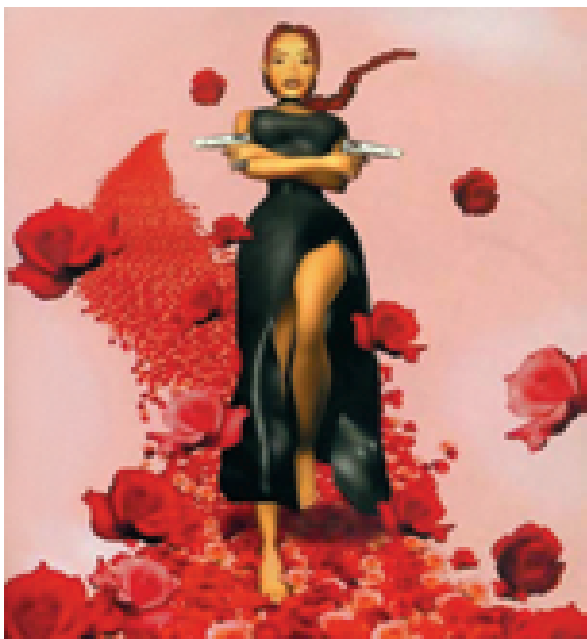


Killerinstinkt und Zerbrechlichkeit

Wie Heldinnen in Computerspielen auftreten



Romantisch: Lara Croft wirbt im Abendkleid im »Die Welt«.

Auch wer noch nicht das Computerspiel »Tomb Raider« gespielt hat, kennt die Hauptfigur Lara Croft: Sie wirbt auf Plakatwänden für die Zeitung »Die Welt«, ist die Hauptfigur in einem Werbespot für die Frauenzeitschrift »Brigitte« oder spielt im Musikclip »Männer sind Schweine« der Popgruppe »Die Ärzte« mit. Lara Croft ist eine der frühesten weiblichen Hauptfiguren im Computerspiel-Genre: Zwei Jahre nach dem Erscheinen der Sony-Playstation-Computerspielkonsole kommt 1996 das Action-Spiel »Tomb Raider« des englischen Spieleherstellers Eidos heraus, gefolgt von einer jährlichen Fortsetzung des Spiels, das im Juni mit der sechsten Folge »Angel of Darkness« erschienen ist.

Die computeranimierte Heldin Lara Croft ist Spross einer britischen



Heiß: Das Model Julie Strain posiert im Outfit der Computerheldin aus »Heavy Metal F.A.K.K.II«.

Adelsfamilie und begibt sich als gefragte Archäologin auf die Suche nach Schätzen und Abenteuern (der englische Titel »Tomb Raider« bedeutet Grabräuberin). Diese Saga führt Lara quer durch die Welt, in der sich die durchtrainierte, vollbusige Heldin mit Monstern, wilden Tieren oder Schurken herumschlägt. Lara schießt und klettert, rennt und schwimmt mutig durch unbekannte Räume und gilt als berühmtestes Beispiel für computeranimierte Frauenfiguren, die seit den 1990er Jahren die Alltagskultur, digitale Technologie und Weiblichkeitsdarstellungen verbinden.

Nur Kaufanreiz auf dem Cover oder autonom agierende Heldin?

Ausgehend von Lara Croft, beschäftigte sich das Forschungsprojekt »Die Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen«, gefördert vom Land Hessen im Rahmen des Forschungsschwerpunkts »Frauenbewegungen – kultureller und sozialer Wandel«, damit, welche Rolle weibliche Spielfiguren in der als männlich geltenden Domäne des Computerspiels innehaben und ob sie für Spielerinnen ein Angebot zur Identifikation darstellen. Insgesamt wurden 14 US-amerikanische, japanische und europäische Computerspiele näher untersucht. Neben »Tomb Raider« sind dies »Xena – The Warrior Princess«, »Das fünfte Element«, »The Nomad Soul«, »Alien«, »Kagero, Virtual Fighter«, »Oni«, »Vampire«, »Alone in the Dark«, »No One Lives Forever«, »The Longest Journey«, »American McGee's Alice« und »Heavy Metal F.A.K.K.II«. Wichtigstes Auswahlkriterium war die Frage, ob überhaupt und in welcher Weise die jeweiligen Frauenfiguren »autonom« beziehungsweise eigenständig in den Spielen handeln können. Denn bei den meisten auf dem Markt befindlichen Spielen dient die Frauenfigur auf der Verpackung oft nur als Kaufanreiz und ist im Spiel selbst gar nicht oder nur in untergeordneter Stellung zu finden. Im Zentrum der Untersuchung stand der weibliche Körper mit seiner

Überbetonung von weiblichen »Reizen«, Bekleidung und Ausstattung mit Waffen sowie Bewegungen und Gesten der Heldinnen. Ferner standen Fragen nach »Vorläuferinnen« der Heldinnen in Comic, TV und Film im Mittelpunkt.

Es stellte sich heraus, dass virtuelle Figuren in der Tradition von anderen Actionheldinnen aus verschiedenen Medien stehen: Den Anfang bilden die freche Zeichentrickfigur Betty Boo von 1932 und die erotische Wonder Woman von 1941, gefolgt von der sexy Science-Fiction-Heldin Barbarella 1968 und der kühlen Emma Peel aus der TV-Serie »Mit Schirm, Charme und Melone« in den 1970er Jahren. Seit den 1990er Jahren sind aparte TV-



Zerbrechlich: Alice aus dem Spiel »American McGee's Alice« bricht die Stereotypen.

Kommissarinnen wie Lena Odenthal (»Tatort«) oder Serienheldinnen wie die kämpferische Amazone Xena (RTL) gefragt. Allen Heldinnen gemeinsam ist ihr Status eines Medienstars und einer Kunstfigur, die beim Publikum verschiedene Ideale, Phantasien und Handlungen auslöst.

»Look-Alikes« oder die Lust, den virtuellen Star zu verkörpern

So führte etwa die Frage nach dem Umgang der Spielerinnen von »Tomb Raider« zu dem Aufspüren des Phänomens von »Body Doubles«

oder »Look-Alikes«: Die Computer-spielindustrie kürt jährlich ein offi-zielles Body Double von Lara Croft, die als Frau aus Fleisch und Blut auf Auto- und Spielemessen als Lara Croft posiert. Das Body Double (oft ein professionelles Model) reist als Star durch die Lande, gibt Interviews oder wird sogar wie 1999 Angelina Jolie zur Hauptdarstellerin des erfol-greichen Films »Tomb Raider«. Die-se Lust, den virtuellen Star zu ver-körpern, findet sich im Internet durch Look-Alikes wieder, indem Mädchen und Frauen weltweit spielerisch mit Pistolen und speziel-lem Lara-Croft-Outfit posieren und ihre Fotos ins Netz stellen.

So kommen wichtige Merkmale zum Vorschein: Es äußert sich zum einen der Wunsch, vom Glamour des Stars etwas abzubekommen und sich als mutige, erotische Traumfrau zu inszenieren. Zum anderen bleibt die körperliche Perfektion der Com-puterfigur für menschliche Nachah-mungsversuche unerreichbar. Die Computerspielindustrie setzt beim Publikum auf die große Faszination von Imitationen und führt profes-sionelle Body Doubles ins Feld, ge-genüber denen die laienhaften Ver-suche der Look-Alikes erst recht als Karikaturen erscheinen müssen. Ohnehin vereint der ideale Kunst-körper von virtuellen Beauties die ewigen Verheißungen von Schön-heit, Erfolg und Abenteuer in sich. Die künstlichen Figuren altern nicht und haben nach ihrem Tod im Computerspiel immer wieder eine endlose Anzahl neuer Leben.

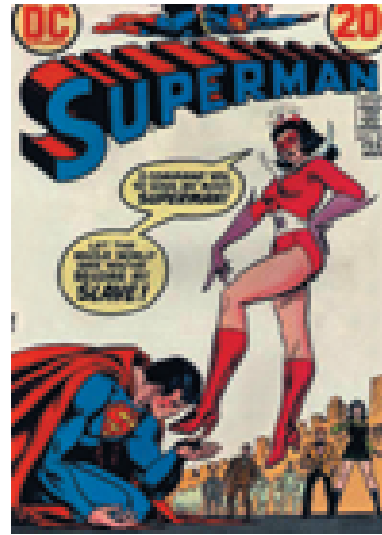
Das Ideal: allmächtig und unabhängig

Die Spielerinnen erlernen durch wiederholtes Einüben von Abläu-fen, wie sie mutig unbekannte Räu-me durchqueren und gezielt fins-teren Mächten entgegentreten kön-nen. Wendigkeit, Treffsicherheit und Kraft garantieren Überlegen-heit und Sicherheit. Strategisches Denken und das Einsetzen von

Stärke führen zu wohlthuender Macht. Zudem besitzen die kraftvol-len Computer-Heldinnen die Fähig-keit, ihre Gestalt zu verändern, um ihre ultra-weiblichen oder auch kindlichen Körper zusätzlich mit Macht und Kraft auszustatten.

Die Heldinnen sind überaus un-abhängig, denn sie sind nicht in die üblichen familiären oder partner-schaftlichen Beziehungen einge-bunden und besitzen keine festen Standorte, zu denen sie immer wie-der zurückkehren. Insbesondere die Figur der Lara Croft erweist sich als (über)weibliche Einzelkämpferin, die Killerinstinkt mit Zerbrechlich-keit vereint. Die selbstbewußte Archäologin Lara führt die Spielerin-nen durch verborgene Abenteuer-welten, und sie bewegen sich zwi-schen verschiedenen Zeitebenen:

»Lara ist als Körper sehr präsent, sie ist schnell, gewandt, anderen über-legen. In ihrer Angriffsstellung – breitbeinig, raumgreifend, perspek-tivisch oft ganz nah und dadurch riesig auf dem Bildschirm – wirkt sie allmächtig. Sie ist vertraut mit den Räumen, in denen sie sich bewegt, und wir müssen uns auf sie, ihr Tempo, ihre Gangart einstellen. (...) Auf der einen Seite steht Lara als Archäologin zwischen der Gegen-wart und der Vergangenheit; auf der anderen Seite sind da die Spiele-rinnen – Jugendliche, die sich zwi-schen der Welt der Kinder und der der Erwachsenen orientieren müs-sen, zwischen dem Unwissen und dem neuen Wissen, zwischen dem Männlichen und dem Weiblichen; sie sind aufgefordert, zu einer ein-deutigen sexuellen Identität zu fin-den: »In dieser Situation nimmt Lara die Spielerinnen und Spieler quasi an die Hand und führt sie durch eine eindeutige und wenig komplexe Welt, in der sie sich aus-kennt und in der sie sehr machtvoll ist«, fasst die Literaturwissenschaft-lerin Randi Gunzenhäuser in ihrem Aufsatz über Computerspiele zusam-men.



Superman liegt Wonderwoman zu Füßen.

Je ferner der Schauplatz, desto emanzipatorischer

Das Forschungsprojekt schaute sich deshalb an, wie reale Spielerinnen auf ihren eigenen Websites die Computer-Heldinnen beurteilen und sich aktiv mit den Spielen auseinandersetzen (unter www.women-gamers.com, www.girlzclan.com, www.girlgamer.com). Nur aussage-kräftige Charaktere wie Lara Croft, Cate Archer, Alice oder Xena erhal-ten im Web ein eigenes Universum und regen zu weiteren Bildproduk-tionen an.

Emanzipatorische Angebote sind nur in Spielen möglich, die sich deut-lich vom zeitgenössischen Design entfernen, denn je zeitgemäßer die Heldin erscheint, desto weniger werden geltende gesellschaftliche Geschlechterbilder in Frage gestellt. Umgekehrt gilt, je mehr sich das

Die Autorinnen

Prof. Dr. Birgit Richard lehrt am Institut für Kunst-pädagogik an der Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt und hat eine Professur für Neue Medien inne.

Jutta Zarella ist wissenschaftliche Mitarbeiterin von Prof. Dr. Birgit Richard und zu-ständig für Film, Video und Medien-kunst. Zu dem Projekt-team gehörten außerdem Astrid Baxmeier, Harald Hillgärtner, Verena Kuni, Sebastian Richter und Arndt Röttgers.



Literatur

Angerer, Marie-Luise (Hrsg): <i>The Body of Gender. Körper, Geschlechter, Identitäten</i> , Wien 1995.	mits of »Sex«. New York/London 1993.	www.univie.ac.at/Publizistik/DoLV96-1.html	Randi Gunzenhäuser: »Darf ich mit-spielen?« <i>Literatur-wissenschaften und Computerspiele</i> , S.87–120, in: Georg Braungart (Hrsg): <i>Jahrbuch für Com-puterphilologie 2</i> , Paderborn 2000.
Butler, Judith: <i>Bodies That Matter. On the Discursive Li-</i>	Dorer, Johanna: <i>Neue Kommunika-tionstechnologien und die Konstruktio-n von Geschlech-teridentitäten</i> , im Internet unter	Manuela Barth (Hrsg): <i>LaraCroft-ism</i> , München 1999.	

Computerspiel auf historische (bei-spielsweise Mittelalter) oder futuris-tische (beispielsweise Science Fic-tion) Szenarien bezieht, desto mehr entstehen gestalterische Freiräume, um Heldinnen von stereotypen Darstellungen und gegenwärtigen Idealisierungen von Weiblichkeit loszulösen. ◆

Die neueste Version von Lara. Abschlussbericht des Forschungsprojekts im Internet unter: www.birgitrichard.de