed 2022**

Arnulfstr. 205  
80634 München  
Fon: 089/688 900 98  
Fax: 089/689 19 12  
E-Mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
Homepage: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-96848-668-0

---

# Denise Gühneemann/Nina Kiel

## (Geschlechtliche) Diversität in Games

### Ausprägungen und Auswirkungen auf die pädagogische Praxis

---

Im Folgenden wird das Thema (geschlechtliche) Diversität in digitalen Spielen behandelt. Der Fokus des Textes liegt dabei auf geschlechtlicher Diversität und der Darstellung von Mann und Frau, queere und trans Menschen sind in Games bisher noch oft unterrepräsentiert. Vorgestellt werden Ausprägungen auf spielmechanischer, narrativer und visueller Ebene und diese im historischen Kontext betrachtet. Anschließend werden Auswirkungen auf sozialer Ebene dargestellt, bevor Anknüpfungspunkte für die pädagogische Praxis anhand von Praxisbeispielen erläutert werden.

### **Ausprägungen**

Digitale Spiele sind fester Bestandteil des Medienalltags von Jugendlichen, nur ein geringer Teil der 12- bis 19-Jährigen spielt keine digitalen Spiele (vgl. mpfs 2020: 53). Dabei dominieren dort, ähnlich wie in Film und Fernsehen (vgl. Götz 2013), stereotype und wenig diverse Geschlechterdarstellungen. Prinzessinnen, die gerettet werden wollen, und muskulöse, männliche Helden, die besagte Prinzessinnen retten, sind zwar nicht mehr das vorherrschende Motiv in den Geschichten digitaler Spiele. Trotzdem sind Frauen in Form weiblicher Hauptrollen noch unterrepräsentiert und werden oft normschön sowie stark sexualisiert dargestellt. Die Darstellungen in digitalen Spielen können auf drei Ebenen analysiert werden.

Maßgeblich für die Wahrnehmung eines Spieles ist auf spielmechanischer Ebene die Spielfigur, der sogenannte Avatar der Spielenden. Er ermöglicht die Interaktion mit der virtuellen Welt, durch ihn lässt sich die Spielwelt beeinflussen und verändern. Es gibt auch Spiele, die ohne einen solchen Avatar auskommen, etwa Strategiespiele in isometrischer Ansicht. Da, wo er jedoch vorhanden ist, können mit seiner Gestaltung nicht nur Aussagen über Geschlecht und Stereotype verfestigt werden, seine Gestaltung kann auch spielmechanische Auswirkungen haben. Etwa wenn männliche Charaktere hauptsächlich über Stärke verfügen und nur offensive Gewaltakte als Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Oder wenn weibliche Figuren hauptsächlich mit defensiven Unterstützungsmöglichkeiten (wie z.B. Heilfähigkeiten) ausgestattet sind.

Auch auf narrativer Ebene spielt der Avatar eine wichtige Rolle. Er ist die Hauptfigur der Spielgeschichte und ihr Anknüpfungspunkt zu Handlung

und Spielwelt. Die Hauptfigur kann Informationen transportieren, etwa über die Biografie, Handlungsmöglichkeiten in der Spielwelt, über Geschlecht oder über Beziehungen zu anderen Figuren. Dabei dominieren bei der Darstellung, ähnlich wie in anderen Medien auch, historisch bedingte Geschlechterdifferenzen und -stereotype. Der Mann ist oft Akteur und Held, die Frau nimmt oftmals passive Rollen ein. Paradebeispiel dafür ist das Motiv der „Jungfrau in Nöten“, die auf ihre Errettung durch den Helden wartet (vgl. Bojan 2014). Warum stereotype Geschlechterrollen lange sehr präsent in digitalen Spielen waren, ergibt sich aus dem historischen Kontext (siehe folgendes Kapitel „Historische Entwicklung“).

Die visuelle Gestaltung einer Spielfigur dominiert die Debatte über Geschlechterdarstellungen in digitalen Spielen. Körperformen und -merkmale sind hier ebenso Ausdrucksmittel wie Kleidung und Ausrüstung einer Figur. Der vorliegende Beitrag fokussiert die visuelle Gestaltung von Spielfiguren hinsichtlich geschlechtlicher Diversität.

### ***Historische Entwicklung***

Die oft stereotype Darstellung von männlichen Figuren als starke Helden und von weiblichen Figuren als sexualisierte und passive Gestalten ist historisch begründet. Der technologische Fortschritt in Form von Computern hielt zunächst Einzug in die Arbeitswelt, bevor in den 1970/80er-Jahren die sogenannten „Heimcomputer“ auch den privaten Alltag eroberten. Aufgrund der damals männlich dominierten Arbeitswelt, in der Computertechnik bereits genutzt wurde, visierten die Hersteller von Computern für den privaten Gebrauch auch eine männliche Zielgruppe an. Frauen waren in Werbeanzeigen meist nur schmückende Elemente, wenn sie überhaupt vorhanden waren. Analog zur Vermarktung von Heimcomputern wurden dann lange Zeit auch Computerspiele nur als „boys toys“ (vgl. Hahn 2017), also Spiele für Jungen, begriffen und vermarktet. Zusammen mit der damals noch vorherrschenden Ansicht, dass Frauen in erster Linie für Haus und Kinder zuständig sein sollten, sorgte das dafür, dass zu dem Zeitpunkt, als die Spieleindustrie zu einem relevanten Industriezweig heranwuchs, weniger Programmierinnen verfügbar waren, die in dieser Industrie hätten arbeiten können. Auch wenn es einige Frauen im Laufe der Spielegeschichte gab, die es zu hoher Bekanntheit gebracht haben (zum Beispiel Roberta Williams, Carol Shaw oder Kim Swift), handelt es sich bei der Computerspieleindustrie bis heute um einen männlich dominierten Bereich (vgl. Hahn 2017a). Eine selektive und primär auf Männer fokussierte Geschichtsschreibung, die natürlich auch die Technikgeschichte umfasst, hat den Effekt verstärkt, dass Frauen in der Spielhistorie weniger sichtbar waren und die Branche bis heute als Männerdomäne wahr-

genommen wird. Dies spiegelt sich in der Gestaltung von Computerspielen und Konsolen wider. Ein besonders offensichtliches Beispiel dafür ist etwa Nintendos *Game Boy* (1989/1990), der den Geschlechterfokus sogar im Namen trug und sehr deutlich an Jungen und junge Männer vermarktet wurde. Frauen und Mädchen wurden sowohl in der Vermarktung als auch in der Produktion immer mehr an den Rand gedrängt und vor allem als schmückendes Beiwerk, als Preise oder als nervige Freundinnen und Mütter dargestellt, die die Spielenden vom Spielen abhalten wollten. Frühere Werbeanzeigen machten sehr deutlich, dass Gaming nicht für Frauen, sondern in erster Linie für heterosexuelle Männer gedacht war (vgl. Mathew 2021).

### ***Diversität am Beispiel weiblicher Figuren***

„Die Tatsache, dass Mädchen und Frauen mittlerweile Computer- und Videospiele ebenso häufig und intensiv nutzen wie Jungen und Männer, konfrontiert die Spieleindustrie mit Fragen, etwa, ob die Angebote an digitalen Spielen dem weiblichen (Konsum-) Interesse gerecht werden, ob die Branche Mädchen und Frauen attraktive Beschäftigungsmöglichkeiten bieten kann und ob ausreichend Ausbildungsangebote bestehen, die auch für junge Frauen interessant sind.“ (Hahn 2017a)

Der männliche Fokus des Marketings und die männlich dominierte Produktion von digitalen Spielen als spieleexterne Diskurse spiegeln sich ebenfalls in der Gestaltung von Spielcharakteren wider und sind damit auch Teil spielinterner Diskurse (vgl. Bojan 2014). Frauen sind im audiovisuellen Medium Computerspiel oft unterrepräsentiert. Games legen außerdem einen starken visuellen Fokus auf die Verdeutlichung von Geschlechtermerkmalen. Frauen- und Männerfiguren werden stereotyp und gut unterscheidbar gestaltet, das Geschlecht muss immer sofort erkennbar sein.

Dabei fallen besonders bei Spielen, in denen kämpferische Auseinandersetzungen im Zentrum stehen, wesentliche Unterschiede der körperlichen Gestaltung auf. Männliche Figuren sind hier meist muskulös und kräftig, wohingegen weibliche Körper oft als fragil dargestellt und sexualisiert werden. Männer, ihre Körper und Gesichter sind in der Regel durch ausreichende Rüstung geschützt, während bei Frauenkörpern Ästhetik und erotische Ausstrahlung priorisiert werden. Gesichter, Bauch, Beine, Po und Brüste sind oft gut erkennbar und damit deutlich schlechter geschützt als bei ihren männlichen Pendanten (vgl. beispielhaft *Warface*, 2013; *Black Desert Online*, 2014–2022). Weibliche Figuren bewältigen mit gut sichtbaren

Dekolletés und bauchfreien Blusen dieselben Aufgaben wie die, ihren Aufgaben entsprechend angemessen gekleideten, männlichen Vertreter.

Bei Spielen für jüngere Kinder oder Familien wird die Geschlechtszugehörigkeit oft farblich markiert, etwa wenn eine Figur pink dargestellt wird (vgl. *Birdo*), oder durch weiblich verknüpfte Accessoires, wenn eine Figur eine Schleife und/oder Make-up trägt (vgl. *Ms. PacMan*). Solche „Gender Signifier“, also Merkmale, die weiblichen Figuren zugeordnet werden, machen geschlechtliche Unterschiede sofort sichtbar. Sie werden in digitalen Spielen häufig eingesetzt, weil die Geschlechtszugehörigkeit als definierendes Merkmal gilt, das es auf den ersten Blick zu vermitteln gilt. Dieses Vorgehen betrifft jedoch vor allem weibliche Figuren. Männliche Figuren sind meist in der Überzahl, ihre Geschlechtszugehörigkeit ist also kein Hauptmerkmal. Sie werden stattdessen vor allem über ihre Persönlichkeit definiert, die in Körperhaltung, Frisur und Kleiderwahl zum Ausdruck kommt. Unter den bekannten Antagonisten der Super-Mario-Reihe, den Mitgliedern der Koopa-Familie, befindet sich lediglich eine weibliche Figur, Wendy, die mit rosa Schleife, Lippenstift, Pumps und Schmuck ausgestattet ist und sich damit klar von den anderen Figuren unterscheidet. Die männlichen Figuren wiederum werden anhand anderer Merkmale unterschieden, etwa über die Farben ihrer Panzer (grau, grün, blau), ihrer Körpergrößen und -formen sowie ihre Frisuren und Haarfarben (dunkelblau, hellblau, grün, bunt).

Manchmal unterscheiden sich weibliche Figuren von ihren männlichen Gegenstücken lediglich über diese Gender Signifier, wie etwa bei *PacMan* und *Ms. PacMan* der Fall. Während die Spielfigur *PacMan* nur eine geometrische Form ist und lediglich der Name Aufschluss über das Geschlecht gibt, wird sein weibliches Pendant *Ms. PacMan* zusätzlich mit Schleife, Make-Up und einem Muttermal als Frau markiert. Dieses Phänomen tritt auch in anderen medialen Formen auf – etwa im Fernsehen mit Mickey und Minnie Mouse – und wird im englischen Sprachraum als „Distaff Counterpart“ bezeichnet. Hierbei handelt es sich also um eine weibliche Figur, die als „Gegenpart“ zur männlichen Figur angelegt, in Abhängigkeit von dieser entstanden ist und auch nur im Kontext der männlichen Figur medial in Erscheinung tritt (vgl. TV Tropes).

Sollen sich weibliche Figuren noch weiter von Männern abheben, geschieht dies oft durch ein menschlicheres Erscheinungsbild. Während eine männliche Figur zum Beispiel kleinwüchsig und knollnasig auftreten kann – also comichaft überzeichnet, karikaturenhaft – entspricht die Frau an seiner Seite mithin gängigen Schönheitsidealen und wird groß, schlank und mit realistischen Proportionen dargestellt. So verhält es sich etwa bei einer weiteren Gruppe von Charakteren aus dem Super-Mario-Universum, der Kong-

Familie. Obwohl es sich hier ausnahmslos um Affen handelt, wird Candy-Kong als einzige Frau zwar mit Affenfell, aber mit aufrechtem Gang, langen, blonden Haaren mit rosa Schleife und rosafarbenem Badeanzug dargestellt. Candy-Kong kann als Beispiel dafür gesehen werden, dass bei weiblichen Charakteren mehr Wert auf ästhetisches Gefallen und auf Sexualisierung gelegt wird als auf ein Design, das im jeweiligen Spielekontext Sinn ergibt. Dies betrifft auch nahezu alle Fighting Games, wie etwa *Street Fighter*, *Mortal Kombat* oder *Tekken*. Weibliche Figuren dieser Arena-Kampf-Spiele zeichnen sich durch folgende Merkmale aus: Sie sind fast ausnahmslos jung, konventionell schön und sehr oft mit unpraktischer Kleidung ausgestattet. Mitunter tragen sie etwa anstelle schützender Oberbekleidung im Brustbereich nur Gurte, die lediglich die Brustwarzen leicht verdecken. Männer dagegen werden in unterschiedlichen Körperformen und Altersklassen dargestellt und tragen häufiger Outfits, die sich zum Kämpfen eignen. Männliche Darstellungen sind eher von einem anderen Problem betroffen, nämlich einer auffälligen Einheitlichkeit. In den letzten Jahren hat sich das Bild eines „Durchschnittsmannes“ etabliert, das dafür sorgt, dass männliche Hauptfiguren gerade in actionreichen Spielen manchmal kaum voneinander zu unterscheiden sind. Diese Entwicklung rührt mutmaßlich daher, dass weiße Männer im Alter von 20 bis 30 Jahren lange als Kernzielgruppe solcher Titel gesehen wurden und man ihnen Hauptfiguren präsentieren wollte, mit denen sie sich – scheinbar – besonders gut identifizieren können: Idealisierte Abbilder ihrer Selbst. Insgesamt ist die Darstellung von Männlichkeit in Spielen aber weitaus vielfältiger als die Darstellung von Weiblichkeit: Männer dürfen dick, dünn, jung, alt, menschlich oder monströs sein. Dementsprechend diverser ist die Gestaltung männlicher Figuren auf allen Ebenen, sowohl spielmechanisch als auch narrativ und visuell.

Insgesamt lassen sich folgende Aspekte bei der Darstellung geschlechtlicher Diversität in digitalen Spielen zusammenfassen (vgl. Kiel 2014):

- Frauen sind generell quantitativ stark unterrepräsentiert;
- sie sind meist jünger und attraktiver dargestellt als männliche Figuren;
- sie werden oft physisch über-stilisiert bzw. stereotypisiert;
- und oft sexuell stilisiert dargestellt;
- sie sind meist schlechter ausgestattet, dies kann die Rüstung, aber auch die Kompetenzen oder Berufe betreffen;
- sie sind selten als Heldinnen oder Hauptfiguren integriert (diese sind in der Mehrzahl meist männlich);
- und sie werden oft in Nebenrollen bzw. Opferrollen repräsentiert.

Visuelle Darstellungen nutzen gerne Stereotype, um Informationen schnell und zuverlässig zu transportieren. Dies ist zwar einerseits nachvollziehbar, andererseits aber kritisch zu sehen, weil so Stereotype und Klischees gefestigt werden können. Komplexe Identitäten werden auf einzelne visuelle Reize reduziert und Sachverhalte demnach unterkomplex dargestellt. Dies ist vor allem dann ein Problem, wenn es Menschen oder Gruppen betrifft, die selten repräsentiert werden (dazu unten mehr). In den letzten Jahren kann bei der Gestaltung weiblicher Figuren jedoch eine Entwicklung beobachtet werden: Positive Beispiele für heldenhaft dargestellte Frauen nehmen zu (vgl. Hahn 2017a). Auch die ikonische Spielfigur Lara Croft hat einige ihrer stereotypen maskulinen wie femininen Eigenschaften verloren (vgl. Wilhelm 2015: 324).

„Neben der so zu beobachtenden Evolution der Spielfigur Lara Croft [...] finden sich auch in anderen weiblichen Figuren in neueren Computerspielen weniger starke Ambivalenzen sowie weitere Facetten von Weiblichkeit.“ (ebd.: 325)

### ***Darstellung von Diversität: LGBTQI***

Die Darstellung von queeren und trans Menschen ist in digitalen Spielen selten, obschon in den letzten zehn Jahren eine deutliche Zunahme zu verzeichnen ist. Hauptrollen nehmen sie nahezu gar nicht ein. Auch das ist dem Umstand geschuldet, dass die Spieleindustrie jahrzehntelang heterosexuelle Männer als Hauptzielgruppe adressierte. Lange war im Mainstream vieler Games ein spezielles Männlichkeitsbild vorherrschend, in der Annahme, dass dies den Wünschen der Zielgruppe entspreche. Der durchsetzungsfähige Mann, der seine Probleme mit Gewalt löst und unwiderstehlich auf Frauen wirkt, ist ein oft gewähltes, stereotypes Ideal von Videospielefiguren (vgl. *Duke Nukem*, *Kratos*, *Gerald von Riva* usw.). Kontraste zu diesem vermeintlichen Ideal können deshalb schnell und simpel für Antagonistenrollen genutzt werden, werden sie doch als Gegenspieler entsprechend gegensätzlich dargestellt. Nicht-weiße Männer, promiskuitive Frauen oder queere Menschen sind also dieser Logik entsprechend eher Antagonist\*innen denn Held\*innen. Das sogenannte „queer coding“, also das Kennzeichnen solcher Figuren als nicht heterosexuell bzw. nicht cisgender, spiegelt sich meist stark überzeichnet in ihrem Erscheinungsbild und ihrer Gestik wider. In den letzten Jahren ist jedoch auch hier eine Entwicklung hin zu mehr Vielfalt erkennbar. In Spielen wie *Gone Home*, *Undertale*, *Night in the Woods* oder *Dragon Age: Inquisition* finden sich komplexere und realistischere queere Figuren.

Der öffentliche Diskurs um die Darstellung von geschlechtlicher Diversität (siehe u.a. #gamergate) und Frauen in der Medienbranche (#metoo)



verändert die Spielinhalte genauso wie die Produktionsbedingungen. Angehörige marginalisierter Gruppen fordern ihre Repräsentation immer häufiger offen ein, ein Großteil der Spieler\*innenschaft ist inzwischen offen gegenüber mehr Vielfalt. In einer aktuellen Umfrage der International Game Developers Association (Westar et al. 2021) antworteten 83 Prozent der befragten Spieleentwickler\*innen, dass Diversität in der Branche wichtig sei; 87 Prozent der Befragten sind vielfältige Inhalte in Spielen wichtig oder sogar sehr wichtig (vgl. ebd.: 15). In beiden Fällen handelt es sich um die höchste Zustimmungsrate, seit diese Daten erfasst werden. Dieser Trend ist genauso bei den Spielenden erkennbar. Eine 2019 vom Spiele-Publisher Electronic Arts (EA) durchgeführte Umfrage ergab, dass mehr als die Hälfte der Spieler\*innen es für wichtig halten, Spiele inklusiver zu gestalten, nur 13 Prozent antworteten, dass ihnen Diversität und Inklusion nicht wichtig sei (vgl. Shi 2019). Angesichts dessen verwundert es auch nicht, dass Spiele mit diversen Inhalten für ein diverses Publikum mitunter sehr erfolgreich sind und die häufig argwöhnisch vorgetragene Annahme, dass sich etwa Spiele mit weiblichen Hauptfiguren schlechter verkaufen würden, lässt sich nicht belegen. Die Tomb-Raider-Reihe verkaufte in der Zeit zwischen 1996 und 2018 56,5 Millionen Einheiten, *Life Is Strange* mehr als drei Millionen Einheiten in knapp zwei Jahren, *The Last of Us 2* konnte mehr als vier Millionen Verkäufe in den ersten drei Tagen verzeichnen und war damit der bestverkaufte PS4-Exklusivtitel 2020.

### ***Sexismus und Rassismus in digitalen Spielen (#hatespeech)***

„Stereotype in Games befeuern Sexismus und Rassismus – und Hate Speech ist unter manchen Spielefans gang und gäbe.“ (Banaszczuk 2019)

Die oben geschilderte Darstellung von (geschlechtlicher) Diversität wirkt sich auch auf das soziale Miteinander aus. Dabei nehmen Games „Einfluss auf die Identitätsbildung insbesondere junger Menschen und können so auch nachhaltig das soziale und kulturelle Miteinander prägen“ (Groen/Witting 2016: 179). Hate Speech ist in sozialen Gaming-Netzwerken oft gang und gäbe (vgl. Banaszczuk 2019), „[...] Sexismus, Homophobie und Islamophobie sind weit verbreitet“ (Fischer 2015: 15). Mitunter herrscht ein rauer Ton, besonders in wettkampforientierten, actiongeladenen Spielen. Scheinbar beiläufig fallen sexistische, homophobe und rassistische Bemerkungen, die das Spielgeschehen der anderen kommentieren (vgl. Groen/Witting 2016: 184). In Hate Speech als Teil von *Toxic Behavior*, also eines „toxischen Verhaltens“, das andere beleidigt, diskriminiert oder ausschließt, manifestieren sich „gesellschaftliche Ungleichheitsbeziehungen“ (Groen 2017), „Beleidigungen neh-

men Bezug auf in der Gesellschaft vorherrschende Machtverhältnisse und reproduzieren entsprechende Diskriminierungs- und Gewalterfahrungen" (Groen/Schröder 2014). Aus der Tatsache, dass weiße, männliche Spieler lange Zeit die Hauptzielgruppe der Spieleindustrie darstellten, ergibt sich auch innerhalb der Community eine „weiße, männliche Dominanz“. Strategien Betroffener können Ignorieren und Ausblenden von Hate Speech sein, die Vermeidung, als nicht-weißer Kerl identifiziert zu werden oder Spiele bzw. Plattformen zu vermeiden, auf denen mit Toxic Behavior gerechnet wird.

Auch die Branche selbst hat kein Interesse daran, toxisches Verhalten zuzulassen oder ihm eine Plattform zu bieten, positioniert sich und wendet technische Lösungen an. Community-Manager gehen gegen Hater und Trolle vor, agieren selbst als Vorbilder, sprechen Spieler\*innen mit problematischem Spielverhalten direkt an oder sperren Accounts, wenn nötig:

„Toxic Behaviour und Hate Speech sind in der Games-Branche ein ernstzunehmendes Problem, gegen das entschieden vorgegangen wird. Maßnahmen gegen solches Verhalten liegt [sic!] auch im Eigeninteresse der Branche und der einzelnen Anbieter, weil toxische Communitys den Ruf eines Spiels schädigen und dies dazu führen kann, dass Spielerinnen und Spieler ein Computerspiel nicht mehr nutzen wollen [...]“ (game – Verband der deutschen Games-Branche)

### ***Auswirkungen auf die pädagogische Praxis***

„Die Fragen, welche Rolle Frauen im Gaming-Bereich – im wahrsten Sinne des Wortes – spielen (sollen), welche Realitäten in Spielen wie repräsentiert werden sollten und wie mit Kritik an Spielen und der Szenekultur umzugehen ist, wird in der Community kontrovers diskutiert.“ (Groen 2015: 12)

Die pädagogische Praxis kann an diesen Themen anknüpfen, da es bei dem Phänomen Hate Speech vormerklich um die Frage nach dem sozialen Miteinander geht. Technische Lösungen, wie oben beschrieben, können nicht für sich alleinstehen. Gleichzeitig gilt es im Sinne medienanalytischer Kompetenz, Stereotype und übertriebene oder sexualisierte Darstellungen zu thematisieren und zu hinterfragen. Kontroversen, die die Gaming-Community bereits führt, können pädagogisch aufgegriffen, weitergeführt und verhandelt werden. Anknüpfungen für die gendersensible oder antirassistische Arbeit mit Jugendlichen sind nicht nur möglich, sondern sinnvoll, wenn die Jugendlichen in ihrem Alltag mit diesen Problemen in Berührung kommen (Stichwort: Lebensweltbezug).

Das Bewusstsein für das Problem von Hate Speech im Netz ist in den letzten Jahren stark gestiegen. So hat sich etwa 2012 das „No Hate Speech Movement“ des Europarats gegründet, das zunächst Jugendliche mobilisieren sollte, mittlerweile aber vor allem Medienschaffende und Nachwuchsjournalist\*innen, die von Hass im Netz betroffen sind, fokussiert (vgl. <https://no-hate-speech.de/de/netzwerk/>). Die Probleme im Gaming sind etwas weniger prominent, doch für Jugendliche absolut relevant. Schließlich sind digitale Spiele fester Bestandteil des Medienalltags von Jugendlichen. Zur Erinnerung: Nur ein geringer Teil der 12- bis 19-Jährigen spielt keine digitalen Spiele (vgl. mpfs 2020: 53). Dementsprechend wichtig ist eine kritische Auseinandersetzung mit der Darstellung von (geschlechtlicher) Diversität in Games. Prägen sie doch nicht nur Vorstellungen und Identität junger Menschen, sondern wirken sich direkt auch auf das soziale Miteinander aus.

Die pädagogische Praxis setzt sich immer häufiger mit dem Thema Gender-sensibilität auseinander. Analog entstehen pädagogische Konzepte und Initiativen, wie etwa *Gameoverhate* (vgl. Fischer 2015), ein Projekt, das sich explizit für inklusive Gaming-Communitys einsetzt und Barcamps zum Thema organisiert (<https://gameoverhate.eu/>). Oder *Kein Pixel den Faschisten*, eine Organisation, die sich gegen „Rassismus, Sexismus, Queerfeindlichkeit und Antisemitismus“ (<https://keinenpixeldenfaschisten.de/>) stark macht. Auf digitale-spielewelten.de finden sich Methoden und Materialien für geschlechtersensible Gamespädagogik, verschiedene Barcamp-Formate laden Jugendliche dazu ein, sich mit den Aspekten von Games auseinanderzusetzen, die sie selbst beschäftigen, darunter auch oft ethische oder genderbetreffende Aspekte. Stiftungen bieten Handlungsempfehlungen gegen Hate Speech und Diskriminierungen (vgl. Amadeu Antonio Stiftung 2015: 27). Hierzu gehören vor allen Dingen Sensibilisierung bei der Darstellung von Figuren genauso wie im sozialen Miteinander der Community, Meldeinstanzen und Rückmeldesysteme, die den Umgang mit der Meldung von Fehlverhalten transparent machen und natürlich aktiver Widerspruch durch User\*innen.

## **Literatur**

- Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.) (2015): Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive. Abrufbar unter: [www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/gaming-internet-1.pdf](http://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/gaming-internet-1.pdf) [Stand: 16.05.2022].
- Banaszczuk, Yasmina (2019): Toxic Gaming. Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene. Hrsg. v. Bundeszentrale für politische Bildung (APuZ – Aus Politik und Zeitgeschichte). Abrufbar unter: [www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294444/toxic-gaming/](http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294444/toxic-gaming/) [Stand: 16.05.2022].

- Brüggemann, Marion/Knaus, Thomas/Meister, Dorothee M. (Hrsg.) (2016): Kommunikationskulturen in digitalen Welten. Konzepte und Strategien zur Medienpädagogik und Medienbildung. Schriften zur Medienpädagogik 52. München: kopaed.
- Fischer, Martin (2015): Bessere Videospiele-Communities durch Teamwork und Fair-play. In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.): Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive, 15-17.
- game – Verband der deutschen Games-Branche: Toxic Behaviour/Hate Speech. Abrufbar unter: [www.game.de/themen/rechtlicher-rahmen/toxic-behaviour-hate-speech/](http://www.game.de/themen/rechtlicher-rahmen/toxic-behaviour-hate-speech/) [Stand: 16.05.2022].
- Götz, Maya (2003): Genderreflektierende Medienpädagogik. Abrufbar unter: [www.maya-goetz.de/gender.pdf](http://www.maya-goetz.de/gender.pdf) [Stand: 16.05.2022].
- Götz, Maya (2013): Und täglich grüßt das Stereotyp. Warum sich bei den Geschlechterstereotypen so wenig bewegt und bewegen wird. In: *TelevIZion*, 26/2013/2 (Geschlechterstereotype Bilderwelten?).
- Groen, Maïke: „gogo let's rape them" – Sexistischer Sprachgebrauch in Online Gaming Communities. In: Kaspar, Kai/Gräßer, Lars/Riffi, Aycha (Hrsg.): Online Hate Speech. Perspektiven auf eine neue Form des Hasses. Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW 4. Düsseldorf/München: kopaed, 113-119.
- Groen, Maïke (2015): Gender – (k)ein Thema in digitalen Spielwelten? In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.): Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive, 12-14.
- Groen, Maïke/Schröder, Arne (2014): Crowd Control für die Gaming-Community. Formen der Begegnung mit unerwünschtem Verhalten in MMOGs. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.): Spielwelt – Weltspiel. Narration, Interaktion und Kooperation im Computerspiel. Clash of Realities 2014. München: kopaed, 145-152.
- Groen, Maïke/Witting, Tanja (2016): There Are No Girls in the Internet. Gender und Kommunikation in ONline-Gaming-Szenen. In: Brüggemann, Marion/Knaus, Thomas/Meister, Dorothee M. (Hrsg.): Kommunikationskulturen in digitalen Welten. Konzepte und Strategien zur Medienpädagogik und Medienbildung. Schriften zur Medienpädagogik 52. München: kopaed, 179-192.
- Hahn, Sabine (2017a): Gender und Gaming. Gastbeitrag. Stiftung Digitale Spielekultur. Abgbar unter: [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/gender-und-gaming/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/gender-und-gaming/) [Stand:16.05.2022].
- Hahn, Sabine (2017): Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie. Bielefeld: Transcript.
- Hahn, Sabine (2014): Frauen in der Games Industrie. In: *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung* (Hrsg.): Sonderausgabe. Gender in Games und Gaming. Abrufbar unter: [www.paidia.de/frauen-in-der-games-industrie-2/](http://www.paidia.de/frauen-in-der-games-industrie-2/) [Stand: 16.05.2022].

- Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.) (2014): Spielwelt – Weltspiel. Narration, Interaktion und Kooperation im Computerspiel. Clash of Realities 2014. München: kopaed.
- Kaspar, Kai/Gräßer, Lars/Riffi, Aycha (Hrsg.): Online Hate Speech. Perspektiven auf eine neue Form des Hasses. Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW 4. Düsseldorf/München: kopaed. Abrufbar unter: [www.grimme-institut.de/fileadmin/Grimme\\_Nutzer\\_Dateien/Akademie/Dokumente/SR-DG-NRW\\_04-Online-Hate-Speech.pdf](http://www.grimme-institut.de/fileadmin/Grimme_Nutzer_Dateien/Akademie/Dokumente/SR-DG-NRW_04-Online-Hate-Speech.pdf) [Stand: 16.05.2022].
- Kiel, Nina (2014): Gender In Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
- Mathew, Adam (2021): A History Of Weird, Sexist Video Game Ads. Kotaku AU. Abrufbar unter: [www.kotaku.com.au/2021/05/a-history-of-weird-sexist-video-game-ads-nsfw/](http://www.kotaku.com.au/2021/05/a-history-of-weird-sexist-video-game-ads-nsfw/) [Stand: 06.10.2022].
- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2020): JIM-Studie. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Abrufbar unter: [www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/](http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/) [Stand: 16.05.2022].
- Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung (Hrsg.) (2014): Sonderausgabe. Gender in Games und Gaming. Abrufbar unter: [www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-special-issue-gender-in-games-and-gaming/](http://www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-special-issue-gender-in-games-and-gaming/) [Stand: 16.05.2022].
- Peric, Bojan (2014): Gender und Pixel: Damsel in Distress, Gender und Gaming. In: Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung (Hrsg.): Sonderausgabe. Gender in Games und Gaming. Abrufbar unter: [www.paidia.de/gender-und-pixel-damsel-in-distress-gender-und-ga](http://www.paidia.de/gender-und-pixel-damsel-in-distress-gender-und-ga) [Stand: 16.05.2022].
- Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.) (2015): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Halem.
- Shi, Jenny (2019): What Inclusion Means to Players. Hrsg. v. Electronic Arts. Abrufbar unter: [https://medium.com/@Electronic\\_Arts/what-inclusion-means-to-players-db4522bdd8a0](https://medium.com/@Electronic_Arts/what-inclusion-means-to-players-db4522bdd8a0) [Stand: 16.05.2022].
- TV Tropes Wiki: Distaff COUNTERPARTS. Abrufbar unter <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DistaffCounterpart> [Stand: 16.05.2022].
- Weststar, Johanna/Kumar, Shruti/Coppins, Trevor/Kwan, Eva/Inceefe, Ezgi (2021): Developer Satisfaction Survey. Summary Report. Hrsg. v. International Game Developers Association. Abrufbar unter <https://igda.org/dss/> [Stand: 16.05.2022].
- Wilhelm, Claudia (2015): Game Studies und Geschlechterforschung. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Halem, 316-340.

---

## **Lizenz**

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheberinnen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.