



KRIMINOLOGISCHES
FORSCHUNGSINSTITUT
NIEDERSACHSEN E.V.

Der Plagiatsvorwurf gegenüber Prof. Dr. Winfred Kaminski

Eine Gegenüberstellung des von W. Kaminski im Sammelband „Computerspiele(r) verstehen“ (Hrsg. J. Fritz) veröffentlichten Buchbeitrags „Was Männer lieben und Frauen hassen“ mit fünf von ihm verwendeten Originaltexten

Thomas Mößle

2008

	<p>(Vergleich ab S. 86ff) – 9 Seiten Text Auf der linken Seite findet sich der Originaltext, rechts der Text „was Männer lieben und Frauen hassen“, jeweils ohne Auslassungen. (Auf diesen 9 Seiten dürfte die Eigenleistung von Winfred Kaminski weit unter 10% liegen.) Änderungen sind gelb markiert. Auslassungen gekennzeichnet oder durchgestrichen.</p>	
	Originaltext	Winfred Kaminski: Was Männer lieben und Frauen hassen
	18.11.2005 http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/2/0,3672,2397634,00.html Frauen an die Spielkonsole! Der Markt für weibliche Videogame-Fans kommt in Fahrt Mareike Aden	Es folgt der <u>komplette</u> Text ab Seite 86ff ohne Auslassungen.
1	Soll sie das Blut aufwischen? Oder sofort verschwinden? Janna sitzt konzentriert vor ihrer Spielkonsole und entscheidet sich schließlich: Sie lässt Lucas, einen der Protagonisten des Spiels "Fahrenheit", den Tatort säubern. Noch gehört Janna als weiblicher Gamer einer Minderheit an. Allerdings: Das wiederentdeckte Genre der interaktiven Dramen könnte künftig mehr Frauen fürs Computerspielen gewinnen.	
2	Warum man stundenlang "daddelt", konnte die 22-jährige Studentin Janna lange Zeit nicht verstehen. "Daddeln" - so nennt es ihr Mitbewohner Fritz, wenn er "vor dem Computer rumhängt". "Aus seinem Zimmer hörte ich Reifenquietschen, Schüsse oder Explosionen", sagt Janna. "Hirnlose Zeitverschwendung". Dann zeigte Fritz ihr das Videogame "Fahrenheit". "Das ist wie ein Kinofilm", sagte er, "aber du kannst entscheiden, was die Personen machen". Von nun an saßen Janna und Fritz ein paar Mal in der Woche bis spät in die Nacht gemeinsam vor dem Bildschirm.	
3	Zitat „In den meisten Computerspielen übernimmt man Rollen, von denen kleine Jungs träumen: Kriegshelden, Polizisten oder Rennfahrer.“ Christoph Klimmt	
4	"Obwohl vor allem für junge Frauen der tägliche Umgang mit dem Computer längst selbstverständlich ist, bleiben Videogames eine männliche Domäne", sagt Computer-spiel-Experte Christoph Klimmt von der Universität Hannover. Das liege vor allem an den Spielinhalten. "In den meisten Computerspielen übernimmt man Rollen, von denen kleine Jungs träumen: Kriegshelden, Polizisten oder Rennfahrer." Trotzdem komme der auf weibliche Spieler ausgerichtete Markt langsam in Fahrt. Das sei eine	Spielmodell für Frauen ...»Obwohl vor allem für junge Frauen der tägliche Umgang mit dem Computer längst selbstverständlich ist, bleiben Videogames eine männliche Domäne«, meint Christoph Klimmt von der Universität Mainz. Denn: »In den meisten Computerspielen übernimmt man Rollen, von denen

	Chance zur Umsatzsteigerung auf dem hart umkämpften Spielmarkt.	kleine Jungs träumen: Kriegshelden, Polizisten oder Rennfahrer.« Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht
5	Mit Zwischenmenschlichkeit zum Erfolg Dass es gelingen kann, viele Frauen für ein Computerspiel zu begeistern, zeigt der Erfolg des Simulationsspiels "Sims", das im Frühjahr 2000 auf den Markt kam. Der Spieler entscheidet über das Leben und Umfeld der Protagonisten. "Eine Mischung aus virtuellem Puppenhaus und interaktiver Dailysoap", sagt Christoph Klimmt. Der Anteil weiblicher Spieler liegt laut "Sims"-Hersteller Electronic Arts (EA) bei rund 55 Prozent, bei anderen Spielen dümpelt er im einstelligen Bereich vor sich hin. Dass "Sims" Frauen so begeistern würde, "haben wir durch unsere Gamer-Brille zunächst nicht gesehen", sagt EA-Geschäftsführer Jörg Trouvain.	Dass es gelingen kann, ...Frauen für ein Computerspiel zu begeistern, zeigt - wie schon erwähnt - der Erfolg des Simulationsspiels Sims, das im Frühjahr 2000 auf den Markt kam. Der Spieler entscheidet darin über das Leben und Umfeld der Protagonisten. Es handelt sich also um eine Mischung aus virtuellem Puppenhaus und interaktiver Daily Soap. Der Anteil weiblicher Spieler liegt laut Sims-Hersteller Electronic Arts (EA) bei rund 55 Prozent, bei anderen Spielen dümpelt er im einstelligen Bereich vor sich hin. Dass Sims Frauen so begeistern würde, »haben wir durch unsere Gamer-Brille zunächst nicht gesehen«, gab der frühere EA-Geschäftsführer Jörg Trouvain. Zitat von Klimmt nicht mehr als Zitat kenntlich Zitat von Trouvain gekennzeichnet: Fußnote 4
6	Seiner Meinung nach zieht ein Spiel viele Frauen an, wenn "es strategisches Denken erfordert und nicht so hektisch ist". Frauen mögen Spiele, in denen es um zwischenmenschliche Beziehungen geht", sagt Christian Schmidt, Redakteur beim Computerspiel-Magazin GameStar. "Auch eine besondere Graphik und raffinierte Inhalte wecken die Neugier von Frauen - das ist wie bei jeder neuen Zielgruppe." Das im September 2005 auf den Markt gekommene Mystik-Abenteuer "Fahrenheit", in dem die FBI-Ermittler Carla und Tyler dem Mörder Lucas Kane durch New York folgen und einer Weltverschwörung auf die Spur kommen, erfüllt diese Voraussetzungen. "Interaktives Drama" nennt Hersteller Atari das Spiel-Genre, das laut Christian Schmidt "schon totgesagt" war.	Seiner Meinung nach ziehe ein Spiel viele Frauen an, wenn »es strategisches Denken erfordert und nicht so hektisch ist«. »Frauen mögen Spiele, in denen es um zwischenmenschliche Beziehungen geht«, sagt Christian Schmidt, Redakteur beim Computerspiel-Magazin GameStar. »Auch eine besondere Grafik und raffinierte Inhalte wecken die Neugier von Frauen - das ist wie bei jeder neuen Zielgruppe.« Das im September 2005 auf den Markt gekommene Mystik-Abenteuer Fahrenheit, in dem die FBI-Ermittler Carla und Tyler dem Mörder Lucas Kane durch New York folgen und einer Weltverschwörung auf die Spur kommen, erfüllt diese Voraussetzungen. Interaktives Drama nennt Hersteller Atari das Spiel-Genre, das schon einmal totgesagt war. Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
7	Kein Geld für Experimente Nun lebt es wieder und zieht viele Frauen in den Bann: Rund 28 Prozent der "Fahrenheit"-Käufer sind weiblich. "Selbst wenn man die Frauen aus der Statistik nimmt, die das Spiel für Sohn, Ehemann oder Freund kaufen, ist das eine gigantische Quote", sagt	Nun lebt es wieder und zieht Frauen in den Bann: Rund 28 Prozent der Fahrenheit-Käufer sind weiblich. »Selbst wenn man die Frauen aus der Statistik nimmt, die das Spiel für Sohn, Ehemann oder Freund kaufen, ist

	Stefan Weyl von Atari. Ebenso wie beim "Sims"-Hersteller EA, hat der hohe Anteil weiblicher Spieler Atari überrascht: "Damit haben wir nicht gerechnet", sagt Weyl.	das eine gigantische Quote«, sagt Stefan Weyl von Atari. Ebenso wie beim Sims-Hersteller EA hat der hohe Anteil weiblicher Spieler Atari überrascht: Nicht als Zitat kenntlich gemacht. Bis zum Doppelpunkt kopiert und nicht mal geändert.
8	Zitat „Der Markt für Computerspiele ist der konservativste überhaupt.“ Christian Schmidt	
9	In der GameStar-Redaktion wundert der "Fahrenheit"-Erfolg in der weiblichen Zielgruppe niemanden. Mit seiner kinohaften Kameraführung sei es "das mit Abstand innovativste Spiel seit Jahren". Die Beteuerungen der Videogame-Hersteller, den Markt der weiblichen Gamer künftig mehr zu beachten, sind jedoch "reine Lippenbekenntnisse", sagt der GameStar-Redakteur Christian Schmidt. "Der Markt für Computerspiele ist der konservativste überhaupt." Weil die Entwicklung eines Spiels einen zwei- bis dreistelligen Millionenbetrag verschlinge, "werden die immer gleichen Spiele für die immer gleiche Zielgruppe konzipiert - und das sind eben Männer", sagt der Videogame-Experte.	In der GameStar-Redaktion wundert der Fahrenheit-Erfolg in der weiblichen Zielgruppe niemanden. Mit seiner kinohaften Kameraführung sei es »das mit Abstand innovativste Spiel seit Jahren«. Die Beteuerungen der Videogame-Hersteller, den Markt der weiblichen Gamer künftig mehr zu beachten, seien jedoch »reine Lippenbekenntnisse«, formuliert Christian Schmidt (GameStar), der Markt für Computerspiele sei konservativ. Weil die Entwicklung eines Spiels einen zwei- bis dreistelligen Millionenbetrag verschlinge, »werden die immer gleichen Spiele für die immer gleiche Zielgruppe konzipiert - und das sind eben Männer«, meint der Videogame-Experte. Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
10	"Frauen mitködern" Gerade wegen der in letzten Jahren explodierenden Kosten bei der Videogame-Entwicklung sind Frauen eine immer interessanter werdende Zielgruppe. "Das Potenzial überhaupt", so EA-Geschäftsführer Trouvain. Aber: "Sie gezielt und kostengünstig anzusprechen ist sehr schwierig", sagt Atari-Sprecher Stefan Weyl. Die entscheidende Frage für Atari sei deshalb vor allem: "Wie können wir Frauen mitködern?"	Gerade aber wegen der in letzten Jahren explodierenden Kosten bei der Video game-Entwicklung werden Frauen eine immer interessantere Zielgruppe. »Das Potenzial überhaupt«, so der ehemalige EA-Geschäftsführer Trouvain. Aber: »Sie gezielt und kostengünstig anzusprechen ist sehr schwierig«, sagt Atari-Sprecher Stefan Weyl. Die entscheidende Frage für Atari sei deshalb vor allem: »Wie können wir Frauen mitködern?« Nicht als Zitat kenntlich gemacht
11	Die 22-jährige Studentin Janna wurde von "Fahrenheit" tatsächlich mitgeködert. Innerhalb von zwei Wochen spielten sie und ihr Mitbewohner das Spiel durch. Doch obwohl die beiden gerne weiter gemeinsam Computer spielen würden, können sie im Moment noch kein Spiel finden, das beiden gefällt. "'Fahrenheit' war eine gute Mi-	In Fußnote 5

	<p>schung - nicht zu viel Mädchenkram", sagt Fritz. Er verbringt die Abende im Moment wieder allein vor dem Bildschirm. Und Janna hört die üblichen Geräusche aus seinem Zimmer: Reifenquietschen, Schüsse, Explosionen.</p>	
	<p>http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/43251 29.12.2003 14:30 Weibliche Spielentwickler kämpfen mit Vorurteilen (Carina Frey, dpa)</p>	<p>Frauen als Spieleentwickler</p>
1	<p>Frauen chatten, Männer zocken. So lautet ein gängiges Klischee. Ein weiteres: "Computerspielentwickler sind alles 18-jährige Nerds, die morgens schon Pizza essen", bedauert Carolin Batke. "Das ist natürlich totaler Quatsch. Ich glaube aber, dass dieses Bild von der Branche viele Frauen abschreckt." Batke weiß, wovon sie redet. Sie ist Mitgründerin und Gesellschafterin des SpieleEntwicklungsKombinats (SEK) in Berlin, eines der größten Entwicklerbüros in Deutschland. "Der Frauenanteil in den Entwicklerstudios liegt bei rund zehn Prozent. Das ist extrem niedrig", sagt Thomas Dlugaczzyk, Geschäftsführer der Berliner Games Academy, die in ein- oder zweijährigen Kursen Computerspiele-Entwickler ausbildet. In der Academy seien sogar nur fünf Prozent der Auszubildenden weiblich. Die Studentinnen interessierten sich vor allem für den künstlerischen Bereich Art and Animation und das Game-Design, also inhaltliche Aspekte. Das Programmieren selbst reize die wenigsten.</p>	<p>Wäre es nicht ein Weg den PC-Spiele-Markt für Frauen zu öffnen, wenn es mehr weibliche Spielentwickler gäbe? Es herrscht hier das Vorurteil: Frauen chatten, Männer zocken; ein gängiges Klischee. Ein weiteres: »Computerspielentwickler sind alles 18-jährige Nerds, die morgens schon Pizza essen«, bedauert Carolin Batke. »Das ist natürlich totaler Quatsch. Ich glaube aber, dass dieses Bild von der Branche viele Frauen abschreckt.« Batke ist Mitgründerin und Gesellschafterin des SpieleEntwicklungsKombinats in Berlin, eines der größten Entwicklerbüros in Deutschland. Der Frauenanteil in den Entwicklerstudios liegt bei rund zehn Prozent«, sagt der Geschäftsführer der Berliner Games Academy, die in ein- oder zweijährigen Kursen Computerspiele-Entwickler ausbildet. In der Academy seien sogar nur fünf Prozent der Auszubildenden weiblich. Die Studentinnen interessierten sich vor allem für den künstlerischen Bereich Art and Animation und das Game-Design, also inhaltliche Aspekte. Das Programmieren selbst reize die wenigsten.</p> <p>Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
2	<p>Carolin Batke fände es gut, wenn sich mehr Frauen in der Spieleentwicklung engagierten: "Dann würden sich die Klischees über die Branche endlich auflösen." Die Männerdominanz habe zudem Auswirkungen auf den Markt: Viele Frauen bevorzugten Spiele, in denen eine Geschichte erzählt werde. "Adventure sind aber ein Format, das relativ vernachlässigt wird." Wie die meisten ihrer Kolleginnen hatte Carolin Batke ursprünglich andere Berufspläne: Sie studierte Theater- und Veranstaltungstechnik. Batke faszinierten vor allem dreidimensionale Grafiken. Sie arbeitete in verschiedenen Softwarefirmen, lernte dort Spielentwickler kennen und gründete mit ihnen 1998 das SEK. Inzwischen ist sie vor allem für das Management verantwortlich. Dabei habe ihr das "Frau-Sein" sogar geholfen: "Bei Banken bekomme ich einen Seriositätsbo-</p>	<p>Carolin Batke fände es gut, wenn sich mehr Frauen in der Spieleentwicklung engagierten: „Dann würden sich die Klischees über die Branche endlich auflösen.“ Die Männerdominanz habe zudem Auswirkungen auf den Markt: Viele Frauen bevorzugten Spiele, in denen eine Geschichte erzählt werde. Adventure sind aber ein Format, das relativ vernachlässigt wird.« Wie die meisten ihrer Kolleginnen hatte Carolin Batke ursprünglich andere Berufspläne: Sie studierte Theater- und Veranstaltungstechnik. Batke faszinierten vor allem dreidimensionale Grafiken. Sie arbeitete in verschiedenen Softwarefirmen, lernte dort Spielentwickler kennen und gründete mit ihnen 1998 das SpieleEntwicklungsKombinat. Inzwischen ist</p>

	<p>nus", sagt sie. "Mit Frauen wird anscheinend eher assoziiert, dass sie etwas ordentlich machen."</p>	<p>sie vor allem für das Management verantwortlich.</p> <p>Zitation für ganzen Absatz in der Fußnote</p>
<p>3</p>	<p>Ulli Koller wurde eine Party zum Schicksal. "Nach meinem Architekturstudium stellte sich gerade die Frage, wo ich jetzt arbeiten will", sagt sie. Ein Partygast bot ihr einen Job beim Entwicklerbüro Max Design[3] in Schladming in Österreich an. Koller griff zu. Damals hatte sie noch nie am Computer Grafiken erstellt. "Der Head Artist setzte sich neben mich und zeigte mir, was ich tun muss", erzählt Koller. "Nach zwei Monaten Lernphase hatte ich die ersten brauchbaren Sachen." Seitdem erstellt sie am Rechner unter anderem Gebäude oder entwirft Lebewesen, denen sie anschließend virtuelles Leben einhaucht.</p> <p>Zwei Jahre hatte sie sich damals als Limit gesetzt, inzwischen sind es sieben geworden. Jahre, die Ulli Koller sogar ein bisschen berühmt gemacht haben, als eine der Entwicklerinnen von Anno 1602[4], dem erfolgreichsten Spiel in Deutschland überhaupt. Mittlerweile ist der Nachfolger[5] auf dem Markt, und Ulli Koller hat von ihrem Job gelegentlich die Nase voll. "Das Adrenalin fehlt, wenn man so lange an der gleichen Sache arbeitet." An Hinschmeißen denkt sie trotzdem nicht: Koller reizt vor allem die dann doch immer wieder zu spürende Vielseitigkeit an ihrem Job. "Fast alles ist möglich", erklärt sie. "Außerdem arbeite ich gern im Team."</p> <p>"Ich wurde mit offenen Armen aufgenommen und kam mir gleich wie zu Hause vor", erzählt Jasmin Kassner. "Super nervös" sei sie gewesen, als sie sich endlich einen Ruck gab und bei SEK als Programmiererin bewarb. Kassner arbeitete vorher als Managerin eines Restaurants und verbrachte ihre Abende und Wochenenden mit Computerspielen. Irgendwann kam das Programmieren hinzu. "Ich habe mir Bücher geholt, in Foren nachgeschaut und Kontakte zu Programmierern geknüpft." Kassner mag den Job unter Männern: "Mich hat es eher angezogen, das es nicht so ein typisches Frauending ist." Sie glaubt, dass sich viele Frauen einfach nicht in die Branche trauen. "Dabei hat mich noch nie jemand dumm angeguckt."</p> <p>Juliane Mroz hat den Eindruck, dass sich ihre Kollegen sogar freuen, wenn auch mal eine Frau im Büro ist. "Vielleicht verbessern wir die Arbeitsatmosphäre, aber natürlich wollen wir auch für unsere Leistung anerkannt werden", sagt sie. Die Anglistik-Studentin übersetzt für das Entwicklerbüro Limbic Entertainment[6] in Dreieich (Hes-</p>	<p>Absätze nicht übernommen</p>

	<p>sen) so genannte Ingame-Texte, also Spielanweisungen oder Beschreibungen, ins Englische. "Ich freue mich, wenn in einem Spiel Texte schön geschrieben sind. Jetzt gestalte ich sie selbst ein bisschen." Juliane Mroz kann sich gut vorstellen, nach dem Studium fest in diesem Bereich zu arbeiten.</p> <p>Games-Academy-Leiter Dlugaiczyk glaubt, dass Frauen in der Branche mit offenen Armen empfangen werden. "Als wir die Academy gründeten, meinten die Studios: Seht bloß zu, dass ihr auch ein paar Frauen bekommt", erinnert er sich. Er rät Frauen, sich einfach zu bewerben. Stressresistenz, selbstständig arbeiten können und hohe Teamfähigkeit nennt Carolin Batke als Voraussetzungen für einen Job als Spielentwickler. "Man muss Spiele mögen, aber kein fanatischer Spieler sein", sagt sie. (<i>Carina Frey, dpa</i>)</p>	
	<p>http://www.netzliteratur.net/rau/rau_patchworkgirl.htm Patchwork Girl und Action Heldin - Frauenbilder in digitaler Literatur von Anja Rau</p>	<p>Mogelpackung Lara Croft?</p>
<p>1</p>	<p>Neue Generation oder überholtes Stereotyp?</p> <p>Wer 1997 durch die Spieleabteilungen der Computerläden und Kaufhäuser ging, konnte meinen, eine der letzten Männerbastionen sei gefallen. 1997 war das Jahr der Lara Croft, der Heldin des Action-Abenteuerspiels Tomb Raider. Die kämpferische, 'männerfreie' Archäologin lief, sprang, schoß und schwamm sich in die Herzen der immer noch vornehmlich männlichen Computerspieler. Sie zeigte ihnen nicht nur auf dem Monitor, sondern auch von Plakatwänden herunter und in Zeitungsinterviews gnadenlos die kalte Schulter. Anfang '98 brachte die sonst eher seriöse Computerspielezeitschrift PC Games sogar ein zweiteiliges Lara Croft PinUp-Poster. Die deutsche Wochenzeitung Die Zeit (51/1997) titelte: "Was hat sie, das wir nicht haben?" und suchte darzulegen, was Spieler und Medien an der (angeblich) ersten digitalen Action Heldin so fasziniert. An dem zumindest in der PC-Version recht schlampig programmierten Action Adventure loben die Rezensionen hauptsächlich die persönlichen Qualitäten der Hauptfigur: "junge, intelligente, mit gutgebautem Körper ausgestattete [] Sportskanone [] mit der Figur eines Supermodels" (Galuschka 76) und so weiter - nicht zu vergessen ihre angebliche Emanzipiertheit. Immerhin ist Lara in einer Männerdomäne erfolgreich - sowohl inhaltlich gesehen, als erfolgreiche Archäologin und Abenteurerin, als auch genreintern als eine der wenigen weiblichen Hauptfiguren in</p>	<p>Absatz nicht übernommen</p>

	Action Spielen.	
2	<p>Es scheint also, als wäre die Frauenbewegung Mitte der 90er Jahre auch in der Computer(spiele)kultur angekommen. Daß das nicht der Fall ist, wird bei einem genaueren Blick auf die zur Zeit erhältlichen und erfolgreichen Computerspiele schnell deutlich. Ich werde im folgenden anhand ausgewählter Beispiele zeigen, wie traditionelle Adventure Games, aber auch spezielle Computerspiele für Mädchen überholte Rollenmodelle für Frauen/Mädchen perpetuieren und bestätigen. Aber auch Hyperfiction, neben Abenteuerspielen das andere große narrative Genre auf dem Computer, führt diese Muster fort - und das, obwohl das Format Hypertext theoretisch von der Postmoderne und von Konzepten weiblichen Schreibens beeinflusste Schreibkonzepte anbietet. Mehr noch: während Computerspiele weibliche Stereotypen nur tradieren, scheint die "crash-narrative" (Moulthrop 1994, 5) Hyperfiction (und auch hier beziehe ich mich vor allem auf die bekannteren Titel) auf dem literarischen Topos der toten Frau geradezu aufzubauen.</p>	<p>Absatz nicht übernommen</p>
3	<p>Computerspiele für Mädchen</p> <p>Lara Croft wird nur oberflächlich als starke Frauenfigur eingesetzt, die ohne zu fragen männliche Räume beansprucht. Tatsächlich ist sie nicht nur wie alle Figuren in einem Computerspiel ein bewegliches Objekt auf dem Bildschirm, sondern wird zum sexualisierten Objekt der Begierde der traditionell männlichen Spieler von Action Spielen. Gegner zu besiegen, Objekte aufzusammeln, Rätsel zu lösen und Levels zu durchschreiten, das heißt Punkte zu sammeln und zu gewinnen, ist nur vorgeblich Ziel des Spiels. In Wirklichkeit gleicht Tomb Raider einer Peep Show oder deren interaktiver, multimedialer Alternative: Strip Poker als Computerspiel.</p>	<p>Wir müssen trotz dieser ermutigenden Hinweise doch sehen, dass bis dato weibliche Spielcharaktere und gerade auch Erfolgsfiguren wie Lara Croft höchst ambivalent bleiben. Lara Croft wird, wenn wir Anja Rau folgen, nur oberflächlich als starke Frauenfigur eingesetzt, die, ohne zu fragen, männliche Räume beansprucht. Tatsächlich ist sie nicht nur wie alle Figuren in einem Computerspiel ein bewegliches Objekt auf dem Bildschirm, sondern wird »zum sexualisierten Objekt der Begierde der traditionell männlichen Spieler von Action-Spielen«. Gegner zu besiegen, Objekte aufzusammeln, Rätsel zu lösen und Levels zu durchschreiten, das heißt Punkte zu sammeln und zu gewinnen, ist nur vorgeblich Ziel des Spiels. In Wirklichkeit, meint die Autorin, gleiche Tomb Raider einer Peep-Show oder deren interaktiver, multimedialer Alternative: Strip Poker als Computerspiel.</p> <p>Verweis in Fußnote auf Literaturquelle. Zum Teil zitiert</p>
4	<p>Die Perspektive von Tomb Raider wechselt nämlich auffällig zwischen erster und dritter Person. Während Lara Grundfunktionen ausführt, also nur rennt oder das Terrain sondiert, ist sie meist nicht oder nur am Rande zu sehen. Erst wenn sie punktebringende Aktivitäten durchführt - springen, klettern, schwimmen, schießen, Objekte aufheben und benutzen - ist sie vollständig zu sehen.</p>	<p>Die Perspektive von Tomb Raider wechselt nämlich auffällig zwischen erster und dritter Person. Während Lara Grundfunktionen ausführt, also nur rennt oder das Terrain sondiert, ist sie meist nicht oder nur am Rande zu sehen. Erst wenn sie punktebringende Aktivitäten durchführt - springen, klettern, schwimmen, schießen, Objekte aufheben und benutzen - ist</p>

		sie vollständig zu sehen.
		Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
5	Nun gehört Lara nicht zu den üblichen grobgepixelten Computerspielfiguren, die nur auf der Verpackung einen halbwegs anatomisch stimmigen Körperbau und ein erkennbares Gesicht haben. Lara ist State-of-the Art: sie besteht aus Tausenden Polygonen mit - laut Klappentext - über 2000 Animationsphasen, kombiniert mit großen Augen, vollen Lippen, einer kleinen Nase, erstaunlich großen Brüsten, einer schmalen Taille und einem gebärfreudigen Becken, dafür ohne sichtbare Muskulatur und stumm. Außer schwerem Atmen ist von Lara nicht viel zu hören, nur in der Trainingsphase, in der der Spieler [sic!] den Umgang mit den Steuerungstasten einüben kann, erklärt Laras Stimme als Voice-Over wie Lara, die Figur, 'zu bedienen' ist.	Nun gehört Lara nicht zu den üblichen grobgepixelten Computerspielfiguren, die nur auf der Verpackung einen halbwegs anatomisch stimmigen Körperbau und ein erkennbares Gesicht haben. Lara war state-ofthe-art: sie besteht aus Tausenden Polygonen mit - laut Klappentext - über 2000 Animationsphasen, kombiniert mit großen Augen, vollen Lippen, einer kleinen Nase, großen Brüsten, einer schmalen Taille und einem starken Becken, dafür ohne sichtbare Muskulatur und stumm. Außer schwerem Atmen ist von Lara nicht viel zu hören, nur in der Trainingsphase, in der der Spieler [sic!] den Umgang mit den Steuerungstasten einüben kann, erklärt Laras Stimme als Voice-Over wie Lara, die Figur, »zu bedienen« ist.
6	Wenn sie lispelt, "Komm, laß uns ein wenig herumspringen", klingt das eher wie eine Werbung für 0190er Nummern im Spätprogramm der Privatsender. Trotz des euphorischen Tenors der Medien fällt es schwer, in dieser Figur ein positives Frauenbild oder gar ein mögliches starkes weibliches Vorbild für Spielerinnen zu sehen.	Nicht als Zitat kenntlich gemacht. Fußnote 8 ohne Zitation
7	Daß diese "Heldin einer neuen Generation von Frauen" (Manfred Dworschak zitiert das SZ-Magazin) im Computerspiel eine Mogelpackung ist, verwundert aber nicht weiter. Die ersten Computerspiele - online und offline - entstanden in den naturwissenschaftlichen Fakultäten amerikanischer Colleges und Universitäten, damals mehr noch als heute männlich dominierte Institutionen. Nicht nur die Internet-Journalistin J.C. Herz führt sowohl die Themen als auch das typische Personal von Computerspielen auf diese Tatsache zurück: Videospiele sind, so Herz, "a Guy Thing, programmed by and for males." (Herz 171) Die stereotypen Darstellungen von Frauen werden als gegeben akzeptiert, denn "there aren't women in the industry right now" (Herz 177). Even if, at some point, a topflight videogame company in Japan or Silicon Valley decided to woo would-be female gamers, it's doubtful that a bunch of guys who've spent their lives clutching a joystick could design something that resonates in the mind of a fourteen-year-old girl (Herz 174).	Dass diese »Heldin einer neuen Generation von Frauen« im Computerspiel eine Mogelpackung zu sein scheint , verwundert nicht weiter. Die ersten Computerspiele - online und offline - entstanden in den naturwissenschaftlichen Fakultäten amerikanischer Colleges und Universitäten, damals mehr noch als heute männlich dominierte Institutionen. Nicht nur die Internet-Journalistin J.C. Herz führt sowohl die Themen als auch das typische Personal von Computerspielen auf diese Tatsache zurück: Videospiele sind, so Herz, »a Guy Thing, programmed by and for males«. Die stereotypen Darstellungen von Frauen werden als gegeben akzeptiert, denn »there aren't women in the industry right now«. »Even if, at some point, a topflight video- game company in Japan or Silicon Valley decided to woo would-be female gamers, it's doubtful that a bunch of guys who've spent their lives clutching a joystick could design something that resonates in the mind of a fourteen-year-old girl.«

		<p>Zitat von Dworschak nicht mehr gekennzeichnet</p> <p>Fußnote am Ende des Absatzes: J.C, Herz zit. nach Anja Rau</p> <p>Ansonsten nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
8	<p>Neben der eklatanten Abwesenheit von weiblichen Spieleprogrammierern führt Herz auch die Nähe der Spieleindustrie zur Technikindustrie und zum Militär als Grund dafür an, daß Spielwelten in dem meisten Fällen keine weiblichen Lebenswelten sind: Diese wirtschaftlichen und weltanschaulichen Allianzen bewirken eine militaristische und konfliktorientierte Tendenz in den Actionspielen - nicht umsonst werden inzwischen amerikanische Soldaten an Flug- und Kriegssimulationen geschult.</p>	<p>Absatz nicht übernommen.</p> <p>Problematisch deswegen raus</p>
9	<p>Daß Computerspiele Mädchen immer noch nicht ansprechen, liegt aber wohl weniger an den fehlenden oder falschen Identifikationsfiguren, als an der mentalen und motorischen Repetitivität, die für das größte Marktsegment, die Actionspiele, charakteristisch ist. Aktuelle Studien belegen, daß handelsübliche Computerspiele nicht zu brutal oder zu schwer für Mädchen sind - Mädchen finden Spiele wie Command & Conquer oder Doom "einfach zu dumm" (Brenda Laurel nach Pecher 94). Jungen bevorzugen laut Sheri Graner Ray von Her Interactive Spiele, die Konfliktlösung, Reizstimulation und Belohnung bieten und in denen "Konflikte im offenen Kampf 'Mann gegen Mann'" ausgetragen werden; "[w]eibliche Spieler bevorzugen dagegen Diplomatie und sie kalkulieren die Gefühle ihrer Gegner mit ein" (Sheri Graner Ray nach Pecher 96); "Mädchen wollen narrative Spiele" (Justine Cassel nach Herz 175).</p>	<p>Dass Computerspiele Mädchen immer noch zu wenig ansprechen, liegt aber wohl weniger an den fehlenden oder falschen Identifikationsfiguren, als an der mentalen und motorischen Repetitivität, die für das größte Marktsegment, die Actionspiele, charakteristisch ist. Aktuelle Studien belegen, dass handelsübliche Computerspiele nicht zu brutal oder zu schwer für Mädchen sind - Mädchen finden Spiele wie Command & Conquer oder Doom »einfach zu dumm«. Jungen bevorzugen laut Sheri Graner Ray von Her Interactive Spiele, die Konfliktlösung, Reizstimulation und Belohnung bieten und in denen »Konflikte im offenen Kampf >Mann gegen Mann« ausgetragen werden; »[w]eibliche Spieler bevorzugen dagegen Diplomatie und sie kalkulieren die Gefühle ihrer Gegner mit ein. Mädchen wollen narrative Spiele« In den Online-Roleplaying-Games wird diesem Wunsch stärker entsprochen und dort finden sich auch erheblich mehr Spielerinnen als bei ActionGames und Kriegssimulationen.</p> <p>Zitat von Brenda Laurel nach Pecher 94 nicht mehr so gekennzeichnet</p> <p>Fußnote Justine Cassel zit. Nach Anja Rau</p>
10	<p>Die Reaktion vor allem des US-amerikanischen Marktes sind spezielle Computerspiele für Mädchen: Sie heißen Secret Paths in the Forest, Rockett's New School und Barbie Fashion Designer bzw. Barbie Magic Hair Styler....</p> <p>Es folgen mehrere längere Absätze, die nicht übernommen wurden. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden diese hier nicht wiedergegeben.</p>	<p>Absatz nicht übernommen</p>

	<p>http://www.news.at/index.html?/articles/0622/542/146784_s2.shtml</p> <p>Frauen stürmen die Welt der Videospiele? Weibliche Noten in einstiger Männer-Welt</p>	
1	<p>Die meisten Frauen in der Welt der Computerspiele bestanden bisher aus Pixeln und Männerphantasien. Zu Pistolen-Lady Lara Croft und den Pinup-Girls in "Grand Theft Auto" gesellen sich aber zunehmend Frauen aus Fleisch und Blut. Immer mehr Spielerinnen verlassen die virtuelle Puppenstube der "Sims" und stoßen zu Egoshootern, Rollenspielen und Adventure-Games vor. Programmiererinnen, Designerinnen und Technik-Studentinnen haben damit begonnen, selbst Spiele zu entwickeln und eine weibliche Note in das Milliardengeschäft der Videospielebranche zu bringen. "Damit diese Branche reift und sich weiterentwickelt, muss sie raus aus der Zielgruppe der 13- bis 35-jährigen männlichen Bevölkerung", sagt der Professor für Videospieleentwicklung an der University of Southern California, Anthony Borquez. "Aus kommerzieller Sicht erscheint es sehr sinnvoll, Frauen viel mehr als bisher einzubeziehen."</p>	<p>Etwas grob formuliert lässt sich sagen, dass die meisten Frauen in der Welt der Computerspiele bislang aus Pixeln und Männerphantasien bestehen. Zur Pistolen-Lady Lara Croft und den Pinup-Girls in Grand Theft Auto gesellen sich aber zunehmend Frauen aus Fleisch und Blut. Immer mehr Spielerinnen verlassen zudem die virtuelle Puppenstube der Sims und stoßen zu Egoshootern, Rollenspielen und Adventure-Games vor. Programmiererinnen, Designerinnen und Technik-Studentinnen haben damit begonnen, selbst Spiele zu entwickeln und eine weibliche Note in die Videospielebranche zu bringen. »Damit diese Branche reift und sich weiterentwickelt, muss sie raus aus der Zielgruppe der 13- bis 35-jährigen männlichen Bevölkerung«, fordert Anthony Borquez (University of Southern California).</p> <p>Fußnote verweist auf SAP.info</p> <p>Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
2	<p>Pandora's Mighty Soldiers Aber das machen die Videospielechwestern schon selbst. Amber Dalton und Amy Brady haben in den USA vor vier Jahren den PMS-Clan gegründet. Die Abkürzung steht für "Pandora's Mighty Soldiers". Die Mitglieder sind neun bis 58 Jahre alt und spielen leidenschaftlich auf dem Computer, der Xbox oder der PlayStation 2.</p>	<p>Aber das besorgen die »Videospielechwestern« schon selbst. In den USA wurde vor einigen Jahren der PMS-Clan gegründet. Die Abkürzung steht für Pandora's Mighty Soldiers. Die Mitglieder sind neun bis 58 Jahre alt und spielen auf dem Computer, der Xbox oder der PlayStation. Die meisten Frauen beim PMS-Clan spielen etwa drei Stunden am Tag.</p> <p>Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
3	<p>Eigene Regeln im Gruppen-Umgang Die Entdeckung des Clans sei für sie eine Offenbarung gewesen, berichtet die 24-jährige New Yorkerin Felicia Williams, die von sich sagt, dass sie jede Spielkonsole hat, die jemals auf den Markt gekommen ist. Die Frauen des Clans treten untereinander und gegen andere Clans zu Videospielewettbewerben an. Stolz sind sie auf ihre eigenen Regeln zum Umgang in der Gruppe. Das 30 Seiten umfassende Statut untersagt</p>	<p>Die Frauen des Clans treten untereinander und gegen andere Clans zu Videospielewettbewerben an. Sie haben ihre eigenen Regeln zum Umgang in der Gruppe entwickelt. Das 30 Seiten umfassende Statut untersagt es etwa, dass sich die Mitglieder »niedermachen oder in irgendeiner Weise attackieren, auch nicht zur Vergeltung«. »Jungs könnten so gemein sein, sagt eine Clan-Mitbegründerin, [...]. Dabei verstecken sie sich in der Ano-</p>

	es, dass sich die Mitgliederinnen "niedermachen oder in irgendeiner Weise attackieren, auch nicht zur Vergeltung". Jungs könnten so gemein sein, sagt die 30-jährige Clan-Mitbegründerin Dalton. "Sie sagen mir, dass ich wohl 135 Kilogramm schwer sei und einen Schnurrbart habe. Dabei verstecken sie sich in der Anonymität des Spiels."	nymität des Spiels.« Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
4	Von Microsoft engagiert Der Ehrencodex des PMS-Clans und die turnierreifen Fähigkeiten der Mitgliederinnen haben die Aufmerksamkeit von Microsoft auf sich gezogen. Das Unternehmen engagierte den PMS-Clan für die renommierte Computerspielmesse E3. PMS-Frauen stellten dort Xbox Live vor, den Online-Bereich der Spielkonsole. "Sie haben ein tolles Beispiel abgegeben", sagt Microsoft-Manager Aaron Greenberg. Wenn Frauen im Online-Spiel dabei seien, bekomme dieses eine sozialere Qualität. Professor Borquez stimmt zu: "Sie gestalten eigene Wege, um im Spiel zu kommunizieren. Vorher wurde viel zu viel Müll geredet."	Der Ehrencodex des PMS-Clans und die turnierreifen Fähigkeiten der Mitglieder haben die Aufmerksamkeit der Firma Microsoft auf sich gezogen. Das Unternehmen engagierte den Clan für die renommierte Computerspielmesse E3. PMS-Frauen stellten dort Xbox Live vor, den Online-Bereich der Spielkonsole. Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
5	Die "Frag Dolls" Microsoft ist nicht das einzige Unternehmen, das nach Computerspielerinnen Ausschau hält. Der Spielehersteller Ubisoft gründete vor zwei Jahren eine eigene Spielerinnengruppe, die "Frag Dolls". Ihre sieben Mitgliederinnen sind dabei, wenn neue Spieltitel entworfen werden und treten in Wettbewerben an. "Es war eine angenehme Überraschung zu erleben, wie gut sie sind", sagt Ubisoft-Sprecher Michael Beadle.	Microsoft ist nicht das einzige Unternehmen, das nach Computerspielerinnen Ausschau hält. Der Spielehersteller Ubisoft gründete vor ein paar Jahren eine eigene Spielerinnengruppe, die »frag dolls«. Ihre Mitglieder sind dabei, wenn neue Spieltitel entworfen werden und treten erfolgreich in Wettbewerben an. Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
	Paradigmenwechsel in Spielwelten? Die meisten Frauen beim PMS-Clan spielen etwa drei Stunden am Tag. Zurzeit sind "Halo 2" und "Ghost Recon" am meisten angesagt. Computerspiele spiegeln die Besonderheiten ihrer Entwickler wieder, sagt die Computerspiel-Designerin Williams. Daher seien die weiblichen Charaktere in Rollenspielen oft negativ besetzt. Das werde sich ändern, wenn mehr Frauen in die Computerspielbranche gelangten. (APA/red)	An anderer Stelle
	Quelle: http://www.glizz.net/artikel/artikel_6.php Women Facing Computer- And Videogames Inga Koehler, 09.01.02	Zum gleichberechtigtem Umgang mit PC- und Videospiele
		Warum sollte man, fragt Inga Koehler , sich überhaupt mit PC- und Videospiele beschäftigen? Auf der einen Seite stehe der Spaß am Spielen und Erkunden virtueller Phantasiewelten, die im realen Leben keine Entspre-

		chung haben. ¹²
		Stammt aus Absatz 2
1	Die Motivation zu einer nicht ausschließlich praktischen Beschäftigung mit Computer- und Videospielen (C- und VS) rührt von einem persönlichen Konflikt her, in welchem affirmative Begeisterung durch die Verärgerung über diskriminierende Darstellungen von Frauen, die in dem Gros der Spiele und deren Vermarktung präsent sind, getrübt wird. Mich interessiert, wie Spielerinnen und in der Spieleindustrie beschäftigte Frauen diesem Zwiespalt begegnen, welche Strategien sie verfolgen. Hier sollen unterschiedliche, produktive Umgangsformen von Frauen mit dem Medium Bildschirmspiele vorgestellt werden.	Die Motivation ¹³ aber zu einer nicht ausschließlich praktischen Beschäftigung mit Computer- und Videospielen rühre von einem persönlichen Konflikt her, durch den ihre affirmative Begeisterung wegen der Verärgerung über diskriminierende Darstellungen von Frauen, die in dem Gros der Spiele und deren Vermarktung präsent sind, getrübt wird. Sie interessiert, wie Spielerinnen und in der Spieleindustrie beschäftigte Frauen diesem Zwiespalt begegnen, welche Strategien sie verfolgen. „Motivation“ Fußnote 13, http://www.glizz.net/artikel/artikel_6.php Fundstelle des Aufsatzes von Inga Köhler
2	Warum sollte man sich aber überhaupt mit C- und VS beschäftigen? Auf der einen Seite steht der Spaß am Spielen und Erkunden virtueller Phantasiewelten, die im realen Leben keine Entsprechung haben. [1] Von übergreifender Bedeutung ist allerdings neben dem Unterhaltungswert das Verständnis vom Spielen als qualifizierende Handlung: Kompetenzen wie logisches Denken, strategisches Planen, der synchrone Umgang mit einer Vielzahl von Informationen und Erinnerungsfähigkeit, die auch in anderen, realen Lebensbereichen wichtig sind, können durch den Umgang mit C- und VS erworben werden. Sie ermöglichen ein selbstbewußtes, auf Erfolgserlebnissen aufbauendes Lernen, eine schrittweise Erprobung von komplexen Fähigkeiten, und sie führen zu einem eigenständigen und vor allem lustvollen Umgang mit digitalen Medien. [2]	Von übergreifender Bedeutung ist neben dem Unterhaltungswert das Verständnis vom Spielen als qualifizierende Handlung: Kompetenzen wie logisches Denken, strategisches Planen, der synchrone Umgang mit einer Vielzahl von Informationen und Erinnerungsfähigkeit, die auch in anderen, realen Lebensbereichen wichtig sind, können durch den Umgang mit PC und Videospielen erworben werden. Sie ermöglichen ein selbstbewusstes, auf Erfolgserlebnissen aufbauendes Lernen, eine schrittweise Erprobung von komplexen Fähigkeiten, und sie führen zu einem eigenständigen und vor allem lustvollen Umgang mit digitalen Medien. ¹⁴ Geringfügig geändert. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
	[1] Viele Spiele streben allerdings die möglichst genaue Abbildung von Realität an und sehen davon ab, sie zu transzendieren.	Entspricht Fußnote 12. Nicht Als Zitat kenntlich gemacht.
	[2] Siehe ebenfalls zum Kompetenzerwerb durch Computer- und Videospiele: Justine Cassell/ Henry Jenkins: Chess for Girls? Feminism and Computergames, in: Dies. (Hg.): From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games, Cambridge: MIT Press, 1998, S.11.; Sherry Turkle: Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1984, S.77f; Jürgen Fritz (Hg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen, Weinheim/ München: Juventa, 1995), S.13ff.	Entspricht Fußnote 14. Nicht Als Zitat kenntlich gemacht.
3	Gerade bei Bildschirmspielen, in denen durch technische Möglichkeiten das Potential zur Abstraktion und zum Hinterfragen oder Auflösen von Strukturen besteht, die in	Gerade bei Bildschirmspielen, in denen durch technische Möglichkeiten das Potential zur Abstraktion und zum Hinterfragen oder Auflösen von

	der realen Welt existieren, wird man mit vermeintlich überholten Geschlechterrollen konfrontiert. Es ist nachvollziehbar, daß Spielcharaktere stereotype Züge haben, aber diskriminierende, sexistische und verachtende Darstellungen von Mädchen und Frauen, die patriarchale Vorstellungen reproduzieren, wirken auf Spielerinnen in vielen Fällen vollkommen abschreckend, das heißt auch ausschließend.	Strukturen besteht, die in der realen Welt existieren, wird man mit vermeintlich überholten Geschlechterrollen konfrontiert. Es ist nachvollziehbar, dass Spielcharaktere stereotype Züge haben, aber diskriminierende, sexistische und verachtende Darstellungen von Mädchen und Frauen, die patriarchale Vorstellungen reproduzieren, wirken auf Spielerinnen in vielen Fällen abschreckend und ausschließend. Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
4	Im Fokus dieser Arbeit steht der produktive Umgang von Frauen mit der bestehenden Situation, Analysen derselben sind aber unerlässlich.	Im Fokus ihrer Überlegungen steht der produktive Umgang von Frauen mit der bestehenden Situation. ¹⁵ Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
5	Johannes Fromme und Melanie Gecius zum Beispiel liefern eine differenzierte Studie über Geschlechterrollen in elektronischen Bildschirmspielen. [3] Die herabsetzende Darstellung von Frauen in Medien ist kein neues Phänomen: Seit den 1970ern stellen Literaturwissenschaftlerinnen die Frage nach dem Bild von Frauen, wie es in Printmedien vermittelt wird. Dieser Ansatz wird bis heute in zahlreichen Studien sowohl auf andere Medien bezogen als auch um die Analyse von Frauen- und Männerbildern und durch Aspekte wie kulturelle Zugehörigkeit, Ethnizität, Klasse und sexuelle Orientierung erweitert.	Entspricht Fußnote 15. Nicht Als Zitat kenntlich gemacht.
	[3] Johannes Fromme/ Melanie Gecius: Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen, in: Jürgen Fritz/ Wolfgang Fehr (Hg.): Handbuch Medien: Computerspiele, , Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1997, S.121-135.	
6	Bei der Auseinandersetzung mit kommerziellen Produkten wie C- und VS stellt sich die grundsätzliche Frage, ob politische Forderungen innerhalb der marktgesetzlichen Ordnung bestehen können. Über das Verhältnis von Feminismus und Popkultur zitiert Tine Plesch: "Sogenannte kritische oder politische Popkultur muss, wenn sie diesen Impetus tatsächlich vertreten will, ihr eigenes Scheitern und ihre unabänderliche Eingebundenheit in die kapitalistische Popkulturindustrie stets mitdenken und tatsächlich auch thematisieren." [4]	Bei der Auseinandersetzung mit kommerziellen Produkten wie PC- und Videospielen stellt sich die grundsätzliche Frage, ob politische Forderungen innerhalb der marktgesetzlichen Ordnung bestehen können. Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.
	[4] Tine Plesch: Von Old School zu Neo und dann? An der Schnittstelle von Feminismen und Popkultur, in: Testcard, Mainz, 2001, S.98.	Nicht im Text
7	Ist die kritische Beschäftigung oder sogar Zusammenarbeit mit der Spieleindustrie also überhaupt sinnvoll? Um die breite Wirkung von Spielen ganz zu fassen, sei vorangestellt: Die zeitgenössische feministische Forschung differenziert zwischen biologi-	Ist die kritische Beschäftigung oder sogar Zusammenarbeit mit der Spieleindustrie überhaupt sinnvoll? Die Wirkung stereotyper Charaktere in Computer- und Videospielen , die auf einen männlichen Markt ausgerich-

	<p>schem Geschlecht, SEX, und der kulturellen Konstruktion von Männlichkeit und Weiblichkeit, die auf den Körper projiziert wird, GENDER. Verschränkt mit anderen Kategorien wie Klasse, Ethnizität und sexuelle Orientierung haben diese Machtverhältnisse eine gesellschaftliche Verortung zur Folge. Dieser Annahme folgend kann man die Rolle der Medien in diesem Prozeß auf keinen Fall außen vor lassen. Die Wirkung stereotyper Charaktere in C- und VS, die eindeutig auf einen männlichen Markt ausgerichtet sind und weibliche Rollen primär passiv, hilfsbedürftig oder auf sexuelle Merkmale reduziert darstellen, sind also nicht nur abschreckend für Frauen und Mädchen und erschweren so den Zugang zu Unterhaltung und dem Erwerb von Medienkompetenz. Durch die Bilder werden auch Bedeutungen von 'männlich' und 'weiblich' produziert, welche weitreichende Auswirkungen auf gesellschaftliche Positionierungen in der realen Welt haben.</p>	<p>tet sind und weibliche Rollen primär passiv, hilfsbedürftig oder auf sexuelle Merkmale reduziert darstellen, sind also nicht nur abschreckend für Frauen und Mädchen und erschweren so den Zugang zu Unterhaltung und zum Erwerb von Medienkompetenz. Durch die Bilder werden auch Bedeutungen von »männlich« und »weiblich« produziert, welche weitreichende Auswirkungen auf gesellschaftliche Positionierungen in der realen Welt haben könnten.</p> <p>Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p> <p>Veränderungen des Originals nicht kenntlich gemacht (Streichungen, Hinzufügen von könnten)</p>
8	<p>Eine Einmischung in die Spieleindustrie ist riskant und ideologisch 'unsauber'. Aber aufgrund der ausgedehnten Wirkung, der Ausschlußmechanismen und der gesellschaftlichen Bedeutungsproduktion sowie der potentiellen Möglichkeiten von C- und VS sind Eingriffe meines Erachtens zu befürworten. Sowohl der Eintritt von Frauen in das Berufsfeld Spieleindustrie als auch die Theoretisierung durch Akademikerinnen und Akademiker spielen hierbei eine wichtige Rolle.</p>	<p>Eine Einmischung in die Spieleindustrie ist riskant und oft ideologisch »unsauber«. Aber aufgrund der ausgedehnten Wirkung, der Ausschlußmechanismen und der gesellschaftlichen Bedeutungsproduktion sowie der potentiellen Möglichkeiten von PC- und Videospiele sind Eingriffe nach Meinung von Inga Koehler zu befürworten. Sowohl der Eintritt von Frauen in das Berufsfeld Spieleindustrie als auch die Theoretisierung durch Akademikerinnen und Akademiker spiele eine wichtige Rolle.</p> <p>Weitgehend gleich. Zitierung grammatisch deutlich gemacht.</p>
9	<p>Die Herangehensweisen von Frauen an die bestehende Situation sehen sehr unterschiedlich aus, und im folgenden werden drei mögliche Wege skizziert, die in diesem Feld beschritten werden. In den letzten Jahren hat sich gezeigt, daß Frauen der männlichen Dominanz in der Spieleindustrie nicht passiv gegenüberstehen. Ihren Ansätzen liegt die Frage zugrunde, in welcher Form ein gleichberechtigter Zugang zu C- und VS zu erreichen ist.</p>	<p>Absatz fehlt</p>
10	<p>Der Barbie Fashion Designer der Firma Mattel, die 1996 ihr Produkt während der ersten beiden Monate in mehr als 500.000 Kopien verkaufte, war die erste außerordentlich erfolgreiche Anwendung in der Sparte von Spielen, die nur für Mädchen entwickelt werden. Purple Moon, eine amerikanische Softwarefirma, produziert seit 1996 Spiele ausschließlich für Mädchen. Wie andere Unternehmen, die einen spezifisch weiblichen Markt etablieren wollen, stützt sich Purple Moon auf intensive Marktforschung: "I agreed that whatever solution the research suggested, I'd go along with. Even if it ment shipping products in pink boxes", konstatiert Brenda Laurel von Purple</p>	<p>Absatz fehlt</p>

	Moon. [5]	
	[5] Justine Cassell/ Henry Jenkins: Chess for Girls? Feminism and Computergames, in: Dies. (Hg.): From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games,. Cambridge: MIT Press, 1998, S.20.	Fußnote fehlt
11	<p>Entscheidender als die Frage, in welcher Gestalt diese recherchierten Bedürfnisse befriedigt werden, scheint mir, welche Konsequenzen der Ansatz geschlechtsspezifischer Spiele hat. In jedem Fall geben diese Spiele Mädchen und Frauen einen Raum, in dem sie sich ungestört und spielerisch mit den digitalen Medien auseinandersetzen und der Computerkultur annähern können, der vorher nicht vorhanden war. Sie machen sichtbar, daß in der Spieleindustrie auch auf Seiten der Frauen und Mädchen ein legitimer Bedarf besteht, der zum momentanen Zeitpunkt vernachlässigt wird. Allerdings übernehmen diese Firmen, um das ohnehin sehr große wirtschaftliche Risiko zu minimieren, was 2001 durch die bereits starke Verbreitung von C- und VS in Frage gestellt werden muß, das in den Umfragen implizierte, gesellschaftlich etablierte Rollendenken. Dadurch werden die herrschenden Genderrollen nicht hinterfragt, sondern bestehende Muster gefestigt und reproduziert. Die klare Abgrenzung des Weiblichen gegenüber dem anderen Geschlecht führt zu einer Fixierung von Identitätsmerkmalen und ist nicht weit von der seit langer Zeit in Frage gestellten, essentialistischen Position entfernt, die die angeblich binäre Opposition von Frauen und Männern auf einen natürlichen Ursprung zurückführt. Im Rahmen des Mediums C- und VS entsteht hier eine Bewegung, die bereits in ähnlicher Weise in den 1970ern vollzogen wurde, als französische Literaturwissenschaftlerinnen nach einem positiv gesetzten, spezifisch weiblichen Schreiben suchten, welches sie gegenüber dem dominanten, männlichen abgrenzten.</p>	<p>Entscheidender als die Frage, in welcher Gestalt die recherchierten Bedürfnisse der Mädchen bezüglich der PC- und Videospiele befriedigt werden, scheint aber, welche Konsequenzen der Ansatz geschlechtsspezifischer Spiele hat. Jedenfalls geben andere Spiele Mädchen und Frauen einen Raum, in dem sie sich ungestört und spielerisch mit den digitalen Medien auseinander setzen und der Computerkultur annähern können, der vorher nicht vorhanden war. Sie machen sichtbar, dass in der Spieleindustrie auch auf Seiten der Frauen und Mädchen ein legitimer Bedarf besteht, der zum momentanen Zeitpunkt vernachlässigt wird. Allerdings übernehmen die Firmen, um das ohnehin sehr große wirtschaftliche Risiko zu minimieren, das in den Umfragen implizierte, gesellschaftlich etablierte Rollendenken. Dadurch werden die herrschenden Genderrollen nicht hinterfragt, sondern bestehende Muster gefestigt und reproduziert. Die klare Abgrenzung des Weiblichen gegenüber dem anderen Geschlecht führt zu einer Fixierung von Identitätsmerkmalen.</p> <p>Streichungen und Veränderungen nicht kenntlich gemacht. „andere Spiele“ statt „diese Spiele“. Durch die Streichung der beiden vorausgehenden Absätze wirkt „andere“ sinnentstellend. Gemeint ist wohl: auf Mädchen zugeschnittene Spiele.</p>
12	Female Clans wie D.O.L.L. (Descent Online Ladies Legion) und PMS (Psycho Men Slayers) beanspruchen ihren Platz im Bereich der Bildschirmspiele auf andere Art. [6] Es ist üblich, daß sich Clans zusammenschließen, um über Netzwerke Multiplayerspiele gegen andere Nutzer zu spielen. Die Female Clans bestehen ausschließlich aus Frauen und Mädchen und spielen in diesen Gruppen traditionelle First Person Shooter wie zum Beispiel Quake, die in der Mehrzahl von männlichen Spielern gespielt werden.	<p>Weibliche Clans wie D.O.L.L. (Descent Online Ladies Legion) und PMS beanspruchen ihren Platz im Bereich der Bildschirmspiele auf andere Art.¹⁶ Es ist üblich, dass sich Clans zusammenschließen, um über Netzwerke Multiplayerspiele gegen andere Nutzer zu spielen. Die female clans bestehen ausschließlich aus Frauen und Mädchen und spielen in diesen Gruppen bekannte First Person Shooter wie zum Beispiel Quake, die in der Mehrzahl von männlichen Spielern gespielt werden.</p> <p>Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>

	<p>[6] Detaillierte Informationen über die oben erwähnten Female Clans und Artikel, die aus Interviews mit Clanmitgliedern entstanden sind, auf: http://www.gamegirlz.com/articles/femclan/femclan1.htm (13.08.2001).</p>	<p>Fußnote 16</p>
<p>13</p>	<p>Ihr Konzept, Männer auf deren Terrain zu schlagen, ist ein vollkommen anderes, als eine separate weibliche Spielkultur zu etablieren. Ihr Vorgehen macht deutlich, daß sie das Bestehen einer festen, klar definierbaren und abgrenzbaren weiblichen Identität ausschließen. Für ihre Selbstdarstellung verwenden sie Juxtapositionen von traditionell weiblichen Bildern neben brutalen Gewalt- und Kampfrepräsentationen.</p>	<p>Ihr Konzept, Männer auf deren Terrain zu schlagen, ist ein vollkommen anderes, als eine separate weibliche Spielkultur zu etablieren. Ihr Vorgehen macht deutlich, dass sie das Bestehen einer festen, klar definierbaren und abgrenzbaren weiblichen Identität ausschließen. Für ihre Selbstdarstellung verwenden sie Juxtapositionen von traditionell weiblichen Bildern neben brutalen Gewalt- und Kampfrepräsentationen.</p> <p>Identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
<p>14</p>	<p>Mitglieder der Female Clans beanspruchen selbstbewußt ihren Platz in der männlichen Enklave der Actionspiele und machen das Interesse und legitime Recht von Frauen sichtbar, am Spielgeschehen teilzunehmen. Ob so ein Beteiligungsraum für C- und VS-interessierte Frauen geöffnet wird, ist allerdings fraglich. Den Spielen liegen weiterhin gesellschaftlich konstituierte, hierarchisierende, männliche Wünsche als Norm zugrunde, wie beispielsweise der voyeuristische Blick auf den weiblichen Körper, die von den Female Clans unangetastet bleiben.</p>	<p>Mitglieder der female clans beanspruchen selbstbewusst ihren Platz in der männlichen Enklave der Actionspiele und machen das Interesse und legitime Recht von Frauen sichtbar, am Spielgeschehen teilzunehmen. Ob so ein Beteiligungsraum für an PC- und Videospiele interessierte Frauen geöffnet wird, bleibt fraglich. Denn den Spielen liegen gleichwohl gesellschaftlich konstituierte, hierarchisierende, männliche Wünsche als Norm zugrunde, wie beispielsweise der voyeuristische Blick auf den weiblichen Körper, die von den female clans unangetastet bleiben.</p> <p>Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
<p>15</p>	<p>Außerhalb des kommerziellen Kontextes bestehen weitaus vielfältigere und progressivere Ansätze, kulturelle Konstruktionen von Gender in Frage zu stellen. Runaways ist ein für Jugendliche konzipiertes, alternatives Computerspiel von Marsha Kinder, welches vom USC Annenberg Center of Communication finanziert wurde. Das Hauptanliegen dieser Anwendung ist es, die Beweglichkeit zwischen unterschiedlichen Identitäten und deren potentielles Auflösen erfahrbar zu machen. Zu Beginn von Runaways wird man aufgefordert, verschiedene während des Spiels veränderbare Merkmale des Charakters festzulegen, womit die Konstruierbarkeit von Identität deutlich gemacht werden soll. Ein Wechsel der Rolle hat jeweils Auswirkungen auf den Verlauf der Handlung. So wird der Nutzer oder die Nutzerin auf gesellschaftliche Konsequenzen und stereotype Denkmuster aufmerksam. Attribute wie biologisches Geschlecht, Gender, sexuelle Orientierung, Ethnizität und Rasse stehen für die Zusammenstellung des Charakters zur Auswahl. Sie sind nicht auf die Wahl aus binären Oppositionen reduziert, sondern in ihrem Möglichkeitsspektrum mehrdimensional zur Disposition</p>	<p>Außerhalb des kommerziellen Kontextes bestehen weitaus vielfältigere und progressivere Ansätze, kulturelle Konstruktionen von Geschlecht in Frage zu stellen. Runaways zum Beispiel ist ein für Jugendliche konzipiertes, alternatives Computerspiel von Marsha Kinder, welches vom USC Annenberg Center of Communication finanziert wurde. Das Hauptanliegen dieser Anwendung ist es, die Beweglichkeit zwischen unterschiedlichen Identitäten und deren potentielles Auflösen erfahrbar zu machen. Zu Beginn von Runaways wird man aufgefordert, verschiedene während des Spiels veränderbare Merkmale des Charakters festzulegen, womit die Konstruierbarkeit von Identität deutlich gemacht werden soll. Ein Wechsel der Rolle hat jeweils Auswirkungen auf den Verlauf der Handlung. So wird der Nutzer oder die Nutzerin auf gesellschaftliche Konsequenzen und stereotype Denkmuster aufmerksam. Attribute wie biologisches Geschlecht, Gender, sexuelle Orientierung, Ethnizität und Rasse stehen für</p>

	gestellt und durch kurze informative Filmsequenzen erläutert.	die Entwicklung des Charakters zur Auswahl. Sie sind nicht auf die Wahl aus binären Oppositionen reduziert, sondern werden in ihrem Möglichkeitsspektrum mehrdimensional zur Disposition gestellt und durch kurze informative Filmsequenzen erläutert. Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht. Zusammenstellung durch Entwicklung getauscht.
16	Die im theoretischen Diskurs bereits etablierten Vorstellungen von der durch gesellschaftliche Machtverhältnisse determinierten Gemachtheit von Identität werden hier praktisch nachvollziehbar. Marsha Kinder, die auch Leiterin der Softwarefirma Intertexts Multimedia und Professorin an der Universität von Südkalifornien ist, hebt diese Verbindung von Theorie und Praxis als wichtigen, demokratisierenden und sinnbringenden Aspekt hervor: While these assumptions about gender and sexuality are now widely accepted in critical and cultural theory, we wanted to make them part of an entertaining narrative that was accessible to teenagers, a narrative that might help them feel more empowered, particularly within this realm of gender and sexuality where many kids feel vulnerable and insecure. [7]. Diese von einem postmodernen Subjektbegriff geleitete Strategie, welche Gender als kontextabhängigen Prozeß versteht, macht jenes Verständnis spielerisch erfahrbar und schöpft so weitere durch C- und VS realisierbare Möglichkeiten aus. Allerdings nutzen diese Anwendungen die Freiheit, die ihnen der nicht-kommerzielle Rahmen bietet, und es ist schwierig, auf dem Markt zu bestehen, wenn die normative Geschlechterordnung nicht bedient, sondern destabilisiert werden soll. Genau an diesem Punkt wird die eingangs erwähnte Problematik bei der Zusammenarbeit mit dem Markt sichtbar.	Die im theoretischen Diskurs bereits etablierten Vorstellungen von der durch gesellschaftliche Machtverhältnisse determinierten Gemachtheit von Identität werden hier praktisch nachvollziehbar. Marsha Kinder hob dazu hervor: »While these assumptions about gender and sexuality are now widely accepted in critical and cultural theory, we wanted to make them part of an entertaining narrative that was accessible to teenagers, a narrative that might help them feel more empowered, particularly within this realm of gender and sexuality where many kids feel vulnerable and insecure.« ¹⁷ Diese von einem postmodernen Subjektbegriff geleitete Strategie, welche Geschlecht als kontextabhängigen Prozess versteht, macht jenes Verständnis spielerisch erfahrbar und schöpft so weitere durch PC- und Video spiele realisierbare Möglichkeiten aus. Allerdings nutzen diese Anwendungen die Freiheit, die ihnen der nicht-kommerzielle Rahmen bietet. Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht. Information zur Person Marsha Kinder und ihre Verbindung zur Spieleindustrie gestrichen. Aussagen über die Zwänge des Marktes gestrichen. Absatz als Zitat nicht kenntlich gemacht.
	[7] An Interview with Marsha Kinder (Intertexts Multimedia), in: Justine Cassell/ Henry Jenkins: Chess for Girls? Feminism and Computergames, in: Dies. (Hg.): From Barbie to Mortal Combat. Gender and Computer Games, Cambridge: MIT Press, 1998, S.221.	Entspricht Fußnote 17. Nicht Als Zitat kenntlich gemacht.
17	Alle drei Ansätze spielen eine wichtige Rolle bei der Entwicklung, die zu einem gleich-	Alle drei Ansätze spielen eine wichtige Rolle bei der Entwicklung, die zu

	<p>berechtigten Zugang zu C- und VS führen soll. Einige der vorgestellten Bildschirmspiele konzentrieren sich auf einen jugendlichen Markt, wobei die jeweiligen Konzepte auch auf Spiele für Erwachsene anwendbar sind. Die Adressierung an eine explizit weibliche Zielgruppe macht zum einen deutlich, daß der Markt auf weibliche Konsumenten zunehmend aufmerksam wird. Zum anderen erleichtern diese Spiele Frauen und Mädchen die Annäherung an digitale Medien und deren Gebrauch. Zum aktuellen Zeitpunkt ist diese Differenzpolitik ein erster Schritt, Frauen einen Beteiligungsraum zu öffnen. Der Anspruch der Female Clans ist grundsätzlicher, da sie eine normative, generalisierende Setzung von Geschlechtsidentität ablehnen. Ihre Konfrontation ist den bestehenden Machtverhältnissen aufgrund der fehlenden Alternativen inhärent. Dennoch fordern sie einen Platz in dieser Ordnung ein, mit dem Ziel, Dichotomien abzubauen. Ganz entscheidend ist die zukunftsweisende Arbeit, die außerhalb des kommerziellen Kontextes geleistet wird: Identitätsstiftung wird hier als Thema aufgegriffen und an zentraler Stelle in die Spiele integriert.</p>	<p>einem gleichberechtigten Zugang zu PC- und Videospielen führen soll. Einige der vorgestellten Bildschirmspiele konzentrieren sich auf einen jugendlichen Markt, wobei die jeweiligen Konzepte auch auf Spiele für Erwachsene anwendbar sind. Die Adressierung an eine explizit weibliche Zielgruppe macht zum einen deutlich, dass der Markt auf weibliche Konsumenten zunehmend aufmerksam wird. Zum anderen erleichtern diese Spiele Frauen und Mädchen die Annäherung an digitale Medien und deren Gebrauch. Zum aktuellen Zeitpunkt ist diese Differenzpolitik ein erster Schritt, Frauen einen Beteiligungsraum zu öffnen. Der Anspruch der female clans ist grundsätzlicher, da sie eine normative, generalisierende Setzung von Geschlechtsidentität ablehnen. Ihre Konfrontation ist den bestehenden Machtverhältnissen aufgrund der fehlenden Alternativen inhärent. Dennoch fordern sie einen Platz in dieser Ordnung ein, mit dem Ziel, Dichotomien abzubauen. Ganz entscheidend ist die zukunftsweisende Arbeit, die außerhalb des kommerziellen Kontextes geleistet wird: Identitätsstiftung wird hier als Thema aufgegriffen und an zentraler Stelle in die Spiele integriert.</p> <p>Annähernd identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
18	<p>Ein anderer pragmatischer Ansatzpunkt, der C- und VS für weibliche Nutzer öffnet, aber auch männliche anspricht, kann die Einführung starker weiblicher Charaktere sein. Diese würden aktiv handelnd in den Spielverlauf involviert sein und durch eigene Fähigkeiten ihr Ziel erreichen. Es sollte sich um motivierte Rollen handeln, die selbstbestimmt ihren Teil zum Spiel beitragen. Das populäre Beispiel Tomb Raider mit der weiblichen Hauptfigur Lara Croft wird meiner Meinung nach diesen Forderungen nicht gerecht. Dem von Core Design entworfenen Charakter liegt offensichtlich eine männliche Norm zugrunde. Angeblich widerlegt Lara Croft sexistische Klischees, dabei ist ihr Körper das Produkt fragwürdiger männlicher Phantasie.</p>	<p>Ein anderer pragmatischer Ansatzpunkt, der PC- und Videospiele für weibliche Nutzer öffnet, aber auch männliche anspricht, kann die Einführung starker weiblicher Charaktere sein. Diese würden aktiv handelnd in den Spielverlauf involviert sein und durch eigene Fähigkeiten ihr Ziel erreichen. Es sollte sich um motivierte Rollen handeln, die selbstbestimmt ihren Teil zum Spiel beitragen.</p> <p>Identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht.</p>
19	<p>Veränderungspotential besteht auch in der Tatsache, daß immer mehr Frauen in der Spieleindustrie tätig werden und so patriarchale Konzepte auf verschiedenen Ebenen praktisch in Frage gestellt werden können. Außerdem erhalten Frauen und Mädchen durch Foren, wie Game Girlz eine Plattform, auf der sie sich als kritische Zielgruppe zu Wort melden können. [8]</p>	<p>Veränderungspotential besteht auch in der Tatsache, dass immer mehr Frauen in der Spieleindustrie tätig werden und so patriarchale Konzepte auf verschiedenen Ebenen praktisch in Frage gestellt werden können. Außerdem erhalten Frauen und Mädchen durch Foren, wie Game Girlz eine Plattform, auf der sie sich als kritische Zielgruppe zu Wort melden können.¹⁸</p>

		Identisch. Nicht als Zitat kenntlich gemacht. Vorherige Streichungen nicht kenntlich gemacht.
	[8] http://www.gamegirlz.com (13.08.2001).	Entspricht Fußnote 18. Nicht Als Zitat kenntlich gemacht.
20	Frauen haben bereits begonnen, ihre notwendigerweise vielfältigen Interessen in den existierenden Markt einzubringen. Eine kritisch-theoretische Auseinandersetzung mit C- und VS ist nicht nur aufgrund deren weitreichenden Wirkung und Eingebundenheit in das kapitalistische System wichtig, sondern auch, um das Potential der Bildschirmspiele, das im nicht-kommerziellen Kontext bereits sichtbar ist, zu nutzen.	<p>Absatz gestrichen.</p> <p>Eingebundenheit der Spiele in das kapitalistische System – Auseinandersetzung damit notwendig.</p> <p>Solcher Hinweis wäre im Kontext des Buches nicht opportun.</p>
		<p>Es war die Frankfurter Kunsthistorikerin Birgit Richard, die in einer größer angelegten Studie zu Heldinnen im Computerspiel darauf hinwies, dass es in den Spielen gegen alle Vereindeutigungen um polyvalente Bedeutungen gehe, die Protagonistinnen seien ambivalent. Damit ist etwa gemeint, dass Lara Crofts Körper einerseits eine sexuell aggressive Komponente zeigt, sie aber andererseits eine zwar durchtrainierte, aber harmlose Traumfrau bleibe. Ähnlich komplex ist auch American McGees Alice angelegt, die Protagonistin Alice wandelt sich vom Mädchen zum diabolischen Wesen; durchläuft eine monströse Metamorphose. Birgit Richard konstatiert, dass die für die Spielerinnen interessanten Heldinnen offene Charaktere¹⁹ seien, die verschiedene Rezeptionsebenen anbieten. Zugleich gibt es enge Beziehungen zwischen jugendlichen Subkulturen und ihnen zugeordneten Spielgenres.</p> <p>Ein unsinniger Abschluss des Aufsatzes, der einen neuen Gedanken einführt und dann mittendrin abbricht.</p>