

Zweite Haut zum Downloaden

Autor(en): **Richard, Birgit / Zaremba, Jutta**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Rosa : die Zeitschrift für Geschlechterforschung**

Band (Jahr): - **(2005)**

Heft 31

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-631633>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Zweite Haut zum Downloaden

von Birgit Richard und Jutta Zaremba

Durch das Überstreifen einer zweiten Haut lassen sich Geschlechterrollen im virtuellen Raum umgehen. Sogenannte Skins bieten den SpielerInnen aber nicht nur die Möglichkeit zur Emanzipation, sondern bergen gleichzeitig auch die Gefahr in die Geschlechterfalle reinzutappen.

Das Vorurteil, Frauen würden nicht Computerspiele spielen, ist ein gängiges. Begründet wird es damit, dass Computerspiele, sogar Computer im Allgemeinen, junge Frauen nicht ansprechen.¹ Die MIT-Publikation «From Barbie to Mortal Kombats»² betrachtet das Verhältnis von Frau und Computer, wenn auch aus einer ganz anderen Perspektive: Computerspiele werden als hilfreich erachtet, junge Frauen an einen selbstbewussten Umgang mit Computern heranzuführen. Der Text widmet sich im ersten Teil unter dem Titel «The Girls' Games Movement» der Frage, wie Computerspiele sein sollten um junge Frauen anzusprechen. Der Dualismus «Spiele für Männer – Spiele für Frauen» weicht einer Differenzierung in Actionspiele, Abenteuerspiele, Sportspiele. Sicher gibt es Frauen, die mit dem «Barbie Fashion Designer» ihre Erfüllung finden, aber ebenso sicher gibt es Männer, denen es ähnlich geht, so wie manche Frauen es bevorzugen, in einem «First-Person-Shooter» ihre GegnerInnen zu besiegen, anstatt sie in soziale «Settings» einzubinden.

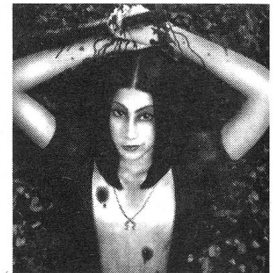


Lara Croft-«body double».

Skins – Zweite Haut

Die feministische Filmtheorie hat in den letzten Jahrzehnten erfolgreich ein statisches Identifizierungsmodell kritisiert. Die Fragwürdigkeit der sexuellen Identifikation im Kino lässt sich auf das Computerspiel anwenden. KeinE SpielentwicklerIn kann vorausplanen welches Geschlecht sich mit welchem Geschlecht identifiziert. Begreift man Weiblichkeit und Männlichkeit als Maskerade, dann folgt daraus, dass Geschlecht als selbst gewählt betrachtet werden kann. Der im Bereich der Computerspiele gebräuchliche Begriff «Skin» spricht diesen Sachverhalt überdeutlich aus. Der Begriff «Skin» bedeutet «Haut» und wird oft im

Zusammenhang mit Mode verwendet, besonders für sehr eng anliegende Kleidungsstücke bis hin zu Fetischbekleidung aus Lack, Leder oder Gummi, die sich wie eine zweite Haut um den Körper legen. Im Rahmen der Computerspiele bekommt der Begriff nun eine erweiterte Bedeutung, die auf die Möglichkeit der Gestaltung der Spielfigur verweist, mit der die SpielerInnen verschiedene Identitäten «performen» können. Mittels Skins kann ein Look kreiert werden, der frei von allen materiellen und körperlichen Einschränkungen ist und so unbegrenzte Projektionen eines virtuellen Selbst erlaubt: Die GamerInnen finden mittels ihres virtuellen Körpers eine zweite Identität. Die Skins der SpielerInnen zeigen häufig sexuelle und erotische Elemente. Sie repräsentieren die volle Bandbreite möglicher Weiblichkeiten und weiblicher Körpertransformationen, von sehr fraulichen Skins bis hin zu übersexualisierten oder aggressiven Charakteren.



Alice-Skins gibt's im Netz auch re-sexualisiert.

Spielen und repräsentieren

Bei den Skins in Netzwerkspielen geht es nicht darum, vorgefertigte kulturelle Geschlechtmuster zu adaptieren, sondern sich eine Haut – etwa nach strategischen oder phantasmatischen Erwägungen – überstreifen zu können, ohne am biologischen Geschlecht gemessen zu werden. Es existiert eine erstaunliche Vielzahl an Webseiten, die den Download von fertigen Skins oder Anleitungen zum Selberbauen anbieten. Im Computerspiel findet sich eine unmittelbarere Möglichkeit der Eigenproduktion von Skins, wenn die BenutzerInnen die dazu erforderlichen Kompetenzen besitzen. Es ist aber zu beachten, dass die Möglichkeiten des Eigenproduktion Teil des ökonomischen Systems sind.³ Das Fan-Feedback spart Produktionskosten und die Zielgruppe ist besser im Auge zu behalten. Die verwendeten Programmcodes setzen gewisse Grenzen, innerhalb derer sich die NutzerInnen bewegen müssen. Ein ständiges Wechselspiel von Aneignung und Wiederaneignung läuft zwischen ökonomischem System und NutzerInnen ab. Anne Marie Schleiner sieht in der Möglichkeit, sich die eigene Repräsentationen in Spielen zu schaffen, einen

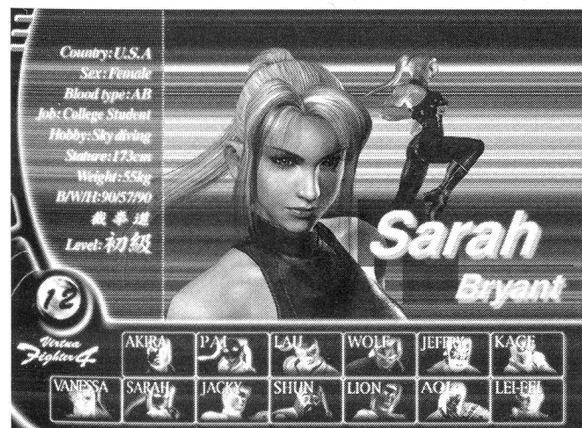


Grrls spielen nicht (nur) «Barbie Fashion Designer».

emanzipatorischen Akt: «As a kind of open source laboratory for gaming, online patch distribution is a forum for proposing new and alternative character types and player subject positions, occasioning mutations at the borders of «official» game genres.»⁴

Skins, «body double», «look-alikes»

Weitere Phänomene neben Skins sind das «body double» und die «look-alikes». Dabei kleiden und verhalten sich die AkteureInnen wie virtuelle Persönlichkeiten. Bekanntes Beispiel ist der Rummel um die Computerfigur Lara Croft. «look-alike» and «body double» werden materiell über die zweite Haut konstruiert. Die Mode ist der visuelle Link zu den virtuellen Charakteren: Sie sehen wie Lara aus, weil sie die gleiche Kleidung tragen. Die Skins weisen auf eine andere aktive Strategie, die als Personalisierung von medialen Spielstrukturen zu bezeichnen ist. Die persönlichen Looks in den virtuellen Extensionen des Selbst sind nur noch locker mit der repräsentierten, vielmehr mit der repräsentierenden Person verbunden. Skins können eine Flucht vor dem eigenen Körper in phantasmatische und surreale Dimensionen sein, sie sind aber ebenfalls eine Mischung von persönlichen und virtuellen Elementen. Natürlich macht sie gerade



Sarah Bryant, Kickboxerin aus «Virtua Fighter».

die Abtrennung von der materiellen Welt besonders phantastisch. Manchmal wird die Lücke zwischen virtueller Erscheinung und körperlicher Präsenz in der Realität unüberwindbar und durchtrennt sogar die Verbindung zwischen Körper und «Avatar» (virtuelle Figur) vollständig. Die selbst gemachten Skins zeigen alternative Versionen der Heldinnen ohne Bilder zu reproduzieren, die gezielt für den männlichen Blick konstruiert worden sind. Aber es gibt auch Fälle in denen Charaktere resexualisiert und stereotypisiert werden, wie im Falle der Figur Alice aus dem Spiel «American McGees Alice». Einige der im Netz angebotenen Skins für Alice sind

eindeutig als Backlash anzusehen. Alice ambivalenter Charakter ist ursprünglich frei von sexuellen Konnotationen. Plötzlich bekommt sie ein sexy Outfit und frauliche Körperformen, ihre grossen Brüste (die sie weder im Spiel noch auf der Packung hat) werden mittels eines dekolletierten Kleides «hochgepusht».

Die beiden Formen des «body double» bzw. des «look-alike» und die «Art of Skinning» zeigen den aktiven Part einer User-Programm-Interaktion im Spiel, der ausserhalb der komplexen



Protagonistin des Anime-Actionspiels «Oni»: die Ninja-Kämpferin Konoko.

Ebene des Programmierens liegt. Dies geht bis zum «Re-Imaging» von Geschlecht im Rahmen von Rezeptionshaltungen, die sich zwischen purer Konsumtion und Subversion bewegen. Beide sind Mittel, die Hin- und Rückprojektionen der verschiedenen Konstruktionen von Weiblichkeit zu transportieren, die zwischen dem virtuellen Modell weiblicher Macht und dem realen Modus eines konventionellen Mädchen- und Frauseins hin- und herpendeln.

ANMERKUNGEN

¹ Winkler, Hartmut. Docuverse – Zur Medientheorie der Computer. München 1997. Für den Medienwissenschaftler Hartmut Winkler liegt dies an der diskreten, isolationistischen Struktur der Computer, welche durch die grafische Benutzeroberfläche lediglich überdeckt, nicht jedoch ausser Kraft gesetzt wird. Übertragen auf Computerspiele und ihr Interface würde dies bedeuten, dass auch Computerspiele der dem Computer inhärenten logozentristischen, und somit der phallozentristischen Ordnung nicht entkommen. Winkler nutzt den Dualismus von «Computer = isolationistisch = männlich» / «Welt = kontextuell = weiblich» um bestimmte Wunschphantasien, die sich an den Computer als Medium heften, zu entlarven.

² Casell, Justine; Jenkins, Henry (Hrsg.). From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, 1998.

³ In neueren Fernsehserien wie etwa «Akte X» wird den Fanproduktionen auch von Produzentenseite her Aufmerksamkeit gewidmet, indem eingereichte Manuskripte der Fans verwendet werden.

⁴ Schleiner, AnneMarie: FemaleBobs arrive at dusk. 1999. <http://www.opensorcery.net/Femalebob.html>

AUTORINNEN

Birgit Richard lehrt als Professorin für Neue Medien an der Goethe-Universität Frankfurt. Ihre Forschungsschwerpunkte sind aktuelle Jugendkulturen, Alltagskultur, Medienkunst.

Jutta Zarella ist wissenschaftliche Mitarbeiterin von Birgit Richard. Sie war am Forschungsprojekt «Die Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen» beteiligt.

Der vorliegende Artikel ist eine stark gekürzte Version des Textes «Virtuelle Weiblichkeitsmodelle». Mehr zur Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen siehe: <http://www.birgitrichard.de/projekt/index.html>